



DOI: <https://doi.org/10.23857/dc.v9i1>

Ciencias de la Educación

Artículo de Investigación

***Motivación: Metodología innovadora virtual en la enseñanza
aprendizaje de los estudiantes de bachillerato***

***Motivation: Innovative virtual teaching methodology
high school student learning***

***Motivação: Metodologia inovadora de ensino virtual
estudante do ensino médio aprendendo***

Jhon Alexander Muñoz-Solórzano I
jmunoz8468@utm.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0008-7146-1652>

Darwin Patricio Loor-Zamora II
patricio.loor@utm.edu.ec
<http://orcid.org/0000-0002-2147-1851>

Correspondencia: jmunoz8468@utm.edu.ec

***Recibido:** 29 de febrero de 2023 ***Aceptado:** 29 de marzo de 2023 * **Publicado:** 29 de abril de 2023

- I. Licenciado En Educación Física Deportes Y Recreación Mención Docencia, Tecnólogo Programador, Docente Tics de la Unidad Educativa Fiscal Pedro Balda Cucalón / Manta-Manabí-Ecuador, Maestrante en Educación, Mención Pedagogía de los Entornos Digitales Universidad Técnica de Manabí.
- II. Ingeniero en Sistemas Informáticos, Magister en Informática Empresarial, Especialista en Redes de Comunicación de Datos, Docente de la Facultad de Ciencias Informáticas, Universidad Técnica de Manabí, Ecuador.

Motivación: Metodología innovadora virtual en la enseñanza
aprendizaje de los estudiantes de bachillerato

Resumen

El presente artículo trata sobre Motivación: Metodología innovadora virtual en la enseñanza aprendizaje de los alumnos de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Pedro Balda Cucalón. Éste tiene como objetivo establecer la incidencia de las metodologías motivacionales e innovadoras en entornos virtuales, que permita mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Pedro Balda Cucalón del cantón Manta. La metodología fue de Investigación descriptiva donde se logró señalar las características de la problemática en estudio lo que se utiliza para ordenar, agrupar o sistematizar los objetivos involucrados en el trabajo indagatorio. La población fué de 73 personas entre directivos y docentes de la Unidad Educativa y como conclusión se logró determinar que las aulas virtuales requieren de docentes capacitados y motivados que planifiquen contenidos específicos e interactúen con sus alumnos de manera continua.

Palabras Claves: Motivación; Metodología innovadora virtual; Bachillerato; Enseñanza y aprendizaje.

Abstract

This article deals with Motivation: Virtual innovative methodology in the teaching-learning of third-year high school students of the Pedro Balda Cucalón Fiscal Educational Unit. This aims to establish the incidence of motivational and innovative methodologies in virtual environments, which allows improving the teaching-learning processes in high school students of the Pedro Balda Cucalón Fiscal Educational Unit of the Manta canton. The methodology was descriptive research where it was possible to point out the characteristics of the problem under study, which is used to order, group or systematize the objectives involved in the investigative work. The population was 73 people between directors and teachers of the Educational Unit and as a conclusion it was possible to determine that virtual classrooms require trained and motivated teachers who plan specific contents and interact with their students continuously.

Keywords: Motivation; Virtual innovative methodology; Baccalaureate; Teaching and learning.

Motivación: Metodología innovadora virtual en la enseñanza
aprendizaje de los estudiantes de bachillerato

Resumo

Este artigo trata da Motivação: metodologia virtual inovadora no ensino-aprendizagem de alunos do terceiro ano do ensino médio da Unidade Educacional Fiscal Pedro Balda Cucalón. Isso visa estabelecer a incidência de metodologias motivacionais e inovadoras em ambientes virtuais, o que permite melhorar os processos de ensino-aprendizagem em alunos do ensino médio da Unidade Educacional Fiscal Pedro Balda Cucalón do cantão de Manta. A metodologia foi a pesquisa descritiva onde foi possível apontar as características do problema em estudo, que serve para ordenar, agrupar ou sistematizar os objetivos envolvidos no trabalho investigativo. A população foi de 73 pessoas entre gestores e professores da Unidade Educacional e como conclusão determinou-se que as salas de aula virtuais requerem professores treinados e motivados que planejam conteúdos específicos e interagem continuamente com seus alunos.

Palavras-chave: Motivação; Metodologia inovadora virtual; Bacharelado; Ensinando e aprendendo.

Introducción

En los procesos educativos actuales la ausencia de aplicación de técnicas de motivación causa que los educandos pierdan interés en las clases, desviando su atención, lo que a futuro conlleva a una deficiente preparación académica que se ve reflejada en el alto índice de deserción universitaria. Uno de los factores que conduce a que esta problemática es la falta de preparación docente en el área tecnológica, en cuanto a la utilización de aplicaciones y herramientas virtuales que le orienten a usar recursos digitales logrando que las clases sean más atractivas e innovadoras para los estudiantes en la virtualidad.

Esta es la causa de la presente investigación sobre; Motivación: Metodología innovadora virtual en la enseñanza aprendizaje de los alumnos de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Pedro Balda Cucalón, de la misma forma conocer las particularidades de las estrategias a utilizar y su eficacia en el proceso de enseñanza aprendizaje fructífero de los estudiantes.

La realización de este proceso de investigación permitirá robustecer la preparación docente en estrategias motivacionales virtuales ricas en innovación hacia los docentes de la institución, identificar como y cuando aplicarlas y además entender el porqué de la necesidad de enriquecer estrategias procedimentales en las clases diarias de los estudiantes de las unidades educativas que ofertan bachillerato.

Motivación: Metodología innovadora virtual en la enseñanza
aprendizaje de los estudiantes de bachillerato

De acuerdo a esto se despliega la formulación del problema ¿Cómo una deficiente aplicación de recursos motivacionales innovadores en la virtualidad, inciden en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Pedro Balda Cucalón del cantón Manta? siendo el objetivo general de establecer la incidencia de las metodologías motivacionales e innovadoras en entornos virtuales, que permita mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Pedro Balda Cucalón del cantón Manta.

Desarrollo

La enseñanza de las ciencias en la actualidad bajo las exigencias de la globalización, tecnología y la diversificación de los estudiantes, ante sus nuevas necesidades, se ve obligada a una evolución, Torres, en su obra sobre “La enseñanza tradicional de las ciencias versus las nuevas tendencias educativas” escrita en el 2010 explica que el avance de esta a lo largo de la historia de la humanidad ha venido enmarcada bajo la corriente positivista, la misma que interpreta a los fenómenos utilizando el método científico y al momento de transmitir el conocimiento se centra en las leyes, teorías más que en la práctica.

En su análisis del constructivismo, (Torres, 2010) sostiene que durante las últimas décadas se han buscado nuevas formas de hacer ciencia que brinden más sentido al observador. la conexión del individuo con su entorno natural y social bajo un enfoque científico, creativo y crítico. En este contexto, es trascendental superar las barreras de la enseñanza tradicional sin descuidar los aspectos afectivos del hacer ciencia; Su aprendizaje se convierte en un ambiente más dinámico que anima, despierta curiosidad, interés y al mismo tiempo educa al sujeto como un ser plenamente informado y reflexivo, transformador, creativo y responsable.

El proceso enseñanza - aprendizaje es un proceso que no puede darse al azar, debe ser producido por el docente de forma intencional, donde los participantes deben estar dispuestos a enfrentar sus roles; el profesor debe querer enseñar y el estudiante debe estar motivado a aprender. Todo esto, para conseguir la meta que es alcanzar una formación significativa (Couñago, 2019).

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) recalca la motivación como pieza fundamental durante el desarrollo y la ejecución de las clases en cualquier país del mundo. Muchos países debido a su economía evidencian problemas con respecto a la preparación y a la baja motivación de programas de incentivo, siendo este un factor que conduce a los docentes a efectuar sus clases monótonas, memorísticas y repetitivas, no aplicando estrategias

Motivación: Metodología innovadora virtual en la enseñanza
aprendizaje de los estudiantes de bachillerato

motivacionales virtuales ni estimulando el aprendizaje de los estudiantes. “En un tercio de los países sobre los que se dispone de datos, menos del 75% de los docentes han recibido una formación de acuerdo con los estándares nacionales”, constituyendo esto parte del problema, la falta de conocimientos no estimula en los estudiantes un aprendizaje significativo. (Organización de las Naciones Unidas de Educación, 2014)

Una metodología es un compendio de pasos diseñados para propiciar intencionalmente el aprendizaje, por lo que si se habla de innovación se puede decir que se sustenta en una práctica reflexiva de una idea encaminada a transformar y alcanzar objetivos en el aula de clases (Salinas, 2004) para lo cual, se deben considerar una serie de características:

- (Corchuelo, 2018) afirma que el juego en el aula es una experiencia innovadora al momento de enseñar para motivar y dinamizar el desarrollo de contenidos.
- La utilización de prototipos promueve el desarrollo de habilidades relacionada con la innovación (Parodi, 2017).
- Planear actividades en entornos virtuales con el apoyo de las TIC es un proceso de innovación pedagógica, pues se desarrolla habilidades y se motiva.

“En nuestro país existe una gran expectativa con respecto al ámbito educativo más aun cuando los educadores son el factor generador de cambio cualitativo que el Ecuador necesita” (Gurumendi , 2011). Por esta razón es necesario que los docentes enfatizen en crear estrategias que motiven a los educandos en la virtualidad con procedimientos diferentes, novedosos y atractivos que incentiven al estudiante la participación activa en los procesos de enseñanza aprendizaje que seguramente contribuirá a alcanzar aprendizajes significativos ricos en conocimiento.

En las instituciones educativas de nuestro medio, la falta de actualización docente en la virtualidad, poco a poco ha ido mermando en los procesos educativos, causando desmotivación en los educandos, ya que los docentes no utilizan herramientas creativas acordes al contexto, debido a la carencia de preparación en aplicaciones tecnológicas. Esto hace que las clases actuales, que son virtuales se parezcan a las tradicionales, causando poco interés y llevando primero a un bajo rendimiento escolar y luego a una deficiente preparación académica como sustento a la formación superior. (Pascuas et al., 2020) nos hace referencia a la potencia que tiene la gamificación especialmente en el sistema educativo, cuando es aplicado bajo las condiciones adecuadas para el estudiante expresa mejora en los resultados de aprendizaje de acuerdo a parámetros como motivación, participación, concentración, y cambios de comportamientos.

Motivación: Metodología innovadora virtual en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes de bachillerato

Con esto se evidencia que la salida a la innovación en los procesos de enseñanza aprendizaje virtual, es la constante actualización docente específicamente en competencias virtuales en la diversidad de aplicaciones tecnológicas que ayuden a formar bachilleres con conocimientos significativos, donde la motivación sea una herramienta activa de formación académica de los estudiantes. (Duarte, 2019) dice que en la práctica educativa el diseño, implementación y evaluación de estrategia motivacionales dentro del entorno virtual de aprendizaje es importante en la relación tutor-aprendiz porque promueve el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Materiales

La metodología utilizada en este trabajo es de corte cualitativo, porque el análisis realizado tiene el propósito de intentar comprender la realidad abordada. Las deducciones realizadas a partir de la encuesta realizada a 73 personas entre directivos y docentes de la Unidad Educativa Fiscal Pedro Balda Cucalón ubicada en el cantón Manta, de la Provincia de Manabí donde se pretenden describir las actitudes de los alumnos que han empleado las aulas virtuales a través de la sistematización de sus experiencias. En este sentido, este proceso se lo ha concebido en este trabajo desde un enfoque cualitativo e interpretativo. El método empleado ha tomado en cuenta que el uso de los ambientes virtuales en la educación rompe las barreras de tiempo y espacio debido a la interacción de las tecnologías de la información y la comunicación con la pedagogía. Se ha diseñado la siguiente propuesta:

Recurso online quizizz

La metodología educativa planteada en este artículo se basa en el uso del recurso online Quizizz, de acceso libre y gratuito, para la evaluación mediante preguntas tipo test gamificada. Aunque existen otros recursos de la misma tipología, en este artículo se ha seleccionado esta herramienta por ofrecer las siguientes prestaciones: acceso a la colección de preguntas tipo test sólo es posible a partir de un código que controla el profesor; el acceso a la plataforma se puede realizar desde cualquier dispositivo conectado a internet (smartphone, Tablet o portátil); o se necesita un proyector común en un mismo lugar, por lo que permite trabajar online y que cada alumno acceda desde su propio dispositivo, las preguntas tipo test, así como sus correspondientes respuestas, aparecen a cada alumno en distinto orden, dificultando así la posibilidad de que los estudiantes

Motivación: Metodología innovadora virtual en la enseñanza
aprendizaje de los estudiantes de bachillerato

se copien entre sí; el tiempo de acceso, tanto de entrada como de cierre, está controlado por el profesor; el tiempo máximo de respuesta a cada pregunta lo limita el profesor al diseñar el test; se pueden realizar simultáneamente distintas actividades para diferentes grupos de alumnos; el alumno puede comprobar al final del proceso las respuestas correctas, analizando con ello en qué ha fallado y reforzando así el proceso de aprendizaje; el profesor puede obtener, a través de un fichero Excel descargable, un feedback del trabajo realizado por los alumnos, permitiendo realizar así un análisis individualizado (proceso de evaluación) de las respuestas de cada alumno en las preguntas tipo test.

Tabla 1 Fases de la metodología a aplicar

Fase I: Preguntas del profesor:	En primer lugar, el profesor plantea una colección de 20 preguntas tipo test del bloque temático a evaluar para que los alumnos las contesten individualmente desde la plataforma Quizziz. Por lo tanto, esta etapa se realiza una vez acabadas las correspondientes clases teóricas y después de un tiempo prudencial para que los alumnos hayan tenido tiempo para repasar los contenidos. Para asegurar que el alumnado complete esta fase cuidadosamente es importante reforzar la actividad con una recompensa. Los autores plantean una valoración máxima de 0.2 puntos posibles por cada test rellenado. Como esta metodología se repite para cada bloque temático, el alumno se ve forzado a mantener un estudio constante de la materia. Esta primera fase de la metodología favorece: que el alumnado se ponga en contacto con la plataforma Quizziz; y que los alumnos repasen los conceptos del bloque temático (incluso los estudiantes que no hayan estudiado para enfrentarse a la resolución del test, en el momento de realizarlo están repasando la materia).
Fase II: Preguntas de los alumnos	Se forman grupos de trabajo de 3-4 estudiantes para formular preguntas y respuestas del mismo bloque temático del que han realizado el test previo

Motivación: Metodología innovadora virtual en la enseñanza
aprendizaje de los estudiantes de bachillerato

	<p>(fase I). Para que los alumnos se esmeren en esta segunda fase (favoreciendo así un aprendizaje colaborativo), se les indica que las preguntas servirán para realizar un nuevo test (fase III) en el que cada grupo competirá por conseguir otros 0.15 puntos. De esta forma cada grupo debe plantear un total de 6-8 preguntas y sus respectivas respuestas. El profesor seleccionará entre todas las preguntas-respuestas planteadas por los alumnos las que considere mejores para el nuevo test, pudiendo reformular alguna de ellas para que quede mejor redactada. En caso de que la colección entregada por los alumnos no alcance un total de 20 preguntas del nivel apropiado, el profesor planteará las preguntas necesarias para alcanzar ese número. Esta segunda fase de la metodología favorece: 1. Que el alumnado trabaje los contenidos del bloque temático; 2. que cada grupo de alumnos se esmere en la elaboración de preguntas-respuestas, ya que así tendrá más posibilidades de conseguir la recompensa de la siguiente fase; 3. que exista un espíritu de colaboración en el grupo para alcanzar un objetivo común.</p>
Fase III: Competición en grupo	<p>Por último, los alumnos competirán en grupo para lograr la mejor calificación en el nuevo test. Hay que enfatizar que los alumnos que mejor realicen la segunda fase de esta metodología tendrán más posibilidades de ganar la recompensa de esta última fase (0.15 puntos extra), ya que, si las preguntas tienen el nivel y la calidad suficiente, en el test final habrá más preguntas de las que “supuestamente” conozcan previamente las respuestas (si no están bien planteadas las preguntas-respuestas el profesor las eliminará de esta fase o las reformulará). Además, para ganar</p>

Motivación: Metodología innovadora virtual en la enseñanza
aprendizaje de los estudiantes de bachillerato

	no sólo influye marcar la respuesta correcta sino también hacerlo en el menor tiempo posible, ya que la plataforma asigna puntos en función de esos dos factores: (i) número de aciertos y (ii) tiempo de respuesta.
--	--

Nota: Lo que está aquí descrito es metodología del autor

En este sentido, el profesor debe repartir los grupos de una manera estratégica, para que así el aprendizaje colaborativo esté garantizado. Además, el profesor puede (y debe) interactuar con los alumnos después de cada una de las fases para analizar los errores más comunes, para resolver las dudas individuales que puedan surgir, etc. Esta interacción es necesaria para conseguir una buena praxis del uso de los juegos serios (Huizenga, 2017). Además, acorde a estudios realizados recientemente, los alumnos reclaman esa atención por parte del profesor cuando se usan herramientas virtuales como parte de una metodología activa (Vergara, 2012).

Resultados

La sistematización de los resultados responde a la necesidad de brindar la exposición gráfica de las encuestas realizadas a los estudiantes que cursan los estudiantes de de la Unidad Educativa Fiscal Pedro Balda Cucalón ubicada en el cantón Manta, de la Provincia de Manabí , con esto se pretende conocer la finalidad de las tareas que realiza el estudiante en un entorno social, conocer el criterio que tienen los estudiantes sobre el proceso de organización de la clase y estrategias pedagógicas aplicadas, y definir estrategias de comunicación. actividad la interacción que tiene lugar entre los estudiantes y el profesor durante el proceso de aprendizaje. Así, se determinó que la calidad de la enseñanza no depende directamente de la tecnología utilizada, sino de la metodología con la que se integre el uso de las nuevas herramientas, y de las actividades educativas que se desarrollen.

El primer aspecto consultado tiene relación con el criterio que poseen los estudiantes sobre el ambiente virtual. Este resultado se gráfica en la siguiente tabla:

Tabla 1. ¿Qué criterio tiene usted sobre el empleo de ambientes virtuales de aprendizaje?

<i>Aspectos</i>	<i>Estudiantes</i>	<i>Porcentajes</i>
Su aula de clases es un espacio innovador de aprendizaje	42	42

Motivación: Metodología innovadora virtual en la enseñanza
 aprendizaje de los estudiantes de bachillerato

Se trata de un lugar donde existe interacción con los docentes y compañeros de clases	16	16
Es un ambiente donde no hay contenidos importantes relacionados a la materia	10	10
Es un sitio web a la que se ingresa solo para realizar tareas que no se hicieron el lugar de clases	5	5
Total	73	100%

Interpretación: Para un 42% de consultados es de un espacio innovador de aprendizaje, mientras que para un 16% se trata de un lugar donde existe interacción con el docente y los compañeros de clases. Las opiniones desfavorables sobre este tipo de contextos se desglosan de la siguiente forma: para un 10% es un ambiente donde no hay contenidos importantes relacionados con la materia. Finalmente, apenas un 5% considera que es un sitio web al que se ingresa solo para realizar tareas que no se hicieron en el aula de clases.

Tabla 2. ¿Ha recibido algún tipo de guía o acompañamiento por parte de sus tutores o profesores en el ambiente virtual que hay en su institución educativa?

<i>Aspectos</i>	<i>Estudiantes</i>	<i>Porcentajes</i>
Muy frecuente	30	30%
Con poca frecuencia	23	23%
Muy rara vez	11	11%
Nunca	9	9%
Total	73	100%

Interpretación: El asesoramiento que los estudiantes reciben en el ambiente virtual de aprendizaje es esencial. Sobre todo, al comienzo, cuando el alumno no está familiarizado con este tipo de contexto, la guía se hace necesaria para alcanzar los resultados esperados. En esta pregunta los criterios expuestos son los siguientes: un 30% de estudiantes considera que ha recibido una guía muy frecuentemente, un 23% cree que la ha recibido con poca frecuencia. La opción muy rara vez tuvo un 11% de aceptación, mientras que la alternativa nunca fue seleccionada por apenas un 9%.

Motivación: Metodología innovadora virtual en la enseñanza
aprendizaje de los estudiantes de bachillerato

Tabla 3. ¿Cuál es el espacio más importante que, según su criterio, existe en un ambiente virtual de aprendizaje?

<i>Aspectos</i>	<i>Estudiantes</i>	<i>Porcentajes</i>
El módulo de novedades y tareas asignadas por el docente	34	34%
El foro establecido para establecer dudas sobre un tema específico	10	10%
El chat para interactuar en tiempo real con compañeros y el tutor	20	20%
Glosario para conocer los términos empleados por el profesor	9	9%
<i>Total</i>	<i>73</i>	<i>100%</i>

Interpretación: Los espacios virtuales de aprendizaje están organizados de tal manera que el estudiante visualice los contenidos y herramientas diseñadas para hacer más productivo su proceso formativo. En este contexto, esta pregunta tuvo respuestas muy variadas. Un 34% de los consultados cree que el espacio más importante para su aprendizaje es el módulo de novedades y tareas asignadas por el profesor. Un 10% considera que lo es el foro establecido para despejar dudas sobre un tema específico, mientras que un 20% señala que es el chat para interactuar en tiempo real con compañeros y el tutor. Finalmente, apenas un 9% identifica como el espacio más importante al glosario de términos empleados en una materia específica.

Tabla 4. ¿Usted cree que el espacio virtual de aprendizaje es importante para su formación académica?

<i>Aspectos</i>	<i>Estudiantes</i>	<i>Porcentajes</i>
SI	54	54%
NO	19	19%
<i>Total</i>	<i>73</i>	<i>100%</i>

Interpretación: La última pregunta de la encuesta pretendió conocer la importancia que le dan los estudiantes a un espacio virtual de aprendizaje. Al respecto, un 54% consideró que sí es importante, mientras que el 19% restante respondió de forma negativa.

El uso de las nuevas tecnologías ha revolucionado la formación académica y al mismo tiempo ha incrementado la motivación y la inclinación de los estudiantes hacia nuevos aprendizajes, donde es posible interactuar con la información. El propósito de las herramientas técnicas existentes es facilitar la comunicación y el procesamiento, la gestión y la distribución de la información, lo que agrega nuevas oportunidades de aprendizaje a la capacitación.

Motivación: Metodología innovadora virtual en la enseñanza
aprendizaje de los estudiantes de bachillerato

Conclusiones

Los entornos virtuales de aprendizaje juegan un papel innovador en el proceso de enseñanza. En este tipo de espacios, los estudiantes están conectados entre sí y son capaces de absorber nueva información que emerge de los procesos de análisis y reflexión colaborativa, y trasciende la condición de meros espectadores del mensaje. El uso de estos entornos posibilita el surgimiento de estrategias que posibilitan la creación de un nuevo paradigma de enseñanza. Un docente que participe en este tipo de categoría debe tener y desarrollar tareas pedagógicas, de orientación y técnicas, que a su vez requieren un conjunto de competencias. La forma en que un docente virtual realiza estas funciones y competencias varía según las características del programa educativo.

En esta investigación se destaca que las mismas formas de trabajo que posibilitan los recursos informáticos posibilitan la creación de ambientes donde el proceso de enseñanza y aprendizaje promueve el acceso a una cantidad históricamente desconocida de información e interacción. conocimiento de las más diversas culturas. Para que esto sea una realidad, el sistema educativo debe ser visto como un todo, lo que permite, además de nuevas herramientas, elaborar planes de estudio y de organización, que deben ser analizados y comprendidos. sí para evaluar su efecto usted mismo. El aprendizaje en un contexto virtual ha cambiado el proceso educativo.

Actualmente, el control de los estudiantes sobre los recursos técnicos ha permitido su proliferación. Por lo tanto, la mayoría de las instituciones educativas se han aventurado en este campo con resultados halagadores. Las aulas virtuales requieren de docentes capacitados y motivados que planifiquen contenidos específicos e interactúen con sus alumnos de manera continua. El correcto manejo de las nuevas tecnologías requiere que no se conozcan a la perfección todos los métodos, pero sí el manejo de aquellos que son fundamentales y estratégicos desde el punto de vista de los procesos educativos.

Referencias

1. Corchuelo, C. A. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. EDUTECH. Revista electrónica de tecnología educativa, ., 29-41.
2. Couñago, A. (2019). Eres Mamá.: <https://eresmama.com/queimplica-proceso-ensenanza-aprendizaje>. Eres Mamá.

Motivación: Metodología innovadora virtual en la enseñanza
aprendizaje de los estudiantes de bachillerato

3. Duarte Herrera, M. V. (s.f.). Estrategias disposicionales y aprendizajes significativos en el aula virtual. . Revista Educación, <https://doi.org/10.15517/revedu.v43i2.34038>, 43(2), 30.
4. Gurumendi . (2011). Estrategias Motivacionales en el area de estudios Sociales. <http://repositorio.ug.edu.ec>.
5. Huizenga, J. t. (2017). Teacher perceptions of the value of game-based learning in secondary education. . Computers & Education, 110, 105-115. doi: 10.1016, 110, 105-115.
6. Organizacion de las Naciones Unidas de Educacion. (2014). Enseñanza y Aprendizaje.
7. Parodi, J. C. (2017). Método de enseñanza–aprendizaje en la educación superior para promover la innovación a través del desarrollo de prototipos. Amauta,.
8. Pascuas, Vargas y Muñoz . (s.f.). Experiencias motivacionales gamificadas: una revision sistematica de literatura. [http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179454112004\(17\(75\)\)](http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179454112004(17(75))), 63-85.
9. Salinas, J. (2004). La integración de las TIC en las instituciones de educación superior como proyectos de innovación educativa. La integración de las TIC en las instituciones.
10. Torres, M. (2010). La enseñanza tradicional de las ciencias versus las. Revista Electrónica, 131-142.
11. Vergara, D. (2012). Una experiencia educativa de aprendizaje cooperativo en la universidad. Revista de Currículum y Formación del Profesorado, 16(2), 339–354. Recuperado de <http://www.ugr.es/~recfpro/rev162COL6.pdf>(16/01/2017).

©2023 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons

Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)

(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).|