

Research Article

Estrategia pedagógica del uso de los recursos digitales para la educación remota

Pedagogical strategy for the use of digital resources in remote education



Bazurto-Mendoza, Anthony Billy ¹



<https://orcid.org/0009-0006-2740-2992>



abbazurtom@ube.edu.ec



Ecuador, Guayas, Universidad Bolivariana del Ecuador



Vera-Peña, María Angélica ²



<https://orcid.org/0009-0009-6987-3815>



maverap@ube.edu.ec



Ecuador, Guayas, Universidad Bolivariana del Ecuador



Maliza-Muñoz, Washington Fernando ³



<https://orcid.org/0000-0003-0970-3450>



wfmalizam@ube.edu.ec



Ecuador, Guayas, Universidad Bolivariana del Ecuador



Gómez-Rodríguez, Víctor Gustavo ⁴



<https://orcid.org/0000-0002-2248-7804>



vgomez@ube.edu.ec



Ecuador, Guayas, Universidad Bolivariana del Ecuador

Autor de correspondencia ¹



DOI / URL: <https://doi.org/10.69484/rcz/v4/n2/105>

Resumen: El presente artículo aborda la implementación de estrategias pedagógicas basadas en el uso de recursos digitales en la educación remota de emergencia (ERE) en Ecuador, en respuesta a la pandemia de Covid-19. La investigación revela que, a pesar de la creciente digitalización, existe una notable falta de conocimiento y familiaridad con la inteligencia artificial (IA) entre los docentes, lo que limita su integración efectiva en el proceso educativo. Un 44% de los educadores reporta un contacto ocasional con la IA, mientras que un 25% casi nunca se informa sobre el tema, evidenciando una desconexión entre el interés por la IA y la capacitación docente en nuevas tecnologías. Los resultados indican que los docentes consideran fundamental el fortalecimiento de sus competencias digitales, así como la mejora en la planificación y evaluación de sus clases. A pesar de que la motivación y la dinámica en el aula son relevantes, se requiere un mayor enfoque en la integración de tecnología en la enseñanza. Además, se proponen prompts para la elaboración de informes académicos y actividades de aprendizaje activo, orientados a mejorar el desempeño académico y socioemocional de los estudiantes. En conclusión, la falta de formación adecuada en tecnologías emergentes representa una barrera significativa para la adopción de la IA en la educación. Se enfatiza la necesidad de capacitación continua para los docentes, con el fin de potenciar su capacidad para integrar herramientas digitales en sus prácticas pedagógicas y así mejorar la calidad educativa en el contexto actual.

Palabras clave: Estrategia pedagógica, recursos digitales, educación remota, herramientas de Inteligencia Artificial, planificación.



Check for updates

Recibido: 23/Ene/2025
Aceptado: 01/Feb/2025
Publicado: 31/May/2025

Cita: Bazurto-Mendoza, A. B., Vera-Peña, M. A., Maliza-Muñoz, W. F., & Gómez-Rodríguez, V. G. (2025). Estrategia pedagógica del uso de los recursos digitales para la educación remota. *Revista Científica Zambos*, 4(2), 1-20. <https://doi.org/10.69484/rcz/v4/n2/105>

Ecuador, Santo Domingo, La Concordia
Universidad Técnica Luis Vargas Torres de Esmeraldas – Sede Santo Domingo
Revista Científica Zambos (RCZ)
<https://revistazambos.utelvtsd.edu.ec>

Este artículo es un documento de acceso abierto distribuido bajo los términos y condiciones de la **Licencia Creative Commons, Atribución-NoComercial 4.0 Internacional**.



Abstract:

This article addresses the implementation of pedagogical strategies based on the use of digital resources in emergency remote education (ERE) in Ecuador, in response to the Covid-19 pandemic. The research reveals that, despite increasing digitization, there is a notable lack of knowledge and familiarity with artificial intelligence (AI) among teachers, which limits its effective integration into the educational process. Forty-four percent of educators report occasional contact with AI, while 25% almost never inquire about the topic, evidencing a disconnect between interest in AI and teacher training in new technologies. The results indicate that teachers consider it essential to strengthen their digital competencies, as well as to improve the planning and evaluation of their classes. Although motivation and dynamics in the classroom are relevant, a greater focus on the integration of technology in teaching is required. In addition, prompts for the elaboration of academic reports and active learning activities are proposed, aimed at improving students' academic and socioemotional performance. In conclusion, the lack of adequate training in emerging technologies represents a significant barrier to the adoption of AI in education. The need for continuous training for teachers is emphasized, in order to enhance their ability to integrate digital tools in their pedagogical practices and thus improve the quality of education in the current context.

Keywords: Pedagogical strategy, digital resources, remote education, Artificial Intelligence tools, planning.

1. Introducción

Con la declaratoria de una nueva pandemia, denominada SARS – COV2 o Pandemia Covid-19 (OMS, 2020), los países se vieron en la obligación de implementar medidas de distanciamiento social y confinamiento para mitigar la propagación del nuevo virus. Causó un impacto profundo en diversas áreas: colapsó sistemas de salud, desplazó recursos y afectó la salud mental; provocó una recesión económica global con desempleo masivo, pero también transformó el comercio y aceleró la digitalización (Chacón et al., 2024). En educación, interrumpió las clases presenciales, impulsó la transición a la educación virtual y exacerbó desigualdades en el aprendizaje (Rosero et al., 2024).

En este contexto, en Ecuador las instituciones educativas presenciales se vieron en la necesidad a adoptar modelos de educación alternativos que permitan la continuidad pedagógica, de acuerdo con Salas et al. (2024) la educación a distancia y semipresencial eran parte de modalidades de estudio existentes en el país, no obstante, el Ministerio de Educación de Ecuador dispuso según el acuerdo ministerial No. Mineduc-Mineduc-2020-00038-A dispuso la educación remota de emergencia conocida por sus siglas ERE (Ministerio de Educación, 2020). Bajo este escenario los educadores del país experimentaron el uso de recursos digitales para garantizar la continuidad educativa (Mena et al., 2024).

La enseñanza remota toma las características tanto de la educación virtual como de la educación a distancia tradicional ya que fomentan el autodidactismo y una pedagogía constructivista. Los recursos digitales se han convertido en herramientas imprescindibles para conservar la continuidad educativa activa y así mejorar las habilidades pedagógicas del docente del siglo XXI (Bravo et al., 2024). Como consecuencia la educación remota se presenta con frecuencia como un modelo innovador debido a la rápida adopción de las tecnologías de información y comunicación (TIC) lo que permite que se facilite el proceso de aprendizaje convirtiéndolos en agentes proactivos, (Espinel, 2022).

Dentro de la educación remota, se presenta un sistema de enfoque tecnológico que emplea un canal de comunicación bidireccional entre el docente y el estudiante (Pastran Chirinos et al., 2020). Este sistema integra recursos didácticos, herramientas digitales de aprendizaje y el apoyo de tutorías, promoviendo así un aprendizaje oportuno, autónomo e independiente (Marotias, 2020). La inteligencia artificial (IA) se suma a este enfoque al personalizar los procesos educativos, facilitar la interacción y proporcionar análisis en tiempo real, fortaleciendo la eficacia y la inclusividad en los entornos de aprendizaje remoto.

La Unidad Educativa Fiscal Provincia de Tungurahua” inició un 4 de julio de 1980, desde su fundación constituida legalmente en mayo de 1971, ubicada en la provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Tarqui, en Saucos 2 Mz. 74-75, zona 8, distrito 09D05, cuya oferta educativa es inicial, educación básica y bachillerato técnico, educación regular modalidad presencial, jornada matutina y vespertina, cuenta con un total de 80 docentes: 54 mujeres/26 varones y 1932 estudiantes aproximadamente, dentro de la institución educativa existen 2 laboratorios informáticos, cuentan con los equipos necesarios, conexión a internet y el uso de plataformas educativas virtuales.

La problemática radica en la necesidad de la institución educativa de modernizar y optimizar sus procesos pedagógicos mediante el uso de recursos digitales. A pesar de la disponibilidad de tecnologías avanzadas, como la inteligencia artificial, no se ha implementado una estrategia pedagógica efectiva que integre estas herramientas de manera coherente. Esto limita el aprovechamiento pleno de las tecnologías para mejorar la calidad educativa, la personalización del aprendizaje y la interacción entre docentes y estudiantes. La falta de una estrategia clara también impide la formación adecuada de los docentes en el uso de estas tecnologías, lo que representa un desafío en la integración exitosa de la inteligencia artificial en el aula.

Con base a lo mencionado, se plantea como problema científico: ¿Cómo puede implementarse una estrategia pedagógica basada en el uso de recursos digitales e inteligencia artificial en la educación remota para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en la institución?, como objetivo general, Desarrollar una estrategia pedagógica basada en el uso de recursos digitales e inteligencia artificial en el contexto de la educación remota, para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje y fomentar la participación activa de los estudiantes en la institución.

Además, los objetivos específicos responden a: Capacitar a los docentes en el uso de los recursos digitales. Orientar a los docentes en la aplicación de la IA. Evaluar el uso de los recursos digitales en el proceso formativo de los docentes de la Unidad Educativa Fiscal “Provincia de Tungurahua de la ciudad de Guayaquil, provincia del Guayas

Desarrollo

La educación remota es el resultado de la evolución constante de la tecnología y del proceso de la globalización a través de la historia, han surgido varias formas de aprendizaje a distancia, solo después de la introducción de las TIC es que esta modalidad de educación experimentó grandes cambios a nivel experimental y potencial (Maldonado, 2016). Los hitos en la historia de la educación remota son: la correspondencia, radio televisión, internet y la pandemia de Covid-19 la cual aceleró el que se adopte la educación remota a nivel mundial. El desarrollo de los software educativos, internet, computadoras son parte de la revolución tecnológica que han dado como resultado el desarrollo de la educación remota.

El aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje basado en retos, la clase invertida, el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje basado en la investigación son pedagogías emergentes que pueden incorporarse a la educación remota (Manyari Del Carpio et al., 2023). En el Ecuador la educación remota se basa en el enfoque interdisciplinario y de alineamiento de las destrezas, competencias y criterios (Lugo, 2020), (Chicaiza et al., 2021) de desempeño en las áreas del tronco común y áreas técnicas con el objetivo de la adquisición del conocimiento, habilidades y destrezas del siglo XXI (Ramos et al., 2021), (Ministerio de Educación, 2020).

Implementación de los recursos digitales en la educación remota

Mediante este enfoque, varios de los organismos internaciones han fomentado la importancia de la alfabetización digital con la finalidad de capacitar a todos los entes en el proceso de educación para la integración en la metodología pedagógica de las herramientas tecnológicas en las aulas (UNESCO, 2020), (Pérez et al., 2023). La importancia de las plataformas digitales, de juegos interactivos, colaboraciones virtuales que permitan al estudiante involucrarse en la evolución del aprendizaje dando así el paso a la equidad e inclusión (Julio et al., 2023). Bajo esta primicia se contempla el aprovechamiento de los recursos tecnológicos como: La Inteligencia Artificial y plataformas de aprendizaje para darle un salto de calidad a la educación y hacerla eficiente y eficaz.

Varios estudios internacionales han destacado el impacto de las estrategias pedagógicas basadas en recursos digitales y la IA. En EE. UU. (Rosero et al., 2024), Knewton ha mejorado los resultados académicos mediante la personalización del aprendizaje. En Europa, el proyecto AI4EU ha facilitado la toma de decisiones informadas, incrementando la participación estudiantil (Cadena et al., 2023). En Chile, Moodle con IA ha optimizado la interacción docente-estudiante y la evaluación

continua. En Corea del Sur, Smart Learning ha utilizado IA para adaptar contenidos y mejorar el rendimiento académico (Bravo et al., 2024). A nivel global, la UNESCO promueve el uso ético de la IA para mejorar la calidad educativa. Estos antecedentes muestran cómo la IA y los recursos digitales transforman la educación, mejorando la personalización y calidad del aprendizaje (Salas et al., 2024).

Según Bravo (2024) Piedra et al., (2024) en los últimos años crecen las aplicaciones que contribuyen a la educación, entre las de mayor uso en la educación secundaria y primaria, la tabla 1 muestra las características para la contribución en el proceso educativo.

Tabla 1

Herramientas de IA y su Contribución en el Ámbito Educativo

Herramienta	Definición	Contribución en el ámbito educativo
ThinköAI	Plataforma de IA para optimizar la toma de decisiones mediante análisis de datos.	Ayuda a diseñar estrategias educativas basadas en datos y tendencias.
ChatGPT	Modelo conversacional de IA para generar respuestas en lenguaje natural.	Facilita el aprendizaje interactivo y la resolución de dudas en tiempo real.
ChatPDF	Herramienta de IA que analiza y responde preguntas sobre documentos PDF.	Simplifica el acceso y comprensión de materiales educativos complejos.
Gemini IA	Sistema avanzado que combina lenguaje y herramientas para tareas complejas.	Personaliza el aprendizaje y crea soluciones específicas para cada estudiante.
Leonardo IA	Plataforma creativa de IA para diseño gráfico y generación de imágenes.	Apoya la creación de materiales visuales para lecciones y proyectos.
Gamma	Herramienta de IA para generar presentaciones e informes automáticamente.	Optimiza la preparación de presentaciones educativas y narrativas visuales.

Nota: Autores (2025).

Estas herramientas de IA son utilizadas para mejorar procesos en diversas áreas: desde la toma de decisiones (ThinköAI) y el soporte conversacional (ChatGPT) hasta la interacción con documentos (ChatPDF), la creatividad visual (Leonardo IA), y la creación de presentaciones y contenido interactivo (Gamma). Además, Gemini IA se destaca por resolver problemas complejos combinando datos y lenguaje. Juntas,

simplifican tareas, potencian la productividad y fomentan la innovación (Gancino et al., 2024), (Jara et al., 2024), (Mena et al., 2024).

Estrategia pedagógica

Las estrategias pedagógicas se denomina a la metodología que se implementa en el aspecto educativo, se hace referencia a los recursos que emplea el docente para fomentar un mayor aprendizaje dando como resultado la comprensión, participación, interacción y cooperación de los estudiante basados en un tema en específico (Loayza et al., 2022). Además, responde a los objetivos específicos establecido por el docente, que se van instaurando de acuerdo al nivel educativo destinados, estas estrategias están abiertas al cambio para ser mejoradas y cumplir con los lineamiento de destrezas y competencias todo esto conforme a las necesidades educativas del estudiante (Jara, 2021).

Para potenciar el impacto de las estrategias pedagógicas, es esencial integrarlas con teorías de aprendizaje que permitan adaptar y enriquecer los métodos de enseñanza según las necesidades actuales (Vignay, 2021). La incorporación de la inteligencia artificial y los recursos digitales en la educación no solo complementa estas estrategias, sino que también transforma el proceso de enseñanza-aprendizaje al facilitar la personalización, la interacción social y la conexión con redes de conocimiento global. De este modo, las estrategias pedagógicas evolucionan para abordar de manera efectiva los desafíos de la educación remota, maximizando el aprendizaje significativo y promoviendo el desarrollo de competencias y destrezas en los estudiantes.

El constructivismo sostiene que el conocimiento se construye activamente a través de las experiencias del individuo, lo que se potencia con la IA al adaptar contenidos a las necesidades del estudiante (Ramos et al., 2021). El constructivismo social destaca la importancia de la interacción social en la construcción del conocimiento, favorecida por herramientas digitales colaborativas (Serrano et al., 2019). El conectivismo, centrado en redes interconectadas, se alinea con la IA al promover la interacción continua entre el estudiante y los recursos digitales. Finalmente, el aprendizaje significativo, que vincula nuevos conocimientos con los previos, se ve enriquecido por tecnologías que facilitan una comprensión profunda. Juntas, estas teorías constituyen una estrategia pedagógica que utiliza la IA y los recursos digitales para mejorar el aprendizaje remoto de forma personalizada.

2. Metodología

Este trabajo de investigación implementa un enfoque mixto, esto se debe a que se realiza un estudio de campo y un estudio documental, en el cual se aplican los instrumentos cualitativos y cuantitativos, dado que se propicia una propuesta el tipo de investigación es aplicada vinculada con el objetivo el cual es mejorar el desempeño docente mediante el establecimiento de una iniciativa que optimice la implementación

de recursos digitales (recursos con IA). Asimismo, el alcance de la investigación posee naturaleza descriptiva y correlacional con enfoque transversal pues la recolección de datos se suscita de manera puntual sin posteriores relevamientos (Lugo, 2022).

La población tomada como parte de estudio corresponde a 80 docentes como un total, sin embargo es importante aplicar un muestreo no probabilístico intencional, esto debido a que la institución cuenta con docentes tanto de la sección matutina como vespertina, para ello se optó por tomar a los 32 docentes que conforman la jornada matutina, se implementó la técnica de la encuesta y el cuestionario cerrado como instrumento el cual se basa en la escala de Likert este cuenta con 5 opciones de respuesta. Además, fue prioritario la validación del instrumento mediante un pilotaje de prueba alfa Cronbach que resultó 0,817, este software estadístico SPSS versión 25.

La encuesta fue aplicada a los docentes previo autorización del rector de la institución educativa fiscal, se compartió el link del formulario por medio del correo institucional de los docentes. Luego, se descargó la hoja de cálculo para poder procesar los datos obtenido y con ello codificarlos para que posteriormente sean importado al SPSS, donde se realizó en primer lugar la prueba de normalidad para determinar pruebas estadísticas inferenciales.

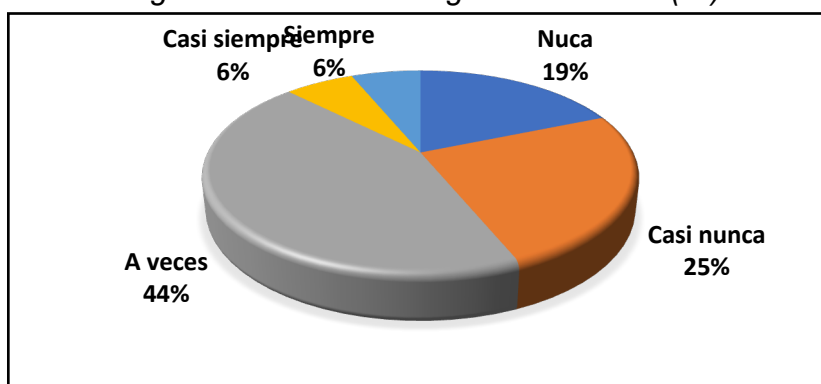
3. Resultados

Diagnóstico

La figura 1 muestra si los docentes están relacionados con la Inteligencia Artificial,

Figura 1

¿Ha escuchado/leído alguna vez sobre Inteligencia Artificial (IA)?



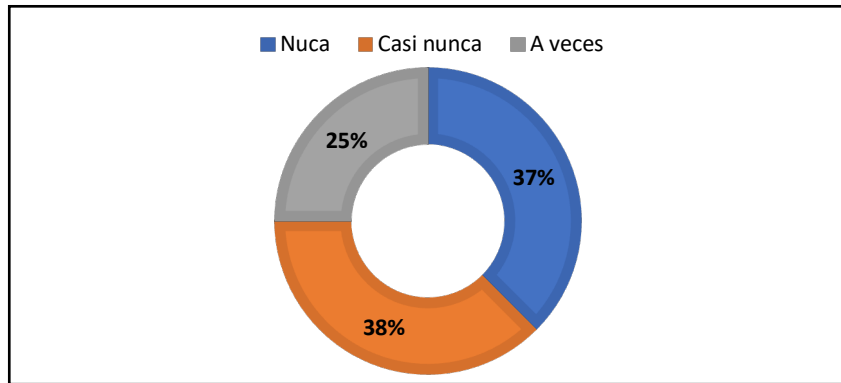
Nota: Autores (2025).

La frecuencia con la que los docentes han escuchado o leído sobre Inteligencia Artificial (IA) es 44% "a veces", lo que sugiere un contacto ocasional con esta temática, pero sin una exposición constante. Por otro lado, un 25% afirma que "casi nunca" y un 19% que "nunca" ha tenido experiencia con información relacionada con la IA, lo cual evidencia que para casi la mitad de los encuestados el tema resulta poco familiar.

La figura 2 relaciona en la experiencia de los docentes en el uso de recursos digitales y la IA en la gestión pedagógica, planificación y adaptación curricular considerando el Diseño Universal de Aprendizaje según las necesidades de los estudiantes.

Figura 2

¿Ha implementado usted en ocasiones esporádicas los recursos digitales y la IA en adaptación curriculares considerando el DUA?



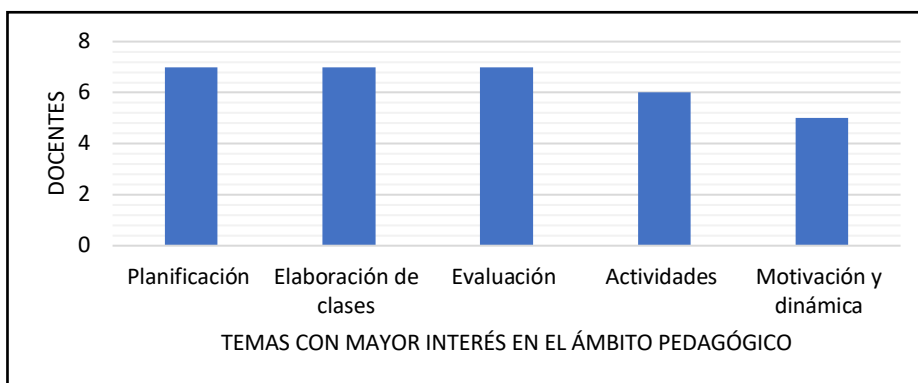
Nota: Autores (2025).

Existe una limitada incorporación de la IA en la planificación curricular docente según el DUA. Un 38% de los docentes respondió "Casi nunca" y un 37% "Nunca", lo que refleja escasos esfuerzos para integrar esta herramienta en el proceso educativo. Solo un 25% indicó que "A veces" se utiliza, lo que sugiere iniciativas aisladas. Esta situación puede deberse a la falta de capacitación docente, desconocimiento de su potencial o carencias tecnológicas. Es fundamental fomentar competencias digitales, diseñar materiales educativos basados en IA y promover su uso sistemático para personalizar y mejorar el aprendizaje, alineándose con los principios del DUA.

La figura 3 corresponde a las necesidades puntuales que presentan los docentes para mejorar los procesos didácticos.

Figura 3

¿Qué temas considera de mayor interés para mejorar su gestión pedagógica?



Nota: Autores (2025).

Los docentes manifiestan que la principal necesidad para mejorar el proceso pedagógico es el fortalecimiento de las competencias digitales, seguido por la mejora en planificación, elaboración de clases y evaluación, todas con una prioridad similar. Motivación y dinámica ocupa una posición menor, aunque sigue siendo relevante. Esto sugiere que, si bien los docentes ya abordan la motivación, requieren un mayor enfoque en la integración de tecnología y en la mejora de sus métodos pedagógicos.

Propuesta

Taller de capacitación y seguimiento docente sobre el uso adecuado de las herramientas de aprendizaje que implementan Inteligencia Artificial (ThinköAI, ChatGPT, ChatPDF, Gemini IA, Leonardo IA y Gamma)

Título. Taller de capacitación y seguimiento docente sobre el uso adecuado de las herramientas de aprendizaje IA para la educación remota.

Introducción.

Con base a las necesidades detectadas en los docentes sobre la implementación de herramientas de Inteligencia Artificial como asistente pedagógico para optimizar la creación de planes de clase, evaluaciones, actividades y reportes, al igual que responde al objetivo de la investigación de desarrollar un plan de capacitación para mejorar los procesos de enseñanza en la educación remota."

Objetivo. Potenciar las competencias digitales del docente a través de la formación en el uso de las herramientas digitales que implementa Inteligencia Artificial, con el fin de optimizar los procesos en la educación remota y elevar la calidad de la enseñanza en la Unidad Educativa Fiscal Provincia de Tungurahua.

Objetivos específicos. Impulsar el desarrollo profesional docente a través de un taller intensivo enfocado en el uso estratégico de herramientas digitales que implementan Inteligencia Artificial para optimizar los procesos de enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales. Se busca fortalecer las competencias de los docentes en la creación de materiales educativos personalizados, la evaluación formativa y la gestión de la información.

Público objetivo. Docentes de la Unidad Educativas Fiscal "Provincia de Tungurahua"

Responsable de la estrategia pedagógica: investigadores del presente estudio.

Métodos

A través de un proceso de aprendizaje activo y personalizado, el taller busca equipar a los docentes con las herramientas digitales necesarias para innovar en sus prácticas pedagógicas. Las cinco sesiones están diseñadas para fomentar la experimentación y la creación de soluciones innovadoras.

Los componentes del taller se estructuran en:

1. Exploración de los entornos de ThinköAI, ChatGPT, ChatPDF, Gemini IA, Leonardo IA y Gamma:
 - Introducción a los entornos de inteligencia artificial: ThinköAI, ChatGPT, ChatPDF, Gemini IA, Leonardo IA y Gamma: acceso a las plataformas, creación de perfiles de usuario, interacción con el modelo de lenguaje y diseño de prompts efectivos.
 - Familiarización con la interfaz de ThinköAI, ChatGPT, ChatPDF, Gemini IA, Leonardo IA y Gamma: registro, inicio de sesión, diálogo con el Chatbots y construcción de consultas optimizadas.
2. Prompts de ThinköAI, ChatGPT, ChatPDF, Gemini IA, para la planificación curricular, será una guía para automatizar y optimizar actividades o estrategias didácticas para tus clases y Leonardo IA y Gamma para el diseño de actividades interactivas para fomentar la participación de los estudiantes y poder diseñar materiales didácticos visuales atractivos logrando generar informes de progreso personalizados para cada estudiante.
 - Generación de prompts para la elaboración de planes de estudio a nivel meso y microcurricular, así como para la planificación diaria de clases mediante la implementación de los recursos de inteligencia artificial: ThinköAI, ChatGPT, ChatPDF, Gemini IA, es importante que para el diseño de materiales visuales se generen prompts mediante el uso de: Leonardo IA y Gamma.
 - Diseño de instrucciones específicas para que ThinköAI, ChatGPT, ChatPDF, Gemini IA, Leonardo IA y Gamma asistan en la creación de secuencias didácticas detalladas, abarcando desde la planificación a largo plazo hasta la programación de actividades diarias incluyendo el marco del diseño de actividades interactivas, visuales e informes de progreso activo de los estudiantes
3. Prompts para la elaboración de materiales didácticos y evaluación:
 - Desarrollo de prompts para la generación de recursos educativos, diseño de criterios de evaluación y construcción de instrumentos de valoración mediante la implementación de: ThinköAI, ChatGPT, ChatPDF, Gemini IA, Leonardo IA y Gamma
 - Uso de ThinköAI, ChatGPT, ChatPDF, Gemini IA, Leonardo IA y Gamma para crear actividades de aprendizaje innovadoras, diseñar rúbricas de evaluación personalizadas y elaborar informes de desempeño estudiantil.
4. Prompts para elaboración de informes académicos:
 - Creación de prompts para la generación de informes académicos estandarizados para los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal “Provincia de Tungurahua” mediante ThinköAI, ChatGPT, ChatPDF y Gemini IA.

- Diseño de plantillas y estructuras de informes académicos a través de ThinköAI, ChatGPT, ChatPDF y Gemini IA adaptadas a los requerimientos específicos de la institución educativa.

Sugerencias metodológicas

Para aprovechar al máximo el potencial de la IA en la gestión pedagógica, se recomienda que los docentes participen en programas de capacitación continua enfocados en el desarrollo de habilidades para la creación de prompts. La supervisión de un especialista en tecnología educativa es esencial para garantizar un uso adecuado de herramientas como: ThinköAI, ChatGPT, ChatPDF, Gemini IA, Leonardo IA y Gamma.

Fundamentación teórica

La estrategia pedagógica propuesta se fundamenta en un diagnóstico inicial y se ancla en los fundamentos teóricos del conectivismo y el constructivismo, alineándose con el objetivo general de la investigación. El uso de prompts en las herramientas de inteligencia artificial como: ThinköAI, ChatGPT, ChatPDF, Gemini IA, Leonardo IA y Gamma permite a los docentes poder fomentar una adecuada construcción del conocimiento por parte de los estudiantes.

Principios. La propuesta metodológica se caracteriza por su enfoque holístico, integrando aspectos teóricos y prácticos, y promoviendo el desarrollo de valores. Su diseño flexible permite adaptarla a diversos contextos y situaciones.

Tabla 2

Prompts para la gestión en ChatGPT

1. Exploración del entorno de ChatGPT:
Prompts: Explora las capacidades pedagógicas de ChatGPT ingresando por medio del enlace https://chat.openai.com/ , esta herramienta puede enriquecer tus prácticas docentes. Crea una cuenta y formula preguntas como: '¿Cómo puedo utilizar ChatGPT para diseñar actividades de aprendizaje personalizadas para estudiantes de la básica superior y bachillerato?'. Analiza las respuestas y ajusta la propuesta a tu contexto educativo.
2. Prompts de ChatGPT para el uso de planificación meso curricular, micro curricular y planificación de clases:
Prompts: Desarrolla una propuesta curricular integral que abarque desde la planificación meso curricular hasta la micro curricular. Define los objetivos y competencias generales del curso, y luego detalla las unidades de aprendizaje y actividades específicas. Como ejemplo práctico, diseña una clase de 45 minutos sobre un tema específico, incluyendo una estructura didáctica completa.
3. Prompts para elaboración de actividades de clase, diseño de rúbrica y elaboración de evaluación:

Prompts: Propón una variedad de actividades didácticas innovadoras y participativas para un tema específico, considerando el uso de diferentes recursos tecnológicos y estrategias pedagógicas. Diseña una rúbrica de evaluación que permita valorar de manera objetiva y detallada los aprendizajes de los estudiantes, considerando tantos aspectos cognitivos como procedimentales y actitudinales. Complementa la evaluación con una prueba sumativa que incluya preguntas de distinto tipo, alineadas con los objetivos de aprendizaje y que permita medir el nivel de dominio del tema

4. Prompts para elaboración de informes académicos de los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal “Provincia de Tungurahua”:

Prompts: Enfatizando la personalización y el desarrollo integral: Redacta un informe de evaluación individualizado para los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal “Provincia de Tungurahua”, que refleje de manera precisa su desempeño académico, sus habilidades socioemocionales y su progreso en áreas específicas del currículo. Incluye recomendaciones personalizadas para fortalecer sus puntos fuertes y superar sus desafíos, promoviendo así su desarrollo integral.

Nota: Autores (2025).

Tabla 3

Prompts para la gestión en ChatPDF

1. Exploración del entorno de ChatPDF:

Prompts: Inicia una conversación con ChatPDF ingresando por medio del enlace [https:// https://www.chatpdf.com/es](https://www.chatpdf.com/es), uno de los roles de esta herramienta es que podrás interactuar con documentos PDF logrando obtener un balance de respuesta exactas a lo que necesitas o buscas enriqueciendo así claramente las prácticas docentes. Si no tienes una cuenta crea una cuenta ingresando los datos solicitados, para iniciar sube un documento con el cual deseas trabajar relacionado una vez logrado obtendrás una serie de respuestas acorde a tus necesidades, estas te ayudarán para una mejora en la práctica pedagógica.

2. Prompts de ChatPDF para la adaptación de contenidos:

Prompts: Desarrolla una adaptación de contenido a diferentes niveles de aprendizaje por medio de una simplificación de textos y párrafos dándole una mayor enfoque a la exploración de conceptos con mayor profundidad, incluyendo ejemplos e incluso traduciendo párrafos a un lenguaje más sencillo y cotidiano evitando termino técnicos para los estudiantes.

3. Prompts para elaboración de actividades de clase y elaboración de evaluación:

Prompts: Crea un conjunto de actividades de aprendizaje activo para un tema determinado una vez que exista una interacción con un documento PDF subido para su posterior practica dentro de la clases, asegurando que estén estrechamente vinculadas a los objetivos de aprendizaje. Finalmente, elabora una evaluación formativa al plantear preguntas específicas sobre los textos, puedo identificar las

fortalezas y debilidades de mis estudiantes y brindarles una retroalimentación oportuna.

4. Prompts para la recopilación de informes académicos de los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal “Provincia de Tungurahua”:

Prompts: Diseña un informe mediante la recopilación de información resumiendo las calificaciones, proponiendo una estructura básica para un informe académico del estudiante, la implementación de ChatPDF para proponer una estructura clara para el informe, incluyendo secciones como introducción, desarrollo y conclusiones.. El informe debe identificar los avances y desafíos de cada estudiante, estableciendo una conexión clara entre los resultados obtenidos y los objetivos de aprendizaje planteados.

Nota: Autores (2025).

Tabla 4

Prompts para la gestión en Gemini AI

1. Exploración del entorno de Gemini AI:

Prompts: La plataforma Gemini Google AI, accesible a través del enlace <https://gemini.google.com/app/>, ofrece un conjunto de capacidades pedagógicas que pueden revolucionar la práctica innovadora del docente. Ingresa por medio de tu correo electrónico de google, para iniciar puedes enfocarte mediante una pregunta de Prompt: ' ¿De qué manera puedo emplear Gemini AI para elaborar actividades educativas personalizadas para alumnos de básica media, superior y bachillerato?, las respuestas obtenidas pueden ser adaptadas y refinadas para satisfacer las necesidades específicas de cada contexto educativo.

2. Prompts de Gemini IA para el uso de planificación meso curricular, micro curricular y planificación de clases:

Prompts: Diseña una propuesta curricular integral que permita crear experiencias de aprendizaje significativas. Define los objetivos generales y específicos del curso, así como las competencias a desarrollar. Estructura el contenido en unidades temáticas y diseña actividades de aprendizaje variadas y motivadoras. Como ejemplo práctico, elabora una propuesta didáctica para una clase de 45 minutos, incluyendo todos los elementos necesarios para facilitar el aprendizaje de los estudiantes.

3. Prompts para elaboración de actividades de clase, diseño de rúbrica y elaboración de evaluación:

Prompts: Focalizando en la creación de experiencias de aprendizaje significativas: Diseña experiencias de aprendizaje significativas y enriquecedoras para un tema específico, utilizando una variedad de recursos y estrategias pedagógicas. Crea una rúbrica de evaluación que permita valorar el logro de los objetivos de aprendizaje de manera integral. Complementa la evaluación con una prueba final que permita medir el nivel de dominio de los estudiantes

4. Prompts para elaboración de informes académicos de los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal “Provincia de Tungurahua”:

Prompts: Crear un informe de evaluación específico que sirva como herramienta de retroalimentación para los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal "Provincia de Tungurahua". Este documento debe reflejar de manera precisa el desempeño académico, las habilidades socioemocionales y el progreso general de cada estudiante, incluyendo sugerencias personalizadas para mejorar su aprendizaje."

Nota: Autores (2025).

Tabla 5

Prompts para la gestión en Leonardo IA

1. Exploración del entorno de Leonardo IA:

Prompts: Para acceder a la plataforma Leonardo AI ingresa al enlace: <https://app.leonardo.ai/> ofrece un entorno que permite crear imágenes utilizando modelos de inteligencia artificial personalizados y óptimos para llevarlo a la práctica pedagógica docente. Leonardo.ai combina la tecnología de inteligencia artificial generativa con la creatividad humana. Si no tienes una cuenta crea una ingresando los datos solicitados, para iniciar puedes proporcionar un texto detallado (prompt) y la IA se encarga de crear una imagen visual que coincida con la descripción que has pedido, todo este enfoque permite innovar en sus clases y hacer que el aprendizaje sea más divertido y efectivo. Al utilizar esta herramienta de manera creativa y responsable, puedes transformar tu aula en un espacio de aprendizaje más dinámico y atractivo.

2. Prompts de Leonardo AI para la creación de materiales visuales:

Prompts: Desarrolla un enfoque metodológico para la construcción de materiales visuales personalizados y atractivos. Basta con ingresar una descripción detallada de la imagen deseada (por ejemplo, "un diagrama del sistema solar con planetas coloridos y etiquetas") y la IA generará diversas opciones. Puedes utilizar estas imágenes para ilustrar conceptos, diseñar presentaciones, crear infografías o desarrollar actividades interactivas

3. Prompts para elaboración de actividades interactivas

Prompts: Aprovecha la versatilidad de Leonardo AI para desarrollar una amplia gama de actividades de aprendizaje activo. Crea recursos visuales personalizados, desde juegos y rompecabezas hasta simulaciones y experimentos virtuales, asegurando que el contenido sea relevante y motivador para tus estudiantes. Por ejemplo, para una clase de historia, puedes solicitar una "ilustración de un antiguo Egipto con faraones y pirámides en estilo cartoon". A partir de esta imagen, puedes crear un juego de "encuentra las diferencias" o un cuestionario de identificación de elementos históricos. La versatilidad de Leonardo AI permite adaptar las actividades a cualquier materia y nivel educativo, fomentando la participación y el aprendizaje activo de los estudiantes.

Nota: Autores (2025).

Tabla 5

Prompts para la gestión en Gamma

1. Exploración del entorno de Gamma:

Prompts: Para iniciar la exploración del entorno de Gamma, puedes ingresar al enlace: <https://gamma.app/> facilita a los docentes la innovación en sus técnicas de enseñanza, promoviendo la inclusión de herramientas digitales que pueden tornar las clases más interesantes y potenciar la participación de los alumnos. Se puede empezar por medio de un Prompt como el siguiente: ¿Cómo puedo usar Gamma para elaborar contenido atractivo y preciso en la práctica pedagógica docente?, esto permite que puedas conocer sobre cada una de las cualidades del entorno y poder adaptarlo a las necesidades de los estudiantes.

2. Prompts de Gamma para la adaptación de contenidos visuales y prácticos:

Prompts: Crea contenido adaptadas a los distintos niveles de aprendizaje obteniendo resultados visuales y prácticos personalizados enfocados en las necesidades educativas de cada estudiante, mediante el prompt de diseño de actividades interactivas como la creación de cuestionarios basados en tema que requieras y al año de estudio al cual va ir dirigido. Organice el contenido en unidades coherentes y diseñe actividades didácticas innovadoras que motiven y desafíen a los estudiantes Como ejemplo, elabore una propuesta de clase de 45 minutos que ilustre cómo aplicar estos principios en un contexto específico.

3. Prompts para la elaboración de actividades de aprendizaje

Prompts: Innove en el diseño de actividades de aprendizaje que promuevan la resolución de problemas auténticos y el trabajo colaborativo. Integre el uso de tecnologías digitales para enriquecer las experiencias de aprendizaje y fomentar la creatividad. Implemente una evaluación formativa continua a través de diversas estrategias, como la observación directa, la autoevaluación y la coevaluación. Diseñe una rúbrica de evaluación que permita valorar el progreso de los estudiantes a lo largo del proceso de aprendizaje. Complemente la evaluación con instrumentos sumativos que midan el alcance de los objetivos de aprendizaje y proporcionen información para la toma de decisiones pedagógicas.

4. Prompts para el desarrollo de páginas web con contenido educativo

Prompts: Diseña una página web educativa con una navegación sencilla y clara, priorizando la experiencia del usuario. Estructura el contenido de la página web en módulos temáticos, con una introducción clara, desarrollo del tema y actividades de refuerzo. Asegura que la página web se adapte a diferentes dispositivos (móviles, tablets, computadoras) para garantizar una experiencia de aprendizaje óptima

Nota: Autores (2025).

Tabla 4

Prompts para la gestión en thinköAI

1. Exploración del entorno de thinköAI:

Prompts: Maximiza el potencial pedagógico de thinköAI ingresando al enlace <https://www.thinkoai.com/>, para diseñar experiencias de aprendizaje altamente personalizadas. Crea una cuenta ingresando cada uno de los datos solicitados y podrás tener un mapeo del entorno, una vez adentro plantear interrogantes específicas (prompt) como el siguiente: '¿Cómo adaptar thinköAI para generar actividades diversificadas en niveles de educación básica media, superior y

bachillerato?', esta herramienta te permitirá investigar y desarrollar nuevas estrategias docentes. Analiza las respuestas generadas y ajusta la propuesta a las particularidades de tu contexto educativo.

2. Prompts de thinköAI para el uso de planificación meso curricular, micro curricular y planificación de clases:

Prompts: Elabora un diseño curricular integral que abarque desde la planificación a gran escala (meso) hasta la planificación detallada de cada clase (micro). Define con claridad los objetivos de aprendizaje y las competencias a desarrollar a lo largo del curso. Estructura las unidades temáticas de manera coherente y diseña actividades significativas que promuevan la adquisición de las competencias establecidas. Considera la diversidad de estilos de aprendizaje al seleccionar estrategias metodológicas variadas para enseñar [habilidad] en [grado]. Como ejemplo práctico, desarrolla una secuencia didáctica completa para una clase de [asignatura] sobre [tema], incluyendo actividades de inicio, desarrollo y cierre, así como recursos didácticos y criterios de evaluación.

3. Prompts para elaboración de actividades de clase, diseño de rúbrica y elaboración de evaluación:

Prompts: Crea una secuencia de actividades significativas que conecten los contenidos con la vida real de los estudiantes. Utiliza una variedad de estrategias pedagógicas activas, como proyectos colaborativos y resolución de problemas, para fomentar el aprendizaje profundo. Diseña una rúbrica de evaluación auténtica que permita valorar la capacidad de los estudiantes para aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones reales. Complementa la evaluación con una prueba sumativa que incluya preguntas de desempeño que simulen situaciones de la vida real.

4. Prompts para elaboración de informes académicos de los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal “Provincia de Tungurahua”:

Prompts: Elabora un informe de evaluación cualitativa y cuantitativa que describa el desempeño académico, socioemocional y personal de cada estudiante de la Unidad Educativa Fiscal “Provincia de Tungurahua”. Incluye una valoración detallada de los avances logrados, las dificultades encontradas y las fortalezas a potenciar. Ofrece recomendaciones personalizadas y específicas para cada estudiante, orientadas a mejorar su aprendizaje y desarrollo integral. Fomenta la reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje y proporciona retroalimentación constructiva para impulsar su progreso.

Nota: Autores (2025).

4. Discusión

Los resultados obtenidos en esta investigación revelan una falta significativa de conocimiento y uso de la IA en la educación, lo cual es consistente con hallazgos de estudios previos que han señalado que la adopción de tecnologías emergentes, como la IA, sigue siendo limitada entre los docentes. En este sentido, el 44% de los docentes

indicó que tienen contacto "a veces" con la IA, mientras que un 25% mencionó que "casi nunca" se informa sobre este tema, lo que pone en evidencia una desconexión entre el creciente interés por la IA en el ámbito educativo y la falta de familiaridad de los docentes con estas tecnologías. Este fenómeno ha sido señalado por Mota (2020), quien destaca que muchos docentes aún carecen de formación adecuada en nuevas tecnologías, lo que afecta su capacidad para integrar la IA en sus prácticas pedagógicas. La falta de familiaridad con la IA se convierte en una barrera para su incorporación efectiva en los procesos educativos, ya que los docentes no se sienten lo suficientemente preparados para utilizar herramientas tecnológicas avanzadas en su labor diaria (Mufungisi, 2024).

Asimismo, los datos obtenidos sobre el uso de la IA en la planificación curricular son alarmantes. El 38% de los docentes declaró que usa IA "casi nunca" y un 37% "nunca", lo que refleja una integración limitada de la IA en los procesos pedagógicos. Este hallazgo es coherente con las observaciones de Holguin et al (2021), quien argumenta que, a pesar de los grandes avances en tecnologías educativas, su implementación sigue siendo inconsistente, en parte debido a la falta de formación continua en el uso de herramientas tecnológicas. La escasa integración de la IA en la planificación curricular puede estar vinculada a la falta de recursos tecnológicos adecuados, la resistencia al cambio y la falta de capacitación específica en estas herramientas. De acuerdo con (Jara et al., 2024), la efectividad de las herramientas digitales en el aula depende de su integración en el diseño curricular, lo que requiere de una preparación adecuada por parte de los docentes para su uso adecuado.

En relación con las necesidades docentes, los resultados muestran que los docentes priorizan el fortalecimiento de sus competencias digitales, lo que coincide con estudios previos que han identificado la formación continua como una necesidad crítica para la integración de la tecnología en la educación. Según un informe de la UNESCO (2011), la capacitación docente en el uso de tecnologías digitales es fundamental para que los docentes puedan adaptar sus métodos de enseñanza a las nuevas demandas pedagógicas del siglo XXI. La necesidad de formación en planificación, evaluación y el diseño de clases se complementa con la observación de que, aunque los docentes reconocen la importancia de la motivación y las dinámicas de aula, consideran que la competencia técnica es más urgente (Mota, 2020).

5. Conclusiones

Los resultados reflejan que la implementación de una estrategia pedagógica basada en recursos digitales y la IA es urgente y necesaria para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en el contexto de la educación remota. La falta de conocimiento constante sobre IA, evidenciada por el hecho de que solo el 44% de los docentes afirma tener contacto ocasional con información sobre IA, subraya la necesidad de estructurar programas que integren estas herramientas en las prácticas pedagógicas. Una estrategia adecuada debe centrarse en personalizar los procesos

de aprendizaje, aprovechando las capacidades de la IA para optimizar la planificación, evaluación y dinamización de las actividades académicas, tal como proponen estudios recientes sobre el impacto de la tecnología en la educación remota.

La investigación demuestra que existe una necesidad prioritaria de fortalecer las competencias digitales de los docentes, lo que coincide con la percepción de estos sobre sus áreas de mejora, como la planificación y la evaluación de clases. Los resultados, donde el 38% y el 37% de los docentes reconocen usar IA "casi nunca" o "nunca", evidencian la falta de capacitación específica en herramientas tecnológicas avanzadas. Para abordar esta problemática, es fundamental implementar programas de formación continua que incluyan el uso práctico de herramientas como ThinköAI, ChatGPT y Leonardo AI.

La escasa integración de la IA en los procesos pedagógicos, reflejada en los resultados del estudio, señala la necesidad de acompañamiento técnico y pedagógico para que los docentes comprendan cómo utilizar estas tecnologías en su contexto educativo. Se requiere un enfoque práctico que no solo se limite a la exploración de herramientas, sino que también permita a los docentes experimentar con su aplicación en actividades como la personalización de contenidos, la creación de evaluaciones interactivas y el diseño de informes académicos. La orientación en la aplicación de la IA debe alinearse con modelos pedagógicos, como el conectivismo, que promueven el aprendizaje mediante la interacción con tecnologías digitales avanzadas.

La evaluación continua del uso de recursos digitales es esencial para garantizar el impacto de las estrategias implementadas en el proceso formativo de los docentes de la Unidad Educativa Fiscal "Provincia de Tungurahua". Los resultados destacan la percepción limitada de los docentes sobre la IA, lo que subraya la importancia de monitorear y ajustar las intervenciones pedagógicas según los avances en el nivel de competencia digital alcanzado. Esta evaluación debe incluir indicadores relacionados con la frecuencia de uso, la efectividad en la enseñanza y el impacto en la motivación y participación de los estudiantes.

Referencias Bibliográficas

- Chicaiza, J. del R. C., Santillán, A. N. C., Chicaiza, M. G. C., Obando, M. F. R., & Pacheco, R. J. R. J. P. (2021). Desarrollo de proyectos interdisciplinarios en la educación remota ecuatoriana. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 25(2), Article 2. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v25i2.1527>
- Espinel, L. Á. N. (2022). Educación remota durante la emergencia por COVID-19. Análisis de la experiencia de los estudiantes universitarios1. *Revista Historia de la Educación Latinoamericana*, 24(39), 231-255. <https://doi.org/10.19053/01227238.12632>

- Gancino Moreno, C. E., Cárdenas Pila, V. N., Maliza Muñoz, W. F., & Álzate Peralta, L. A. (2024). Fortalecimiento de la práctica pedagógica en educación primaria a través de la capacitación en el uso de Educaplay. *Código Científico Revista De Investigación*, 5(2), 1663–1679. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v5/n2/604>
- Jara González, J. G., Maliza Muñoz, W. F., & Álzate-Peralta, L. A. (2024). Entornos Virtuales de Aprendizaje y su Incidencia en el Trabajo Colaborativo. *Código Científico Revista De Investigación*, 5(2), 1680–1702. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v5/n2/618>
- Jara, R. J. (2021). Estrategias pedagógicas con tecnología en la enseñanza de la escritura académica universitaria: Una revisión sistemática. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 15(1). <https://doi.org/10.19083/ridu.2021.1209>
- Julio Idoyaga, I., Lorenzo, M. G., Julio Idoyaga, I., & Lorenzo, M. G. (2023). La educación en ciencias naturales en la universidad intangible. Hacia una buena enseñanza remota de emergencia. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 22(48), 310-326. <https://doi.org/10.21703/0718-5162.v22.n48.2023.018>
- Loayza, M., Gallarday Morales, S. A., Arana Loayza, P. K., Loayza Romero, M., Gallarday Morales, S. A., & Arana Loayza, P. K. (2022). Impacto de las estrategias pedagógicas en las habilidades de comprensión lectora. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(25), 1355-1366. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i25.417>
- Lugo, M. T., & Loíacono, F. (2020). Planificar la educación en la pospandemia: De la educación remota de emergencia a los modelos híbridos. *Educación y Tecnología*. <https://publicaciones.flacso.edu.uy/index.php/edutic/article/view/2>
- Maldonado, J., & Xavier, F. (2016). La educación a distancia, una necesidad para la formación de los profesionales. *Revista Universidad y Sociedad*, 8(1), 106-111.
- Manyari Del Carpio, S. E., Vargas Manyari, J. H., Cruz Oyola, I. E., Manyari Del Carpio, S. E., Vargas Manyari, J. H., & Cruz Oyola, I. E. (2023). Recursos digitales favorecen el proceso de enseñanza y aprendizaje en tiempos de pandemia. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(27), 397-402. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i27.524>
- Marotias, A. (2020). La educación remota de emergencia y los peligros de imitar lo presencial. *Hipertextos*, 8, n.º 14. <https://doi.org/10.24215/23143924e025>
- Mena Bermeo, S. A., Medina Romero, A. P., Maliza Muñoz, W. F., & Robinson Aguirre, J. O. (2024). Google Classroom como estrategia de refuerzo académico en el aprendizaje de Diseño Web. *Código Científico Revista De Investigación*, 5(1), 579–597. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v5/n1/399>
- Ministerio de Educación. (2020). *Ley Organica de Educacion Intercultural LOEI codificado.pdf*.

[https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley Organica de Educacion Intercultural LOEI codificado.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf)

- Mota, K., Concha, C., & Muñoz, N. (2020). Educación Virtual Como Agente Transformador De Los Procesos De Aprendizaje. *Revista on line de Política e Gestão Educacional*, 24(3), 1216-1225.
- OMS. (2020). *Consideraciones para las medidas de salud pública relativas a las escuelas en el contexto de la COVID-19*. Anexo del documento Consideraciones relativas a los ajustes de las medidas de salud pública y sociales en el contexto de la COVID-19. https://iris.who.int/bitstream/handle/10665/335825/WHO-2019-nCoV-Adjusting_PH_measures-Schools-2020.2.spa.pdf
- Ramos, L. H., Inga, L. A. T., Anzuhuelo, A. M. A., & Díaz, S. S. (2021). Educación remota y desempeño docente en las instituciones educativas de Huancavelica en tiempos de COVID-19. *Apuntes Universitarios*, 11(3), Article 3. <https://doi.org/10.17162/au.v11i3.692>
- Rosero Camacho, A. M., Ríos Abalo, L. M., Maliza Muñoz, W. F., & Yáñez Cando, X. O. (2024). Gamificación en la evaluación de los aprendizajes de matemáticas en estudiantes de secundaria. *Código Científico Revista De Investigación*, 5(1), 455–472. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v5/n1/392>
- Salas Giler, C. I., Valero Moran, E. E., Maliza Muñoz, W. F., & Pérez Barrera, H. M. (2024). Estrategias pedagógicas innovadoras para potenciar la enseñanza de emprendimiento en entornos digitales. *Código Científico Revista De Investigación*, 5(1), 525–550. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v5/n1/394>
- Serrano. (2019). El Constructivismo hoy: Enfoques constructivistas en educación. *Revista electrónica de investigación educativa*, 13(1), 1-27.
- UNESCO. (2020). *Educación remota de emergencia: Experiencias de estudiantes de una unidad académica regional de la BUAP durante la pandemia de COVID-19—UNESCO Biblioteca Digital*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380850>