

## Estrategia metodológica para la estimulación de la interacción entre estudiantes y docentes por medios tecnológicos

### Methodological strategy for stimulating the interaction between students and teachers through technological means

Boris Oswaldo Mata Arocha <sup>1</sup> ([borismata1960@gmail.com](mailto:borismata1960@gmail.com)) (<https://orcid.org/0000-0001-5314-50172>)

Hairo Elías Góngora Marchán <sup>2</sup> ([hairo.gongora@utelvt.edu.ec](mailto:hairo.gongora@utelvt.edu.ec)) (<https://orcid.org/0009-0003-9392-3612>)

#### Resumen

La estrategia metodológica concebida se enfoca en potenciar la interacción entre los estudiantes y los docentes, a través de actividades inductivas y colaborativas que hacen uso de medios tecnológicos. Su estructura resalta la relación dialéctica entre los componentes de acompañamiento, autonomía y colaboración. El desarrollo de la estrategia se organiza en seis actividades secuenciales a lo largo de un periodo de seis semanas, cada una diseñada para fomentar la participación, el trabajo en equipo y la comunicación efectiva. Se han identificado y destacado tres técnicas expositivas clave: rompecabezas, juego de roles y mesa redonda. Estas técnicas se aplican de manera específica mediante métodos especializados y recursos como la clase invertida, simulación y gamificación, con el propósito de fomentar la construcción colectiva del conocimiento. La implementación de estas técnicas expositivas se realiza de manera específica, para lograr el objetivo deseado. Para facilitar la interacción, se emplean diversas plataformas digitales, entre las que se incluyen Zoom, YouTube, WhatsApp y Genially. Se concluye este planteamiento con la recomendación de llevar a cabo una evaluación exhaustiva del impacto de esta estrategia en la mejora de la comunicación interpersonal en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Palabras claves:** estrategia metodológica, interacción, tecnologías de la información y la comunicación, actividades secuenciales, evaluación.

#### Abstract

The methodological strategy conceived focuses on enhancing the interaction between students and teachers through inductive and collaborative activities that make use of technological means. Its structure highlights the dialectical relationship between the components of accompaniment, autonomy, and collaboration. Strategy development is organized into six sequential activities over a six-week period, each designed to foster participation, teamwork, and effective communication. Three key expository techniques have been identified and highlighted: puzzle,

<sup>1</sup>Licenciado. Magíster en Educación, mención Comunicación Educativa. Facultad de Posgrado. Universidad Técnica de Manabí. Ecuador

<sup>2</sup> Licenciado en Administración de Empresas. Ingeniero comercial. Magister en Tributación. Docente de la Universidad Técnica Luis Vargas Torres. Esmeraldas. Ecuador.

role play and round table. These techniques are specifically applied through specialized methods and resources such as the flipped class, simulation, and gamification, with the purpose of promoting the collective construction of knowledge. The implementation of these expository techniques is done specifically to achieve the desired objective. To facilitate interaction, various digital platforms are used, including Zoom, YouTube, WhatsApp and Genially. This approach is concluded with the recommendation to carry out a comprehensive evaluation of the impact of this strategy in improving interpersonal communication in the teaching-learning process.

**Key words:** methodological strategy, interaction, technology of the information and communication, sequential activities, assessment.

## Introducción

Las estrategias metodológicas, según la descripción de Arguello y Sequeira (2016, citados por Tigua y Zambrano, 2021), son consideradas como recursos fundamentales que posibilitan a los docentes impartir enseñanza de manera eficiente, creativa, motivadora y participativa, actuando como facilitadores del aprendizaje. En este contexto, los estudiantes adquieren habilidades y destrezas mediante técnicas y procedimientos específicos, capacitándolos para abordar diversas situaciones.

En términos más específicos, las estrategias metodológicas, aplicadas por el docente, consisten en actividades de enseñanza cuidadosamente planificadas a través de métodos específicos y procedimientos. Este enfoque tiene como objetivo mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, ajustándose a los contenidos académicos y considerando las particularidades de los estudiantes que influyen en el proceso de aprendizaje.

Para fundamentar teóricamente una estrategia metodológica destinada a estimular la interacción entre estudiantes y docentes, se incorporan los criterios de Harvey (2018) sobre la visión dialéctica del pensamiento. Según Harvey, el pensamiento dialéctico pone énfasis en la comprensión de procesos, flujos, fusiones y relaciones mediante el análisis de elementos, cosas, estructuras y sistemas organizados.

Este enfoque dialéctico implica que los elementos, o "cosas", están constituidos por flujos, procesos y relaciones que operan dentro de campos limitados, formando totalidades o sistemas estructurados. La concepción dialéctica, tanto de la cosa individual como del sistema estructurado al que pertenecen, se basa en una comprensión profunda de los procesos que constituyen las relaciones posibilitadoras de dicha cosa y sistema estructurado (Harvey, 2018).

En este contexto, se destaca la importancia de considerar que los elementos definidos como recursos requieren relaciones específicas para estructurar la metodología propuesta. Levins y Lewontin (1985, citados por Harvey, 2018) sostienen que las "cosas" son siempre internamente heterogéneas o contradictorias a todo nivel. Por consiguiente, se establece como fundamento teórico de la estrategia metodológica para estimular la interacción entre estudiantes y docentes, a través de medios tecnológicos, la relación dialéctica entre los componentes de acompañamiento, autonomía y colaboración.

En este sentido, la aplicación de estos recursos implica la vinculación o interrelación tanto del acompañamiento como de la autonomía y la colaboración. Al aplicar cada recurso, los estudiantes requieren de un docente colaborador que actúe como mediador en la construcción del conocimiento a través de la interacción docente-estudiante. Asimismo, se fomenta la investigación individual de los estudiantes fuera del aula para aprehender el conocimiento, así como la interacción entre estudiantes para compartir conocimientos y construir un conocimiento colectivo. De ahí que, mediante el aporte práctico de la investigación, se asume como eje principal de las relaciones incorporadas dentro de la metodología al componente colaborativo.

### **Estrategia metodológica para la estimulación de la interacción entre estudiantes y docentes por medios tecnológicos**

La propuesta se orienta hacia la modalidad no presencial, fundamentada en la planificación de actividades inductivas y colaborativas con el propósito de fomentar la interacción e intercambio de ideas entre estudiantes y docentes. Con ella se busca el desarrollo de competencias específicas vinculadas a la participación en clase, trabajo en equipo y relaciones académicas asertivas, mediante los principios del aprendizaje cooperativo.

La estrategia metodológica diseñada para estimular la interacción entre estudiantes y docentes en entornos virtuales se desglosa en seis actividades secuenciales alineadas con los recursos de clase invertida, simulación y gamificación, con el propósito de fomentar la colaboración en el entorno virtual. En la planificación de estas actividades, se determinarán los recursos a utilizar, los participantes, los responsables y los criterios de evaluación para cada actividad, con el objetivo de verificar el logro de los objetivos establecidos.

Estas actividades secuenciales comprenden tres actividades inductivas y tres actividades colaborativas. Antes de cada actividad colaborativa se programan actividades inductivas para orientar el desarrollo de las colaborativas. Estas últimas se implementan mediante tres técnicas expositivas, aplicando recursos y métodos de enseñanza, según procedimientos específicos.

Las actividades inductivas se configuran sobre la base de la estrategia de aprendizaje grupal adoptada para los encuentros interactivos, específicamente centradas, en tres métodos: "rompecabezas", "juego de rol" y "mesa redonda". Estas actividades fundamentadas en métodos de aprendizaje cooperativo se estructuran a través de técnicas y métodos específicos como los que se exponen a continuación.

Técnica expositiva número 1. Desarrollo mediante la aplicación del recurso de clase invertida sobre el tema "comunicación educativa", clave para la interacción en el entorno escolar. Se proporcionan detalles sobre el procedimiento correspondiente.

Técnica expositiva número 2. Implementación a través de la técnica de simulación sobre el tema "participación en clase y trabajo en equipo", en el entorno digital. Se detalla el procedimiento asociado.

Técnica expositiva número 3. Ejecución mediante la técnica de gamificación sobre el tema "importancia de las relaciones asertivas en el evento educativo". Se detalla el procedimiento específico.

Seguidamente, se presenta una figura que representa los componentes y relaciones internas de la estrategia metodológica para la estimulación de la interacción entre estudiantes y docentes por medios tecnológicos. Se enfatiza que esta estructura comprende acciones metodológicas compuestas por procedimientos de tres tipos: clase invertida, simulación y gamificación, todos aplicados a través de técnicas expositivas particulares.

Figura 1. Estructura de la estrategia metodológica.



Fuente: elaboración propia

La estrategia metodológica para la estimulación de la interacción entre estudiantes y docentes por medios tecnológicos es estructurada a través de la planificación de 6 encuentros interactivos, en los que se aplicarán técnicas, métodos y procedimientos, por medio de actividades secuenciales programadas metodológicamente, a fin de alcanzar el empoderamiento del estudiante en el aprendizaje requerido en un tiempo estimado de seis semanas. A continuación, se describen las técnicas expositivas a utilizar en la estrategia metodológica.

**Rompecabezas:** en esta actividad grupal se promoverá la interacción entre estudiante-estudiante y estudiante-docente, basada en el tema la Comunicación educativa, clave para la interacción en el entorno escolar, el docente deberá distribuir el aula en tres grupos de cinco y dos grupos de seis. Luego, asignará la investigación particular del tema a cada grupo, estos distribuirán su parte asignada entre cada miembro del grupo. Posteriormente, se realizará una exposición por equipo a través de un medio audiovisual; seguidamente los estudiantes realizarán una actividad de interacción asincrónica por medio de un foro, a fin de reforzar el conocimiento colectivo adquirido sobre el tema general, investigado en colaboración.

Consecuentemente, se deberá elaborar y adjuntar al aula virtual (creada por el docente), un informe por equipo, conformado por la expresión colectiva del pensamiento crítico de cada estudiante integrante del equipo. Es fundamental que el conocimiento colectivo construido sea estructurado por medio de la interacción de todos los integrantes del aula.

Juego de roles: como método de aprendizaje cooperativo, promueve la participación en clase y el trabajo en equipo a través el intercambio de información, para lo cual, los estudiantes crearán un evento simulado que represente la realidad. En ello deberán aplicar recursos cognitivos a través del tema La participación en clases y el trabajo en equipo en el entorno red, asignado por el docente y vinculado al interés del aprendizaje.

El juego de rol es una herramienta de participación que suscita entusiasmo e influye sobre el estudiante en función de la representación personal y grupal que le corresponde simular en un escenario donde se evidencia tanto el conocimiento adquirido como el conocimiento que se requiere transmitir. La representación se diseña a través de la creatividad del estudiante, sobre la base de una modelación sencilla en la que se posibilita el aprendizaje cooperativo.

A los estudiantes les corresponde representar su respectiva simulación, basada en el trabajo en equipo. De igual manera, deberán intercambiar ideas mediante la necesaria participación en clase a través de recursos tecnológicos disponibles, tanto en la construcción previa a la actividad como en la presentación de esta en un video grabado previamente en la plataforma YouTube. Este debe ser enviado al correo electrónico del docente y del resto de los compañeros de clase.

Luego, con el uso del chat en WhatsApp que es una plataforma de redes sociales, y, por ende, un recurso disponible para la interacción, y con la mediación del docente, se disertará en el entorno virtual sobre el tema compartido en la actividad simulada, a fin de promover la participación en el aula y construir un conocimiento colectivo. Finalmente, como recurso de evaluación, los estudiantes deben elaborar y adjuntar al aula virtual (Google Classroom), creada por el docente, un resumen por grupo sobre el tema simulado.

En consecuencia, el docente debe organizar 3 grupos de nueve estudiantes cada uno, luego asigna el tema que corresponde simular a través de una actividad en la que se oriente imitar las funciones de periodistas que realizan una entrevista a las autoridades y docentes de una escuela de educación general básica. Por otro lado, los estudiantes con fundamentos creativos diseñan la actividad. Cada grupo de 9 estudiantes estará constituido por la representación de tres periodistas y seis autoridades y docentes entrevistados.

Mesa redonda: en esta actividad grupal se promoverá la integración dentro del aula virtual, por medio de una relación asertiva, donde prime la cortesía lingüística. Esta vinculación académica en el evento educativo se realizará mediante una investigación, un video y un foro sobre un tema asignado, que se sustentará en el pensamiento crítico y creatividad de los estudiantes, a fin de desarrollar en ellos habilidades comunicativas.

La mesa redonda como método de aprendizaje cooperativo servirá para integrar los diferentes criterios asumidos sobre el conocimiento adquirido en la actividad planificada. Esto contribuirá no solo con el desarrollo del aprendizaje, sino también con las relaciones. De ahí que, la

aplicación del método mesa redonda en las clases virtuales comenzará con la realización de un trabajo autónomo, donde el tema Importancia de las relaciones asertivas dentro del evento educativo, deberá ser desarrollado individualmente por escrito y adjuntado al aula virtual; luego será expuesto y grabado a través de láminas gamificadas.

Posteriormente, por medio de una actividad sincrónica, los estudiantes deberán transmitir en vivo la disertación, del tema asignado a través de grupos interactivos en la aplicación zoom, conforme a las normas de participación establecidas previamente por el docente, tendrá como fin reforzar las relaciones comunicativas del aula de clases.

Por otro lado, en la aplicación del método mesa redonda, el docente se mantendrá como el mediador de la actividad, en la que se requerirá del intercambio de ideas, entre el grupo de estudiantes, y entre los estudiantes y el docente. Dicho intercambio se basará en la cortesía lingüística, relaciones empáticas, conducta asertiva y respeto mutuo.

En la actividad sincrónica se les pedirá a los estudiantes que aporten ideas y compartan criterios, sobre los procesos de gamificación de contenidos a través de plantillas utilizadas en la exposición del tema asignado, con el objetivo de suscitar relaciones comunicativas positivas. Consecuentemente, el docente debe organizar grupos de estudio, asigna el tema que corresponde gamificar a través de plantillas de la aplicación Genially, y luego, se deberá realizar una reunión virtual, por medio de la aplicación zoom, en la que todos los estudiantes participarán por grupos de estudio y aportarán por medio de un diálogo horizontal, sus criterios sobre los contenidos gamificados.

### **Actividades secuenciales**

El programa de actividades secuenciales se fundamenta en la estimulación de la interacción entre estudiantes y docentes, por medio del trabajo colaborativo; dentro de espacios de interrelación digital con el uso de recursos como foros, chat, correos electrónicos, plataformas de redes sociales entre otros. Será ejecutado a través de encuentros, tanto sincrónicos como asincrónicos, mediante la técnica expositiva. En este sentido, el proceso de intervención pedagógica se detalla de la manera siguiente.

- Actividad 1. Inducción sobre la aplicación del método Rompecabeza, a través del recurso de la clase invertida por medios digitales. Estará fundamentado en el tema Comunicación educativa, clave para la interacción en el entorno escolar.
- Actividad 2. Técnica expositiva, método Rompecabeza, a través del recurso de clase invertida por medios digitales. La clase será abordada y dirigida por los estudiantes, y estará basada en el tema Comunicación educativa, clave para la interacción en el entorno escolar.
- Actividad 3. Inducción sobre la aplicación del método Juego de Roles, a través del recurso de simulación por medios digitales. Estará fundamentado en el tema La participación en clases y el trabajo en equipo en el entorno red.

- Actividad 4. Técnica expositiva, método Juego de Roles, a través del recurso de simulación por medios digitales. La entrevista será realizada en un ambiente simulado, sobre el tema La participación en clases y el trabajo en equipo en el entorno red.
- Actividad 5. Inducción sobre la aplicación del método Mesa redonda, a través del recurso de gamificación por medios digitales. Estará fundamentado en el tema Importancia de las relaciones asertivas dentro del evento educativo.
- Actividad 6. Técnica expositiva, método Mesa redonda, a través del recurso de gamificación por medios digitales. Presentación de diapositivas gamificadas y disertación sobre el tema Importancia de las relaciones asertivas dentro del evento educativo.

Es de destacar que todas estas acciones, procedimientos y técnicas están sustentadas en la relación dialéctica entre los componentes de acompañamiento, autonomía y colaboración. Esta estrategia metodológica converge en un resultado que evidencia la mejora de comunicación interpersonal entre los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **Técnica expositiva Rompecabezas**

-Formación de equipos. El docente, durante la actividad de inducción 1, conformará 5 grupos de estudio, 3 de cinco estudiantes y 2 de seis estudiantes.

-Distribución del tema. Tema general: Comunicación educativa, clave para la interacción en el entorno escolar.

- Tema grupo 1. Comunicación.
- Tema grupo 2. Comunicación educativa.
- Tema grupo 3. Importancia de la comunicación educativa en la escuela.
- Tema grupo 4. La interacción en la escuela.
- Tema grupo 5. Relación entre interacción y comunicación.

-Estudio grupal. Cada grupo distribuye y desarrolla el tema asignado entre cada uno de sus miembros.

-Exposición del tema por equipo. Actividad sincrónica donde cada equipo, a través de cada estudiante expone su investigación, a través de la modalidad virtual por la plataforma Zoom.

-Foro de interacción. Actividad asincrónica donde cada estudiante aporta, sobre el conocimiento construido, en base al tema general, a través de grupo de WhatsApp.

-Sustentación del conocimiento colectivo. Se redacta y se adjunta al aula virtual un resumen por equipo sobre el tema general.

Se utilizará el método rompecabeza con la aplicación del recurso clase invertida o *flipped classroom*. En consecuencia, se programará una actividad donde el estudiante deberá organizar

una clase cuyo contenido se basará en el tema Comunicación educativa, clave para la interacción en el entorno escolar. A continuación, se detalla.

-Por medio de grupos de estudio se asignan subtemas específicos cuota parte del contenido total del tema general asignado. Este deberá ser abordado complementariamente, a fin de construir un conocimiento global a través de la fusión de las porciones aportadas por los estudiantes miembros de cada grupo, luego se realizará una exposición bajo la modalidad virtual, transmitida por la plataforma Zoom. Para la consignación por equipo del resumen de la investigación realizada se deberá subir el archivo respectivo al aula virtual a través de la aplicación Google Classroom.

-Conforme a lo antes expuesto, los estudiantes diseñarán una exposición, por equipo, sobre el tema de investigación, la cual será expuesta a través de la transmisión en vivo en la plataforma virtual Zoom.

-Luego, los estudiantes participarán en un foro asincrónico, mediado por el docente, a fin de construir el conocimiento en conjunto, a través de la aplicación WhatsApp.

-Los estudiantes por equipo deberán elaborar y adjuntar un informe que se deberá subir al Google Classroom, creado por el docente.

### **Técnica expositiva Juego de roles**

-Formación de equipos. El docente, durante la actividad de inducción 2, conformará 3 grupos de estudio de 9 estudiantes cada uno, constituidos por 3 entrevistadores y 6 entrevistados.

-Distribución del tema La participación en clases y el trabajo en equipo en el entorno red. Asignado a todos los grupos de estudio.

-Estudio grupal. Cada grupo distribuye y desarrolla el tema asignado entre cada uno de sus miembros. De igual manera, asigna las funciones de cada estudiante según su rol.

-Exposición de la simulación del tema por equipo. Actividad asincrónica donde cada equipo, a través de cada estudiante expone la simulación de una entrevista contextualizada en una escuela de educación básica, a través de la elaboración de un video personalizado, grabado por la plataforma de redes sociales YouTube y enviado al correo electrónico Gmail del docente y del resto de los compañeros de clase.

-Foro Interactivo. Actividad sincrónica donde cada estudiante aporta sobre el contenido abordado en los videos de cada simulación, en correspondencia con el tema general, a través de grupo de WhatsApp.

-Sustentación del conocimiento colectivo. Se redacta y se adjunta al aula virtual un resumen por equipo sobre el tema general.

Se aplicará el método del juego de rol con el uso del recurso simulación. En este sentido, se programan actividades donde los estudiantes deberán crear una escena en la cual 3 estudiantes de cada grupo se integrarán con el guion de un periodista, comunicador social, el cual cumplirán el rol de entrevistadores y 6 estudiantes de cada grupo participarán con el guion de una autoridad y



docentes de la comunidad educativa quienes representarán el rol de entrevistados. La simulación se realizará en tres instituciones imaginarias.

El tema de la actividad que deberán desarrollar todos los estudiantes será La participación en clases y el trabajo en equipo en el entorno red. Se desarrollará de la manera siguiente.

-Los estudiantes deberán preparar la simulación del contenido sobre la base de la interrelación e intercambio de ideas dentro del entorno red. También, deberán crear el guion de la entrevista, las preguntas y respuestas a fin de promover la participación a través del trabajo en equipo.

-El simulacro de la entrevista se deberá grabar y el video será enviado al correo electrónico Gmail, creado previamente por el docente y el resto de los compañeros, como medio de integración dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

-Seguidamente, todos los estudiantes participarán en un foro interactivo, por medio del uso del chat en la plataforma WhatsApp con la mediación del docente, donde se compartirán criterios sobre el tema asignado para la actividad simulada.

-Cada estudiante realizará un resumen, del conocimiento construido a través de la participación en clase, sobre los criterios compartidos en el foro interactivo. Este se adjuntará al aula virtual Google Classroom, creada por el docente.

### **Técnica expositiva Mesa redonda**

-Formación de equipos. El docente, durante la actividad de inducción 3, conformará 5 grupos de estudio, 3 de cinco estudiantes y 2 de seis estudiantes.

-Distribución del tema 'Importancia de las relaciones asertivas en la interacción escolar'. Asignado a todos los grupos de estudio.

-Estudio grupal. Cada grupo distribuye y desarrolla el tema asignado entre cada uno de sus miembros. De igual manera, cada grupo de estudio diseña la gamificación de las láminas para la exposición.

-Sustentación del trabajo autónomo. Se redacta y se adjunta al aula virtual un resumen individual sobre el tema general.

-Exposición del tema asignado a través de láminas gamificadas por equipo. Actividad asincrónica donde cada equipo, a través de cada estudiante expone el tema asignado en láminas gamificadas, a través de la elaboración de un video personalizado, grabado por la plataforma de redes sociales YouTube y enviado al correo electrónico Gmail del docente y del resto de los compañeros de clase.

-Foro interactivo. Actividad sincrónica, a través de la aplicación zoom, donde cada estudiante aporta, sobre los videos grabados con el contenido abordado en la exposición basada en el tema general, con láminas gamificadas a través de plantillas de la aplicación Genially.

Se aplicará el método mesa redonda, con el uso del recurso gamificación, para lo cual se programarán actividades donde los estudiantes realizarán un trabajo autónomo, referido al tema Importancia de las relaciones asertivas en la interacción escolar. Este archivo se subirá al aula virtual Google classroom. Luego, sobre la base de la investigación individual se elaborarán, por grupos de estudio, láminas gamificadas a través de la aplicación Genially.

Con las láminas gamificadas en una actividad asincrónica se grabará un video en el que los estudiantes por equipo expondrán el tema asignado.

El video y las láminas gamificadas deberán enviarse al correo electrónico Gmail del docente y del resto de los grupos.

Los estudiantes realizarán una actividad sincrónica por medio de un foro interactivo en la aplicación Zoom donde todos los estudiantes deberán participar y realizar aportes sobre criterios reflexivos relacionados con el conocimiento adquirido. De igual manera, cada estudiante realizará comentarios vinculados con los aportes de sus compañeros a través de un diálogo horizontal normado por el docente, con el objetivo de promover relaciones comunicativas ceñidas a la cortesía lingüística, respeto mutuo, empatía y conducta asertiva.

## Conclusiones

La imperativa necesidad de mejorar la comunicación interpersonal en el contexto de las clases virtuales sirvió como punto de origen para la presente investigación, la cual culminó en la concepción de una estrategia metodológica con aplicaciones prácticas destinadas a fomentar la interacción entre estudiantes y docentes a través de medios tecnológicos.

Esta estrategia metodológica fundamentada en la relación dialéctica entre los componentes de acompañamiento, autonomía y colaboración se erige como un corpus teórico que orienta la acción práctica para estimular la comunicación interpersonal en el entorno educativo virtual. Las diversas iniciativas que conforman esta estrategia ofrecen recomendaciones específicas para propiciar, mediante la explotación de recursos provenientes de las tecnologías de la información y comunicación, una comunicación más efectiva entre los participantes del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En su esencia, la estrategia metodológica se configura como un instrumento integral y meticulosamente planificado, cimentado en fundamentos teóricos sólidos y adaptado a las exigencias contemporáneas del ámbito educativo. La singularidad de esta estrategia reside en la aplicación de la relación dialéctica entre acompañamiento, autonomía y colaboración, como catalizador de las acciones instruccionales, las cuales incorporan de manera inherente las tecnologías de la información y la comunicación. Dichas acciones están dirigidas a estimular la interacción entre estudiantes y docentes, con el propósito último de perfeccionar la comunicación interpersonal en este ámbito educativo.

Como recomendación se sugiere la realización de una evaluación exhaustiva que permita discernir el impacto real de la estrategia metodológica para la estimulación de la interacción entre estudiantes y docentes mediante el uso de medios tecnológicos, específicamente, en lo que

respecta a la mejora palpable de la comunicación interpersonal en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## Referencias

- Alpízar, L. (2017). La comunicación pedagógica en los docentes del nuevo plan de formación en Medicina Integral Comunitaria. *Educación Médica Superior*, 31(2) [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-21412017000200007&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412017000200007&lng=es&tlng=es).
- Bernad, E., & Fernández, C. (2013). Formación permanente en la docencia: Necesidad de aprendizaje de técnicas de comunicación interpersonal para aplicar en el aula. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 19(Especial).
- Bernal, A., Ganchozo, B., Cañarte, C., & Falconi, P. (2022). La comunicación interactiva y su incidencia en la formación profesional. *Dominio de las Ciencias*, 8, 1256-1273.
- Brito, D., González, V., Preciado, M., & Abreus, J. (2021). Influencia de la utilización de las redes sociales en el proceso de comunicación interpersonal. *Revista Científica, Cultura, Comunicación y Desarrollo*, 6(3), 6-13.
- Cáceres, M., Brändle, G., & Ruiz, J. (2013). Comunicación interpersonal en la Web 2.0. Las relaciones de los jóvenes con desconocidos. *Revista Latina de Comunicación Social*, 0(68), 436-456.
- Domínguez, R. (2013). La comunicación interpersonal: elemento fundamental para crear relaciones efectivas en el aula. *Razón y Palabra*, 0(83). <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199527531034>
- Fernández, A. (2020). Retos y perspectivas de la comunicación educativa en la era de la tecnología de la información y las comunicaciones. Contexto Educativo. *Revista digital de Educación y Nuevas Tecnologías*. <https://storage.ning.com/topology/rest/1.0/file/get/3747035402?profile>
- Flores, E., García, M., Calsina, W. & Yapuchura, A. (2016). Las habilidades sociales y la comunicación interpersonal de los estudiantes de la Universidad Nacional del Altiplano. Puno, Perú. *Comunicación: Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 7(2).
- Gaintza, Z. (2020). La simulación como estrategia metodológica en la Facultad de Educación de la Universidad del País Vasco. *Revista Electrónica Educare*, 24.
- Harvey, D. (2018). La dialéctica. *Territorios*, 0(39), 245-272

- Intriago, M., Vélez, M., Zambrano, N., & Santana, G. (2021). Impacto de la comunicación educativa a través de la tecnología de la información y comunicación en el contexto universitario ecuatoriano 2021. *Journal of Development*, 2(2), 3393-3404.
- Jaramillo, N., & García, W. (2020). Las Tecnologías del Aprendizaje y la Comunicación (TAC) en el Marco de la Profesionalización Docente UNAE- Morona Santiago (2020). *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(1), 12-16. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i1.9>.
- Jurado, M., Avello, R. & Bravo, G. (2020). Caracterización de la comunicación interpersonal en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 22(e09), 1-11. <https://doi.org/10.24320/redie.2020.22.e09.2284>
- López, V. (2017). *Redes Sociales en la Educación. Tendencias e Innovación en la Sociedad Digital TISD, 1*. Universidad Central de Venezuela Centros de Estudios del Desarrollo, CENDES.
- Luján, S. & Saquete, E. (2017). Mejora en el aprendizaje a través de la combinación de la clase invertida y la gamificación. En Gómez, Alberto; Rodríguez, Roberto (eds). *Actas de las XXIII Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática*. Asociación de Enseñantes Universitarios de la Informática.
- Mata, B. O. & Mestre, U. (2023). La estimulación de la interacción entre estudiantes y docentes por medios tecnológicos. *Revista Órbita Pedagógica*, 10(E1), 73-92. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/ROP/article/view/5953>
- Ministerio de Educación. (2020). *Acuerdo Nro. MINEDUC-MINEDUC-2020-00038-A Sra. María Monserrat Creamer Guillén*. Ministra de Educación.
- Orozco, J., Cruz, A. & Díaz, A. (2020). *La simulación como estrategia didáctica en las prácticas de formación docente. Experiencia en la carrera Ciencias Sociales. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua*. <http://www.faremcarazo.unan.edu.ni>. ISSN 2410-5708 / e-ISSN 2313-7215.
- Prieto, Y. y Loor, B. (2021). Fundamentos teóricos de la comunicación educativa acerca de la concepción metodológica en la Universidad Tecnológica ECOTEC. 593. *Digital Publisher CEIT*, 6(6-1), 563-579. <https://doi.org/10.33386/593dp.2021.6-1.911>
- Quinto, M. (2021). Los estilos de comunicación en los docentes de las instituciones educativas públicas de los distritos de Chuschi y San Juan Bautista, Ayacucho-2020. *Delectus revista científica*, 4i1(102). <https://revista.inicc-peru.edu.pe/index.php/delectus>
- Riso, M. (2014). *Comunicación interpersonal y comunicación intersubjetiva. Algunas claves teóricas y conceptuales para su comprensión*. *Anuario electrónico de estudios en*



*comunicación* *social* “Disertaciones”7.  
<http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones/>

- Santillán, J. Molina, A. Molina, F., Vásconez, M., Rivadeneira, E., & Lozada, R. (2019). Las redes sociales en el rendimiento académico. Colegios particulares de la ciudad de Riobamba (Ecuador). *Revista Espacios*, 40.
- Sardiñas, Y., Domínguez, I., & Reinoso, C. (2020). La comunicación educativa: su desarrollo en el profesor de secundaria básica. *VARONA, Revista Científico-Metodológica*.
- Tigua, I. & Zambrano L. (2021). Métodos y técnicas innovadoras para la enseñanza de la historia y su incidencia en la identidad cultural. *Dominio Ciencia*, 7(3).
- Vélez, M., Zambrano, N., Intriago, M., Santana, G., & Toala, K. (2020). La comunicación educativa en el proceso de formación profesional por competencias. *Dominio de las Ciencias*, 6(4), 1357-1375.