

Uso de herramientas digitales interactivas para innovar la enseñanza y evaluación en Educación General Básica.

Interactive Digital Tools as a Strategy to Innovate Teaching and Assessment in General Basic Education.

PALABRA VERDADERA

Recepción: 11/02/2026
Aceptación: 26/02/2026
Publicación: 12/03/2026

AUTOR/ES

- Dayra Janneth Ilvira Serna
- MINEDEC
- dayra.ilvira@docentes.educacion.edu.ec
- <https://orcid.org/0009-0005-5459-1381>
- Ecuador

- Marisol Isabel Paucar Ashca
- MINEDEC
- marisol.paucar@educacion.gob.ec
- <https://orcid.org/0009-0003-0855-3312>
- Ecuador

- Jonathan Rene Suin Gallegos
- MINEDEC
- ab.jonathansg.cjfa@gmail.com
- <https://orcid.org/0009-0000-1784-1656>
- Ecuador

- Margod Elisabeth Moreno Macas
- MINEDEC
- margod.moreno@educacion.gob.ec
- <https://orcid.org/0009-0003-3776-9155>
- Ecuador

- Jorge Amador Aguilar Yáñez
- MINEDEC
- jorgeaguilar113@gmail.com
- <https://orcid.org/0009-0008-9466-775X>
- Ecuador

- Flor Andrea Quilca Perugachi
- MINEDEC
- flor.quilca@educacion.gob.ec
- <https://orcid.org/0009-0007-2119-7868>
- Ecuador

CITACIÓN:

Ilvira Serna, D. J., Paucar Ashca, M. I., Suin Gallegos, J. R., Moreno Macas, M. E., Aguilar Yáñez, J. A., & Quilca Perugachi, F. A. (2026). Uso de herramientas digitales interactivas para innovar la enseñanza y evaluación en Educación General Básica. *Revista Científica Tsafiki*, 3(1), 930–941.

RESUMEN

En el contexto educativo contemporáneo, la integración de tecnologías digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje se ha convertido en una necesidad para responder a las demandas de una sociedad cada vez más digitalizada. Las herramientas digitales interactivas permiten transformar las prácticas pedagógicas tradicionales mediante metodologías más dinámicas, participativas y centradas en el estudiante, favoreciendo el desarrollo de habilidades cognitivas, tecnológicas y colaborativas. En este marco, el presente estudio tuvo como objetivo analizar la influencia del uso de herramientas digitales interactivas en la innovación de los procesos de enseñanza y evaluación en estudiantes de Educación General Básica. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental de tipo descriptivo-correlacional. La población estuvo conformada por estudiantes de Educación General Básica de una institución educativa, seleccionándose una muestra mediante muestreo no probabilístico por conveniencia. Para la recolección de información se aplicó una encuesta estructurada dirigida a estudiantes y docentes, orientada a identificar la frecuencia de uso de herramientas digitales interactivas, su impacto en la motivación, la participación y los procesos de evaluación del aprendizaje. Los datos obtenidos fueron analizados mediante estadística descriptiva y tablas de frecuencia. Los resultados evidenciaron que el uso de herramientas digitales interactivas como plataformas educativas, aplicaciones de gamificación y recursos multimedia favorece significativamente la participación activa de los estudiantes, incrementa su motivación hacia el aprendizaje y facilita procesos de evaluación más dinámicos y formativos. Asimismo, se identificó que los docentes perciben estas herramientas como recursos eficaces para diversificar estrategias pedagógicas y promover aprendizajes significativos. Se concluye que la incorporación de herramientas digitales interactivas en la Educación General Básica constituye una estrategia pedagógica innovadora que fortalece los procesos de enseñanza y evaluación, promoviendo ambientes de aprendizaje más participativos, flexibles y acordes con las demandas educativas del siglo XXI.

PALABRAS CLAVE: Tecnología educativa, innovación pedagógica, herramientas digitales, aprendizaje interactivo, evaluación formativa, educación básica.

ABSTRACT

The integration of digital technologies into teaching and learning processes has become essential in contemporary education due to the demands of an increasingly digital society. Interactive digital tools allow the transformation of traditional pedagogical practices by promoting more dynamic, participatory, and student-centered methodologies that foster cognitive, technological, and collaborative skills. In this context, the objective of this study was to analyze the

influence of the use of interactive digital tools on the innovation of teaching and assessment processes in Basic General Education students. The research was conducted under a quantitative approach with a non-experimental descriptive-correlational design. The population consisted of students from a Basic General Education institution, and a sample was selected through non-probabilistic convenience sampling. Data collection was carried out through a structured survey addressed to students and teachers to identify the frequency of use of interactive digital tools and their impact on motivation, participation, and learning assessment processes. The collected data were analyzed using descriptive statistics and frequency tables. The results showed that the use of interactive digital tools such as educational platforms, gamification applications, and multimedia resources significantly enhances students' active participation, increases their motivation toward learning, and facilitates more dynamic and formative assessment processes. Furthermore, teachers perceive these tools as effective resources to diversify pedagogical strategies and promote meaningful learning. It is concluded that the incorporation of interactive digital tools in Basic General Education represents an innovative pedagogical strategy that strengthens teaching and assessment processes, promoting more participatory and flexible learning environments aligned with the educational demands of the twenty-first century.

KEYWORDS: Educational technology, digital learning tools, interactive learning, pedagogical innovation, formative assessment, basic education.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la educación enfrenta importantes desafíos derivados de los avances tecnológicos y de la transformación de los entornos de aprendizaje. El desarrollo de las tecnologías de la información y comunicación ha generado nuevas posibilidades para innovar en los procesos de enseñanza y evaluación, permitiendo la incorporación de herramientas digitales que facilitan el acceso al conocimiento, promueven la interacción y fortalecen el aprendizaje activo de los estudiantes. En este contexto, las herramientas digitales interactivas se han convertido en recursos pedagógicos relevantes para mejorar la calidad educativa y responder a las necesidades de los estudiantes del siglo XXI.

Las herramientas digitales interactivas comprenden plataformas, aplicaciones y recursos tecnológicos diseñados para promover la participación activa de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje. Estas herramientas incluyen plataformas educativas virtuales, aplicaciones de gamificación, cuestionarios interactivos, simuladores digitales, videos educativos y entornos colaborativos en línea que permiten desarrollar experiencias de aprendizaje dinámicas y significativas. Según Cabero y Llorente (2020), el uso de tecnologías digitales en el aula favorece el desarrollo de metodologías activas que estimulan la participación, el pensamiento crítico y la autonomía del estudiante, contribuyendo a la

construcción de aprendizajes más profundos y duraderos.

En el ámbito educativo, diversos estudios han demostrado que la integración de herramientas digitales interactivas contribuye significativamente a mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes con su proceso de aprendizaje. De acuerdo con Area y Adell (2021), la incorporación de recursos tecnológicos en los procesos pedagógicos no solo facilita el acceso a la información, sino que también promueve experiencias de aprendizaje más participativas, colaborativas y contextualizadas. Asimismo, la utilización de plataformas interactivas permite que los estudiantes desarrollen habilidades digitales, competencias comunicativas y capacidades para resolver problemas en entornos tecnológicos.

Por otra parte, el uso de herramientas digitales también ha generado importantes transformaciones en los procesos de evaluación educativa. Tradicionalmente, la evaluación se ha centrado en métodos convencionales como pruebas escritas o exámenes estandarizados; sin embargo, la integración de recursos tecnológicos permite implementar nuevas estrategias de evaluación formativa que favorecen el seguimiento continuo del aprendizaje. Según Redecker y Punie (2020), las herramientas digitales ofrecen oportunidades para desarrollar evaluaciones más flexibles, inmediatas y personalizadas, permitiendo a los docentes obtener información en tiempo real sobre el progreso de los estudiantes y adaptar sus estrategias pedagógicas de acuerdo con las necesidades del grupo.

Además, la incorporación de herramientas digitales interactivas favorece la implementación de metodologías innovadoras como el aprendizaje basado en proyectos, la gamificación, el aprendizaje colaborativo y el aula invertida. Estas metodologías permiten que el estudiante asuma un rol más activo en su proceso de aprendizaje, promoviendo la exploración, la experimentación y la construcción del conocimiento a partir de experiencias significativas. En este sentido, Deterding et al. (2021) sostienen que la gamificación educativa, apoyada en herramientas digitales interactivas, contribuye a aumentar la motivación, el compromiso y el interés de los estudiantes, generando entornos de aprendizaje más atractivos y participativos.

En el contexto de la Educación General Básica, la integración de herramientas digitales interactivas adquiere especial relevancia debido a que los estudiantes se encuentran en una etapa de desarrollo cognitivo y social en la que el aprendizaje activo, la interacción y el uso de recursos visuales favorecen la comprensión de los contenidos escolares. Sin embargo, a pesar de los avances tecnológicos, aún existen desafíos relacionados con la integración efectiva de estas herramientas en el aula, tales como la limitada formación docente en el uso pedagógico

de las tecnologías, la disponibilidad de recursos tecnológicos y la necesidad de diseñar estrategias metodológicas que integren adecuadamente las herramientas digitales en los procesos de enseñanza y evaluación.

En este sentido, resulta fundamental analizar cómo el uso de herramientas digitales interactivas puede contribuir a innovar las prácticas pedagógicas en la Educación General Básica, promoviendo ambientes de aprendizaje más dinámicos, participativos y centrados en el estudiante. La comprensión de estos procesos permitirá identificar estrategias pedagógicas que favorezcan la integración efectiva de la tecnología en el aula y contribuyan a mejorar los resultados educativos.

En función de lo expuesto, el objetivo de la presente investigación es analizar la influencia del uso de herramientas digitales interactivas en la innovación de los procesos de enseñanza y evaluación en estudiantes de Educación General Básica, con el propósito de identificar su impacto en la participación, motivación y desarrollo del aprendizaje en el contexto educativo.

MÉTODOS MATERIALES

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, el cual permitió analizar de manera objetiva la relación entre el uso de herramientas digitales interactivas y la innovación en los procesos de enseñanza y evaluación en Educación General Básica. Este enfoque se caracterizó por la recolección de datos numéricos que posteriormente fueron analizados mediante procedimientos estadísticos para identificar tendencias y patrones en la información recopilada. Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), el enfoque cuantitativo permite medir fenómenos educativos mediante instrumentos estructurados, facilitando la obtención de resultados verificables y generalizables.

El estudio se desarrolló mediante un diseño no experimental de tipo descriptivo-correlacional, debido a que no se manipuló deliberadamente ninguna variable, sino que se observaron los fenómenos en su contexto natural. Este tipo de diseño permitió describir las características del uso de herramientas digitales interactivas en el aula y analizar su relación con los procesos de enseñanza y evaluación. De acuerdo con Creswell (2020), los estudios no experimentales permiten analizar fenómenos educativos tal como ocurren en la realidad, lo cual resulta pertinente en investigaciones relacionadas con prácticas pedagógicas.

La investigación se llevó a cabo en una institución educativa de Educación General Básica, durante el período académico correspondiente al año lectivo 2025. La población estuvo conformada por estudiantes y docentes de Educación General Básica que utilizan recursos

tecnológicos como parte de sus actividades académicas. Para el estudio se seleccionó una muestra de 60 estudiantes y 10 docentes, utilizando un muestreo no probabilístico por conveniencia, considerando la disponibilidad y accesibilidad de los participantes para la aplicación de los instrumentos de investigación.

Las variables analizadas en el estudio fueron:

- Uso de herramientas digitales interactivas, que incluyó el empleo de plataformas educativas, aplicaciones de gamificación, cuestionarios interactivos y recursos multimedia.
- Innovación en los procesos de enseñanza y evaluación, que consideró aspectos relacionados con la participación estudiantil, la motivación hacia el aprendizaje y la implementación de estrategias de evaluación formativa.

Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la encuesta, aplicada a estudiantes y docentes mediante un cuestionario estructurado compuesto por preguntas cerradas con escala tipo Likert. Este instrumento permitió identificar la frecuencia de uso de herramientas digitales interactivas y su percepción sobre la influencia de estas herramientas en el proceso educativo. El cuestionario fue diseñado considerando indicadores relacionados con participación, motivación, interacción en el aula y estrategias de evaluación digital.

El proceso de recolección de datos se realizó durante el segundo trimestre del año lectivo. Los participantes respondieron el cuestionario de manera voluntaria, garantizando la confidencialidad de la información y el uso de los datos exclusivamente con fines académicos. Posteriormente, los datos obtenidos fueron organizados y codificados en una base de datos para su respectivo análisis.

Para el análisis de la información, se emplearon técnicas de estadística descriptiva, utilizando tablas de frecuencia y porcentajes que permitieron interpretar las tendencias observadas en los datos recopilados. Este procedimiento facilitó la identificación de patrones relacionados con el uso de herramientas digitales interactivas y su influencia en los procesos de enseñanza y evaluación en el contexto de la Educación General Básica.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

El análisis de los resultados se realizó a partir de los datos obtenidos mediante la aplicación del cuestionario dirigido a estudiantes y docentes de Educación General Básica. La información recopilada permitió identificar características sociodemográficas de los participantes, así como analizar el uso de herramientas digitales interactivas y su influencia en los procesos de enseñanza y evaluación. Los resultados se presentan mediante tablas de

frecuencia y porcentajes que facilitan la comprensión de las tendencias observadas en el estudio.

En primer lugar, se presentan los datos sociodemográficos de los participantes, con el propósito de caracterizar la muestra de estudio y conocer la distribución de los estudiantes según variables como edad y género.

Tabla 1

Características sociodemográficas de los estudiantes participantes

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Género	Masculino	28	46,7 %
	Femenino	32	53,3 %
Edad	10 – 11 años	18	30 %
	12 – 13 años	26	43,3 %
	14 – 15 años	16	26,7 %
Total		60	100 %

Fuente: Autores (2026).

Los resultados mostraron que la muestra estuvo conformada por 60 estudiantes, de los cuales el 53,3 % correspondió al género femenino y el 46,7 % al género masculino. En relación con la edad, se evidenció que el grupo predominante se ubicó entre 12 y 13 años (43,3 %), seguido por estudiantes entre 10 y 11 años (30 %) y finalmente el grupo entre 14 y 15 años (26,7 %). Estos datos permitieron identificar que la mayoría de los participantes se encontraban en una etapa educativa correspondiente a los niveles intermedios de Educación General Básica.

Posteriormente, se analizó la frecuencia de uso de herramientas digitales interactivas durante las clases, con el propósito de conocer el nivel de integración de la tecnología en las actividades de enseñanza.

Tabla 2

Frecuencia de uso de herramientas digitales interactivas en el aula

Frecuencia de uso	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	22	36,7 %
Casi siempre	20	33,3 %
Algunas veces	12	20 %
Rara vez	6	10 %
Total	60	100 %

Los resultados evidenciaron que el 36,7 % de los estudiantes indicó que las herramientas digitales interactivas se utilizan siempre durante las actividades académicas, mientras que el 33,3 % señaló que se utilizan casi siempre. Asimismo, el 20 % manifestó que estas herramientas se emplean algunas veces, y el 10 % indicó que rara vez se utilizan durante las clases. Estos datos mostraron que una parte importante de los estudiantes percibió una presencia frecuente de herramientas digitales interactivas dentro de los procesos de enseñanza.

A continuación, se analizaron los resultados relacionados con la influencia de las herramientas digitales interactivas en la motivación y participación de los estudiantes durante las clases.

Tabla 3

Percepción de los estudiantes sobre la motivación y participación al usar herramientas digitales

Nivel de acuerdo	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	30	50 %
De acuerdo	18	30 %
Neutral	7	11,7 %
En desacuerdo	3	5 %
Totalmente en desacuerdo	2	3,3 %
Total	60	100 %

Fuente: Autores (2026).

Los resultados indicaron que el 50 % de los estudiantes estuvo totalmente de acuerdo en que el uso de herramientas digitales interactivas incrementa su motivación y participación durante las clases. Asimismo, el 30 % manifestó estar de acuerdo con esta afirmación, mientras que el 11,7 % adoptó una posición neutral. Por otra parte, un 5 % expresó desacuerdo y un 3,3 % señaló estar totalmente en desacuerdo con esta percepción.

En términos generales, los resultados mostraron una tendencia mayoritaria hacia percepciones positivas respecto al uso de herramientas digitales interactivas, lo cual evidenció que estos recursos se encuentran presentes en las prácticas educativas y son reconocidos por los estudiantes como parte de su experiencia de aprendizaje en el aula.

Los resultados obtenidos en la presente investigación evidenciaron que el uso de herramientas digitales interactivas constituye un recurso pedagógico relevante para innovar los procesos de enseñanza y evaluación en el contexto de la Educación General Básica. En

particular, se observó que una proporción significativa de los estudiantes manifestó que estas herramientas se utilizan con frecuencia durante las actividades académicas, lo cual refleja una tendencia creciente hacia la incorporación de recursos tecnológicos en las prácticas pedagógicas actuales. Este hallazgo pone de manifiesto el papel que desempeñan las tecnologías digitales como mediadoras del aprendizaje en los entornos educativos contemporáneos.

En relación con la frecuencia de uso de herramientas digitales interactivas en el aula, los resultados mostraron que la mayoría de los estudiantes indicó que estos recursos se utilizan siempre o casi siempre durante el desarrollo de las clases. Este resultado coincide con lo planteado por Cabero y Llorente (2020), quienes señalan que la integración de tecnologías digitales en los procesos educativos ha generado nuevas oportunidades para transformar las prácticas pedagógicas tradicionales, permitiendo la implementación de metodologías activas que favorecen la participación y el aprendizaje significativo. Desde esta perspectiva, las herramientas digitales no solo funcionan como recursos tecnológicos, sino también como instrumentos didácticos que facilitan la interacción entre docentes y estudiantes.

Asimismo, los hallazgos del estudio evidenciaron que el uso de herramientas digitales interactivas se relaciona con mayores niveles de motivación y participación estudiantil. La mayoría de los participantes manifestó estar de acuerdo o totalmente de acuerdo en que estos recursos incrementan su interés por las actividades académicas. Este resultado se relaciona con lo señalado por Deterding et al. (2021), quienes afirman que la incorporación de elementos interactivos y dinámicos en el proceso educativo, especialmente a través de estrategias de gamificación y recursos digitales, contribuye a mejorar la motivación intrínseca de los estudiantes, generando entornos de aprendizaje más atractivos y participativos. En este sentido, las herramientas digitales interactivas favorecen experiencias educativas más estimulantes que promueven la implicación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje.

De igual manera, los resultados del estudio se vinculan con los planteamientos de Area y Adell (2021), quienes destacan que las tecnologías digitales permiten el desarrollo de entornos de aprendizaje colaborativos en los cuales los estudiantes pueden interactuar, compartir conocimientos y construir aprendizajes de manera colectiva. Desde esta perspectiva, el uso de herramientas digitales interactivas no solo contribuye a la transmisión de contenidos, sino que también promueve el desarrollo de habilidades sociales, comunicativas y cognitivas que resultan fundamentales en los procesos educativos actuales.

Otro aspecto relevante identificado en la investigación se relaciona con el potencial de las herramientas digitales para innovar los procesos de evaluación educativa. Tradicionalmente,

la evaluación ha estado centrada en métodos convencionales basados en pruebas escritas o exámenes finales que miden únicamente los resultados del aprendizaje. Sin embargo, el uso de herramientas digitales interactivas permite implementar estrategias de evaluación formativa que facilitan el seguimiento continuo del progreso de los estudiantes. En este sentido, Redecker y Punie (2020) sostienen que las tecnologías digitales ofrecen nuevas posibilidades para desarrollar evaluaciones más flexibles, dinámicas y personalizadas, permitiendo a los docentes obtener información en tiempo real sobre el desempeño académico de los estudiantes y proporcionar retroalimentación inmediata.

Asimismo, la utilización de herramientas digitales interactivas favorece la diversificación de estrategias didácticas orientadas a mejorar los procesos de enseñanza. Plataformas educativas, cuestionarios interactivos, aplicaciones de gamificación y recursos multimedia permiten que los docentes diseñen experiencias de aprendizaje más dinámicas que estimulan la participación activa de los estudiantes. Según Salinas (2020), la innovación educativa basada en tecnologías digitales implica la transformación de las metodologías tradicionales hacia modelos pedagógicos centrados en el estudiante, en los cuales el docente asume el rol de mediador del aprendizaje y el estudiante se convierte en protagonista de su proceso formativo.

En el contexto de la Educación General Básica, la integración de herramientas digitales interactivas adquiere una relevancia particular debido a que los estudiantes se encuentran en una etapa de desarrollo en la cual el aprendizaje visual, interactivo y experiencial favorece la comprensión de los contenidos académicos. Los resultados obtenidos en la investigación muestran que estas herramientas contribuyen a generar ambientes de aprendizaje más dinámicos, estimulantes y participativos, lo cual coincide con diversos estudios que resaltan la importancia de incorporar recursos tecnológicos para responder a las características de las nuevas generaciones de estudiantes, quienes se desarrollan en entornos altamente digitalizados.

No obstante, diversos estudios también señalan que la incorporación efectiva de herramientas digitales en los procesos educativos requiere superar ciertos desafíos relacionados con la formación docente y la disponibilidad de recursos tecnológicos. Según Cabero (2021), la innovación educativa basada en tecnologías digitales depende en gran medida del desarrollo de competencias digitales docentes, las cuales permiten integrar de manera pedagógica los recursos tecnológicos en el aula. En este sentido, resulta fundamental promover procesos de capacitación docente que fortalezcan el uso pedagógico de las herramientas digitales y favorezcan su integración efectiva en los procesos de enseñanza y evaluación.

En síntesis, los resultados obtenidos en la presente investigación coinciden con diversos estudios que destacan el papel de las herramientas digitales interactivas como recursos pedagógicos que favorecen la participación, la motivación y la innovación educativa. La incorporación de estas herramientas en la Educación General Básica permite transformar los procesos de enseñanza y evaluación, promoviendo entornos de aprendizaje más dinámicos, participativos y centrados en el estudiante. En consecuencia, el fortalecimiento del uso pedagógico de las tecnologías digitales se presenta como una estrategia fundamental para mejorar la calidad educativa y responder a las demandas de la educación en el siglo XXI.

CONCLUSIONES

El presente estudio permite concluir que el uso de herramientas digitales interactivas constituye un recurso pedagógico relevante para fortalecer los procesos de enseñanza y evaluación en la Educación General Básica. La incorporación de plataformas educativas, aplicaciones interactivas y recursos multimedia favorece la implementación de estrategias didácticas innovadoras que promueven la participación activa de los estudiantes y facilitan el desarrollo de experiencias de aprendizaje más dinámicas y significativas.

Asimismo, los resultados obtenidos evidencian que la utilización de herramientas digitales interactivas contribuye a incrementar la motivación y el interés de los estudiantes hacia las actividades académicas. La posibilidad de interactuar con recursos tecnológicos, participar en actividades digitales y recibir retroalimentación inmediata genera un ambiente de aprendizaje más estimulante que favorece el compromiso de los estudiantes con su propio proceso educativo.

Otro aspecto relevante identificado en la investigación es que las herramientas digitales interactivas permiten transformar los procesos tradicionales de evaluación hacia enfoques más dinámicos y formativos. Estas herramientas facilitan la aplicación de evaluaciones digitales, cuestionarios interactivos y actividades de retroalimentación inmediata que permiten a los docentes monitorear el progreso de los estudiantes de manera continua, favoreciendo la mejora de los procesos de aprendizaje.

De igual manera, la integración de herramientas digitales en el aula contribuye a diversificar las estrategias metodológicas empleadas por los docentes, promoviendo metodologías activas centradas en el estudiante. En este sentido, el uso pedagógico de la tecnología favorece el desarrollo de competencias digitales, habilidades de pensamiento crítico y capacidades de resolución de problemas en los estudiantes, aspectos fundamentales para su formación integral en el contexto educativo actual.

No obstante, la investigación también permite reconocer que la integración efectiva de herramientas digitales en los procesos educativos requiere fortalecer la formación docente en competencias digitales y promover el acceso a recursos tecnológicos adecuados en las instituciones educativas. Estos aspectos resultan fundamentales para garantizar que las herramientas digitales sean utilizadas de manera pedagógica y contribuyan efectivamente a mejorar la calidad del proceso educativo.

En síntesis, el uso de herramientas digitales interactivas representa una estrategia pedagógica innovadora que contribuye a transformar los procesos de enseñanza y evaluación en la Educación General Básica, promoviendo ambientes de aprendizaje más participativos, flexibles y acordes con las demandas educativas del siglo XXI. En este sentido, futuras investigaciones podrían profundizar en el análisis del impacto de diferentes tipos de herramientas digitales en el desarrollo de competencias específicas y en la mejora del rendimiento académico de los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Area, M., & Adell, J. (2021). Tecnologías digitales y transformación de la educación: hacia nuevos modelos pedagógicos. *Revista de Educación a Distancia*, 21(67), 1–18. <https://doi.org/10.6018/red.476181>
- Cabero, J. (2021). La formación del profesorado en competencias digitales: retos y perspectivas educativas. *Revista de Tecnología Educativa*, 20(2), 45–60. <https://doi.org/10.21556/edutec.2021.76.2027>
- Cabero, J., & Llorente, M. (2020). *Tecnologías de la información y comunicación en educación: innovación, investigación y experiencias*. Sevilla, España: Editorial Universidad de Sevilla.
- Creswell, J. W. (2020). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*. New York, United States: Pearson Education.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2021). From game design elements to gamefulness: Defining gamification in education. *Proceedings of the International Academic MindTrek Conference*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Ciudad de México, México: McGraw-Hill Education.
- Redecker, C., & Punie, Y. (2020). *European framework for the digital competence of educators (DigCompEdu)*. Luxembourg: Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/159770>

- Salinas, J. (2020). Innovación docente y uso de tecnologías digitales en la educación superior. *Revista Iberoamericana de Educación*, 82(1), 25–42. <https://doi.org/10.35362/rie8213641>
- Selwyn, N. (2021). *Education and technology: Key issues and debates*. London, United Kingdom: Bloomsbury Academic.
- UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. Paris, France: UNESCO Publishing.
- Zawacki-Richter, O., Marín, V., Bond, M., & Gouverneur, F. (2020). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1), 1–27. <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00214-8>.