



Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), julio-agosto 2026,
Volumen 10, Número 4.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v10i4

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS DE ORIENTACIÓN Y PARTICIPACIÓN ACTIVA MEDIADAS POR PLATAFORMAS DIGITALES PARA LA CONTINUIDAD DE EDUCATIVA DE ESTUDIANTES CON BACHILLERATO INCONCLUSO.

**PEDAGOGICAL STRATEGIES FOR GUIDANCE AND ACTIVE
PARTICIPATION TROUGH DIGITAL PLATFORMS TO
PROMOTE EDUCATIONAL CONTINUITY AMONG
STUDENTS WITH INCOMPLETE HIGH SCHOOL
EDUCATION.**

Daniela Andrea Barriga Parra
Universidad Nacional de Loja

María Soledad Cardenas
Universidad Nacional de Loja

Estrategias pedagógicas de orientación y participación activa mediadas por plataformas digitales para la continuidad de educativa de estudiantes con bachillerato inconcluso.

Daniela Andrea Barriga Parra¹

Daniela.barriga@unl.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0005-3938-777X>

Universidad Nacional de Loja
Ecuador

María Soledad Cardenas

maria.s.cardenas.p@unl.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-2337-5708>

Universidad Nacional de Loja
Ecuador

RESUMEN

Esta investigación abordó la problemática del rezago educativo y la deserción escolar en jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa, un desafío estructural que limita el desarrollo individual y la equidad social en el Ecuador. El estudio se planteó como objetivo principal analizar la incidencia de un modelo pedagógico de orientación educativa, mediado por entornos virtuales, que integrará estrategias activas y gamificación para fortalecer la permanencia académica. Para ello, se adoptó un enfoque metodológico mixto bajo el paradigma socio crítico y un alcance descriptivo exploratorio. El trabajo se realizó con una población censal de siete estudiantes del Programa de Personas con escolaridad inconclusa (PCEI) de la Unidad Educativa Latinoamericana. La recolección de datos se efectuó mediante encuestas estructuradas y entrevistas en estructuradas aplicadas a informantes clave, permitiendo una triangulación de la información. Los resultados revelaron que las barreras multidimensionales, como las responsabilidades laborales y la falta de apoyo socioemocional, fueron los principales detonantes del abandono. No obstante, la implementación de metodologías como el aula invertida y el aprendizaje basado en proyectos, articulada con elementos lúdicos digitales, incrementó significativamente los niveles de motivación y autonomía estudiantil. Se concluyó que el éxito de la educación a distancia para esta población no depende únicamente de la disponibilidad tecnológica, sino de una arquitectura pedagógica que vincula el acompañamiento psicosocial del departamento de consejería estudiantil con la flexibilidad del entorno digital. Ese modelo permitió transformar la percepción del aprendizaje virtual, pasando de un repositorio de contenidos a un espacio de interacción social y académica que garantiza la construcción de proyectos de vida sólidos. Finalmente se determinó que la personalización del soporte vocacional es el factor crítico para reducir el abandono silencioso y asegurar la titulación efectiva de los educandos.

Palabras Clave: Bachillerato inconcluso, Flipped learning, Acompañamiento pedagógico, Aprendizaje basado en proyectos.

¹ Autor principal

Correspondencia: Daniela.barriga@unl.edu.ec

Pedagogical strategies for guidance and active participation through digital platforms to promote educational continuity among students with incomplete high school education.

ABSTRACT

This study dives into the deep-seated problem of educational lag and dropout rates among the Ecuadorian youth and adults who haven't finished highschool, a crisis that hits both personal growth and social fairness. What I aimed for here was to break down how a digital base guidance model, packed with active learning and gamification, could keep these students from quitting. To get there, I chose a mixed method path, leaning on a social critical view and descriptive-exploratory lens. I worked directly with seven students from the Continuing Education Program for incomplete Schooling [PCEI] at Latinoamericana school. By mixing data from structured surveys and talking deeply with key people in interviews, I was able to cross-check all the information. What came out was clear: life hurdles like jobs and missing emotional support are what usually push people to drop out. Yet, when we brought in things like flipped classroom and project-based learning with a fun, digital twist, students' drive and independence shot up. The big takeaway is that making distant learnings work from these people isn't just about having a platform; it's about a teaching structure that ties together mental health support from the counseling department with digital flexibility. This shifted the whole idea of virtual classes from just a pile of files to a real social space for building life plans. In the end it's that personal touch in vocational support that really stops the silent dropout and helps students finally get their diplomas.

Keywords: School dropout, Adult education, Active methodology, Virtual learning environments, Gamification Student, psychology support.

*Artículo recibido 20 junio 2026
Aceptado para publicación: 20 julio 2026*



INTRODUCCIÓN

El fenómeno del rezago educativo y la presencia de una población significativa con bachillerato inconcluso constituyen uno de los obstáculos críticos más complejos del sistema de enseñanza en el Ecuador. Esta investigación se sitúa en la intersección entre la innovación tecnológica y la justicia social, analizando como las estrategias pedagógicas de orientación y la participación activa, vehiculadas a través de las plataformas digitales, pueden revertir las tendencias de deserción el objeto de estudio no se limita a la mera entrega de contenidos en la red, sino que profundiza en la arquitectura didáctica necesaria para que los jóvenes y adultos recuperen su trayectoria académica en un entorno de aprendizaje que reconozca sus particularidades socioemocionales y laborales.

La ley orgánica de educación intercultural [LOEI] de la Asamblea Nacional del Ecuador (2015), Dice que el estado tiene que asegurar calidad para todos, pero en la vida real el reto sigue ahí, golpeando fuerte. Los datos no mienten: hay muchísimos jóvenes entre 18 y 24 años que no logran graduarse por qué les toca elegir entre la educación o un trabajo para poder sustentarse a ellos mismos o a su familia. Por eso, urge probar modelos que apoyados en acuerdos como el del programa de educación para personas con escolaridad inconclusa (MINEDEC 2016) abran caminos de regreso que sean flexibles y sobre todo humanos.

Los beneficios de este estudio recaen directamente sobre la población vulnerable de la unidad educativa latinoamericana, proporcionando un marco de referencia que integra el soporte psicopedagógico con la flexibilidad digital. Al articular metodologías como el aprendizaje basado en proyectos [ABP] y el *flipped learning*, se busca transformar la experiencia del estudiante de un rol pasivo a uno protagónico. Esta investigación llena un vacío en la literatura local al conectar la tecnología con la legislación educativa del Departamento de Consejería Estudiantil [DECE] permitiendo que el acompañamiento emocional no sea sólo un proceso aislado sino un componente intrínseco del aula virtual como lo menciona Torres, 2023.

El desarrollo de este trabajo tiene el objetivo general Analizar como un modelo pedagógico de orientación educativa mediada por entornos digitales que integre estrategias activas de aprendizaje y gamificación, orientado a fortalecer la participación, la motivación y la culminación exitosa del bachillerato o estudiantes con escolaridad inconclusa. Para alcanzar este fin, se ha trazado



objetivos específicos como identificar las necesidades pedagógicas, socioemocionales y tecnológicas de los estudiantes con bachillerato inconcluso, con el fin de identificar los factores que inciden en la deserción y las oportunidades de intervención mediante orientación digital. Establecer las bases para diseñar estrategias pedagógicas activa como el ABP y *Flipped learning* y herramientas de mediación digital en un modelo de orientación educativa virtual, fundamentando en la pedagogía crítica y el constructivismo. Diseñar la propuesta de un modelo pedagógico de educación para el fortalecimiento y reinserción de estudiantes con bachillerato inclusivo.

METODOLOGÍA

Enfoque de la Investigación

Esta investigación se sustenta en el paradigma sociocrítico, el cual concibe la educación como un proceso transformador orientado al cambio social y a la participación del sujeto a través del conocimiento y reflexión. Este paradigma nace de la idea que la práctica educativa no solo transmite saberes, sino que también fomenta la conciencia crítica y la emancipación de los individuos frente a su realidad. Desde esta perspectiva, permite analizar de manera reflexiva las problemáticas educativas que enfrentan los estudiantes con bachillerato inconcluso, promoviendo la construcción colectiva de soluciones pedagógicas contextualizadas.

Estas soluciones se desarrollan en entornos digitales mediadores, que facilitan la inclusión, la equidad y el acceso al aprendizaje significativo. Álvarez et al. (2023) señalan que el conocimiento crítico busca la emancipación del individuo a través de la reflexión y la transformación de su entorno, principio que orienta el estudio hacia una práctica educativa más consciente y participativa.

Alcance de la Investigación

La siguiente investigación se sustenta en el paradigma descriptivo, exploratorio y sociocrítico, el cual concibe la educación como un proceso transformador orientado al cambio social y a la participación del sujeto a través del conocimiento y reflexión. Este paradigma nace de la idea que la práctica educativa no solo transmite saberes, sino que también fomenta la conciencia crítica y la emancipación de los individuos frente a su realidad. Desde esta perspectiva, permite analizar de manera reflexiva las problemáticas educativas que enfrentan los estudiantes con bachillerato inconcluso, promoviendo la construcción colectiva de soluciones pedagógicas contextualizadas. Estas soluciones se desarrollan en



entornos digitales mediadores, que facilitan la inclusión, la equidad y el acceso al aprendizaje significativo. Álvarez et al. (2023) señalan que el conocimiento crítico busca la emancipación del individuo a través de la reflexión y la transformación de su entorno, principio que orienta el estudio hacia una práctica educativa más consciente y participativa.

El tipo de análisis fue descriptivo, utilizando medidas de tendencia central y frecuencias relativas para representar los resultados. El análisis permitió identificar patrones de respuesta, niveles de aceptación y posibles áreas de mejora en el diseño del modelo pedagógico. Además, el análisis descriptivo proporcionó una visión clara de cómo las metodologías activas inciden en la motivación y participación estudiantil, contribuyendo a la validación del modelo propuesto. De acuerdo con Gálvez y Villamizar (2019), el análisis descriptivo permite transformar los datos en información significativa, facilitando la interpretación de resultados y la toma de decisiones pedagógicas

Método de Investigación

El enfoque metodológico en esta investigación fue mixto, pues integro técnicas cuantitativas y cualitativas con el propósito de alcanzar una comprensión amplia, profunda del fenómeno estudiado. El enfoque permitió analizar la realidad desde múltiples perspectivas, fortaleciendo la validez de los resultados. Asimismo, la complementariedad entre los datos estadísticos obtenidos mediante encuestas y la interpretación de los discursos, percepciones y experiencias recogidas a través de entrevistas semiestructuradas enriquece el proceso investigativo. De acuerdo con Ramírez y Lugo (2020), el enfoque mixto permite integrar las fortalezas de ambos logrando una visión más completa y equilibrada del fenómeno de estudio, lo cual respalda la elección metodológica del presente trabajo.

En el abordaje cuantitativo se adoptó el método estadístico, orientado a describir y analizar los efectos del modelo pedagógico propuesto en relación con la participación, la motivación y el compromiso académico de los estudiantes. La variable independiente corresponde al diseño e implementación de metodologías activas, tales como es el aprendizaje colaborativo, la gamificación y el aula invertida; mientras que la variable dependiente se centra en fortalecer la participación, la motivación y el compromiso con el estudio para la continuidad o reincorporación al sistema educativo de jóvenes con bachillerato inconcluso. Para Gómez y Ríos (2022), el método estadístico facilita el análisis objetivo de



los datos cuantitativos, permitiendo establecer relaciones significativas y conclusiones relevantes sobre los fenómenos educativos.

DEPENDIENTE: Fortalecer la participación, la motivación y compromiso para la continuidad de estudios o reincorporación al sistema educativo del bachillerato inconcluso.

INDEPENDIENTE: Diseñar Metodologías activas para el aprendizaje colaborativo, utilizando como medio la gamificación, aula invertida, etc.

El componente cualitativo se desarrolló desde un método interpretativo, orientado a comprender las percepciones y significados que los actores educativos otorgan a las experiencias de orientación mediada por entornos digitales. El método permitió profundizar en las dinámicas pedagógicas y emocionales que inciden en la participación y permanencia de los estudiantes. A través del análisis de los discursos obtenidos en las entrevistas, se pretende identificar tendencias narrativas y sentidos compartidos que reflejen el impacto humano y educativo de las metodologías activas. Como indica Coello (2021), la investigación cualitativa permite captar la complejidad del fenómeno educativo desde la perspectiva de los propios participantes, generando una comprensión integral que complementa la evidencia cuantitativa.

Categorías derivadas:

1. Estrategias pedagógicas: identificación de prácticas activas que fomenten el aprendizaje autónomo y colaborativo.
2. Orientación educativa: valoración del acompañamiento virtual como elemento motivador y de apoyo académico.
3. Participación activa en entornos digitales: análisis de la interacción, compromiso y sentido de pertenencia de los estudiantes

Se eligió una autoridad con amplia experiencia en la gestión y acompañamiento de programas de culminación de estudios, así como un experto en tecno pedagogía, quienes participaron mediante cuestionario y entrevista. Esta elección fundamenta en que ambos informantes poseen conocimientos especializados, experiencia práctica y autoridad en los ámbitos relevantes al objeto de estudio, lo cual posibilitó obtener información de alta calidad sobre los procesos de implementación, adaptación metodológica y soporte digital socioemocional en contextos educativos vulnerables, tal como señalan



Alejo y Osorio (2016). El informante clave posee información relevante y significativa para el desarrollo de la investigación, derivada de su rol, experiencia o posición en el contexto estudiado, criterio que justifica la inclusión de estos perfiles especializados en la investigación.

Población y muestra

La población estuvo conformada por siete estudiantes pertenecientes al Programa de Culminación de Estudios Intensivos, quienes participarán de forma voluntaria en la aplicación del modelo propuesto. Debido al tamaño reducido del grupo, no se establecerá una muestra, sino que se trabajará directamente con la totalidad de la población, garantizando así una observación integral del proceso como señalan Esquivel et al. (2019). Los participantes representan diferentes perfiles académicos y personales, lo que permitió identificar diferencias y similitudes en la apropiación del modelo. Además, se buscó generar un espacio de interacción, retroalimentación y reflexión conjunta, con el fin de fortalecer la validez de los resultados obtenidos.

Universo

La unidad de análisis corresponde a la institución virtual de adultos con bachillerato inconcluso PCEI Latinoamericana school/ Unidad Educativa Latinoamericana

Población de Estudio

En cuanto a la población de estudio, 7 estudiantes de Bachillerato Inconcluso de la sección virtual de la Unidad Educativa “Latinoamericana”.

Población Total

Estudiantes PCEI 7

Total 7

Tamaño de la Muestra

Para fines de la investigación, el estudio se trabajó con toda la población.

Técnicas

Para la recolección de datos se utilizó dos técnicas principales: La encuesta y la entrevista semi estructurada.



La encuesta se aplicó mediante un cuestionario estructurado, diseñado para evaluar los niveles de motivación, participación y percepción de los estudiantes frente a las metodologías activas empleadas en el proceso de orientación profesional digital. Este instrumento permitió obtener información cuantitativa de manera objetiva y sistemática.

Además, se utilizó la entrevista semiestructurada, cuyo instrumento fue una guía de preguntas abiertas este recurso profundizó en las opiniones, experiencias y necesidades de los estudiantes, proporcionando información cualitativa complementaria.

Como señalan Duarte y Guerrero (2024), Las encuestas y entrevistas constituyen técnicas ampliamente utilizadas en investigaciones educativas, ya que estas permitieron recopilar datos confiables sobre percepciones actitudes y comportamientos de una población determinada.

Las técnicas de recolección de información de fuentes primarias:

Para la técnica de recolección de datos se empleó un cuestionario estructurado diseñado para medir los niveles de motivación, participación y percepción sobre las metodologías activas. Este instrumento permitió obtener datos objetivos y cuantificables que reflejen el impacto de las estrategias implementadas en el proceso de orientación digital y en el desarrollo de habilidades de autonomía y aprendizaje colaborativo. Además, la encuesta incluyó ítems que evaluaron la satisfacción del estudiante, la pertinencia del modelo aplicado y efectividad de los recursos digitales empleados. La información recopilada sirvió de base para el análisis estadísticos y reflexivos, fortaleciendo la validez de los resultados obtenidos. De acuerdo con Cortés y Martínez (2020), los cuestionarios estructurados constituyen instrumentos esenciales en la investigación educativa, ya que posibilitan la obtención de información sistemática y relevante para la toma de decisiones pedagógicas

Tratamiento, análisis y presentación de datos

El tipo de análisis fue interpretativo, mediante la codificación temática, que permitirá organizar los datos obtenidos en categorías y subcategorías vinculadas a los objetivos del estudio. La metodología aplicada facilitó la identificación de coincidencias, divergencias y aportes significativos que enriquezcan la comprensión del fenómeno y contribuyan al fortalecimiento del modelo pedagógico propuesto. La interpretación se desarrolló de manera sistemática, garantizando la coherencia entre los hallazgos y



el marco teórico. Para Escudero (2020), el análisis temático permite transformar los datos cualitativos en conocimiento significativo, favoreciendo la construcción de conclusiones válidas y contextualizadas. Los datos de tipo cuantitativo serán tabulados y organizados en Microsoft Excel, en donde, con la ayuda de las tablas y gráficas dinámicas se ha de configurar las herramientas necesarias para el análisis correspondiente estadístico correspondiente.

Resultados, cuestionario. tablas, gráficos,

Objetivo:

Identificar factores de participación, impedimento y de percepción de estrategias digitales como la gamificación y el *flip learning* en jóvenes de 17 a 20 años.

Instrucciones del cuestionario aplicado:

Los datos obtenidos corresponden a una escala de Likert ordinal .se organizaron en tablas de frecuencia y porcentajes, lo que permitió una mejor interpretación de las respuestas y la posterior elaboración de gráficos de barras.

1. ¿Las dificultades económicas influyen en tu motivación para continuar el bachillerato?

Respuestas	Frecuencias	Porcentaje
Nunca	2	28.6%
A veces	0	0%
Casi Siempre	0	0%
Siempre	5	71.40%
Total	7	100%

2. ¿El uso de plataformas digitales le facilita que continúes tus estudios?

Respuestas	Frecuencias	Porcentaje
Nunca	0	0%
A veces	2	28.60%
Casi Siempre	5	71.4%

Siempre	0	0%
Total	7	100%

3 ¿Cuándo una clase incluye actividades tipo juego (retos puntos, niveles) te sientes más motivado a participar?

Respuestas	Frecuencias	Porcentaje
Nunca	0	0%
A veces	0	0%
Casi Siempre	2	28.6%
Siempre	5	71.40%
Total	7	100%

4 ¿Has evitado participar en clases virtuales por miedo a equivocarte o no entender la tecnología?

Respuestas	Frecuencias	Porcentaje
Nunca	5	71.4%
A veces	1	14.3%
Casi Siempre	1	14.3%
Siempre	0	0%
Total	7	100%

5 ¿Ver vídeos o materiales antes de la clase (clase de invertida o flipped learning) te ayuda a comprender mejor los temas?

Respuestas	Frecuencias	Porcentaje
Nunca	0	0%
A veces	2	28.60%
Casi Siempre	2	25.60%



Siempre	3	42.9%
Total	7	100%

6 ¿Prefieres actividades prácticas e interactivas en lugar de sólo escuchar explicaciones largas?

Respuestas	Frecuencias	Porcentaje
Nunca	0	0%
A veces	3	42.9%
Casi Siempre	0	0%
Siempre	4	57.1%
Total	7	100%

7 ¿Las estrategias digitales bien explicadas reducen tu ansiedad o desinterés por estudiar?

Respuestas	Frecuencias	Porcentaje
Nunca	0	0%
A veces	0	0%
Casi Siempre	3	42.9%
Siempre	4	57.1%
Total	7	100%

8 ¿Cuándo el docente busca herramientas digitales claras y sencillas participas más activamente?

Respuestas	Frecuencias	Porcentaje
Nunca	0	0%
A veces	2	28.6%
Casi Siempre	2	28.6%
Siempre	3	42.9%
Total	7	100%

9 ¿Consideras que la ramificación puede ayudarte a mantener la constancia en tus estudios, incluso en momentos económicos difíciles?

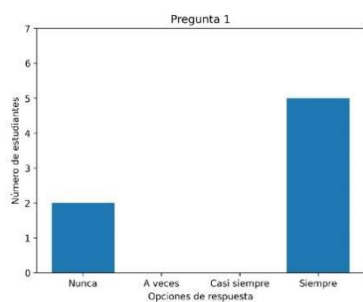
Respuestas	Frecuencias	Porcentaje
Nunca	0	0%
A veces	3	42.9%
Casi Siempre	0	0%
Siempre	4	57.1%
Total	7	100%

10 ¿Que un modelo educativo flexible y digital aumenta tu posibilidad de terminar el bachillerato?

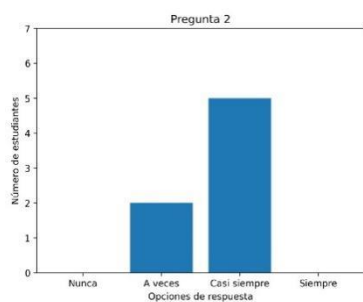
Respuestas	Frecuencias	Porcentaje
------------	-------------	------------



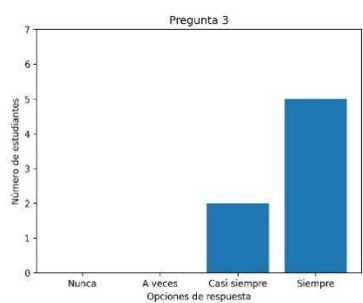
Nunca	0	0%
A veces	0	0%
Casi Siempre	2	28.6%
Siempre	5	71.4%
Total	7	100%



La mayoría respondió Siempre, lo que indica una percepción muy favorable sobre lo que se evaluó en la pregunta. No hay respuestas intermedias, lo que sugiere tienen una opinión definida.

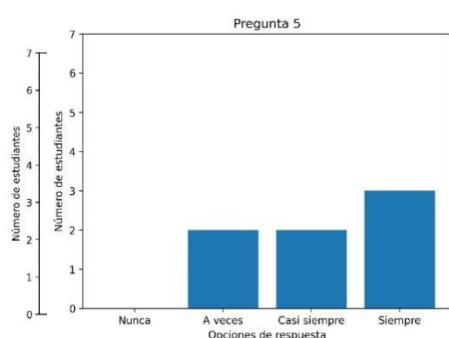


La mayoría respondió casi siempre. Lo que indica que el indicador evaluado funciona bien en general pero no de forma constante o perfecta. Aparecen respuestas moderadas lo cual demuestra que la experiencia de los estudiantes no es uniforme. No hay una percepción totalmente negativa.

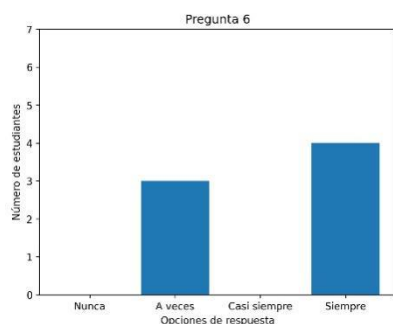


La mayoría eligió siempre lo que indica que el aspecto evaluado cumple de forma constante, está bien integrado en la práctica educativa y genera una percepción fuerte de calidad. No hay respuestas negativas ni intermediarias esto sugiere que hay coherencia en la experiencia estudiantil y una posible buena planificación docente.

La mayoría respondió nunca, lo que indica que los estudiantes no sienten temor significativo al participar y que la tecnología no representa una barrera fuerte. Existe confianza en el entorno virtual. Por otro lado 2 estudiantes muestran inseguridad lo que sugiere necesidad de refuerzo digital, acompañamiento emocional y capacitación en uso plataformas.



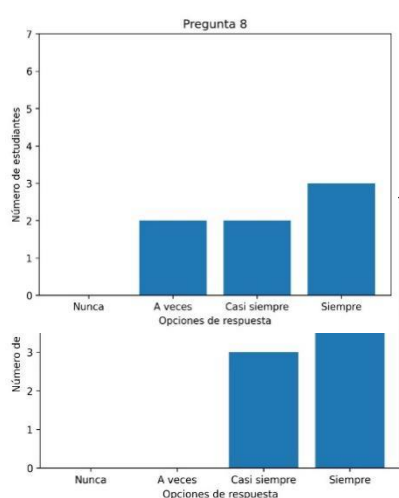
Los datos muestran una tendencia positiva hacia el uso de la metodología de clase invertida, ningún estudiante respondió nunca lo que indica ausencia de rechazo hacia esta estrategia. Un grupo reducido señaló a veces evidenciando que su efectividad puede depender del tipo de contenido o del acompañamiento del docente. Los resultados sugieren que la implementación de materiales previos a la clase de favorecer el aprendizaje autónomo y prepáralo de estudiantes, pero una participación más activa durante la sesión sincrónica.



Los resultados evidencian una clara preferencia del grupo por metodologías activas la mayoría de los estudiantes manifiesta que siempre prefiere actividades prácticas e interactivas mientras que el resto indica que esta preferencia ocurre al menos algunas veces. Estos datos confirman la necesidad de fortalecer estrategias pedagógicas centradas en el estudiante tales como los aprendizajes basados en proyectos, actividades colaborativas uso de herramientas digitales interactivas, y dinámicas participativas en clase.

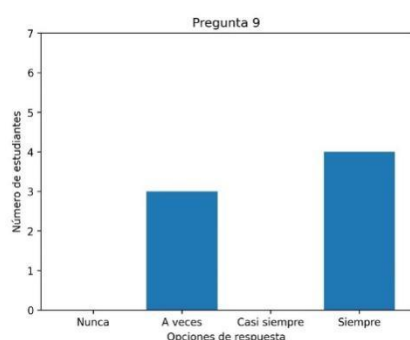
Resultados muestran una valoración altamente positiva del uso de estrategias digitales bien explicadas.

Se concluye que la implementación de estrategias digitales bien diseñadas y explicadas constituye un



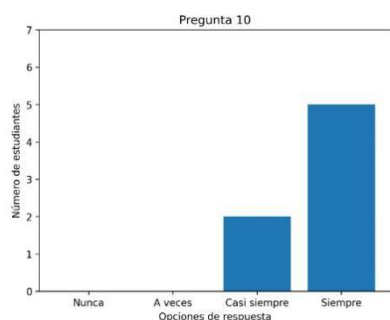
factor clave para el bienestar emocional y académico del estudiante, contribuyendo a reducir la ansiedad frente al aprendizaje fortaleciendo su compromiso con el estudio.

Los datos reflejan que la mayoría de los estudiantes perciben una relación positiva entre el uso de herramientas digitales simples y su nivel de participación en clase. Las respuestas se concentran en opciones de siempre y casi siempre lo que evidencia que la claridad tecnológica facilita la interacción, la comprensión y el involucramiento del estudiante en el proceso educativo virtual. Este resultado confirma que la simplicidad digital favorece la participación y que el docente cumple un rol clave como



mediador tecnológico. También se puede ver que la claridad de las plataformas aumenta la seguridad del estudiante.

Los resultados indican una tendencia positiva hacia la práctica evaluada, con predominio de respuestas afirmativas. La ausencia de respuestas en Nunca refleja que la actividad está presente en todos los estudiantes, aunque con diferentes niveles de frecuencia.



Los resultados evidencian una aceptación generalizada del modelo educativo flexible y digital, considerándolo una herramienta importante para apoyar a estudiantes que buscan completar bachillerato.

Con el fin de complementar los resultados cuantitativos, y profundizar en el análisis cualitativo, se realizó una entrevista semiestructurada a un experto en tecnología educativa y gamificación, enfocada en analizar el impacto en la motivación y permanencia de estudiantes adultos con bachillerato inconcluso. Adicional se realizó una entrevista a la tutora encargada del acompañamiento / Formativas de atletas de alto rendimiento. Ambos expertos tienen experiencia en procesos educativos flexibles, formativos y tecnológicos.

Discusión.

Al analizar los datos, es notorio un obstáculo que no siempre se mide en las encuestas, pero que pesa muchísimo: el lastre de la educación tradicional. Los resultados muestran que muchos estudiantes arrastran una memoria escolar basada en el dictado y la obediencia, lo que genera una barrera invisible frente a la tecnología. Esta resistencia no es falta de capacidad, sino un mecanismo de defensa. Como bien señala Álvarez (2024), El adulto que regresa a las aulas suele buscar la seguridad de lo que ya conoce, y al toparse con un entorno digital, el miedo a lo desconocido se confunde con un rechazo técnico.

Se demuestra que la transición a metodologías como el aprendizaje basado en proyectos no fue automática. Hubo resistencia. Mientras la literatura de Murillo et.al. (2021) celebra la autonomía digital, en la práctica de la unidad educativa latinoamericana nos enfrentamos a alumnos que esperaban que el profesor les dijera exactamente qué hacer en cada minuto. Romper esa inercia de clase magistral fue el reto más grande. La tecnología, por sí sola no borra años de formación pasiva; de hecho, si no se maneja bien puede aumentar la frustración.

Sin embargo, lo interesante surge con la gamificación. A pesar de la resistencia inicial a lo moderno, el uso de dinámicas lúdicas sirvió como un puente emocional. Gómez y Ávila (2021) plantean sobre el poder motivador del juego, pero añado un matiz: en el caso de los adultos del PCEI, El juego funcionó porque les quitó el miedo a equivocarse. Al jugar en la plataforma la presión de la evaluación tradicional desapareció, permitiendo que la tecnología fuera vista como una aliada y no como un juez.

Por último, la discusión nos lleva a comprender que la brecha no es únicamente de acceso a internet o una computadora, sino también mental. El éxito del modelo propuesto no radicó en la tecnología en sí, si no en la calidez del acompañamiento humano. Fue el apoyo del tutor lo que permitió a los estudiantes atreverse a dejar atrás la educación tradicional. En conclusión, para que estos programas funcionen, no basta con incorporar lo nuevo: primero hay que reconocer y desaprender ciertas prácticas del pasado, priorizando siempre el factor humano por encima del técnico.

CONCLUSIONES.

Se identificó que el abandono escolar en jóvenes de 17 a 20 años no deriva una falta de interés, su causa es de barreras estructurales. Como semana Arias, encargada de formativas del equipo JBG, La carga laboral y la responsabilidad de familiares o deportivas, especialmente en atletas de alto rendimiento, actúan como los principales frenos. El estudio concluye que el sistema educativo debe trascender el aula tradicional, integrando una orientación digital que funcione como un puente viable ante las demandas de la vida adulta.

La implementación de metodologías como el ABP y el *flipped learning* demostró ser el antídoto contra la apatía de la educación convencional. En la unidad educativa latinoamericana, estos modelos permitieron que los estudiantes recuperarán la confianza en su capacidad de aprendizaje al dejar de ser



receptores pasivos. Se concluye que estas estrategias transforman la percepción del estudio, pasando de una obligación a un proceso participativo.

La gamificación no se percibió como un elemento superficial, se percibió como el motor de la presencia. Los resultados confirman que el sentido del logro y las dinámicas de juego son fundamentales para sostener la motivación a largo plazo en entornos virtuales. La participación de los jóvenes está directamente vinculada a los sistemas que reconozcan sus avances de forma inmediata y lúcida.

Finalmente, se concluye que el éxito del programa PCEI no depende de la sofisticación tecnológica, sino de la humanización del entorno digital. Según zambrano, experto pedagógico en tecnología, el acompañamiento psicosocial dentro de la plataforma evita la sensación de aislamiento. La tecnología es sólo el medio; la flexibilidad, la empatía Y la orientación estratégica son los factores que garantizan la permanencia y la titulación efectiva.

Recomendaciones.

Como primera recomendación, respecto a los factores de participación y permanencia, se recomienda que el cuerpo docente del pci fortalezca el acompañamiento emocional mediante un enfoque proactivo y no meramente reactivo. El soporte institucional no debe limitarse a intervenciones de emergencia ante la falta de conexión del estudiante, sino que debe entregarse en la arquitectura misma de las aulas virtuales. Para ello es fundamental el diseño de espacios de bienestar o foros de descarga emocional dentro de la plataforma, las cuales permiten a los jóvenes entre 17 y 20 años externalizar sus pensiones. Esta humanización del entorno digital es clave para que el alumnado perciba que, tras la pantalla, existe una estructura que comprende y valora el sacrificio que implica retomar su formación académica.

En relación con la percepción de las estrategias digitales, es imperativo que la institución trascienda el modelo de clases magistrales, incluso en el ecosistema virtual. La recomendación central se enfoca en una capacitación docente que supere el manejo técnico de herramientas como zoom o Moodle, priorizando el diseño de experiencias basadas en la gamificación y el Flipped Learning. Se debe incentivar el uso de retos, insignias y proyectos prácticos que posean una vinculación directa con el contexto laboral de los estudiantes. A lograr que el aprendizaje sea aplicable de forma inmediata en



su vida diaria o empleo, se incrementa exponencialmente la probabilidad de persistencia en el programa, transformando la percepción de la tecnología de una barrera a una herramienta de superación. Por último, para mitigar los impedimentos relacionados con la brecha digital, se sugiere que en el centro educativo establezca alianzas estratégicas o cree una biblioteca de recursos offline que garantice la continuidad pedagógica ante las fallas de conectividad. Dado que no se puede asumir una conexión estable de 24 horas, es necesario estandarizar el modelo de orientación propuesto en esta investigación como una política fija el programa de bachillerato inconcluso. Esto asegurará que cada nuevo estudiante sea recibido como una ruta de aprendizaje clara y flexible, diseñada específicamente para un perfil poblacional que dispone de tiempo limitado, pero que posee una alta motivación por alcanzar sus metas académicas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, N. B., Cardozo J. J., y Mejía, S. M. (2023). Posturas del Paradigma sociocrítico como aporte a la educación y gestión educativa en Colombia. *Revista Dialogus*, (10), 119133. <https://doi.org/10.37594/dialogus.v1i10.678>
- Acosta, L. (2025). Constructivismo y educación digital en el siglo XXI: Perspectivas latinoamericanas. *Revista de Innovación Educativa*, 14(2), 45–62. <https://doi.org/10.1234/rie.2025.14245>
- Aguaded, I. (2018). Retos de la orientación educativa en la era digital. *Revista Comunicar*, 26(55), 9–18. <https://doi.org/10.3916/C55-2018-01>
- Alejo, R., y Osorio, F. (2016). El informe clave en investigación educativa: criterios de selección y validez. *Revista Colombiana de Educación*, 71, 120–138. <https://doi.org/10.17227/01203916.71rce120>
- Araque Elaica, J. (2019). Guía para hacer una entrevista. *Germina*, 1(1), 712. <https://doi.org/10.52948/germina.v1i1.65>
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2015). *Ley Orgánica de Educación Intercultural [LOEI]*. Registro Oficial del Ecuador. <https://www.educacion.gob.ec/ley-organica-de-educacion-intercultural-loei>



- Asín, M., Cubela, J. M., y González, I. (2019). La Orientación Educativa en los Cursos a Distancia. *Revista de Investigación, Formación y Desarrollo: Generando Productividad Institucional*, 7(3), 4249. <http://portal.amelica.org/ameli/journal/562/5622992006/>
- Area, M., y Adell, J. (2021). Tecnologías digitales y cambio educativo. Una aproximación crítica. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 19(4), 8396. <https://doi.org/10.15366/reice2021.19.4.005>
- Arroyave, M. M. (2018). Entornos digitales como espacios de participación para personas excluidas del sistema escolar. *Latinoamericana de Estudios Educativos*, 14(2), 179-202. <https://doi.org/10.17151/rlee.2018.14.2.9>
- Carro, A., y Lima, J. A. (2022). Pandemia, rezago y abandono escolar: Sus factores asociados. *Revista Andina de Educación*, 5(2), 1-10. <https://doi.org/10.32719/26312816.2022.5.2.10>
- Coello, Y. (2021). Realidad y desafíos de la investigación cualitativa en la educación. *Qualitas Revista Científica*, 23(23), 6479. <https://doi.org/10.55867/qual23.06>
- Cortés, E.F. y Martínez, P. (2020). Adaptación y validación de un cuestionario para la caracterización de las prácticas evaluativas de los aprendizajes en educación superior. *PREVAPREDU. Horizontes Pedagógicos*, 22(2), 25-36. <https://horizontespedagogicos.iberu.edu.co/article/view/hop.22202>
- Delgado, A. (2018). Orientación escolar en el marco de la convivencia escolar: una mirada desde las representaciones sociales. *Revista Electrónica en Educación y Pedagogía*, 2(2), 100-112. <https://doi.org/10.15658/rev.electron.educ.pedagog18.03020208>
- Duarte, M., y Guerrero, J. (2024). La encuesta en investigación educativa: validez y fiabilidad en contextos digitales. *Revista Metodología y Educación*, 11(2), 54–73. <https://educaciontributaria.com.py/revista/index.php/rcetca/article/view/70>
- Escudero, C. (2020). El análisis temático como herramienta de investigación en el área de la comunicación social: Contribuciones y limitaciones. *La Trama de la Comunicación*, 24(2), 089-100. <https://doi.org/10.35305/lt.v24i2.746>
- España, J. I., y Ruíz, G. M. (2025). Pedagogía sociocrítica de la deserción escolar en la educación secundaria. *DIALÉCTICA*, 1(25), 173-195 <https://doi.org/10.56219/dialectica.v1i25.3824>



- Esquivel, J., Venegas, V. L., Venegas, C. P., y Esquivel, M.N. Gonzáles Benites, M. T. (2023). Las muestras en investigaciones educativas: Un estudio de pertinencia y suficiencia en tesis de posgrado. *Human Review. Revista Internacional de Humanidades*, 21(2), 355-369. <https://doi.org/10.37819/revhuman.v21i2.1743>
- García, L. (2019). El problema del abandono en estudios a distancia. Respuestas desde el Diálogo Didáctico Mediado. *RIED. Revista iberoamericana de Educación a Distancia*, 22(1), 245-270. <https://doi.org/10.5944/ried.22.1.22433>
- Gélvez, J.T. y Villamizar, C.E. (2019). La secuencia didáctica como camino para el aprendizaje de la estadística descriptiva. *Paideia Surcolombiana* (24), 77-85. <https://journalusco.edu.co/index.php/paideia/article/view/1723>
- Gómez, L. J., y Ávila, C. M. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(3), 329-349. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1316>
- Gómez, M.A., Y Rios, C. (2022). Métodos mixtos en la investigación educativa: Retos y posibilidades. *Educación y Humanismo*, 24 (43), 1-17. <https://doi.org/10.17081/eduhum.24434770>
- Henao, O., Ramírez, D. A., Villa, V. del C., Soto, P. A., y Morales Benjumea, J. (2022). La enseñanza virtual en el contexto de la cultura académica universitaria: Una aproximación a los procesos de tutoría y acompañamiento. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 65, 3165. <https://doi.org/10.35575/rvucn.n65a3>
- Mérida, C. G. (2024). Currículo en la enseñanza- aprendizaje de jóvenes y adultos. *Revista Guatemalteca de Cultura*, 4(1), 112118. <https://doi.org/10.46954/revistaguatcultura.v4i1.45>
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2017). *Manual de orientación escolar y acompañamiento integral*. MEN. <https://www.mineduacion.gov.co>
- Moreno, A. B., Espín, M. I., Rivera, M. E., Benítez, N. M., y Fiallos, R. M. (2024). La gamificación como estrategia pedagógica para mejorar la motivación y el rendimiento académico. *Polo del*



Conocimiento; Revista científico profesional, 10 (7),3388-3407 <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/10085/html>

Murillo, F., González, E., y Díaz, P. (2021). Interacción y rendimiento académico en entornos virtuales de aprendizaje. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 101–120. <https://doi.org/10.6018/rie.439421>

Organización de Estados Iberoamericanos [OEI]. (2020). *Informe sobre educación digital en América Latina*. <https://oei.int/informes/educacion-digital-2020>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (2025). *Objetivos de Desarrollo Sostenible: Educación inclusiva y equitativa*. <https://unesdoc.unesco.org/>

Polo, N. D., Ligarretto, R., y Quiróz, N. (2023). El Aprendizaje Basado en Proyectos: Comunicación en Enseñanza Mediadas por TIC. *magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 16, 130. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m16.abpc>

Poma, M. M., Pozo, F. G., Yunda, L. N., y Macías, K. F.(2025). Innovación educativa y modelos constructivistas en la enseñanza. *Conexión Científica Revista Internacional*, 2(2), 73-88 <https://sapiensdiscoveries.com/index.php/CCIJ/article/view/42>

Quiroga, M. L., Ordóñez, F. M., Armijos, D. E., Cabrera, D. N., Guartan, L. M., y Camacho, R. N. (2024). La gamificación como herramienta de motivación y aprendizaje en la educación inicial, básica, bachillerato y superior. *Revista Multidisciplinar de Estudios Generales*, 4(4), 275-286. <https://doi.org/10.70577/reg.v4i4.309>

Ramírez, J., y Lugo, M. (2020). El enfoque mixto en investigación educativa: una mirada integradora. *Revista de Ciencias Sociales y Educación*, 18(3), 44–60. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1267414.pdf>

Roig, R., y Álvarez, J. F. (2019). Repercusión de las metodologías activas ABP, Flipped Classroom y Gamificación. *RIED – Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 22(2), 7996. <https://doi.org/10.5944/ried.22.2.23272>



- Suasti, C.A., Guillen, A.V., López, M.A., y Aucancela, J.M. (2023). Educación virtual: acompañamiento al estudiante en tiempos postpandemia, Ecuador. *CoGnosis: Revista de ciencias de la Educación*, 8(4), 1-13. <http://doi.org/10.33936/cognosis.v8i4.5660>
- Tobar, S., Vélez, P., y Zambrano, M. (2024). Reinserción educativa de adultos y flexibilidad curricular: estudio del PCEI en Ecuador. *Revista Educación y Sociedad*, 14(1), 90–108. <https://revistaeduysoc.acees.net/index.php/revistaeduysoc>
- Torres, A. Y. (2023). Gamificación en educación secundaria latinoamericana: Impacto en eficiencia interna, desafíos y oportunidades de mejora. *Pedagogical Constellations*, 3(1), 179-206. Artículo 36. <https://doi.org/10.69821/constellations.v3i1.36>
- Torres, A (2002,) Red UAM: Grupos Virtuales de aprendizaje colaborativo. *Reencuentro*, 35, 38-48. Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco [UAM-X]. (2002). *Participación colaborativa en entornos virtuales de aprendizaje*. [Red UAM: grupos virtuales de aprendizaje colaborativo](#)
- Villarreal, J., y Cid, M. (2022). La aplicación de entrevistas semiestructuradas en distintas modalidades durante el contexto de la pandemia. *La aplicación de entrevistas semiestructuradas en distintas modalidades durante el contexto de la pandemia*. *Revista Científica Hallazgos21*, 7(1), 5260. <https://doi.org/10.69890/hallazgos21.v7i1.556>

