

**ClickUp como estrategia didáctica para gestión y defensa de proyectos educativos en estudiantes de bachillerato**

**ClickUp as a didactic strategy for management and defense of educational projects in high school student**

Lic. Alexandra Leonor Prado Uriarte, Ing. Magaly Elizabeth Tandazo Calle, Dra. Johana del Carmen Parreño Sánchez & Dra. Rosa Roxana Chiquito Chilan

**PUNTO CIENCIA.**

julio - diciembre, V°6 - N°2; 2025

**Recibido:** 24-11-2025

**Aceptado:** 05-12-2025

**Publicado:** 30-12-2025

**PAIS**

- Ecuador, Durán
- Ecuador, Durán
- Ecuador, Durán
- Ecuador, Durán

**INSTITUCION**

- Universidad Bolivariana del Ecuador
- Universidad Bolivariana del Ecuador
- Universidad Bolivariana del Ecuador
- Universidad Bolivariana del Ecuador

**CORREO:**

✉ [alexandraprado1979@gmail.com](mailto:alexandraprado1979@gmail.com)

✉ [emi.prin@hotmail.com](mailto:emi.prin@hotmail.com)

✉ [jdparreros@ube.edu.ec](mailto:jdparreros@ube.edu.ec)

✉ [rrchiquitoc@ube.edu.ec](mailto:rrchiquitoc@ube.edu.ec)

**ORCID:**

<https://orcid.org/0009-0000-4162-2090>

<https://orcid.org/0009-0009-2938-6860>

<https://orcid.org/0000-0003-3832-2593>

<https://orcid.org/0000-0002-1650-8453>

**FORMATO DE CITA APA.**

Prado, A., Tandazo, M., Parreño, J. & Chiquito, R. (2025). ClickUp como estrategia didáctica para gestión y defensa de proyectos educativos en estudiantes de bachillerato. *Revista G-ner@ndo*, V°6 (N°2). Pág. 3533 – 3555.

**Resumen**

Para la realización de la presente investigación, se seleccionó a una muestra de ochenta y cinco estudiantes del tercer año de Bachillerato del Colegio La Inmaculada, a quienes se les aplicó una encuesta que permitió conocer si habían usado la plataforma ClickUp, tras conocer los resultados, identificar que no la han utilizado en su mayoría y que tienen falencias al momento de defender sus proyectos de Emprendimiento, en paralelo se planteó una encuesta dirigida a docentes de la asignatura quienes dieron su opinión sobre el uso y seguimiento de los proyectos de sus estudiantes en una encuesta. Terminado este proceso e incorporando la información recopilada, se confeccionó la estrategia didáctica para aplicar la plataforma digital; siendo sometida al juicio de cinco especialistas de cuarto nivel de formación, tres especialistas en educación y dos en proyectos de inversión, quienes dieron una valoración positiva, luego de aplicar un pre test se dividió a los estudiantes en dos grupos, uno llamado grupo control sin plataforma digital y el otro llamado Grupo Experimental con la plataforma digital; transcurridas cuatro semanas, se aplicó a los dos grupos el mismo test, estos datos junto con los del grupo pre test se sometieron a la prueba T de Student para muestras comparadas o emparejadas, con la finalidad de triangular la información la cual determinó si en el lapso de cuatro semanas de aplicada la estrategia didáctica, su aporte resultó significativo.

**Palabras clave:** Estrategia didáctica, Click Up, defensa de proyectos.

**Abstract**

For the purpose of this research, a sample of eighty-five third-year high school students from Unidad Educativa fiscomisional "La Inmaculada" was selected, and a survey was conducted to determine whether they had used the ClickUp platform. After reviewing the results, it was found that most of them had not used it and that they have shortcomings when it comes to defending their entrepreneurship projects. In parallel, a survey was also conducted with the subject teachers, who provided their opinions on the use and monitoring of their students' projects. Once this process was completed and the information collected was incorporated, the didactic strategy for applying the digital platform was developed; it was then submitted for review by five specialists with tertiary-level training, three specialist in education and two in investment projects, who gave a positive evaluation. After administering a pretest, the students were divided into two groups: one called the control group without the digital platform, and the other called the experimental group with the digital platform. After four weeks, the same test was applied to both groups. These data, along with the pretest group data, were subjects to the paired-sample T-student to triangulate the information, which determined whether, over the four weeks that the didactic strategy was applied, its contribution was significant.

**Keywords:** didactic strategy, ClickUp, project defense.

## Introducción

La pandemia de COVID-19 impulsó una serie de cambios significativos en la sociedad, dejando en evidencia las limitaciones de los modelos educativos convencionales frente a la creciente demanda de ambientes tecnológicos y dinámicos.

Dada la naturaleza de la situación, el investigador Criado (2024), señala que de conformidad con el análisis de algunos autores, debido a la emergencia sanitaria, se implementó apresuradamente un sistema de educación remota, debido a que se realizó sin una planificación previa, con recursos en muchas ocasiones inadecuados y en algunos casos con carencias de implementos tecnológicos; con la normalización de las actividades tras el paso de la pandemia, se plantea el reto de superar las deficiencias de ese sistema de educación en línea, corregirlas y ajustarlas al contexto actual (p.12).

Persiguiendo el reto de superar esas deficiencias, en el ámbito mexicano, se habla de la transformación de la educación o llamada también Revolución de la Educación 4.0, en donde se señala que esta debe ajustarse para responder a las demandas de la revolución industrial 4.0 debido al crecimiento que ha experimentado junto con los avances tecnológicos, situación que obliga a los estudiantes a adoptar una perspectiva que esté acorde con esta nueva realidad, y la Educación 4.0 en este sentido, señala que se debe empezar a planificar las clases, empleando métodos y tecnologías de manera estratégica para desarrollar habilidades tecnológicas de estudiantes y docentes (Zazueta et al., 2023).

En la actualidad, a pesar del avance que representa en la educación la incorporación de la tecnología 4.0, aún persisten en países en vías de desarrollo, centros educativos en condiciones que hoy en día son consideradas obsoletas para la enseñanza, y esta situación plantea un gran desafío si se pretende implementarlas para que den soporte a los educadores,

---

y las adapten a sus necesidades para la consecución de un aprendizaje más significativo y colaborativo (Soto et al., 2024).

Prosiguiendo con la temática, en la actualidad la educación debe tener un nivel que le permita estar íntimamente ligada al progreso, en paralelo con las transformaciones del sector productivo, es imprescindible que la transformación digital y las metodologías se complementen; al respecto los autores (Barón & Caicedo, 2021), señalan que la transformación digital incluye una evolución de pensamiento, usos y costumbres del ser humano, aspectos necesarios en los líderes con visión futurista que van a incorporarse a las empresas, debiendo tener el soporte de un equipo de colaboradores con amplio dominio de competencias acordes a una nueva estructura organizacional, que soporta su desempeño en la tecnología (p.6).

Continuando con el ámbito del proceso de transformación digital aplicada a la educación, este puede reforzarse a través de metodologías apropiadas como el Aprendizaje Basado en Proyectos, una perspectiva al respecto la dan los autores Ruiz y Ortega-Sánchez (2022), indicando que las estrategias pedagógicas deben tener como característica primordial el ser activo y con base a experiencias, con lo que se volverá una metodología centrada en las características de los estudiantes, consiguiendo su pleno involucramiento al ser el principal protagonista en su proceso de aprendizaje; otro aspecto que destacan también, es que el apoyo en las TIC´s del Aprendizaje Basado en Proyectos o problemas, consigue un mejor efecto que si se lo hiciera sin los mencionados recursos tecnológicos.

La importancia de que los estudiantes adquieran competencias digitales necesarias para adquirir protagonismo en la revolución tecnológica actual, torna necesario el hecho de que las instituciones educativas de educación, en especial los niveles de media y superior, tengan el compromiso de formar profesionales con este perfil (Rodríguez at al., 2021).

---

En este contexto, una tecnología que respalda el trabajo lo constituye ClickUp, que es un recurso web muy empleado en el sector empresarial para gestionar proyectos de forma eficiente, gracias a sus elementos característicos de las metodologías ágiles, pero que puede ser ajustado con sus matices al sector educativo; su aplicación en el aula facilita que los alumnos se familiaricen con conceptos técnicos y se empleen de manera práctica herramientas de administración que estén en sintonía con las demandas del actual sector productivo, y, como principal característica debe facilitar la interacción entre los miembros del grupo, y como es una herramienta que centraliza procesos de tareas y documentación, disminuyen la confusión para generar una mayor productividad, tanto en sector educativo como en cualquier entorno laboral o empresarial (Quimbita et al., 2025).

A raíz de la reciente pandemia, que afectó de forma mundial, las herramientas digitales como ClickUp, se han generalizado en lo referente a su uso, ya que no solo mejora la eficiencia de las operaciones de una empresa, sino que también obliga a que sus empleados innoven y se adapten a los desafíos que plantean los actuales tiempos; esta herramienta debido a su interfaz se adapta a las necesidades de los equipos, formando ambientes dinámicos y colaborativos; caso similar ocurre con los actores del sistema educativo, solo que en lugar de grupos de trabajo tendremos el sistema, estudiantes, docentes y directores académicos (Sosa, 2024).

Sin embargo, a nivel de nuestro país, varias investigaciones señalan que la utilización de estas tecnologías se ha enfocado mayormente en instrumentos creados para la educación, aunque estas han probado ser útiles también en campos como la gestión y el emprendimiento, es necesario incluir plataformas profesionales que incentiven al alumno a superar los retos que implica conocer y aplicar estas herramientas en varios contextos; como señalan (Pérez et al., 2024). Los entornos de aprendizaje en su relación con el aprendizaje basado en proyectos (ABP), abordan la educación desde una perspectiva constructivista, creando espacios para

---

favorecer la experimentación y el descubrimiento, que son aspectos fundamentales que apoyan estas tecnologías.

Continuando con el ámbito territorial de Ecuador, la aplicación de búsqueda Their Stack, contiene cuatro empresas que, en la modalidad de Project Management, con un total de setenta y un empleados involucrados en equipos de trabajo utilizan la plataforma ClickUp, dichas empresas se dedican a mediciones de Redes sociales, Especialistas en captación de clientes, Coordinador de Operaciones y Coordinador estratégico y de Marketing (Their stack, 2025).

En el ámbito local, particularmente en la unidad Educativa Fiscomisional “La Inmaculada”, se ha reconocido la utilización de instrumentos digitales enfocados en la consecución de las metas institucionales, como lo es la plataforma institucional, herramientas que están dedicadas a las estadísticas de rendimiento académico, alguna otra utilidad en subir rúbricas de tareas para los estudiantes, información y recepción de comunicación para sus docentes; la institución de formación secundaria, ha demostrado buenas prácticas al presentar proyectos de emprendimiento, y aunque estos proyectos son a nivel colegial, existen muchos parámetros en los cuales se puede potenciar el trabajo en equipo, afianzar los conocimientos sobre herramientas que les permitan defender sus ideas de emprendimiento de manera satisfactoria, a la par que le confiere consistencia a los procesos de enseñanza- aprendizaje mediante la inclusión de plataformas de administración de proyectos como ClickUp. Conocida esta realidad, cabe la pregunta científica: ¿De qué manera ClickUp como estrategia didáctica potencia la gestión y defensa de proyectos educativos en estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada?

Siguiendo con la temática, a partir de referencias académicas confiables, se ha detectado una brecha importante en relación al uso de ClickUp en entornos educativos. La mayoría de investigaciones se enfocan en su uso en el entorno empresarial, dejando escasamente exploradas sus capacidades pedagógicas; por lo cual los docentes que vayan a implementarla

---

en el ámbito académico a nivel de secundaria, deben actualizar sus conocimientos permanentemente a los entornos educativos en constante evolución, puesto que estas herramientas digitales facilitan su proceso de enseñanza – aprendizaje (Mercado et al., 2024).

La implementación de la plataforma web ClickUp como estrategia didáctica, facilitará a los estudiantes el aprendizaje acorde a la era tecnológica contemporánea, promoviendo la innovación en los procesos de enseñanza aprendizaje, estas estrategias didácticas aplicadas, consiguen innovar los modelos educativos, orientando a que los estudiantes desarrollen su conocimiento; en este contexto, la incorporación de una herramienta profesional como ClickUp, cambia el papel del alumno, haciéndolo más activo y autónomo al simplificar la organización, el trabajo en equipo y el desarrollo de competencias esenciales para el ambiente de trabajo digitalizado, que se producen por medio de proyectos que se ejecutan de manera conveniente (Gualán et al., 2025).

Continuando con el monitoreo constante de un proyecto desde su fase inicial ayuda de manera significativa a incrementar su eficiencia, las plataformas de gestión digitales posibilitan la evaluación en tiempo real de cada etapa del proyecto, permitiendo a los alumnos determinar si las actividades desarrolladas se corresponden con los objetivos previamente fijados. Esta práctica no solo fomenta la autorregulación, sino que también les facilita entender la relevancia de comprobar cada progreso y hacer las modificaciones requeridas.

Como indican Osorio-Huertas y Montoya-Giraldo en (2024), acerca de los proyectos de largo aliento o plazo largo, centran su análisis en los beneficios que reportaría contar con los indicadores leading y lagging en predicciones y resultados, ante la posibilidad de necesitar evidencia entre lo presupuestado de un proyecto y lo ejecutado.

La investigación en el ámbito de la educación al tener como objetivo la incorporación de herramientas digitales profesionales, puede ayudar a reducir las brechas presentes entre la

---

educación y la demanda del actual sector productivo, razón por la cual su implementación en la Unidad Educativa Fiscomisional “La Inmaculada” debe darse mediante la convergencia entre las Metodologías Activas de Aprendizaje y el aprendizaje basado en problemas o proyectos, junto con las herramientas digitales o plataformas como ClickUp o equivalentes, lo que generaría un aprendizaje más dinámico y colaborativo, puesto que empodera no solo a los estudiantes y profesores sino que también facilita la gestión del conocimiento y la cooperación, elementos claves en un entorno laboral cada vez más demandante y dinámico (Fidalgo-Blanco et al., 2022).

En concordancia con lo expuesto, el objetivo de la presente investigación es: Implementar ClickUp como estrategia didáctica para potenciar la gestión y defensa de proyectos educativos en estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional “La Inmaculada”, situada en la ciudad de Loja, Ecuador.

Dado que los estudiantes presentan productos que ofertan como parte de sus emprendimientos, al momento en el que deben sustentar, defender o exponer su proyecto ante el público o la sociedad, en lo referente a la razón de ser de su emprendimiento o proyecto y lo que este implica con los aspectos de demanda, oferta; los componentes de su producto o el servicio que van a ofrecer, costos y algunos valores empresariales, los estudiantes enfrentan inconvenientes.

### **Métodos y Materiales**

La presente investigación, debido a sus características, adoptó un enfoque mixto, porque involucra variables medibles como aspectos subjetivos que se sustentan en la integración de datos cualitativos y cuantitativos, desde la fase del planteamiento del problema hasta el análisis e interpretación de los resultados; con un diseño cuasi experimental que permitió dividir la muestra en dos grupos: el grupo de control con el cual se trabajaron los temas de una forma tradicional durante cuatro semanas, y, el grupo experimento o el grupo que va a abordar la misma

---

temática que el grupo control con la aplicación de la plataforma ClickUp durante el mismo lapso de tiempo en semanas; también la investigación es de tipo descriptiva para entender lo que generará la aplicación de ClickUp, y, explicativo para entender mediante correlaciones cual fue el impacto o funcionamiento aplicando la prueba T de Student, para determinar si existe o no una diferencia significativa entre los dos grupos estudiados.

En lo referente a los métodos, se usaron teóricos como el análisis y la síntesis para la generación de la fundamentación teórica, se utilizaron cuestionarios estructurados dirigidos a docentes y a estudiantes, los resultados se sometieron al test de Alfa de Cronbach que garantiza el índice de fiabilidad de la encuesta realizada; tras la tabulación de los resultados de las encuestas.

En cuanto a la muestra, se la calculó con base a la población conformada por 109 estudiantes de tercero de Bachillerato, a la cual para determinar la muestra de investigación se aplicó un muestreo probabilístico, donde se empleó la siguiente fórmula:

Población (N) = 109

Nivel de confianza = 95%

Valor de (Z) = 0,5

Proporción de acierto = 0,5

Proporción de error = 0,5

Margen de error = 0,05

Aplicando la fórmula para muestras finitas tenemos n o la muestra:

---

$$n = \frac{Z^2 * p * q * N}{d^2 * (N - 1) + Z^2 * p * q}$$
$$n = \frac{1.96^2 * 0.5 * 0.5 * 109}{0.05^2 * (109 - 1) + 1.96^2 * 0.5 * 0.5}$$

$$n = 85,01 \approx 85 \text{ estudiantes}$$

Una vez aplicada la ecuación de cálculo de muestra, quedó un total de 85 estudiantes y 10 docentes de Tercer Año de Bachillerato. Para la recolección de información se utilizaron cuestionarios estructurados que fueron respondidos en la herramienta informática Forms alojada en Google, y el análisis estadístico y correlacional se realizó mediante el software estadístico SPSS y Excel.

### **Análisis de resultados**

Para empezar este proceso, en la etapa de diagnóstico, al aplicar el cuestionario a los 10 docentes y 85 estudiantes al test de confiabilidad o alfa de Cronbach con la ayuda de la herramienta informática SPSS, esta entregó un resultado para el cuestionario planteado de los docentes con un valor de 0,8285, lo que significa que al ser mayor a 0,8 consiguió una confiabilidad muy buena para ser aplicado el instrumento, mientras que para los estudiantes el test de fiabilidad alcanzó un valor de 0,712 que en la escala de Cronbach es considerado aceptable y puede ser aplicado el instrumento.

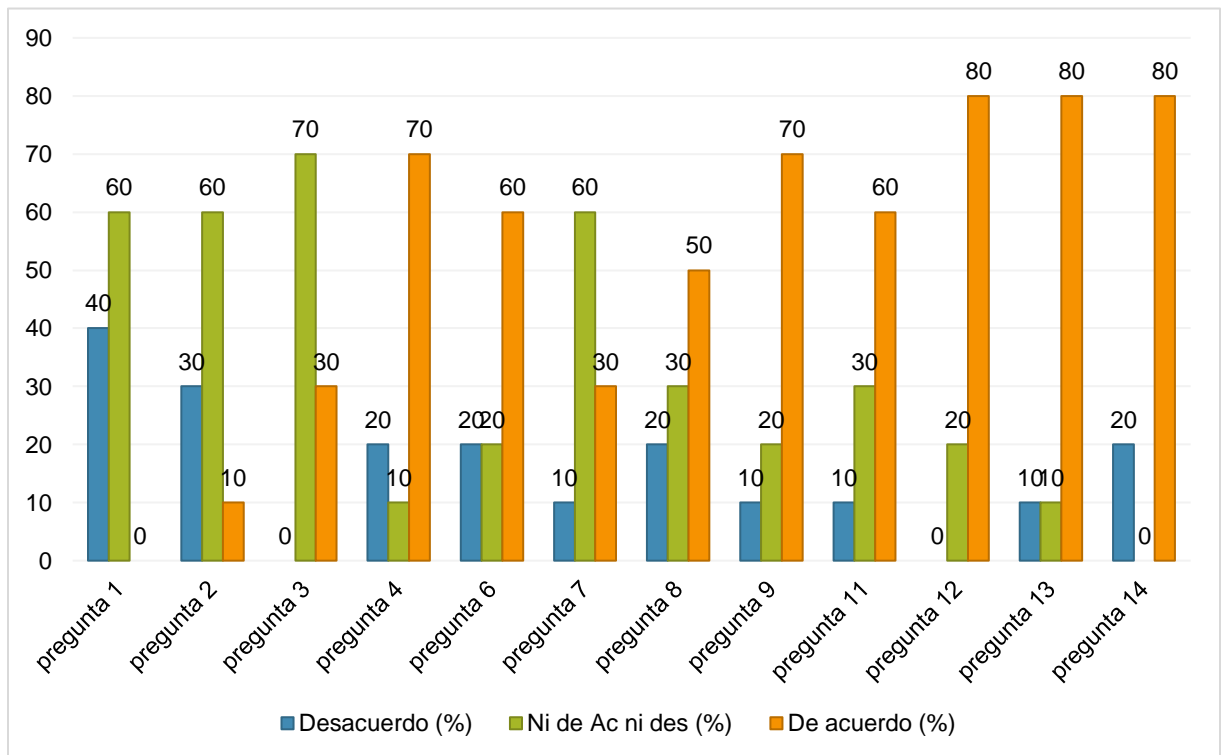
De la encuesta a los docentes, en la observación del desempeño de sus estudiantes al realizar proyectos educativos, mayoritariamente señalaron que tienen deficiencias al momento de comprender las etapas de un proyecto, trabajar en equipo, y se ven con inseguridad al momento de exponer sus proyectos y casi en su totalidad concordaron en que sus estudiantes requieren aprender herramientas digitales para gestión de proyectos; de la dimensión de herramientas digitales, los docentes identificaron que sus estudiantes solo manejan herramientas digitales básicas, y que ellos como maestros en su mayoría no usan plataformas que les ayuden

---

a gestionar tareas y proyectos, también tienen los docentes pleno conocimiento de que estas plataformas ayudan a organizar y mejorar la calidad de los proyectos; finalmente están convencidos de incorporar estas plataformas digitales de gestión de proyectos a sus prácticas docentes.

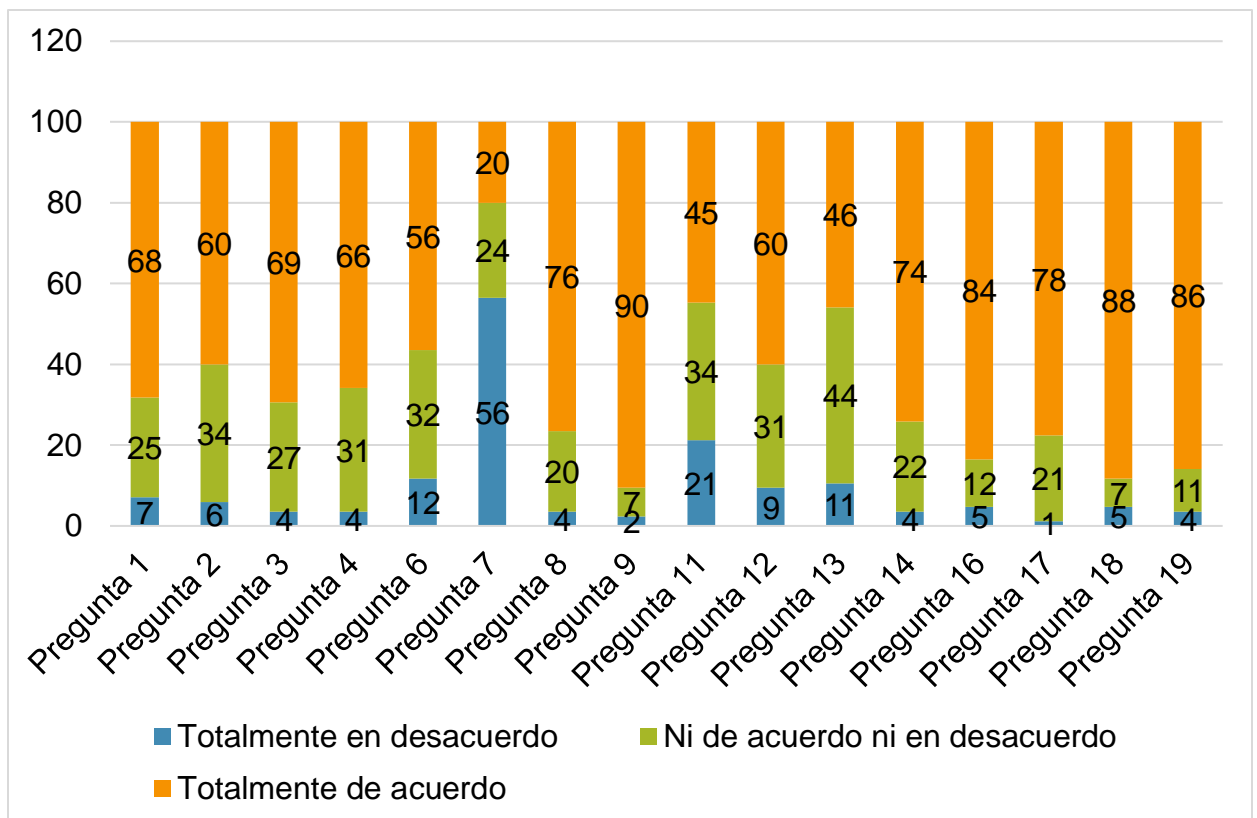
En la encuesta, a fin de obtener información de aspectos no considerados en la misma, se plantearon tres preguntas abiertas, que están asignados al final de cada dimensión, y las respuestas aportaron las siguientes falencias adicionales : deficiencias en la redacción, aplicación de normas APA, parafraseo, trabajo en equipo, no saber argumentar y herramientas informáticas, del uso de las herramientas digitales, manifestaron no aplicarlas por desconocimiento, otros por la infraestructura inapropiada del plantel educativo y por tener conocimientos muy básicos de herramientas digitales.

**Figura 1.** Porcentaje por respuesta a la encuesta dirigida a docentes



En el apartado de los resultados concernientes a los estudiantes, respecto a la dimensión de la experiencia en proyectos, la mayoría afirmó poseerla, conocer sus etapas, planificar y dividir las tareas, y sentirse cómodo haciendo proyectos grupales; en cuanto al uso de tecnología en la gestión de proyectos, los jóvenes en su mayoría han usado herramientas informáticas básicas, no estando familiarizados con plataformas de gestión de tareas, tienen claro el criterio de que la tecnología puede ayudar en la realización de proyectos, y en su mayoría desean aprender a usar plataformas digitales de gestión de tareas; en lo conveniente a la seguridad de defensa de un proyecto, manifestaron tener inseguridad, poco menos de la mitad manifestó no recibir suficiente orientación y que requieren mejorar la presentación de sus trabajos; finalmente sobre su predisposición hacia el aprendizaje de nuevas tecnologías, más de las tres cuartas partes manifestaron su deseo de aprender esas herramientas para adquirir habilidades para su futuro profesional.

**Figura 2.** Porcentaje por respuesta a encuesta para estudiantes.



Sobre los aspectos más relevantes de las preguntas abiertas, destacan la necesidad de recibir instrucciones claras sobre el uso correcto de las plataformas a utilizar en la asignatura y que desde luego sean amigables con el usuario; sin embargo, se refirieron al hecho de que las computadoras de su colegio son un poco obsoletas y lentas por lo que no se puede trabajar con normalidad. Los estudiantes dan sugerencias al docente para superar el temor al momento de la exposición de los proyectos, señalaron aspectos claves como la no interrupción del docente en el transcurso de alguna exposición, la explicación en forma detallada los requerimientos que exige de una presentación y la emisión de un reglamento que penalice la interrupción de compañeros para generar un ambiente de confianza al momento de defender su proyecto; de haber alguna participación en ferias o casa abierta, dejaron saber que les encantaría que les impartan tips de expresión corporal y oral para utilizarla al momento de presentarse a la sociedad; finalmente en cuanto a la defensa de los proyectos, se pronunciaron por la necesidad de aprender el uso de herramientas digitales para hacer presentaciones y desarrollo de habilidades comunicativas, encaminadas a responder a las inquietudes del público asistente.

Los resultados del análisis de las encuestas aplicadas, los maestros identifican la existencia de falencias en el proceso de la elaboración de sus proyectos, también indican no poder monitorear de manera efectiva la participación de los estudiantes en la realización de sus proyectos; tanto docentes como estudiantes reconocen tener deficiencias al momento de usar plataformas digitales de gestión de proyectos, también coinciden docentes y alumnos en la necesidad de aprender el uso de las plataformas de gestión de proyectos, los primeros para incorporarlos en sus procesos de enseñanza y los últimos para mejorar su desempeño al momento de defender sus proyectos y como incorporación de habilidades en un futuro profesional; en atención a esta problemática, se plantea como propuesta de intervención la plataforma ClickUp como estrategia didáctica para la gestión y defensa de proyectos educativos.

---

Tabla 1. Ideas con sentido, acciones con ClickUp

OBJETIVO: Aprender a gestionar y defender proyectos educativos utilizando la plataforma ClickUp como herramienta de organización y trabajo colaborativo.					
FASE		ACTIVIDADES GRUPO X	TEMA	TIEMPO	LINK DE APLICACIÓN
DIAGNÓSTICO 1 semana	ACCIÓN 1 Identificación y motivación	-Pretest (D1) -Dinámica grupal (D2) -Aprendizaje activo con video más gamificación (D3)	-Diagnóstico inicial: lo que sabes sobre gestión de proyectos -Construye sin instrucciones: Diferencias entre el trabajo en equipo improvisado y el trabajo en equipo planificado. -Descubriendo Clickup: Descubrimiento y reconocimiento de las funcionalidades básicas de ClickUp a través de video y juego interactivo en educaplay.	45 min	<a href="#">D1</a> <a href="#">D2</a> <a href="#">D3</a> <a href="#">D4</a> <a href="#">D5</a>
	ACCIÓN Recordar y conectar	-Repaso colaborativo (D4) -Aplicación práctica (D5) -Actividad de retroalimentación emotiva y formativa (D6)	-Memoria en equipo: recordando juntos lo aprendido acerca de ClickUp, planificación y proyectos. -Clickup en acción: Creando nuestro propio espacio de trabajo -Lo que me llevo: encuesta de evaluación con respecto al tema visto en la etapa de diagnóstico	45 min	<a href="#">D6</a>
IMPLEMENTACIÓN 2-3 semana	ACCIÓN 1	-Lluvia de ideas (I1) -Co-creación crítica de objetivo con IA (I2) -Construcción de secuencia lógica(I3)	-Idea storm: Ideas del tema de proyecto en pizarra de ClickUp -Misión posible: Definiendo los objetivos del proyecto -Ordena y comprende: Se ordena frases de conceptos aprendidos durante la clase	45 min	<a href="#">I1</a> <a href="#">I2</a> <a href="#">I3</a>
	ACCIÓN 2	-Dinámica colaborativa de integración y liderazgo(I4) -Ciclo ágil de aprendizaje colaborativo (I5) -Reflexión metacognitiva y autoevaluación grupal(I6)	-La torre del éxito: se trabaja, planificación, organización y liderazgo en equipo -Camino al proyecto estrella: desarrollo completo de las fases del proyecto con metodología ágil. -Talla tu experiencia: valoración del trabajo en equipo, uso de la plataforma y aprendizaje en el currículo.	135 min	<a href="#">I4</a> <a href="#">I5</a> <a href="#">I6</a>
ACOMPANIAMIENTO CONTINUO		-Acompañamiento y monitoreo continuo	-Radar del aprendizaje: Observando avances y apoyando en tiempo real		<a href="#">A1</a>
EVALUACIÓN 4 semana		-Presentación académica y argumentativa de proyectos	- Clickup al escenario: defensa de los proyectos con la plataforma y herramientas a su elección	45 min	<a href="#">E1</a>
PROYECCIÓN 4 semana		-Mesa crítica	-Voces en ronda: Reflexiones sobre clickup en la educación	45 min	<a href="#">P1</a>

## Validación de la propuesta

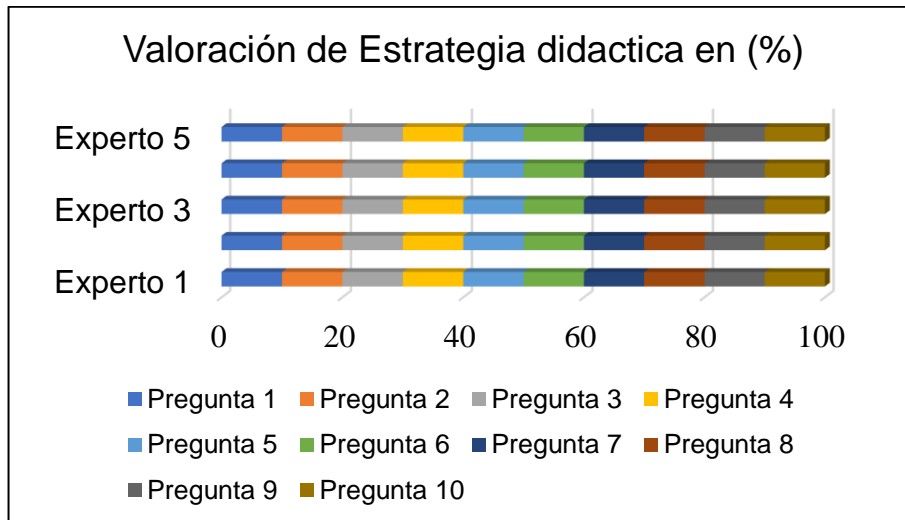
En la validación del instrumento metodológico, como fase previa a la aplicación de la herramienta didáctica, se elaboró un cuestionario para someterlo al juicio de cinco expertos, tres en educación y dos en proyectos que utilizan esta plataforma, sobre tres áreas a evaluar:

La primera abordó la pertinencia de la aplicación de la herramienta ClickUp para proyectos, en este caso a la asignatura de Gestión y Emprendimiento en los siguientes aspectos: Su aporte al aplicarla a la asignatura, la evaluación del cumplimiento con los estándares educativos para el nivel de estudio y como herramienta para su vida profesional futura.

En la segunda área se evaluó la funcionalidad y la viabilidad de aplicación de la estrategia en aspectos como: apoyo a docentes y estudiantes, recursos disponibles, jerarquía y orden para disminuir la incertidumbre del aprendizaje;

Y, como última área, considerada como de impacto de la estrategia en los estudiantes, desde la coherencia en las orientaciones metodológicas. Todos estos aspectos fueron evaluados sobre diez puntos porcentuales en diez preguntas, resultando como producto de la sumatoria un puntaje de cien puntos o cien por cien por parte de los expertos, lo que de acuerdo al criterio de evaluación en función del puntaje 100% se consideró positivo o congruente.

---

**Figura 3.** Valoración de la estrategia didáctica por expertos

#### Aplicación de instrumentos a los grupos objeto de estudio

Para la cumplir con la medición de impacto de la herramienta metodológica se aplicó un pretest al grupo control y experimental, al inicio del año lectivo, el cual identificó ciertas falencias en el manejo de herramientas digitales y su aplicación en la construcción de proyectos, luego se dividieron a los estudiantes en dos grupos, un grupo experimental que recibió la clase con la herramienta ClickUp, y otro grupo que recibió la asignatura sin la mencionada herramienta al cual denominamos grupo control, a estos grupos al finalizar la cuarta semana se les aplicó un post test que midió la mejora de los estudiantes en cuanto al proceso de aprendizaje de la asignatura, test que respondieron a la siguiente hipótesis como resultado de la pregunta de investigación:

H0: ClickUp como estrategia didáctica no potencia la gestión y defensa de proyectos educativos en estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada

H1: ClickUp como estrategia didáctica potencia la gestión y defensa de proyectos educativos en estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada.

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

Nivel de significância:  $\alpha = 0,05$ , IC = 95%

Criterio de decisión:  $p \geq 0,05$  acepto  $H_0$  y rechazo  $H_1$ ; pero si  $p < 0,05$  rechazo  $H_0$  y aceptamos  $H_1$

Para dar respuesta, se aplicaron dos parámetros, la primera obteniendo de tamaño de efecto o también conocido como d de Cohen., calculado en un macro de Excel proporcionado por R – Stats de la Universidad de Missouri, parámetro que midió el impacto de la aplicación de la herramienta de conformidad con la siguiente escala:

Alrededor de 0,2 efecto pequeño

Alrededor de 0,5 efecto mediano

Alrededor de 0,8 o más un gran efecto

Los resultados obtenidos posterior al emparejamiento de los grupos de estudiantes que participaron en los test, fueron sometidos a la prueba t de Student contenida en el paquete informático – estadístico SPSS, en donde se obtuvieron los siguientes resultados:

---

**Tabla 2.** *Emparejamiento Grupo pre test contra grupo control*

Pregunta	Pre Test	Grupo control	t	gl	P	d
	M (DE)	M (DE)				
1	4,69 (0,471)	3,25 (1,164)	9,266	31	<.001	1,147
2	1 (0)	0,47 (0,507)	5,927	31	<.001	1,045
3	4,56 (0,504)	3,34 (1,035)	9,76	31	<.001	1,06
4	4,66 (0,483)	3,13 (0,833)	13,94	31	<.001	1,589
5	1 (0)	0,78 (0,42)	2,946	31	0,006	0,524
6	4,44 (0,504)	3,22 (0,792)	12,475	31	<.001	1,300

Del primer emparejamiento contrastando el grupo pretest contra el grupo control, sobre el tamaño de efecto de Cohen *d*:

Pregunta uno, sobre seguridad de los conocimientos de la materia,  $d = 1,147$  y  $d > 0,8$

Pregunta dos, sobre el orden correcto en la asignación de tareas y subtareas  $d = 1,045$  y  $d > 0,8$

Pregunta tres, sobre la utilidad de la herramienta  $d = 1,06$  y  $d > 0,8$

Pregunta cuatro, priorización de tareas según importancia y tiempo  $d = 1,589$  y  $d > 0,8$

Pregunta cinco, visualización de avances del proyecto  $d = 0,524$  y  $d > 0,5$

Pregunta seis, sobre la eficacia de la gestión de tareas  $d = 1,3$  y  $d > 0,8$

En cuanto tiene que ver al criterio de decisión para la hipótesis de investigación respecto a estos grupos en análisis, contrastando el valor de  $p \geq 0,05$  para aceptar  $H_1$  o  $p < 0,05$  para aceptar  $H_0$ , respecto a esta comparación al ser todos los valores de  $p$  menores a  $0,05$ , se rechaza  $H_0$  y se acepta  $H_1$ .

**Tabla 3.** *Emparejamiento Grupo pre test contra grupo experimental*

	<b>Pre test</b>	<b>Grupo experimental</b>	<b>t</b>	<b>gl</b>	<b>p</b>	<b>d</b>
	<b>M (DE)</b>	<b>M (DE)</b>				
1	4,85* (0,368)	4,85* (0,368)				
2	1,00* (0)	5,00* (0)				
3	4,69 (0,471)	4,88 (0,326)	-2,44	25	0,022	-0,332
4	4,81 (0,402)	4,77 (0,514)	1	25	0,327	0,061
5	1,00* (0)	1,00* (0)				
6	4,54 (0,508)	4,88 (0,326)	-3,638	25	<.001	-0,563

*Nota.* \*La correlación y t no se pueden calcular porque el error estándar de la diferencia es 0.

Del segundo emparejamiento contrastando el grupo pre test y el grupo experimental, sobre el tamaño de efecto de Cohen *d*:

Pregunta tres, sobre la utilidad de la herramienta  $d = -0,332$  y  $d > 0,2$

Pregunta cuatro, priorización de tareas según importancia y tiempo  $d = 0,061$  y  $d < 0,2$

Pregunta seis, sobre la eficacia de la gestión de tareas  $d = -0,563$  y  $d > 0,5$

En cuanto tiene que ver al criterio de decisión para la hipótesis de investigación respecto a estos grupos en análisis, contrastando el valor de  $p \geq 0,05$  para aceptar  $H_1$  o  $p < 0,05$  para aceptar  $H_0$ , para las preguntas tres y seis acerca de la utilidad y de la eficacia de la gestión de tareas de la plataforma Click Up, se rechaza  $H_0$  y se acepta  $H_1$ ; en contraste para la pregunta cuatro  $p \geq 0,05$  se rechaza  $H_1$  y se acepta  $H_0$ .

**Tabla 4.** *Emparejamiento Grupo control contra grupo experimental*

	<b>Grupo Control</b>	<b>Grupo experimental</b>	<b>t</b>	<b>gl</b>	<b>p</b>	<b>d</b>
	<b>M (DE)</b>	<b>M (DE)</b>				
1	3,65 (0,840)	4,85 (0,368)	-8,113	25	<.001	-1,301
2	0,58 (0,504)	5 (0)	-44,764	25	<.001	-8,777
3	3,69 (0,788)	4,88 (0,326)	-8,761	25	<.001	-1,395
4	3,42 (0,578)	4,77 (0,514)	-10,916	25	<.001	-1,745
5	0,96 (0,196)	1 (0)	-1	25	0,327	-0,204
6	3,46 (0,582)	4,88 (0,326)	-12,559	25	<.001	-2,129

Del tercer emparejamiento contrastando el grupo control y el grupo experimental, sobre el tamaño de efecto de Cohen d:

Pregunta uno, sobre seguridad de los conocimientos de la materia,  $d = -1,301$  y  $d > 0,8$

Pregunta dos, sobre el orden correcto en la asignación de tareas y subtareas  $d = -8,777$  y  $d > 0,8$

Pregunta tres, sobre la utilidad de la herramienta  $d = -1,395$  y  $d > 0,8$

Pregunta cuatro, priorización de tareas según importancia y tiempo  $d = -1,745$  y  $d > 0,8$

Pregunta cinco, visualización de avances del proyecto  $d = 0,204$  y  $d > 0,2$

Pregunta seis, sobre la eficacia de la gestión de tareas  $d = -2,129$  y  $d > 0,8$

En cuanto tiene que ver al criterio de decisión para la hipótesis de investigación, respecto a estos grupos en análisis, contrastando con el valor de  $p \geq 0,05$  para aceptar  $H_1$  o  $p < 0,05$  para aceptar  $H_0$ , respecto a esta comparación al ser todos los valores de  $p < 0,05$ , se rechaza  $H_0$  y se acepta  $H_1$ , excepto la pregunta cinco donde  $p \geq 0,05$

## Conclusiones

Los hallazgos del análisis de emparejamiento entre el grupo control y experimental fundamentan la conclusión actual, en cinco de los seis ítems evaluados el grupo experimental logró promedio mucho más elevados ( $p < .001$ ) y además efectos muy grandes ( $d > 1$ ). La aplicación de la estrategia didáctica generó una mejora significativa en habilidades de organización y defensa de proyectos lo que significa que la herramienta es eficaz en procesos de gestión de proyectos educativos.

Estos indicadores mostraron variaciones significativas a favor del grupo experimental, lo que confirma que tuvo un impacto importante al trabajar con estrategias metodológicas activas en términos de la organización de tareas y subtareas, el seguimiento del proyecto, la priorización de actividades y la eficacia de la gestión. Estos resultados hacen posible confirmar que la incorporación de TIC, ABP, metodología ágil, retroalimentación continua, gamificación y mesa crítica promovió directamente el trabajo en equipo, la actuación del alumnado, la organización de las tareas necesarias para gestionar y defender un proyecto educativo.

Los resultados del emparejamiento señalan un impacto significativo en las habilidades relacionadas con la organización de un proyecto, los estudiantes han conseguido acelerar y mejorar sus procesos y simultáneamente permiten al docente supervisar y monitorear los avances. Estos resultados afirman que ClickUp como estrategia didáctica mejora el proceso de enseñanza aprendizaje.

En lo que se refiere al ítem cinco, los resultados muestran que no hubo una diferencia importante entre el grupo experimental y el grupo control ( $p = 0,327$ ;  $d = -0,024$ ). La falta de cambio se debe a que los alumnos al ser nativos digitales, desde el principio asumieron tener un dominio adecuado de las herramientas tecnológicas, lo que quedó evidenciado en sus respuestas iniciales, sin embargo, se constató que el dominio era menor de lo que ellos suponían

---

durante la implementación de la estrategia didáctica. Por lo tanto, la falta de variación estadística no indica que no haya aprendizaje, sino una percepción exagerada de competencia tecnológica que se contrapone con las habilidades reales mostradas en el proceso.

Los resultados del emparejamiento entre los grupos control y experimental demuestran que ClickUp mejora en gran medida la gestión y defensa de proyectos educativos ( $p < .001$  en los ítems 1,2,3,4,6;  $d$  entre -1,30 y -8,77). Su aplicación es apropiada en las materias que necesitan metodologías activas y que están acorde al Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) ya que promueve la participación, organización y el rendimiento de los estudiantes.

El estudio reveló que el uso de herramientas profesionales como CLICKUP en la educación sobre gestión y emprendimiento es escasa. Lo que enfatiza la importancia de incluir estrategias didácticas que incorporen este tipo de plataformas para potenciar las habilidades organizativas y proyectivas de los estudiantes.

---

## Referencias bibliográficas

- Barón, C., & Caicedo, E. (10 de 03 de 2021). Uniminuto. Obtenido de <https://revistas.uniminuto.edu/index.php/>
- Criado, R. (17 de 09 de 2024). doi:<https://doi.org/10.31637/epsir-2024-678>
- Espinosa-Cevallos, P., & Saltos-Zambrano, N. (16 de 07 de 2024). Researchgate. doi:<https://doi.org/10.23857/dc.v10i3.3931>
- Fidalgo-Blanco, Á., Sein-Echaluce, M., & García, F. (21 de 02 de 2022). Revistas UNED. doi:<https://doi.org/10.5944/ried.25.2.32320>
- Gualán, L., Sandoval, B., León, J., Chamba, A., Zapata, Y., & Hernández, J. (15 de 02 de 2025). Ciencia Latina. doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i1.16092](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.16092)
- Mercado, W., Barrera, J., Calle, G., & Mosquera, C. (21 de 06 de 2024). doi:<http://doi.org/10.15517/revedu.v48i2.58597>
- Ososrio-Huertas, S., & Montoya-Giraldo, O. (1 de 10 de 2024). Scielo. doi:<https://doi.org/10.22430/22565337.3070>
- Pérez, J., Yáñez, L., Loor, M., & Mina, V. (6 de 11 de 2024). Revista Polo del conocimiento. Obtenido de <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/8267/pdf>
- Quimbita, D., Vargas, J., & Recalde, H. (21 de 03 de 2025). Editorial Scientific Future. Obtenido de <https://editorialscientificfuture.com/index.php/riif/article/view/115/308>
- Rodríguez, L., Trujillo, G., & Egusquiza, M. (1 de 05 de 2021). Redalyc. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5768/576868768011/576868768011.pdf>
- Ruiz, D., & Ortega-Sánchez, D. (22 de 06 de 2022). Research Gate. Obtenido de [https://www.researchgate.net/profile/Delfin-Ortega-Sanchez/publication/366460667\\_El\\_aprendizaje\\_basado\\_en\\_proyectos\\_una\\_revisi%C3%B3n\\_sistem%C3%A1tica\\_de\\_la\\_literatura\\_2015-2022/links/63a44237c3c99660eb97183e/El-aprendizaje-basado-en-proyectos-una-revisi%C3%B3n-sistem%C3%A1tica-de-la-literatura-2015-2022.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Delfin-Ortega-Sanchez/publication/366460667_El_aprendizaje_basado_en_proyectos_una_revisi%C3%B3n_sistem%C3%A1tica_de_la_literatura_2015-2022/links/63a44237c3c99660eb97183e/El-aprendizaje-basado-en-proyectos-una-revisi%C3%B3n-sistem%C3%A1tica-de-la-literatura-2015-2022.pdf)
- Sosa, A. (01 de 01 de 2024). Scielo. Obtenido de <https://ve.scielo.org/pdf/raiko/v9n17/2542-3088-raiko-9-17-499.pdf>
- Soto, C., Orñemo, C., & Dominguez, D. (27 de 05 de 2024). Obtenido de <https://ve.scielo.org/pdf/ric/v5n1/2739-0063-ric-5-01-e501056.pdf>
- Their stack. (31 de 05 de 2025). Obtenido de <https://app.theirstack.com/search/companies/new?query=N4IgdghgtgpiBclDCB7KAHCYCWMDOIANCBAK4AuKA+njBAE4DGAFgufaTMWZTRAG5x4AMwgAbWsQCOnegE8EoTAHMhAbmJjsUbOQQBGDSBT0AJjHpUARgvgvBtUMNxjTCcKShUAViit4qwiikYK7E5niMbBwwAL4AusTYYIxiPZOZUIOTiVPT4pGLkBCLikiBWqZaMaJhgc>
-

Zazueta, D., López, S., & Romero, S. (19 de 10 de 2023). Revista RITI.  
doi:<https://doi.org/10.36825/RITI.11.24.006>.