



Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), mayo-junio 2025,
Volumen 9, Número 3.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1

HERRAMIENTAS DIGITALES DE LA WEB 2.0 Y EL FORTALECIMIENTO DE LA MOTIVACIÓN EN BÁSICA SUPERIOR

**WEB 2.0 DIGITAL TOOLS AND STRENGTHENING
MOTIVATION IN UPPER ELEMENTARY EDUCATION**

Jorge Luis Molina Lema

Ministerio de Educación del Ecuador

Silvia Lucía Galabay Cajas

Ministerio de Educación del Ecuador

Mercy Yadira Vicuña Arichabala

Ministerio de Educación del Ecuador

Katty Yadira-Morales Tuarez

Ministerio de Educación del Ecuador

Emerita Emperatriz Balseca Molina

Ministerio de Educación del Ecuador

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i3.17656

Herramientas digitales de la web 2.0 y el fortalecimiento de la motivación en básica superior

Jorge Luis Molina Lema¹

inge.jorgemolina@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-9828-1589>

Ministerio de Educación del Ecuador
Ecuador

Silvia Lucía Galabay Cajas

silvioluciagalabaycajas@yahoo.es

<https://orcid.org/0000-0001-6506-9891>

Ministerio de Educación del Ecuador
Ecuador

Mercy Yadira Vicuña Arichabala

mercyvicu@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0001-4881-9774>

Ministerio de Educación del Ecuador
Ecuador

Katty Yadira-Morales Tuarez

kmorales.mariana@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0000-5569-9953>

Ministerio de Educación del Ecuador
Ecuador

Emerita Emperatriz Balseca Molina

balsecaemerits@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0007-8148-2281>

Ministerio de Educación del Ecuador
Ecuador

RESUMEN

Las herramientas de la web 2.0 son un conjunto de aplicaciones que permiten promover un aprendizaje más atractivo, dinámico, enriquecedor y motivador, donde el estudiante asuma un rol protagónico y aprenda mediante la puesta en práctica. El objetivo del presente estudio fue: Diseñar un entorno digital basado en sesiones de aprendizaje con herramientas de la Web 2.0 para el fortalecimiento de la motivación de los estudiantes de básica superior de la Escuela BA. La investigación fue descriptiva, bibliográfica documental, no experimental y abordada bajo un enfoque mixto, con la participación de 57 estudiantes. Los resultados obtenidos refieren que, el 63% de estudiantes presentaron baja motivación, el 21% media y el 16% alta. La mayoría concuerda que las actividades propuestas por el docente, limitan su desenvolverse, se basan en la memorización, carecen de espacios de diálogo y condicionan su rendimiento, limitándolos únicamente a repetir información. Ante esta realidad, las herramientas de la web 2.0 fueron una alternativa viable para mejorar el nivel de motivación y propiciar un escenario que fomente la autonomía del educando; además, se adaptan fácilmente a distintos contenidos y/o las necesidades que pudieran presentar los estudiantes.

Palabras claves: entorno digital, educación, herramientas digitales, web 2.0, motivación

¹ Autor principal.

Correspondencia: inge.jorgemolina@gmail.com

Web 2.0 digital tools and strengthening motivation in upper elementary education

ABSTRACT

Web 2.0 tools are a set of applications that promote more engaging, dynamic, enriching, and motivating learning, where students assume a leading role and learn through practical action. The objective of this study was to design a digital environment based on learning sessions using Web 2.0 tools to strengthen the motivation of upper elementary students at the BA School. The research was descriptive, bibliographical, documentary, non-experimental, and approached using a mixed approach, with the participation of 57 students. The results obtained indicate that 63% of students presented low motivation, 21% medium, and 16% high. The majority agreed that the activities proposed by teachers limit their performance, are based on memorization, lack opportunities for dialogue, and limit their performance, limiting them solely to repeating information. Given this reality, Web 2.0 tools were a viable alternative to improve motivation levels and foster a scenario that fosters student autonomy. In addition, they are easily adapted to different content and/or the needs that students may present.

Keywords: online applications, innovative strategy, reading comprehension, reading fluency, reading process

Artículo recibido 15 febrero 2023

Aceptado para publicación: 15 marzo 2023



INTRODUCCIÓN

El docente tiene la responsabilidad de guiar el proceso de enseñanza - aprendizaje, lo que implica prever las acciones y recursos que propicien el protagonismo de los educandos y la consecución de los objetivos planteados (Farías et al., 2022). Adicionalmente, el accionar de estos profesionales debe guardar relación con las necesidades de los educandos y poner énfasis en mantener su interés, por cuanto, mientras mayor sea la motivación o predisposición del estudiante para participar de las actividades propuestas dentro o fuera del salón de clases, mejores serán los resultados que obtuvieran en un periodo de tiempo determinado (Rico Gómez & Ponce Gea, 2022).

De acuerdo con Beltrán Baquerizo et al. (2020), la motivación es el impulso psíquico que le permite al ser humano, actuar de cierta forma y mantener este comportamiento hasta concretar una meta previamente establecida; es decir, contempla una serie de estímulos internos o externos propuesto por el docente, los cuales activan, direccionan, sostienen y/o persisten determinado accionar de los educandos, hasta concretar el objetivo pretendido en un área de estudio determinada.

En este sentido, Cruz et al. (2019) refiere que resulta crucial promover el uso de nuevas estrategias e insumos que permitan establecer un ambiente de aprendizaje atractivo e interesante, que mejore la predisposición de los educandos para participar activamente de lo planificado. Según González (2019), las herramientas digitales son una alternativa que se puede considerar en dicha finalidad, porque permiten acceder de forma rápida y sencilla, a una variedad de recursos, servicios e información multimedia que fomenta el interés, dinamiza el proceso de enseñanza y posibilita la interacción activa entre los docentes y estudiantes, incluso sin la necesidad de que se encuentren físicamente presentes en un mismo lugar.

De acuerdo con Morán et al. (2024), tras la pandemia del Covid 19, los recursos digitales propiciados por el continuo apogeo de la tecnología en el ámbito educativo, se han consolidado como un as bajo la manga del profesor al momento de planificar sus actividades y despertar el interés de los educandos. Según el informe propiciado por el Instituto Nacional de Evaluación Educativa [INEVAL], (2024), la implementación de estas herramientas tecnológicas con una guía acertada por parte del personal docente, mejora hasta en un 90% la motivación estudiantil, lo que favorece su capacidad para interactuar,



descubrir y gestionar su tiempo libre de manera productiva, acorde con las exigencias del momento (Castillo, 2020).

Hoy en día, los gobiernos de turno del Ecuador promueven una serie de políticas enfocadas en reducir la brecha digital y mejorar la formación académica de los educandos; sin embargo, no basta con dotar de computadoras, tablets o internet, al contrario, se requiere de un cambio integral en la organización de las instituciones educativas y una permanente capacitación docente, con el fin de afianzar las competencias necesarias para propiciar el correcto uso de dichas herramientas y concretar un ambiente de aprendizaje dinámico, llamativo y enriquecedor, que fomenten la motivación del estudiante y se complemente con sus experiencias previas (Chicaiza & Rodríguez, 2024).

Estos datos no están alejados de la realidad evidenciada en la Escuela de Educación Básica BA, por cuanto, luego de realizar un breve estudio exploratorio, se pudo determinar que la mayor parte de estudiantes de Básica Superior (octavo – noveno - décimo), perciben el abordaje del área de Ciencias Naturales, como un hecho tedioso, cansado y hasta cierto punto, algo obligado dentro de su formación académica, generando poca predisposición para participar de las actividades propuestas por el docente y un bajo rendimiento escolar, lo cual, se ve reflejado en los registros académicos correspondientes al año lectivo 2023-2024, donde el 33% de educandos están próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos y el 13% no alcanza la nota mínima de 7/10.

Entre los aspectos que inciden en la baja motivación de este grupo estudiantil, destaca la excesiva teoría propuesta por los docentes y el planteamiento de actividades abstractas y/o confusas basadas principalmente en el texto dotado por el Ministerio de Educación, dejando entrever que ciertos inconvenientes o limitaciones de la metodología del docente, condiciona el desenvolverse de los estudiantes y la consecución de los objetivos pretendidos. Por otro lado, hay un significativo ausentismo estudiantil al momento de abordar el proceso de enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales, poniendo en evidencia el carente interés de los educandos y una deficiente injerencia parental de sus representantes legales.

Ante esta realidad, las herramientas digitales son una alternativa fiable para mejorar el interés y predisposición de los educandos; además, son un complemento necesario para fortalecer la autonomía



y la capacidad crítica reflexiva, contribuyendo en la formación de ciudadanos conscientes de su realidad y no simples repetidores de información (Herrera 2021).

De igual manera, estos recursos fomentan la injerencia de los padres de familia, aspecto clave para identificar cualquier situación que condicione la formación de sus representados e implementar las acciones pertinentes de forma oportuna, con la finalidad de garantizar una educación de calidad que coadyuve en la consecución del perfil de salida establecido por el Ministerio de Educación del Ecuador (Sosa, 2024).

Paralelo a lo referido, la Ley Orgánica de Educación Intercultural del Ecuador (LOEI), refiere que las herramientas tecnológicas son fundamentales para mejorar el interés de los estudiantes y contribuir en la formación de individuos críticos, competentes y reflexivos en un entorno cada vez más digitalizado (MEE, 2017). Además, según este marco normativo, el uso de estos recursos debe adaptarse a las necesidades de los educandos y los objetivos pretendidos, mediante actividades significativas basadas en sus experiencias previas. Por último, los educandos de básica superior y bachillerato general unificado, pueden utilizar dispositivos electrónicos con conectividad a internet, siempre y cuando sea autorizado por el docente y con fines pedagógicos.

Estas normativas son corroboradas por el Proyecto Educativo Institucional (PEI) y el Manual de Convivencia de la institución, documentos que recomiendan el uso de las herramientas digitales en el abordaje de cualquier área de estudio contemplada en el Sistema Educativo del Ecuador, por cuanto, son recursos que mejoran la motivación de los estudiantes y favorecen la comprensión de los contenidos tratados dentro o fuera del salón de clases. Así mismo, se expone la necesidad de capacitar al personal docente de forma permanente y que los dispositivos móviles sean utilizados en los salones de clases con fines de aprendizaje y bajo la supervisión de los docentes, debiendo ser debidamente informado a sus representantes legales.

Considerando estos antecedentes, se formuló el siguiente problema: *¿Aplicar herramientas de la web 2.0 mejora la motivación de los estudiantes de básica superior en el área de Ciencias Naturales?* El objeto de la investigación fue la motivación de los estudiantes de básica superior.



Bajo esta premisa, el objetivo del presente estudio consistió en: *Diseñar un entorno digital basado en sesiones de aprendizaje con herramientas digitales de la Web 2.0 para el fortalecimiento de la motivación de los estudiantes de básica superior en el abordaje del área de CCNN.*

METODOLOGÍA

El presente estudio es una investigación de tipo *acción participativa*, por cuanto, como lo refiere Rojas et al. (2022), la situación problemática que sustenta su desarrollo, fue identificada en una institución educativa y condiciona la consecución de los objetivos educativos planteados en un periodo de tiempo determinado. Esta información resulta fundamental al momento de establecer las acciones que se crean pertinentes y oportunas, para sobrellevar dicha realidad y garantizar un proceso educativo formal de calidad, integrador e incluyente, que coadyuva en la formación integral del ser humano.

La presente investigación se centró en analizar la metodología utilizada por el docente para abordar el proceso de enseñanza de Ciencias Naturales y la percepción que tienen los estudiantes de básica superior; información que permitió diseñar una propuesta enfocada en fortalecer la motivación de los educandos por medio de un entorno digital que priorice el uso de herramientas propiciadas por la web 2.0

Atendiendo lo expuesto por Loayza (2021), la presente investigación también es de tipo *no experimental*, puesto que su desarrollo contempló el análisis minucioso y sistemático, de la situación problemática identificada en su contexto real, lo que implica que no haya manipulación alguna de los datos que se obtuvieran tras la aplicación de los instrumentos de recolección respectivos, es decir, no hubo interposición del investigación ni tampoco se consideró la realización de algún experimento o la creación de muestras de cualquier índole.

Por otro lado, atendiendo al origen de la información, la presente investigación es de tipo *bibliográfica documental*, por cuanto, los fundamentos teóricos que sustentaron la temática abordada, fueron obtenidos de distintas fuentes científicas como libros, revistas, repositorios y otros documentos debidamente validados, siendo referenciados mediante la normativa APA 7ma Ed., brindado mayor veracidad y probidad académica al trabajo realizado.



De igual manera, es un estudio de *campo*, por cuanto su desarrollo requirió el análisis de la información que fue obtenida mediante ciertos instrumentos de recolección de datos, los cuales se aplicaron de manera directa en el contexto donde se presenta la problemática.

En cuanto al enfoque de la presente investigación, es *mixto o cuali/cuantitativo*, por cuanto, su desarrollo consideró la recolección y análisis de datos cuantificables y no cuantificables, mismos que fueron obtenidos mediante la aplicación de distintas técnicas que cuentan con su instrumento respectivo.

La *población* estuvo conformada por 67 estudiantes de Básica Superior divididos de la siguiente manera: 24 de octavo, 19 de noveno y 24 de décimo.

Considerando la naturaleza de la investigación, la *muestra* fue de 57 educandos. El muestreo fue de tipo probabilístico aleatorio, es decir, todos los individuos tuvieron la misma posibilidad de participar en el desarrollo de la investigación.

Las *técnicas empíricas* que se utilizaron en el presente estudio, fueron las siguientes: una encuesta, un test de motivación y la observación.

En la *encuesta*, el instrumento consistió en un cuestionario estructurado con 11 preguntas de tipo cerradas.

En el *Test de Motivación*, el instrumento utilizado fue el Cuestionario Enzio, compuesto por 10 preguntas que permitieron valorar ciertos aspectos de la conducta del estudiante, con la finalidad de determinar el nivel de motivación que evidencia un educando.

Este instrumento ostenta un Alfa de Cronbach de 0.86 y es una adaptación del cuestionario de motivación en el ámbito laboral planteado por Colis et al. (1996).

Todas las preguntas disponen de dos opciones para contestar: Verdadero o Falso. El proceso de valoración consiste en otorgarle un punto en cada interrogante que coincida con las siguientes respuestas: 1V – 2F – 3F – 4V – 5F – 6F – 7F – 8F – 9V – 10V.

Luego de haberle asignado los valores respectivos, se debe realizar una sumatoria general e interpretar el resultado: Nivel bajo = 0 a 3 puntos; Nivel medio = de 4 a 6 puntos; y Nivel alto = 7 a 10 puntos.

En la *observación*, el instrumento utilizado fue una Escala de Likert que permitió valorar ciertos indicadores de la metodología del docente.



RESULTADOS

Tabla 1 Nivel de motivación de los estudiantes

Nivel de motivación		#	%
a. Alta		9	16%
b. Media		12	21%
c. Baja		36	63%
TOTAL		57	100%

Fuente: Test de Motivación / Enzo

El 63% de estudiantes de básica superior que participaron del presente estudio, evidenciaron un nivel de motivación bajo, el 21% se ubicaron en un nivel medio y el 16% en alto. Estos datos dejan entrever la importancia de cambiar ciertos aspectos relacionados con la metodología del docente y los recursos complementarios que utiliza dentro y/o fuera del salón de clases, por cuanto, es evidente que los educandos carecen de interés y predisposición por participar de las acciones planificadas.

Tabla 2 Percepción sobre la metodología del docente de Ciencias Naturales

Preguntas	Alternativas	#	%
1. ¿Cómo valora el proceso de aprendizaje que recibe en la institución?	a) Aburrido	34	60%
	b) Complicado	12	21%
	c) Obligado	6	11%
	d) Dinámico - Motivador	5	9%
	Total	57	100%
2. ¿En qué se sustentó la valoración hecha sobre el proceso de aprendizaje?	a) Mucha teoría	24	42%
	b) Material aburrido	17	30%
	c) Tareas complejas	11	19%
	d) Actividades dinámicas	5	9%
	Total	57	100%
	a) Siempre	7	12%



3. <i>¿Los docentes hacen uso de herramientas tecnológicas (TICS) en sus clases?</i>	b) A veces	10	18%
	c) Nunca	30	53%
	d) Cuando se lo pide	10	18%
	Total	57	100%
4. <i>¿Usted comprende las temáticas abordadas en clases de Ciencias Naturales?</i>	a) Siempre	9	16%
	b) A veces	18	32%
	c) Nunca	30	53%
	Total	57	100%
5. <i>¿Con qué frecuencia el docente de Ciencias Naturales genera espacios de diálogo?</i>	a) Siempre	9	16%
	b) A veces	16	28%
	c) Nunca	32	56%
	Total	57	100%
6. <i>¿Qué recursos utiliza el docente para el desarrollo de las clases de Ciencias Naturales?</i>	a) Libros	31	54%
	b) Papelotes	21	37%
	c) Herramientas tecnológicas	5	9%
	Total	57	100%
7. <i>¿Qué se necesita para obtener un mejor rendimiento académico en Ciencias Naturales?</i>	a) Mayor injerencia parental	5	9%
	b) Utilizar herramientas tecnológicas	12	21%
	c) Realizar actividades lúdicas - juegos	23	40%
	d) No enviar muchas tareas	17	30%
	Total	57	100%
8. <i>Según su criterio ¿Los docentes deberían cambiar su metodología de enseñanza?</i>	a) Si	25	44%
	b) No	32	56%
	Si	57	100%
	a) Siempre	4	7%



9. ¿Cree usted que los docentes planifiquen el desarrollo de sus clases?	b) A veces	9	16%
	c) Nunca	12	9%
	d) Desconoce	32	56%
	Total	57	100%
10. ¿Las estrategias que utilizan los docentes, guardan relación con los contenidos abordados en clases?	a) Siempre	7	12%
	b) A veces	13	23%
	c) Nunca	37	65%
	Total	57	100%
11. ¿Cómo quisiera que fueran las clases de Ciencias Naturales?	a) Con juegos	7	12%
	b) Con experimentos	6	11%
	c) Sin mucha teoría	36	63%
	d) Con internet	8	14%
	Total	57	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Tabla 3 *Desenvolver de los estudiantes durante las clases de Ciencias Naturales*

Indicadores	Siempre	A veces	Nunca
1. Hay interés de los estudiantes al momento de ejecutar la clase	9	12	36
2. Es evidente la predisposición de los educandos para participar de las actividades	7	15	35
3. Los temas impartidos en clases son asimilados por los educandos	11	16	30
4. El educando interactúa con sus compañeros y docentes de manera libre	12	13	32
5. Los estudiantes desarrollan actividades que fomentan la capacidad de análisis	9	12	36
6. Los estudiantes expresan sus dudas e inquietudes de manera libre	8	11	38
7. Los estudiantes pueden desarrollar las actividades de manera autónoma	6	13	38
8. Los estudiantes cumplen con las tareas enviadas a casa	11	13	33
9. Los estudiantes se distraen fácilmente con situaciones de su entorno próximo	38	10	9
10. Los estudiantes realizan actividades extras por su propia iniciativa	9	13	35
11. Los estudiantes exponen los trabajos hechos en clases de manera voluntaria	11	16	30
12. Los estudiantes trabajan de manera grupal sin conflicto alguno	9	14	34
13. Los estudiantes evidencian buenas relaciones interpersonales al momento de realizar las actividades propuestas por el docente	10	16	31

Fuente: Lista de cotejo aplicada durante las clases de CCNN



La mayor parte de los estudiantes concuerdan que las actividades propuestas por el docente, limitan su desenvolverse, se basan en la memorización, carecen de espacios de diálogo y no guardan relación con los contenidos tratados. Estos aspectos condicionan el rendimiento académico e impide que las temáticas abordadas dentro o fuera del salón de clases, sean asimilados por los educandos de forma crítica - reflexiva, convirtiéndose en meros repetidores de información. Ante esta realidad, según la percepción de los estudiantes que participaron en el presente estudio, el rendimiento académico mejoraría siempre y cuando el docente plantee actividades lúdicas, sin mucha teoría o tareas complejas cuya realización se base en repetir los contenidos plasmados en el libro de CCNN.

De igual manera, los estudiantes también recomiendan que se utilice con mayor frecuencia las herramientas tecnológicas, por cuanto, son una alternativa viable para mejorar el interés y predisposición de los educandos, favorece la autonomía y propicia distintos escenarios de aprendizaje que generen una participación activa o protagónica de su parte.

Adicionalmente, de acuerdo con los resultados obtenidos tras la aplicación de la lista de cotejo, se pudo determinar que hay un carente interés y predisposición de los estudiantes al momento de participar de las actividades planteadas por el docente, lo que propician una participación pasiva por parte del educando y dificulta la comprensión de los contenidos abordados en las clases de Ciencias Naturales; además, las estrategias y los recursos utilizados por el profesor, se basan en la memorización y repetición mecánica de la información expuesta dentro del salón de clases, convirtiendo la experiencia de aprendizaje, en una situación cansada y carente de motivación, donde se torna complejo establecer relaciones interpersonales y expresar las posibles dudas o inquietudes que pudieran presentar.

Otro aspecto que sobresale, es la dificultad para comprender y ejecutar las actividades propuestas de manera autónoma, por lo que gran parte de los educandos no cumplen con las tareas enviadas a sus hogares y presentan bajo rendimiento académico. Por último y no menos importante, los estudiantes se distraen fácilmente con situaciones que suscitan o se presentan a su alrededor, lo que infiere para que no realicen actividades extras por su propia iniciativa, trabajen de manera grupal, establezcan relaciones interpersonales o sustenten los trabajos en clases.



Propuesta metodológica

Diseño de un entorno digital basado en sesiones de aprendizaje con herramientas digitales de la Web 2.0 para el abordaje de CCNN dirigido a estudiantes de básica superior.

El entorno digital se diseñó utilizando la herramienta *Website.com* por ser gratuita y ofrecer una serie de plantillas que pudieron adaptarse a las temáticas planteadas en cada sesión de aprendizaje.

Las sesiones de aprendizajes se plantearon en torno a la destreza de Ciencias Naturales CN.4.1.13.: *Analizar e inferir los impactos de las actividades humanas en los ecosistemas, establecer sus consecuencias y proponer medidas de cuidado del ambiente*; la cual forma parte del currículo establecido para el subnivel de Básica Superior.

Esta destreza se abordó bajo una temática central, en 3 sesiones de aprendizaje con distintos contenidos y actividades que se presentaron de manera ordenada y secuencial, aprovechando las funcionalidades que ofrecen las herramientas digitales de la web 2.0.

La temática central fue: Importancia de la conservación y el manejo sustentable de la Biodiversidad representativa de las regiones del Ecuador.

Los beneficiarios directos, son los estudiantes de básica superior de la Escuela de Educación Básica BA (octavo – noveno - décimo), con una edad que oscila entre los 11 a 15 años de edad, pertenecientes mayormente al sector rural y que en su totalidad disponen de algún dispositivo móvil con conectividad a internet en sus hogares.

Los beneficiarios indirectos, son los docentes de la institución, por cuanto, podrán utilizar el entorno digital para propiciar un mejor desempeño de los estudiantes o adaptar la estructura a otras temáticas según el nivel académico y el área de estudio que se aborde.

La dirección URL de la propuesta: el entorno se publicó en el siguiente enlace: <http://jorgemolina1.website3.me/> siendo preciso destacar, que cualquier usuario que logre tener esta dirección, podrá acceder a la propuesta y ser partícipe de las actividades planteadas.



Tabla 4. Sesión de aprendizaje 1

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 1		
Contenido temático	Objetivos de la sesión de aprendizaje	Herramientas de la web 2.0
La contaminación ambiental	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificar las posibles causas e implicaciones que conlleva la contaminación ambiental para la supervivencia de los seres vivos. ▪ Diferenciar los agentes contaminantes y no contaminantes existentes en un entorno determinado. ▪ Determinar el alcance e importancia del Buen vivir dentro de la conservación del medio ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ YouTube ▪ Canva ▪ Zoom ▪ Padlet ▪ Google Drive ▪ Educaplay ▪ Bubbl ▪ Vimeo
Método	OBSERVACION <ul style="list-style-type: none"> ▪ Etapas: Observar, describir, comparar y generalizar. 	
DESARROLLO DE SESIÓN DE APRENDIZAJE 1		
Fase de Inicio	Fase de Desarrollo	Fase de Cierre
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Activar conocimientos previos en base a un diálogo consensuado sobre el medio ambiente y los problemas que enfrentamos en la actualidad ▪ Analizar de forma crítica el video “Carta del año 2070” 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lectura individual de la información expuesta ▪ Revisión de términos nuevos en Google ▪ Analizar infografías diseñadas en Canva ▪ Observar videos ▪ Participar de una clase virtual con el docente mediante Zoom <ul style="list-style-type: none"> ○ Conversar sobre las acciones realizadas en la fase de inicio ○ Definir el concepto de medio ambiente mediante una lluvia de ideas ○ Presentar diapositivas sobre el medio ambiente ○ Determinar características e importancia del medio ambiente ○ Contrastar la importancia de conservar el medio ambiente desde la perspectiva del Buen Vivir 	<p>Actividad 1</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizar una plantilla en Padlet con 5 términos desconocidos que usted pueda diferenciar en el VIDEO DE REFLEXIÓN CARTA DEL AÑO 2070 ▪ Colocar la definición de 5 términos acompañados de una imagen alusiva al concepto colocado ▪ Compartir el link de la publicación en un archivo PDF, en la dirección de Google Drive <p>Actividad 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Abrir enlaces de juegos diseñados en Educaplay ▪ Realizar una captura del resultado obtenido en cada juego, en formato .jpg ▪ Compartir la captura en Google Drive con sus nombres y apellidos <p>Actividad 3</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizar un mapa conceptual sobre el Buen Vivir, utilizando la herramienta Bubbl.us ▪ Copiar en un documento, guardarlo en formato PDF y compartir en Google Drive con sus nombres y apellidos

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Diferenciar agentes contaminantes y no contaminantes ○ Analizar la repercusión del accionar del ser humano en la contaminación ambiental ○ Identificar mediante la herramienta Google Earth los lugares más contaminados en el mundo y en el Ecuador ○ Solicitar que se concrete las actividades propuestas en la fase de cierre ○ Explicar con ejemplos prácticos el manejo de Google Drive y la compartición de archivos 	<p>PROYECTO FINAL</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tomar fotografías de las zonas de mayor contaminación en su localidad ▪ Contextualizar las fotografías ▪ Explicar las causas y posibles consecuencias de sus hallazgos ▪ Realizar una presentación en el aplicativo VIMEO ▪ Compartir el link de su video en un PDF en Google Drive ▪ Compartir en Redes Sociales, capturar la evidencia en un documento y compartirlo en Google Drive
--	--	--

PROCESO DE EVALUACIÓN

Valoración de motivación	Instrumentos de evaluación	Indicadores de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los estudiantes evidencian interés y predisposición al momento de abordar la sesión de aprendizaje ▪ Los estudiantes participan de manera activa o protagónica ▪ Los estudiantes preguntan y respetan las ideas de los demás ▪ Los estudiantes cumplen con las actividades propuestas en las fechas establecidas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplicación de la ficha de seguimiento 1 ▪ Evidencia de las actividades realizadas y compartidas en Google Drive ▪ Desarrollo del proyecto final ▪ Participación en los conversatorios y debates desarrollados en clase magistral 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los estudiantes definen el término medio ambiente con sus palabras ▪ Los estudiantes diferencian los agentes contaminantes y no contaminantes ▪ Los estudiantes comprenden el alcance e importancia del Buen Vivir y el medio ambiente ▪ Los estudiantes identifican las zonas de mayor contaminación en su localidad ▪ Los estudiantes explican las causas y consecuencias ▪ Los estudiantes utilizan las herramientas de la web 2.0 de manera acertada y eficiente ▪ Los estudiantes analizan, sintetizan, organizan y presentan información de manera lógica

Fuente: Elaboración propia (2025)



Tabla 5. Sesión de aprendizaje 2

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 2		
Contenido temático	Objetivos de la sesión de aprendizaje	Herramientas de la web 2.0
La biodiversidad en el Ecuador	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificar las características que definen la biodiversidad en cada región del Ecuador. ▪ Reconocer las actividades productivas que se desarrollan en cada región del Ecuador. ▪ Determinar las características e importancia de los objetivos del desarrollo sostenible. ▪ Diferenciar la flora y fauna de mayor representación en cada región del Ecuador. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ YouTube ▪ Canva ▪ Zoom ▪ Padlet ▪ Google Drive ▪ Educaplay ▪ Bubbl ▪ Vimeo
Método	OBSERVACION <ul style="list-style-type: none"> ▪ Etapas: Observar, describir, comparar y generalizar. 	
DESARROLLO DE SESIÓN DE APRENDIZAJE 2		
Fase de Inicio	Fase de Desarrollo	Fase de Cierre
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Activar conocimientos previos en base a un diálogo consensuado sobre la biodiversidad de nuestro país ▪ Analizar de forma crítica el video “La biodiversidad” ▪ Ejecutar el juego sobre la biodiversidad diseñado en Educaplay 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lectura individual de la información expuesta ▪ Analizar infografías diseñadas en Canva ▪ Observar videos ▪ Participar de una clase virtual con el docente mediante Zoom <ul style="list-style-type: none"> ○ Conversar sobre las actividades realizadas en la fase de inicio ○ Identificar posibles dificultades del juego ○ Comprender el concepto de biodiversidad y ejemplificar con situaciones del entorno ○ Analizar las características de cada región del Ecuador 	<p>Actividad 1</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizar un mapa conceptual utilizando la herramienta bubbl.us sobre la biodiversidad del Ecuador ▪ Compartir el Link de la publicación en Google Drive <p>Actividad 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizar una presentación visual (Video), por medio de Canva; donde se contemple una explicación detallada de: Las características de cada región del Ecuador y las actividades productivas que contaminan ▪ Compartir el video en Google Drive con sus nombres y apellidos ▪ Compartir en redes sociales, capturar lo realizado y enviar con

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Identificar las regiones mediante la herramienta Google Earth ○ Exponer imágenes con actividades productivas ○ Dialogar sobre las actividades y reconocer la importancia y posibles consecuencias en el medio ambiente ○ Definir los conceptos de flora y fauna ○ Ejemplificar principales especies de cada región y proponer nuevos elementos de su entorno ○ Presentar los Objetivos del Desarrollo Sostenible ○ Analizar, concepto e importancia para la humanidad ○ Proponer acciones que favorezcan la consecución de dichos objetivos ○ Solicitar que se concrete las actividades propuestas en la fase de cierre 	<p>sus nombres y apellidos al enlace de Google Drive</p> <p>Actividad 3</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizar una sopa de letras donde conste una característica de cada objetivo del desarrollo sostenible, utilizando la herramienta Educaplay ▪ Copiar en un documento, guardar en PDF y compartirlo en el enlace de Google Drive <p>PROYECTO FINAL</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizar un Álbum Gráfico en PADLET donde se describa lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> ○ Un elemento de FLORA y FAUNA de cada provincia, separándolo por REGIONES ○ Acompañar de un gráfico y una pequeña descripción que no sobrepase las 3 - 5 líneas ▪ Compartir el link de su proyecto en un PDF ▪ Compartir en Redes Sociales, capturar la evidencia en un documento y compartirlo en Google Drive
--	---	---

PROCESO DE EVALUACIÓN

Valoración de motivación	Instrumentos de evaluación	Indicadores de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los estudiantes evidencian interés y predisposición al momento de abordar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplicación de la ficha de seguimiento 2 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los estudiantes definen el término biodiversidad con sus palabras



<p>la sesión de aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Los estudiantes participan de manera activa o protagónica ▪ Los estudiantes preguntan y respetan las ideas de los demás ▪ Los estudiantes cumplen con las actividades propuestas en las fechas establecidas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Evidencia de las actividades realizadas y compartidas en Google Drive ▪ Desarrollo del proyecto final ▪ Participación en los conversatorios y debates desarrollados en clase magistral 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los estudiantes diferencian los agentes contaminantes y no contaminantes ▪ Los estudiantes identifican las características que definen la biodiversidad en cada región del Ecuador. ▪ Los estudiantes reconocen las actividades productivas que se desarrollan en cada región del Ecuador. ▪ Los estudiantes diferencian las características e importancia de los objetivos del desarrollo sostenible. ▪ Los estudiantes diferencian la flora y fauna de mayor representación en cada región del Ecuador ▪ Los estudiantes utilizan las herramientas de la web 2.0 de manera acertada y eficiente ▪ Los estudiantes analizan, sintetizan, organizan y presentan información de manera lógica
--	--	--

Fuente: Elaboración propia (2025)



Tabla 6. Sesión de aprendizaje 3

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 3		
Contenido temático	Objetivos de la sesión de aprendizaje	Herramientas de la web 2.0
El consumismo y el medio ambiente	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificar las características del consumismo y el reciclaje. ▪ Determinar acciones que favorecen al reciclaje y la conservación del medio ambiente. ▪ Diferenciar las características del reciclaje dentro del Ecuador y las actividades que se ejecutan dentro del territorio nacional a favor de dicha práctica sostenible. ▪ Determinar la importancia y el alcance de las 3R en la conservación del medio ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ YouTube ▪ Canva ▪ Zoom ▪ Padlet ▪ Google Drive ▪ Educaplay ▪ Bubbl ▪ Vimeo
Método	OBSERVACION	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Etapas: Observar, describir, comparar y generalizar. 	
DESARROLLO DE SESIÓN DE APRENDIZAJE 2		
Fase de Inicio	Fase de Desarrollo	Fase de Cierre
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Activar conocimientos previos en base a un diálogo consensuado sobre la biodiversidad de nuestro país ▪ Analizar de forma crítica las infografías compartidas ▪ Lectura comentada de información expuesta ▪ Compartir una frase sobre la importancia de reciclar en Padlet 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lectura individual de la información expuesta ▪ Analizar infografías diseñadas en Canva ▪ Observar videos ▪ Participar de una clase virtual con el docente mediante Zoom <ul style="list-style-type: none"> ○ Conversar sobre las actividades realizadas en la fase de inicio ○ Analizar las frases propuestas e identificar elementos que intervienen en cada una ○ Deducir la importancia del reciclaje y 	<p>Actividad 1</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizar un mapa conceptual utilizando la herramienta Bubbl.us sobre el consumismo y el reciclaje abordando los siguientes aspectos: concepto, importancia y características ▪ Compartir el link de la publicación en un archivo PDF, en la dirección de Google Drive <p>Actividad 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizar una sopa de letras en Educaplay donde consten: <ul style="list-style-type: none"> ○ 10 términos del consumismo ○ 10 términos del reciclaje ▪ Guardar en un documento en formato PDF y compartirlo en

	<p>consecuencias del consumismo</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Comprender el concepto de consumismo y reciclaje ○ Analizar las características del consumismo y reciclaje ○ Identificar las características del reciclaje en Ecuador y las actividades que favorecen dicha práctica ○ Exponer imágenes con las 3R e inducir sobre la importancia de cada aspecto en la conservación del medio ambiente ○ Dialogar sobre las actividades que favorezcan el reciclaje en la comunidad ○ Solicitar que se concrete las actividades propuestas en la fase de cierre 	<p>Google Drive con sus nombres y apellidos</p> <p>Actividad 3</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizar una infografía, por medio de Canva; donde se contemple una explicación detallada de: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Las características del reciclaje en Ecuador ▪ Recomendaciones para el reciclaje en Ecuador por regiones ▪ Copiar en un documento, guardar en PDF y compartirlo en el enlace de Google Drive <p>PROYECTO FINAL</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizar un tríptico, por medio de Canva; donde se contemple los siguientes aspectos: El consumismo - El reciclaje - Las 3 r - Recomendaciones ▪ Guardar en formato PDF con sus nombres y apellidos ▪ Compartir en el enlace de Google Drive ▪ Compartir en Redes Sociales, capturar la evidencia en un documento y compartirlo en Google Drive
--	---	---

PROCESO DE EVALUACIÓN

Valoración de motivación	Instrumentos de evaluación	Indicadores de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los estudiantes evidencian interés y predisposición al momento de abordar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplicación de la ficha de seguimiento 3 ▪ Evidencia de las actividades realizadas y compartidas en Google Drive 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los estudiantes definen el término de consumismo y reciclaje con sus palabras



<p>la sesión de aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Los estudiantes participan de manera activa o protagónica ▪ Los estudiantes preguntan y respetan las ideas de los demás ▪ Los estudiantes cumplen con las actividades propuestas en las fechas establecidas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desarrollo del proyecto final ▪ Participación en los conversatorios y debates desarrollados en clase magistral 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los estudiantes diferencian las características del consumismo y del reciclaje ▪ Los estudiantes identifican acciones que favorezcan el reciclaje ▪ Los estudiantes reconocen influencia del consumismo en la contaminación. ▪ Los estudiantes diferencian las características del reciclaje dentro del Ecuador y las actividades a favor de dicha práctica sostenible. ▪ Los estudiantes identifican la importancia y el alcance de las 3R ▪ Los estudiantes utilizan las herramientas de la web 2.0 de manera acertada y eficiente ▪ Los estudiantes analizan, sintetizan, organizan y presentan información de manera lógica
--	---	---

Fuente: Elaboración propia (2025)

La propuesta educativa se desarrolló en 3 semanas:

- La fase de inicio y desarrollo contempló 1 periodo de 45 minutos.
- Las clases magistrales contempló 1 periodo de 45 minutos en un horario fuera de la jornada escolar, por medio de la plataforma Zoom.
- Las actividades de cierre se abordaron durante toda la semana, según el tiempo disponible de cada estudiante.

DISCUSIÓN

Según Cádiz et al. (2021), uno de los factores que influye de manera determinante en el abordaje del proceso de enseñanza - aprendizajes, es la motivación, entendida como la fuerza interior que impulsa el accionar de los educandos para emprender ciertas acciones, participar activamente en las actividades propuestas por el docente y/o mantener una conducta determinada hasta concretar las metas pretendidas dentro de un área de estudio en un intervalo de tiempo determinado.

Desde esta perspectiva, atendiendo lo expuesto por Zapata et al. (2023), los estudiantes motivados evidencian mayor interés o curiosidad por cumplir con todas las asignaciones del profesor, interactúan de manera voluntaria y se muestran más dedicados o hacendosos, aspectos claves que les permitirá obtener un buen rendimiento académico y superar las posibles limitaciones personales que infieran en su efectivo desenvolver.

La presente propuesta metodológica se diseñó precisamente considerando esta aseveración, es decir, las sesiones de aprendizaje contemplan una serie de actividades y recursos externos que despierten el interés de los educandos y le permitan convertirse en los propios de gestores de sus aprendizajes, fomentando la autonomía, la creatividad y el análisis crítico reflexivo.

Al respecto, González et al. (2021), refiere que la motivación en el proceso de enseñanza – aprendizaje se pone de manifiesto de manera intrínseca y extrínseca. La primera conlleva un cambio de actitud personal al comprometerse con un objetivo sin la necesidad de recibir un incentivo externo. La segunda en cambio, conlleva todos los estímulos externos o posibles recompensas que podrá recibir el educando tras cumplir una meta establecida (Castillo, 2022).

En lo que se refiere a la presente propuesta, la motivación intrínseca se pone de manifiesto en el hecho de que el estudiante tiene la oportunidad de gestionar su tiempo y organizar los recursos compartidos de manera autónoma, sintiendo una especie de satisfacción personal o autorrealización tras concluir cada asignación. De igual manera, la motivación externa son las calificaciones obtenidas y el proceso de retroalimentación que se realiza al finalizar cada semana, donde se valora el esfuerzo personal y se despeja las posibles dudas o inquietudes.

Según Morán et al. (2024), la malla curricular establecida por el Sistema Educativo del Ecuador para el subnivel de básica superior, refiere que la enseñanza de las Ciencias Naturales se enfoca en indagar,



descubrir, analizar y comprender distintos conocimientos que giran en torno a los seres vivos y sus interrelaciones con el entorno natural, los seres humanos, la salud, la materia, la energía, la tierra y el universo. Las actividades planteadas en la propuesta metodológica se basaron precisamente en varios aspectos contemplados en dicha malla curricular lo que permitió que los estudiantes logren desarrollar la comprensión conceptual, identificar la importancia del medio natural y su respectiva estructuración, aprender de la naturaleza y desarrollar hábitos que favorezcan el devenir de las generaciones venideras. En muchos contextos educativos, el abordaje esta área de estudio se torna complejo y algo tedioso para el colectivo estudiantil, por cuanto, gran parte de los contenidos temáticos son abstractos y difíciles de sobrellevar dentro del salón de clases, configurando un escenario donde prevalece la falta de motivación y un bajo rendimiento académico. Ante esta realidad, dicho proceso de enseñanza debe plantearse acorde con la maduración cognitiva de los educandos y las experiencias previas que haya adquirido, aspectos que ponen en evidencia la relevancia que conlleva el rol del personal docente.

En la presente investigación, en un inicio se pudo determinar que el abordaje de esta área de estudio resultaba tedioso y hasta cansado para los estudiantes de básica superior. Esta situación mejoró de manera notoria con la implementación de la propuesta diseñada, por cuanto, luego de que interactuaran con las actividades y recursos asignados en cada sesión de aprendizaje, fue evidente un cambio de actitud de los educandos, mostrándose más interesados y predispuestos por cumplir con las asignaciones hechas por el docente.

Bajo esta premisa, las herramientas de la web 2.0 resultaron ser una alternativa didáctica viable para sobrellevar el proceso de enseñanza de Ciencias Naturales de manera motivadora, poniendo énfasis en que los estudiantes asuman un rol protagónico y sean constructores activos de los nuevos esquemas cognitivos abordados en dicha área de estudio. Estas aplicaciones son plataformas digitales gratuitas y de pago, que se encuentran alojadas en distintos sitios web y ofrecen un sin número de funcionalidades que le permiten al usuario diseñar, crear, almacenar, editar y compartir información multimediática, es decir, datos en formato de texto, audio, video y todas las combinaciones posibles (Cruz et al., 2019).

En la presente propuesta se utilizaron una serie de herramientas gratuitas, cuyo acceso requirió únicamente la creación de una cuenta con enlace a un correo electrónico personal. Todas las actividades propuestas se desarrollaron en base a dichas aplicaciones, las cuales se enfocaron en despertar el interés



y fortalecer la capacidad de análisis de los estudiantes, evitando que se conviertan en simples repetidores de información.

Adicionalmente, las herramientas que fueron compartidas en la propuesta, resultaron claves para abordar el proceso de enseñanza – aprendizaje de Ciencias Naturales, porque dinamizaron el proceso de enseñanza y le brindaron mayor protagonismo al estudiante, quienes aprendieron a través del análisis, la creación y la interacción. De igual manera, permitieron acceder a una infinidad de recursos que fortalecieron la creatividad, la concentración, la memoria y la interactividad, procesos fundamentales para comprender los contenidos tratados y concretar el perfil de salida establecido por el Sistema Educativo del Ecuador.

Por último, las herramientas de la web 2.0 fueron una oportunidad efectiva para romper barreras geográficas y la brecha digital existente en varias circunscripciones territoriales, por cuanto, el estudiante pudo acceder al proceso educativo desde cualquier lugar y en el momento que estime conveniente, siempre y cuando cuente con un dispositivo móvil con conectividad estable a internet, sin ser necesario que se encuentre de forma física con el docente (Rodríguez et al., 2023).

CONCLUSIONES

Las herramientas de la web 2.0 son una alternativa viable para mejorar el nivel de motivación de los estudiantes y propiciar un escenario que fomente la autonomía del educando, por cuanto, se adaptan de manera fácil a distintos contenidos y/o las necesidades que pudieran presentar los estudiantes. Estas aplicaciones permiten diseñar, analizar, almacenar, compartir e interactuar en entornos digitales que prolonguen la experiencia educativa fuera del salón de clases, fortaleciendo la creatividad y el razonamiento personal.

Al inicio de la presente investigación, la mayor parte de los educandos de básica superior de la Escuela BA, evidenciaron un nivel bajo y medio de motivación al momento de abordar el área de Ciencias Naturales, lo que derivó en un deficiente rendimiento académico y serias dificultades para comprender los contenidos contemplados en dicha asignatura.

La metodología del docente se basaba principalmente en el uso de material didáctico aburrido y mucha teoría, limitando el desenvolverse del educando a memorizar y repetir información de forma mecánica.

Ante esta realidad, los estudiantes referían que su rendimiento podría mejorar siempre y cuando el



docente plantee actividades lúdicas, con instrucciones claras y precisas; de igual manera, recomiendan que se utilice con mayor frecuencia las herramientas tecnológicas, por ser una alternativa viable para mejorar el interés y favorecer la autonomía de los educandos.

El uso de las herramientas de la web 2.0 requiere de una acertada planificación y una guía acertada por parte del docente, por cuanto, las actividades propuestas deben complementarse con las aplicaciones que se pretenda aplicar en el proceso educativo, acorde con las necesidades de los educandos, las características del contexto y los objetivos pretendidos.

La propuesta educativa contempló un entorno digital diseñado en la herramienta Website, con tres sesiones de aprendizaje enfocadas en distintos ejes temáticos del área de Ciencias Naturales para básica superior. La información y las actividades se plantearon en tres fases: Inicio, Desarrollo y Cierre, incorporando distintos materiales de estudio que fomenten la autonomía, el análisis crítico reflexivo por parte del estudiante y el uso de las herramientas propiciadas por la web 2.0

Con la aplicación de la propuesta educativa, se obtuvo resultados favorables en la situación problemática abordada, por cuanto, la mayor parte de estudiantes mejoraron su nivel de motivación al abordar el proceso de enseñanza – aprendizaje de Ciencias Naturales. De igual forma, la percepción por esta asignatura dejó de ser aburrida, tediosa y hasta obligada, para ser percibida como una experiencia educativa dinámica y motivadora.

Adicionalmente, la propuesta educativa fortaleció el uso de herramientas tecnológicas y favoreció la comprensión de los contenidos abordados en el área de Ciencias Naturales, lo cual se vio reflejado en un rendimiento académico aceptable por parte de los estudiantes. Así mismo, la frecuencia de uso de materiales impresos como textos o papelotes fue menor, se promovió espacios de diálogo y actividades que el educando pueda realizar desde cualquier lugar y el momento que estime oportuno, siempre y cuando disponga de conectividad a internet, sin la necesidad de que haya un encuentro presencial con el docente.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Azua Cárdenas, A. D., Vega Merizalde, E. G., & Vilela Pincay, W. E. (2020). El derecho a la educación en el código de la niñez y adolescencia. *Revista Conrado*, 16(76), 401–407.

<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n76/1990-8644-rc-16-76-401.pdf>



- Beltrán Baquerizo, G. E., Amaiquema Márquez, F. A., & López Tobar, F. R. (2020). La motivación en la enseñanza en línea. *Rev Conrado*, 16(75), 316–321. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n75/1990-8644-rc-16-75-316.pdf>
- Cádiz Chacón, P., Barrio Mateu, L. A., Valladares, D. L., Hernández Sánchez, Á., Palma, M. M., & Fernández Sotomayor, M. (2021). Motivación contextual desde la autodeterminación en las clases de Educación Física. *Rev Retos*, 41(76), 88–94. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7944703>
- Castillo, F. (2022). Procesos de control motivacional y rendimiento en estudiantes del área Metropolitana de Caracas. *Revista Digital Del Doctorado En Educación de La Universidad Central de Venezuela*, 8(16), 99–121. <https://doi.org/10.55560/ARETE.2022.16.8.5>
- Castillo López, D. (2020). Las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje desarrollados por maestros tutores de Educación Primaria en la Región de Murcia. *Revista Interuniversitaria de Investigación En Tecnología Educativa*, 8(9), 1–14. <https://doi.org/10.6018/riite.432061>
- Chicaiza Valle, V. L., & Rodríguez Quiñonez, V. M. (2024). Herramientas Tecnológicas Educativas en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje Inicial de la U.E. “Alfredo Pérez Guerrero.” *Estudios y Perspectivas Revista Científica y Académica*, 4(2), 426–473. <https://doi.org/10.61384/r.c.a..v4i2.231>
- Concha Abarca, J., Quispe Choque, M. E., & Quispe Choque, M. (2023). Importancia del uso de las herramientas digitales en la inclusión educativa. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 7(29), 1374–1386. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.598>
- Constante, A. (2023). La educación tradicional devorada por internet y las redes sociales. *Praxis & Saber*, 14(38), 1–11. <https://doi.org/10.19053/22160159.v14.n38.2023.15653>
- Contreras, R., Feijóo, K., & Díaz, W. (2024). Percepciones de la educación en línea y la presencialidad. *Revista InveCom*, 4(2), 1–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.10562728>
- CRE. (2018). *Constitución de la República del Ecuador*. https://www.asambleanacional.gob.ec/sites/default/files/documents/old/constitucion_de_bolsillo.pdf
- Cruz Pérez, M. A., Pozo Vinuesa, M. A., Andino Jaramillo, A. F., & Arias Parra, A. D. (2019). Las



- Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación de los estudiantes. *E-Ciencias de La Información*, 9(1), 1–15. <https://doi.org/10.15517/eci.v1i1.33052>
- Fariás Veloz, V., Saucedo Silva, R., Herrera Chew, A., & Fuentes Morales, M. C. (2022). El Papel del Docente en su Proceso Histórico y su Función ante la Sociedad en Diversos Contextos. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 13(2), 5–15. <https://doi.org/10.37843/rted.v13i2.238>
- Fernández Guayana, T. G. (2019). La educación fuente de desarrollo humano. *ACADEMO Revista de Investigación En Ciencias Sociales y Humanidades*, 6(2), 204–210. <https://doi.org/10.30545/academo.2019.jul-dic.9>
- González Castro, I., Vázquez García, M. A., & Zavala Guirado, M. A. (2021). La desmotivación y su relación con factores académicos y psicosociales de estudiantes universitarios. *Revista Digital de Investigación En Docencia Universitaria*, 15(2), e1392. <https://doi.org/10.19083/ridu.2021.1392>
- González, D. J. (2019). Una concepción integradora de la motivación humana. *Psicología Em Estudio*, 24(19), 1–10. <https://doi.org/10.4025/psicolestud.v24i0.44183>
- Herrera Vásquez, E. E. (2021). Implementación de herramienta m-learning para el aprendizaje de adición de números enteros en tiempos de pandemia. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(6), 99–108. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v13n6/2218-3620-rus-13-06-99.pdf>
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa [INEVAL]. (2024). *Ineval presentó los resultados de la evaluación Ser Estudiante 2023*. Noticias. <https://www.evaluacion.gob.ec/ineval-presento-los-resultados-de-la-evaluacion-ser-estudiante-2023/>
- Loayza Rivas, J. (2021). Actitudes hacia la investigación científica y estadística en estudiantes de Psicología. *ACADEMO Revista de Investigación En Ciencias Sociales y Humanidades*, 8(2), 165–177. <https://doi.org/10.30545/academo.2021.jul-dic.6>
- López Belmonte, J., Pozo Sánchez, S., & Fuentes Cabrera, A. (2020). La realidad de la aplicación de redes sociales en el entorno educativo. El caso de una cooperativa de enseñanza de Ceuta. *Revista Electrónica Educare*, 24(1), 1–22. <https://doi.org/10.15359/ree.24-1.17>
- Martínez Rizo, F. (2021). Aprendizaje, enseñanza, conocimiento, tres acepciones del constructivismo. *Perfiles Educativos*, 43(174), 170–185. <https://doi.org/10.22201/iissue.24486167e.2021.174.60208>



- MEE. (2017). *Ley Orgánica de Educación*. Ministerio de Educación Del Ecuador. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf
- Morales, A., Zacatenco, J., Luna Luna, M., García Lozano, R. Z., & Hidalgo Cortés, C. (2020). Acceso y actitud del uso de Internet entre jóvenes de educación universitaria. *Revista Digital de Investigación En Docencia Universitaria*, 14(1), 1–11. <https://doi.org/10.19083/ridu.2020.1174>
- Morán Rivera, J., Anguaya Cachimuel, L., Baque Arteaga, M., & Maliza Cruz, W. (2024). Herramientas digitales para fortalecer el proceso de enseñanza en los docentes de bachillera-to técnico. 593 *Digital Publisher CEIT*, 9(2), 941–953. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.2.2388>
- Muñoz Ortiz, W. W., García Mera, G. M., Esteves Fajardo, Z. I., & Peñalver Higuera, M. J. (2023). El Diseño Universal de Aprendizaje: Un enfoque para la educación inclusiva. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de La Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 6(12), 167–183. <https://doi.org/10.35381/e.k.v6i12.2550>
- Rico Gómez, M. L., & Ponce Gea, A. I. (2022). El docente del siglo XXI: perspectivas según el rol formativo y profesional. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 27(92), 77–101. <https://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v27n92/1405-6666-rmie-27-92-77.pdf>
- Rodriguez Barboza, J. R., Pablo Huamani, R., Deneri Sáenz, E. G., Ramos Morales, D. V., & Rodriguez Rojas, M. L. (2023). Innovación educativa en acción: herramientas digitales y su impacto en la motivación de estudiantes universitarios. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 7(30), 1739–1751. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i30.624>
- Rojas Espinoza, J. B., Martínez Talavera, B. E., Cárdenas Becerril, L., Benhumea Jaramillo, L. I., Arana Gómez, B., & Silveira Kempfer, S. (2022). Investigación-acción en las prácticas pedagógicas sobre la enseñanza del cuidado: Experiencia docente. *Enfermería Global*, 21(1), 351–379. <https://doi.org/10.6018/eglobal.480671>
- Sosa Boné, A. B. (2024). Las herramientas digitales y su importancia en el trabajo colaborativo docente. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 9(17), 499–515. <https://doi.org/https://doi.org/10.35381/r.k.v9i17.3288>



- Vieira, S. V., Beuttemuller, L. J., Silva Piovan, V. G., & Arantes da Costa, L. C. (2020). La motivación y las necesidades psicológicas básicas en la iniciación deportiva de baloncesto. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología En La Cultura Física*, 15(1), 22–37. <http://scielo.sld.cu/pdf/rpp/v15n1/1996-2452-rpp-15-01-22.pdf>
- Zamora Delgado, R. I. (2020). Las ventajas de la utilización de dispositivos móviles en el proceso de aprendizaje en la educación básica. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 15(1), 91–102. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.6796085>
- Zapata Huamaní, Z. A., Napán, A. C., & Meza Rodríguez, R. (2023). Motivación laboral y su relación con el desempeño de colaboradores en empresa de rubro textil. *Revista Científica de La UCSA*, 10(2), 20–31. <https://doi.org/10.18004/ucsa/2409-8752/2023.010.02.020>

