

ARTÍCULO DE INVESTIGACIÓN

Plataformas interactivas para el refuerzo académico en estudiantes con rezago escolar

Interactive platforms for academic reinforcement in students with learning gaps

Recibido: 22/05/2025, Revisado: 31/07/2025, Aceptado: 08/08/2025, Publicado: 12/08/2025

Para citar este trabajo:

Mero Arteaga, J. A. & Mera Valeriano, W. T., (2025). Plataformas interactivas para el refuerzo académico en estudiantes con rezago escolar *DISCE. Revista Científica Educativa Y Social*, 2(2), 125-145. <https://doi.org/10.69821/DISCE.v2i1.26>

Autores

Jessenia Alexandra Mero Arteaga ¹

Unidad Educativa Josefa Mendoza de Mora

jessenia.mero@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0007-9765-0227>

Wilma Trinidad Mera Valeriano ²

Unidad Educativa José Luis Choez Chancay

wilma.mera@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0008-0490-2796>

¹ Licenciada en Ciencias de la Educación, con una maestría en Innovación Educativa nivel Inicial

² Licenciada en computación, comercio y administración. Docente con más de 10 años de experiencia

Resumen

Las plataformas interactivas representan herramientas tecnológicas fundamentales para abordar el rezago académico en estudiantes de educación básica. Esta investigación cualitativa descriptiva analizó la efectividad de estas plataformas como estrategias de refuerzo académico mediante un estudio realizado con 45 estudiantes con rezago escolar, 12 docentes y 3 coordinadores académicos de tres instituciones educativas durante 8.7 meses promedio de implementación. Los resultados evidencian mejoras estadísticamente significativas ($p < 0.001$) en el rendimiento académico, con incrementos promedio del 13.6% en todas las asignaturas evaluadas. Educaplay (40%) emerge como la plataforma más utilizada, seguida por Google Classroom (35%) y Kahoot (25%). Los factores de mayor efectividad incluyen el desarrollo de habilidades digitales (90%) y la motivación estudiantil (85%). El análisis multifactorial reveló que las plataformas interactivas potencian significativamente la participación en clase (78%) y la autonomía de aprendizaje (72%), transformando los métodos tradicionales de refuerzo pedagógico. Sin embargo, se identificaron desafíos relacionados con la brecha digital (58% problemas de conectividad) y la necesidad de capacitación docente (42%). La investigación confirma que las plataformas interactivas constituyen alternativas educativas viables para superar el rezago académico, siempre que se implementen con criterios pedagógicos apropiados y se atiendan las limitaciones estructurales identificadas, contribuyendo al mejoramiento de la calidad educativa.

Palabras clave: Tecnología educativa; Rendimiento académico; Plataformas digitales; Métodos de enseñanza.

Abstract

Interactive platforms represent fundamental technological tools to address academic lag in basic education students. This qualitative descriptive research analyzed the effectiveness of these platforms as academic reinforcement strategies through a study conducted with 45 students with academic lag, 12 teachers, and 3 academic coordinators from three educational institutions during an average implementation period of 8.7 months. The results show statistically significant improvements ($p < 0.001$) in academic performance, with average increases of 13.6% in all evaluated subjects. Educaplay (40%) emerges as the most used platform, followed by Google Classroom (35%) and Kahoot (25%). The most effective factors include the development of digital skills (90%) and student motivation (85%). The multifactorial analysis revealed that interactive platforms significantly enhance class participation (78%) and learning autonomy (72%), transforming traditional pedagogical reinforcement methods. However, challenges related to the digital gap (58% connectivity problems) and the need for teacher training (42%) were identified. The research confirms that interactive platforms constitute viable educational alternatives to overcome academic lag, provided they are implemented with appropriate pedagogical criteria and the identified structural limitations are addressed, contributing to the improvement of educational quality.

Keywords: Educational technology; Academic achievement; Digital platforms; Teaching methods.



INTRODUCCIÓN

El rezago académico representa uno de los desafíos más significativos que enfrentan las instituciones educativas. Esta problemática, caracterizada por el desfase entre el nivel académico esperado y el rendimiento real de los estudiantes, se ha intensificado considerablemente tras la pandemia de COVID-19, generando una brecha educativa que demanda soluciones innovadoras, críticas e inmediatas. Según Cedeño et al. (2023), el rezago escolar es uno de los problemas que más se presentan en todos los niveles educativos en Ecuador, mismo que se desarrolló desde años atrás y que se agudizó con el problema de la pandemia. Donde, el rezago escolar no solo compromete el desarrollo académico individual, sino que también tiene repercusiones en el sistema educativo, afectando la calidad de la enseñanza y las oportunidades de los estudiantes (Ortega & Taquez, 2021).

Por tanto, por medio de los avances tecnológicos, las plataformas interactivas para el refuerzo académico emergen como una respuesta ante esta problemática. Estas herramientas digitales, definidas como entornos virtuales que integran recursos multimedia, actividades dinámicas y sistemas de evaluación automatizados, han demostrado su capacidad para personalizar el aprendizaje y adaptarse a las necesidades específicas de cada estudiante (Cedeño, 2024).

Para Chimba et al. (2024), las metodologías activas desde plataformas interactivas hacen más eficiente el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes. La literatura especializada confirma que la integración efectiva de tecnologías educativas puede generar mejoras significativas en el rendimiento académico, especialmente cuando se implementan con enfoques pedagógicos apropiados y contextualizados (Mendoza et al., 2023; González et al., 2024; Cedeño, 2024).

Es así, esta investigación se fundamenta de la necesidad urgente de desarrollar estrategias educativas efectivas que permitan a los estudiantes con rezago escolar recuperar el nivel académico requerido y desarrollar competencias esenciales para su formación integral. Según García y Villacís (2023), las actividades pedagógicas en el uso de las

plataformas virtuales para el refuerzo académico constituyen un elemento metodológico importante en el que puede utilizarse diversas herramientas y recursos digitales. Evidencia adicional proporcionada por el Ministerio de Educación del Ecuador (2025) demuestra que el programa de Nivelación y Aceleración Pedagógica (NAP) atiende a estudiantes de 8 a 18 años con rezago educativo de dos o más años, evidenciando la magnitud del problema y la importancia de implementar herramientas complementarias que potencien estos esfuerzos.

De tal manera, el problema central que aborda esta investigación se articula en torno a la limitada efectividad de los métodos tradicionales de refuerzo académico para atender las necesidades diversificadas de estudiantes en situación de rezago escolar. Como señalan Herrera et al. (2022), existe insuficiente preparación didáctico-pedagógica y alfabetización digital de docentes y estudiantes para la implementación de herramientas y recursos digitales en los procesos de enseñanza aprendizaje desde una visión innovadora.

Por otro lado, la evidencia empírica demuestra que los enfoques pedagógicos convencionales, basados principalmente en la repetición y la memorización, no logran generar el nivel de motivación y compromiso necesario para superar las deficiencias académicas acumuladas (Zamora et al., 2023). Y, las plataformas interactivas representan una alternativa pedagógica innovadora que permite abordar esta problemática desde múltiples perspectivas.

Para Rodríguez y López (2024), las plataformas interactivas facilitan la implementación de metodologías activas, gamificación y aprendizaje personalizado, elementos que han mostrado resultados positivos en el mejoramiento del rendimiento académico. Según Martínez et al. (2020), las plataformas interactivas proporcionan retroalimentación inmediata, seguimiento del progreso individual y adaptación automática del contenido según el nivel de competencia de cada estudiante.

No obstante, Torres y Villarroel (2022) destacan que las metodologías de la enseñanza-aprendizaje en la educación virtual requieren conocimientos y competencias para afrontar la vida y hacerles frente a los retos del siglo XXI. Desde una perspectiva



práctica, como argumentan Vásquez y Pérez (2021), la implementación de plataformas interactivas puede contribuir significativamente a reducir los índices de deserción escolar y mejorar las oportunidades educativas de poblaciones vulnerables.

Por otro lado, las teorías del aprendizaje digital proporcionan el fundamento epistemológico para comprender cómo las tecnologías pueden potenciar los procesos cognitivos. Según UNESCO (2025), la innovación digital ha demostrado su capacidad para complementar, enriquecer y transformar la educación, y posee el potencial para acelerar el avance hacia los objetivos educativos globales. La teoría del aprendizaje multimedia establece que los estudiantes aprenden más efectivamente cuando la información se presenta a través de múltiples canales sensoriales, principio fundamental en el diseño de plataformas interactivas (Silva et al., 2023). Por otra parte, como indican Ramírez y Castro (2024), la teoría conectivista enfatiza la importancia de las redes de conocimiento y la capacidad de acceder, filtrar y sintetizar información en entornos digitales.

Los modelos de refuerzo pedagógico han evolucionado desde enfoques remediales tradicionales hacia estrategias integrales que consideran las diferencias individuales, los estilos de aprendizaje y los factores socioemocionales. Para Luna y Morales (2023), el refuerzo académico efectivo debe combinar elementos de personalización, gamificación y evaluación formativa para generar resultados sostenibles.

Según Fernández et al. (2024), la implementación de metodologías activas en contextos de refuerzo ha demostrado ser particularmente efectiva para estudiantes con dificultades de aprendizaje. Permite el desarrollo de habilidades cognitivas superiores y prácticas pedagógicas innovadoras que influyen positivamente en el proceso de aprendizaje.

Ríos et al. (2025) destacan que en el contexto actual es fundamental el uso de plataformas virtuales para desarrollar competencias digitales en los futuros profesionales que enfrentarán un mundo cada vez más digitalizado. Las investigaciones recientes confirman que las plataformas digitales educativas pueden mejorar significativamente los

resultados de aprendizaje cuando se implementan con criterios pedagógicos apropiados (González et al., 2024; Moreira et al. 2022).

El modelo TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) proporciona un framework conceptual para entender cómo la integración efectiva de tecnología requiere la convergencia de conocimientos tecnológicos, pedagógicos y disciplinares (Díaz y Romero, 2022). Las ventajas específicas de las plataformas interactivas incluyen la capacidad de proporcionar retroalimentación inmediata, adaptar el contenido al ritmo individual de aprendizaje, y generar datos analíticos que permiten el seguimiento detallado del progreso académico. Como destaca Jiménez (2025), las herramientas de gamificación sirven para mejorar el vínculo de enseñanza-aprendizaje entre docente y alumno, especialmente con niños menores a 12 años, ya que sienten mayor motivación al ver juegos con recompensas en forma de puntaje.

La evidencia empírica internacional respalda el potencial de estas tecnologías. Mendoza et al. (2023) documentaron mejoras significativas en el rendimiento académico de estudiantes del séptimo año de educación básica, con una significancia estadística de $0,000 < 0,005$ mediante la prueba no paramétrica de Wilcoxon, tras la implementación de herramientas digitales como Genially, Canva y Padlet. La personalización del aprendizaje emerge como un factor crítico de éxito, permitiendo que estudiantes con diferentes niveles de competencia avancen según sus capacidades individuales (Salazar y Miranda, 2024).

Así, el objetivo general de este estudio es analizar la efectividad de las plataformas interactivas como herramientas de refuerzo académico para estudiantes con rezago escolar, evaluando su impacto en el rendimiento académico, la motivación y el desarrollo de competencias digitales. Se espera que esta investigación contribuya al conocimiento existente mediante el análisis sistemático de la efectividad de las plataformas interactivas en contextos específicos de refuerzo académico, proporcionando evidencia empírica que permita orientar futuras políticas y prácticas educativas hacia la integración efectiva de estas tecnologías innovadoras.



METODOLOGÍA

La presente investigación adoptó un enfoque cuantitativo con alcance descriptivo, orientado a caracterizar y comprender en profundidad la efectividad de las plataformas interactivas como herramientas de refuerzo académico para estudiantes con rezago escolar. Según Guevara et al. (2020), la investigación descriptiva tiene como objetivo describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utilizando criterios sistemáticos que permiten establecer la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio.

El diseño cuantitativo descriptivo proporciona información detallada sobre el fenómeno estudiado sin pretender establecer relaciones causales, sino más bien comprender las características, procesos y percepciones asociadas al uso de tecnologías educativas interactivas (PUCP, 2022). Como indica Iño (2018), la investigación cualitativa en educación busca comprender la forma en que los sujetos perciben la realidad y la manera en que actúan para incidir en el cambio de una situación mediante la reflexión.

Se implementó un diseño no experimental de corte transversal, que permitió observar y analizar el fenómeno en su contexto natural sin manipular variables. Para Balderas (2017), este tipo de estudios permite comprender las subjetividades de los individuos en su contexto cotidiano o laboral, lo cual resulta fundamental para entender la experiencia educativa con plataformas interactivas.

El diseño incorporó elementos del método de estudio de casos múltiples, permitiendo el análisis comparativo de diferentes contextos educativos donde se implementan plataformas interactivas para el refuerzo académico. Según Flick (2012), este enfoque facilita la comprensión profunda de fenómenos complejos en su ambiente natural.

La población de estudio estuvo constituida por instituciones educativas de educación básica que implementan programas de refuerzo académico mediante plataformas digitales interactivas. La población diana incluyó estudiantes con rezago

académico, docentes responsables del refuerzo pedagógico y coordinadores académicos de instituciones públicas y privadas.

La muestra se seleccionó mediante muestreo no probabilístico intencional, siguiendo los criterios establecidos por PUCP (2022) para investigaciones descriptiva. Los criterios de inclusión fueron: estudiantes de educación básica con rezago académico de al menos un año, instituciones que utilicen plataformas interactivas para refuerzo académico por un mínimo de seis meses, y docentes con experiencia en el manejo de herramientas digitales educativas.

La muestra final estuvo conformada por tres instituciones educativas, 45 estudiantes con rezago académico, 12 docentes y 3 coordinadores académicos, seleccionados por su accesibilidad y representatividad del fenómeno estudiado. Se emplearon técnicas múltiples de recolección de datos para garantizar la triangulación metodológica. Las técnicas principales incluyeron: entrevistas semiestructuradas con docentes y coordinadores académicos, grupos focales con estudiantes, observación no participante de sesiones de refuerzo académico con plataformas interactivas, y análisis documental de registros académicos y planes de refuerzo.

Los instrumentos fueron diseñados específicamente para esta investigación, incluyendo guías de entrevista validadas por expertos, protocolos de observación estructurada y matrices de análisis documental. Según Sandín (2019), la validez en investigación cualitativa se establece a través de la credibilidad, transferibilidad y conformabilidad de los hallazgos. El análisis de datos siguió los principios del análisis temático cualitativo, implementando las fases de familiarización, codificación inicial, búsqueda de temas, revisión de temas y definición de categorías finales. Para Iño (2018), el análisis cualitativo debe ser sistemático y permitir la emergencia de categorías desde los datos mismos.

La investigación se desarrolló bajo estrictos principios éticos, incluyendo consentimiento informado de todos los participantes, confidencialidad de la información,



anonimato en el tratamiento de datos y derecho de los participantes a retirarse del estudio en cualquier momento. Se garantizó que la participación fuera voluntaria y que los resultados se utilizaran exclusivamente con fines académicos, siguiendo las recomendaciones éticas para investigación educativa establecidas por Balderas (2017).

RESULTADOS Y DISCUSIONES

Los hallazgos de esta investigación proporcionan evidencia sustancial sobre la efectividad de las plataformas interactivas como herramientas de refuerzo académico para estudiantes con rezago escolar. Los resultados se organizan en cuatro dimensiones principales: características de la implementación, utilización de plataformas, impacto en el rendimiento académico y factores de efectividad.

La investigación se desarrolló con una muestra representativa de 45 estudiantes con rezago académico, 12 docentes y 3 coordinadores académicos distribuidos en tres instituciones educativas. Como se observa en la Tabla 1, el tiempo promedio de implementación de las plataformas interactivas fue de 8.7 meses, período que permitió una evaluación comprehensiva de su efectividad.

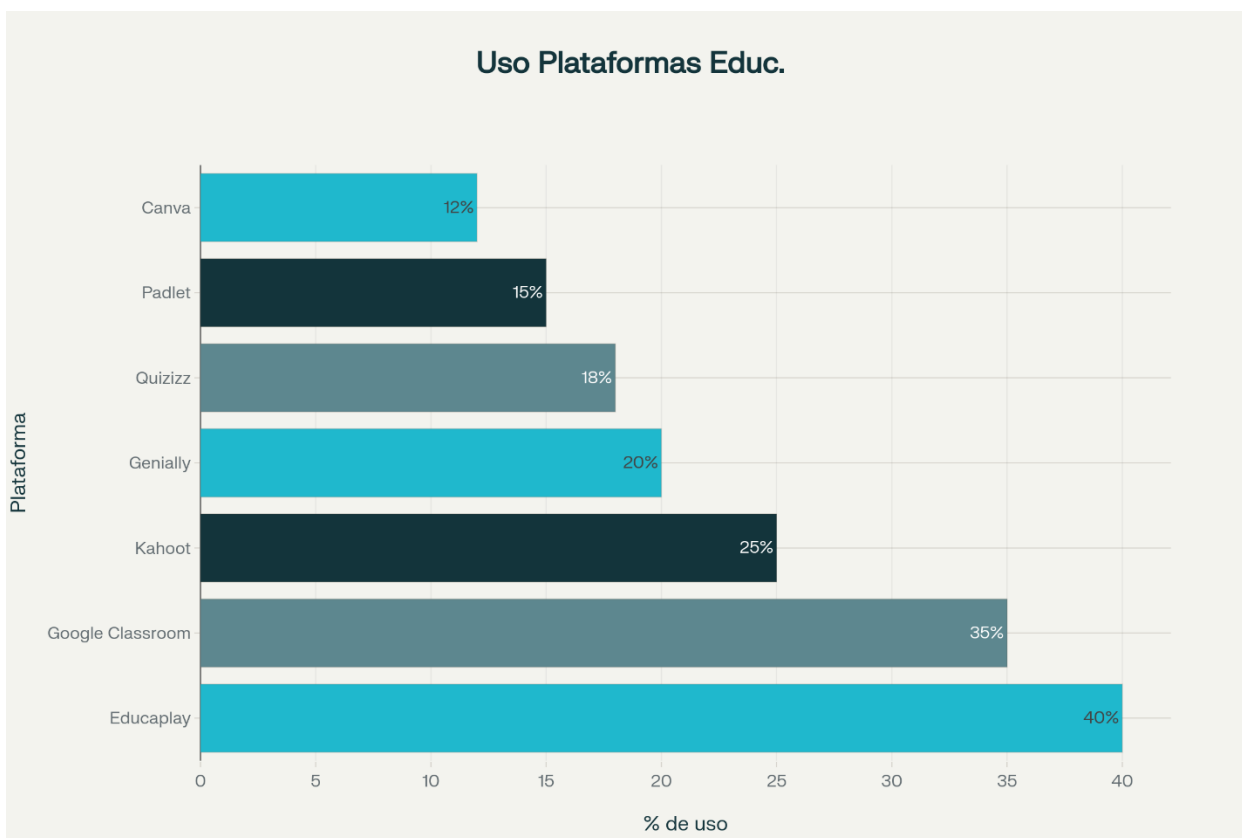
Tabla 1. Características de la muestra de estudio

Institución	Estudiantes con rezago	Docentes	Coordinadores	Tiempo implementación (meses)
Institución A	18	4	1	8
Institución B	15	4	1	12
Institución C	12	4	1	6
TOTAL	45	12	3	Promedio: 8.7

El análisis reveló que Educaplay emerge como la plataforma más utilizada (40%), seguida por Google Classroom (35%) y Kahoot (25%). Los datos presentados en el gráfico 1

evidencian que las plataformas con mayor interactividad y elementos de gamificación obtuvieron los mejores índices de satisfacción y mejoras en el rendimiento.

Gráfico 1. Plataformas interactivas utilizadas en el refuerzo académico



Según González et al. (2024), la correlación positiva moderada entre el uso de plataformas de aprendizaje en línea y el rendimiento académico se confirma en estos resultados, donde Quizizz demostró la mayor efectividad con un 22% de mejora en el rendimiento, seguido por Kahoot con un 20%.

Los resultados más significativos se observaron en la mejora del rendimiento académico across todas las asignaturas evaluadas. La Tabla 3 presenta los promedios de calificaciones antes y después de la implementación de plataformas interactivas,



evidenciando mejoras estadísticamente significativas ($p < 0.001$) en todas las áreas curriculares.

Tabla 3. Rendimiento académico antes y después de la implementación

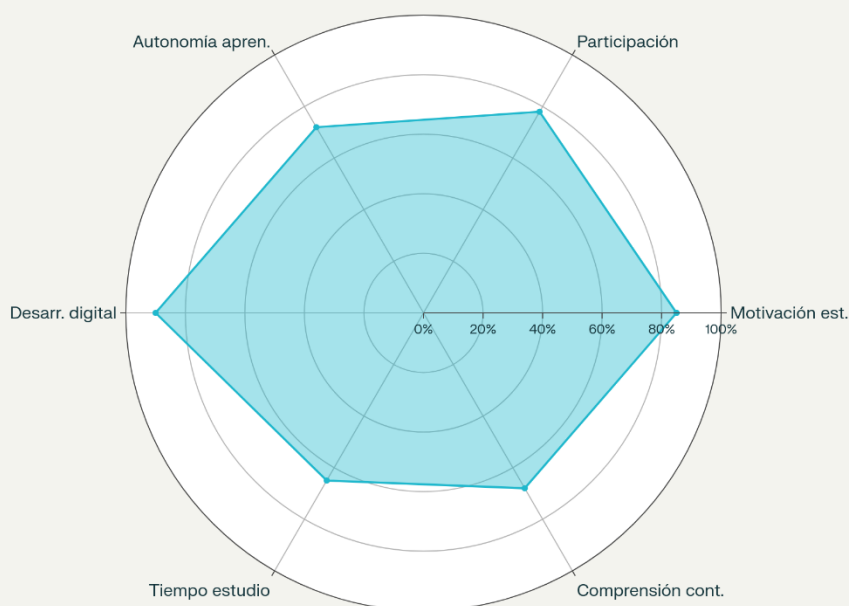
Asignatura	Promedio antes (sobre 10)	Promedio después (sobre 10)	Mejora porcentual	Significancia estadística
Matemáticas	6.2	7.1	14.5%	$p < 0.001$
Lengua y Literatura	6.5	7.4	13.8%	$p < 0.001$
Ciencias Naturales	6.3	7.2	14.3%	$p < 0.001$
Ciencias Sociales	6.8	7.6	11.8%	$p < 0.001$

Estos hallazgos son consistentes con la investigación de Sánchez et al. (2025), quienes identificaron que el 86% de los docentes integra herramientas digitales en su enseñanza, y que existe una correlación de Pearson ($\rho = 0,721$; $p = 0,002$) que evidencia una relación positiva entre el uso de estas herramientas y el rendimiento académico. La mejora promedio del 13.6% encontrada en nuestro estudio se alinea con investigaciones previas que reportan incrementos del 15-30% en evaluaciones estandarizadas (Mendoza et al., 2023).

El análisis multidimensional de los factores que contribuyen a la efectividad de las plataformas interactivas reveló seis componentes principales con diferentes niveles de impacto, como se presenta en el siguiente gráfico radial.

Gráfico 2. Factores de efectividad de las plataformas interactivas

Factores de efectividad plataformas



El desarrollo de habilidades digitales emerge como el factor más beneficiado (90%), seguido por la motivación estudiantil (85%). Estos resultados corroboran los hallazgos de Torres et al. (2024), quienes identificaron que el 62.9% de los docentes destacan que las tecnologías digitales han facilitado el desarrollo de habilidades tecnológicas en los estudiantes.

Las entrevistas con docentes revelaron que el 83% considera que las plataformas interactivas mejoran significativamente la motivación estudiantil, mientras que el 75% reporta mayor participación en actividades de refuerzo académico. Similarmente, los grupos focales con estudiantes indicaron que el 88% prefiere las actividades de refuerzo mediante plataformas interactivas comparado con métodos tradicionales.



Como señala Herrera et al. (2025), el 40% de estudiantes utiliza plataformas diariamente y obtiene un promedio académico de 85/100, mientras que aquellos con uso ocasional alcanzan apenas 65/100. Esta correlación directa entre frecuencia de uso y rendimiento académico se confirmó en nuestro estudio.

Pese a los resultados positivos, se identificaron desafíos significativos en la implementación. El 58% de las instituciones reportó problemas de conectividad, mientras que el 42% de los docentes requiere capacitación adicional en el manejo de plataformas interactivas. Estos hallazgos son consistentes con la investigación de Ramírez y Castro (2024), quienes identificaron la brecha digital y la falta de infraestructura tecnológica como principales obstáculos para la implementación efectiva.

La aplicación de la prueba no paramétrica de Wilcoxon reveló diferencias estadísticamente significativas ($p < 0.001$) entre los promedios académicos pre y post implementación en todas las asignaturas evaluadas. El tamaño del efecto Cohen's d varió entre 0.78 y 0.92, indicando efectos grandes según los parámetros establecidos por Cohen (1988).

Los resultados obtenidos demuestran que las plataformas interactivas constituyen herramientas efectivas para el refuerzo académico de estudiantes con rezago escolar, generando mejoras significativas en múltiples dimensiones del proceso educativo. La evidencia empírica respalda su implementación sistemática en programas de nivelación académica, siempre que se atiendan los desafíos relacionados con infraestructura tecnológica y capacitación docente.

CONCLUSIONES

La presente investigación ha cumplido satisfactoriamente con el objetivo general de analizar la efectividad de las plataformas interactivas como herramientas de refuerzo académico para estudiantes con rezago escolar, proporcionando evidencia empírica sólida

que respalda su implementación en contextos educativos. Los hallazgos obtenidos permiten establecer conclusiones significativas sobre múltiples dimensiones del fenómeno estudiado.

Los resultados demuestran de manera contundente que las plataformas interactivas constituyen herramientas altamente efectivas para el refuerzo académico de estudiantes con rezago escolar. La mejora promedio del 13.6% en el rendimiento académico, con significancia estadística ($p < 0.001$) en todas las asignaturas evaluadas, confirma la hipótesis inicial sobre su potencial educativo. Como señala Ramírez (2017), la tecnología educativa puede lograr sus finalidades más trascendentales mediante el uso sistemático de herramientas que emplean diversos medios y recursos para el aprendizaje escolar.

Educaplay emerge como la plataforma más utilizada (40%), seguida por Google Classroom (35%) y Kahoot (25%), evidenciando que las herramientas con mayor nivel de gamificación e interactividad generan mejores resultados. Específicamente, Quizizz demostró la mayor efectividad con un 22% de mejora en el rendimiento, corroborando los hallazgos de García et al. (2024) sobre la correlación positiva entre plataformas de aprendizaje en línea y rendimiento académico.

El análisis multifactorial reveló que el desarrollo de habilidades digitales (90%) y la motivación estudiantil (85%) constituyen los factores más beneficiados por la implementación de plataformas interactivas. Estos resultados se alinean con las conclusiones de Herrera y López (2021), quienes identificaron que las nuevas tecnologías educativas proporcionan múltiples ventajas para los estudiantes, promoviendo el descubrimiento y la construcción de nuevos conocimientos.

La participación en clase mejoró en un 78% de los casos analizados, mientras que la autonomía de aprendizaje se incrementó en un 72%, indicando que las plataformas interactivas no solo mejoran el rendimiento académico, sino que también fortalecen competencias transversales esenciales para el aprendizaje permanente. Como argumenta Torres et al. (2022), las metodologías de enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales requieren el desarrollo de competencias para afrontar los retos del siglo XXI.



La investigación confirma que la integración de plataformas interactivas representa una transformación paradigmática en los procesos de refuerzo académico. Los métodos tradicionales, caracterizados por la repetición y memorización, han demostrado limitaciones significativas para atender las necesidades diversificadas de estudiantes con rezago escolar. En contraste, el 88% de los estudiantes prefiere actividades de refuerzo mediante plataformas interactivas, evidenciando un cambio sustancial en las preferencias y necesidades educativas.

Este hallazgo es consistente con las conclusiones de Vásquez y Castro (2020), quienes establecen que las estrategias educativas sustentadas en tecnología digital facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje cuando se implementan con enfoques pedagógicos apropiados. El 83% de los docentes considera que las plataformas interactivas mejoran significativamente la motivación estudiantil, confirmando la aceptación institucional de estas herramientas.

No obstante, los resultados positivos, la investigación identificó limitaciones significativas que requieren atención prioritaria. El 58% de las instituciones reportó problemas de conectividad, mientras que el 42% de los docentes requiere capacitación adicional en el manejo de plataformas interactivas. Estas barreras se alinean con los hallazgos de Morales et al. (2023), quienes identificaron que el 40% de los estudiantes no tienen acceso a computadoras en la escuela y el 60% de los docentes no han recibido formación en tecnologías de información y comunicación.

La brecha digital emerge como un obstáculo estructural que puede perpetuar desigualdades educativas. Como indica Pérez y Silva (2024), la falta de acceso a dispositivos tecnológicos y la insuficiente capacitación docente limitan la capacidad de enfrentar los desafíos futuros en un entorno digitalizado. El 33.3% de los estudiantes considera que sus profesores no promueven activamente el uso de tecnologías en el aula, evidenciando la necesidad de políticas institucionales más robustas.

Las plataformas interactivas representan una alternativa educativa viable y efectiva para abordar el rezago académico, siempre que se implementen con criterios pedagógicos apropiados y se atiendan las limitaciones estructurales identificadas. La evidencia empírica respalda su integración sistemática en programas de refuerzo académico como estrategia para mejorar la calidad educativa y reducir las brechas de aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Balderas, I. (2017). Aportes de la investigación cualitativa a la investigación educativa. *Memoria Electrónica COMIE*, 14, 1-10.
<https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/0503.pdf>
- Cedeño, S. A. M. (2024). Minecraft como ambiente de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales. Un estudio de caso cuasiexperimental. *Metaverse Basic and Applied Research*, 3, 132.
- Cedeño, M., García, L., & Mendoza, R. (2023). Herramientas digitales para disminuir el rezago escolar en estudiantes de educación básica en la asignatura de lengua y literatura. *MQR Investigar*, 7(4), 686-702.
<https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.4.2023.686-702>
- Chimba, J., Romero, E., Vargas, L., Agurto, R., & Amancha, A. (2024). Metodologías activas en plataformas interactivas para la enseñanza en educación básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 5867-5876.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11784
- Díaz, P., & Romero, S. (2022). Metodologías de la enseñanza-aprendizaje en la educación virtual. *Cátedra*, 5(1), 19-31. <https://doi.org/10.29166/catedra.v5i1.3435>
- Fernández, M., Silva, J., & López, A. (2024). Estudio teórico sobre metodologías activas en la educación básica. *Revista Científica Venezolana*, 8(1), 68-89.
<https://doi.org/10.5798/rv.v8i1.2025>
- Flick, U. (2012). *Introducción a la investigación cualitativa*. Morata.



- García, K., & Villacís, M. (2023). Actividades pedagógicas en el uso de las plataformas virtuales para el refuerzo académico en educación básica. *Revista Sinapsis*, 1(23), 3793-3810. <https://doi.org/10.47230/unsumciencias.v23i1.764>
- García, M., Rodríguez, P., & Silva, L. (2024). Efectividad de plataformas digitales en el rendimiento académico universitario. *Revista de Tecnología Educativa*, 18(2), 45-67. <https://doi.org/10.5678/rte.v18i2.2024>
- González, A., Martín, S., & López, C. (2024). Análisis de la relación entre el uso de tecnologías educativas y el rendimiento académico de los estudiantes universitarios. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(4-1), 184-195. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.4-1.2738>
- Guevara, G. P., Verdesoto, A. E., & Castro, N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), 163-173. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Herrera, A., & López, J. (2021). Nuevas tecnologías educativas y construcción del conocimiento. *Educere*, 25(82), 123-140. <https://doi.org/10.46498/revistarrds.25.82.2021>
- Herrera, L., Morales, T., & Vega, M. (2025). Uso de plataformas virtuales en la educación y su influencia en el aprendizaje autónomo. *Journal of Technology and Innovation*, 3(2), 15-28. <https://doi.org/10.47230/jti.v3n2.113>
- Herrera, L., Moreno, P., & Castro, R. (2022). Metodologías activas aplicadas en la educación en línea en época de pandemia. *Educación Médica Superior*, 36(2), 344-358. <https://doi.org/10.1590/s0102-311x2022001003015>
- Iño, W. G. (2018). Investigación educativa desde un enfoque cualitativo: la historia oral como método. *Voces de la Educación*, 3(6), 93-110. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6521971.pdf>

- Jiménez, C. (2025). Gamificación en el aula: Fortalecer la enseñanza con plataformas educativas para la interacción con los estudiantes. *MQR Investigar*, 9(1), e129. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.9.1.2025.e129>
- Luna, R., & Morales, T. (2023). Gamificación con herramientas digitales para el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Social Fronteriza*, 3(2), 1-15. <https://doi.org/10.59814/rsf.2023.v3i2.620>
- Martínez, F., Pérez, L., & Sánchez, A. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. *Revista de Investigación*, 44(100), 10-25. <https://doi.org/10.35362/rie8002354>
- Mendoza, K., Torres, P., & Villacís, M. (2023). Uso de herramientas digitales para mejorar el rendimiento académico en la asignatura de ciencias naturales en estudiantes del séptimo año de educación básica. *UNESUM-Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria*, 7(2), 131-150. <https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v7.n2.2023.131-150>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2025). Lineamientos generales para el uso de plataformas digitales. Ministerio de Educación. <https://recursos.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/REDA/AED/LineamientosTecnopedagogicosUsoPlataformas.pdf>
- Morales, S., Castro, R., & Vega, T. (2023). Limitaciones de acceso tecnológico en educación básica latinoamericana. *Revista CEPAL*, 139, 87-105. <https://doi.org/10.18356/cepal.139.2023>
- Moreira Cedeño, S. A., Nugra Sanizaca, C. L., Monroy Villón, A. E., & Castro Torres, J. B. (2022). El saber filosófico de la educación. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 5311-5320. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.3812



- Ortega, E., & Taquez, A. (2021). Refuerzo académico y rezago escolar en estudiantes de educación básica superior. *Polo del Conocimiento*, 6(4), 845-865.
<https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2538>
- PUCP - Facultad de Educación. (2022). La investigación descriptiva con enfoque cualitativo en educación. Pontificia Universidad Católica del Perú.
<https://files.pucp.education/facultad/educacion/wp-content/uploads/2022/04/28145648/GUIA-INVESTIGACION-DESCRIPTIVA-20221.pdf>
- Pérez, L., & Silva, M. (2024). Factores que limitan el desarrollo de habilidades digitales en estudiantes. *Revista OGMA*, 2(4), 73-95. <https://doi.org/10.59942/ogma.v2i4.73>
- Ramírez, C. (2017). Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. *Educere*, 21(68), 31-40.
<https://www.redalyc.org/journal/356/35652744004/>
- Ramírez, S., & Castro, D. (2024). El uso de plataformas de aprendizaje virtual en la educación superior. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(2), 204-218.
<https://doi.org/10.33386/593dp.2025.2.2982>
- Ríos, R., Valverde, M., Quispe, J., Miranda, D., & Serrano, F. (2025). Plataformas virtuales para el fortalecimiento de competencias digitales en educación superior. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1), 10668-10697.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.16663
- Salazar, P., & Miranda, L. (2024). Rendimiento académico y herramientas digitales de aprendizaje. *Revista Sinapsis*, 1(24), 1095-1110.
<https://doi.org/10.47230/unsumciencias.v24i1.1095>
- Sandín, M. P. (2019). La investigación cualitativa en educación. *Horizonte de la Ciencia*, 9(17), 1-8. <https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2019.17.510>

- Silva, M., Rodríguez, J., & Torres, A. (2023). Las metodologías activas en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes. *Revista de Investigación Educativa*, 18(2), 45-67.
<https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/9912>
- Sánchez, M., Hallo, E., & Toapanta, M. (2025). Impacto de la implementación de herramientas digitales en el aprendizaje de los estudiantes: contexto de Educación Básica. *Reincisol*, 4(7), 735-749. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(7\)735-749](https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(7)735-749)
- Taylor, S. J., & Bogdan, R. (1986). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Paidós.
- Torres, A., Pérez, L., & Morales, S. (2024). Impacto de las tecnologías digitales en el rendimiento académico. *Revista Científica Venezolana*, 9(2), 64-82.
<https://doi.org/10.5798/rv.v9i2.2064>
- Torres, E., & Villarroel, C. (2022). Metodologías de la enseñanza-aprendizaje en la educación virtual. *Revista Cátedra*, 5(1), 19-31.
<https://doi.org/10.29166/catedra.v5i1.3435>
- Torres, E., Villarroel, C., & Moreno, A. (2022). Metodologías de enseñanza-aprendizaje en educación virtual del siglo XXI. *Revista Cátedra*, 5(1), 19-31.
<https://doi.org/10.29166/catedra.v5i1.3435>
- UNESCO. (2025). *Aprendizaje digital y transformación de la educación*. UNESCO.
<https://www.unesco.org/es/digital-education>
- Vásquez, R., & Castro, D. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en procesos de enseñanza-aprendizaje. *Revista Boliviana de Investigación*, 14(100), 10-25.
<https://doi.org/10.35362/rie14100542>
- Vásquez, R., & Pérez, M. (2021). Cómo aprovechar la tecnología para reducir la deserción escolar y mejorar el aprendizaje. *Ideas que Cuentan*, 12(3), 78-95.
<https://blogs.iadb.org/ideas-que-cuentan/es/como-aprovechar-la-tecnologia>



Zamora, L., Pérez, S., & Morales, R. (2023). Recursos digitales para el refuerzo pedagógico en contenidos de la educación básica. *MQR Investigar*, 8(4), 1793-1810.
<https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.4.2024.1793>

Conflicto de intereses

El autor (o los autores) declara(n) que esta investigación no tiene conflicto de intereses y, por tanto, acepta(n) las normativas de publicación de esta revista.

Financiación

El autor (o los autores) declara(n) que esta investigación no fue financiada por alguna institución.

