

**ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE CON METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA EL
FORTALECIMIENTO DE LA MOTIVACIÓN
VIRTUAL LEARNING ENVIRONMENT WITH ACTIVE METHODOLOGIES TO
STRENGTHEN MOTIVATION**

Autores: ¹Yomira Susana Campuzano Suñiga, ²Alberto Arnaldo Medina León y ³Tatiana Tapia Bastidas.

¹ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0004-3606-8776>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2986-0568>

³ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-9039-5517>

¹E-mail de contacto: yscampuzanos@ube.edu.ec

²E-mail de contacto: amedinaleon@gmail.com

³E-mail de contacto: ttapia@ube.edu.ec

Afiliación: ^{1*} ^{2*} ^{3*} Universidad Bolivariana del Ecuador, (Ecuador).

Artículo recibido: 14 de Abril del 2025

Artículo revisado: 14 de Abril del 2025

Artículo aprobado: 2 de Mayo del 2025

¹Licenciada en Comunicación Social, Universidad Técnica de Babahoyo, (Ecuador). Maestrante de la Maestría en Educación mención en Pedagogía en Entornos Digitales, Universidad Bolivariana de Educación, (Ecuador).

²Ingeniero Industrial, Universidad de Matanzas, (Cuba). Doctor en Ciencias Técnicas, Universidad Central Marta Abreu de las Villas, (Cuba).

³Analista de Sistemas, Escuela Superior Politécnica del Litoral, (Ecuador). Licenciada en Sistemas de Información, Escuela Superior Politécnica del Litoral, (Ecuador). Magister en Administración de Empresas, Escuela Superior Politécnica del Litoral, (Ecuador). Doctor en Ciencias Pedagógicas, Universidad de Oriente, (Cuba).

Resumen

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) constituyen herramientas fundamentales para gestionar el proceso educativo en espacios digitales, permitiendo administrar, compartir y desarrollar actividades a través de dispositivos móviles conectados a internet. El objetivo de esta investigación fue diseñar un EVA fundamentado en metodologías activas, con el propósito de fortalecer la motivación de los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Juan Montalvo". La metodología utilizada fue de tipo descriptiva, bibliográfica-documental, no experimental y con enfoque mixto. Se contó con la participación de 35 estudiantes, a quienes se aplicó el Cuestionario de Motivación Enzio, una encuesta estructurada y una lista de cotejo. Los resultados indicaron que el 62 % de los estudiantes presentaban una motivación baja hacia el aprendizaje, el 24 % mostraban una motivación media y solo el 8 % alcanzaban niveles altos. Una de las causas más relevantes fue la percepción de las clases de Ciencias Naturales como monótonas y difíciles de comprender, debido a metodologías

tradicionales y al uso limitado de recursos didácticos innovadores. En respuesta a esta problemática, se diseñó un EVA en la plataforma Google Classroom, con una interfaz intuitiva, amigable y de fácil navegación. Las actividades integradas son prácticas, basadas en metodologías activas y orientadas a fomentar la participación, el interés y la comprensión de los contenidos. Se concluye que este entorno virtual promueve un aprendizaje dinámico y significativo. Se recomienda fomentar la integración de estas herramientas digitales en los procesos pedagógicos, acompañadas de enfoques activos, para potenciar el rol protagónico del estudiante.

Palabras clave: Entorno virtual de aprendizaje, Motivación estudiantil, Metodologías activas.

Abstract

Virtual Learning Environments (VLEs) are fundamental tools for managing the educational process in digital spaces, allowing the administration, sharing, and development of activities through mobile devices connected to the Internet. The objective of this research

was to design a VLE based on active methodologies, with the aim of strengthening the motivation of tenth-grade students of Basic General Education at the "Juan Montalvo" Educational Unit. The methodology used was descriptive, bibliographic-documentary, non-experimental, and with a mixed approach. Thirty-five students participated, and were administered the Enzio Motivation Questionnaire, a structured survey, and a checklist. The results indicated that 62% of students had low motivation for learning, 24% had average motivation, and only 8% achieved high levels. One of the most relevant causes was the perception of Natural Science classes as monotonous and difficult to understand, due to traditional methodologies and the limited use of innovative teaching resources. In response to this problem, a VLE was designed on the Google Classroom platform, with an intuitive, user-friendly, and easy-to-navigate interface. The integrated activities are practical, based on active methodologies, and aimed at fostering participation, interest, and understanding of the content. It is concluded that this virtual environment promotes dynamic and meaningful learning. It is recommended to encourage the integration of these digital tools into pedagogical processes, accompanied by active approaches, to enhance the student's central role.

Keywords: Virtual learning environment, Student motivation, Active methodologies.

Sumário

Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs) são ferramentas essenciais para a gestão do processo educacional em espaços digitais, permitindo a administração, o compartilhamento e o desenvolvimento de atividades por meio de dispositivos móveis conectados à internet. O objetivo desta pesquisa foi elaborar uma AVA baseada em metodologias ativas, com a finalidade de fortalecer a motivação dos alunos do décimo ano do Ensino Básico Geral da Unidade Educacional "Juan Montalvo". A metodologia utilizada foi descritiva, bibliográfico-documental, não experimental e com

abordagem mista. Trinta e cinco alunos participaram e receberam o Questionário de Motivação Enzio, uma pesquisa estruturada e uma lista de verificação. Os resultados indicaram que 62% dos alunos tinham baixa motivação para aprender, 24% tinham motivação média e apenas 8% atingiram níveis altos. Uma das causas mais significativas foi a percepção de que as aulas de ciências naturais eram monótonas e difíceis de entender, devido às metodologias tradicionais e ao uso limitado de recursos didáticos inovadores. Em resposta a esse problema, foi projetado um EVA na plataforma Google Classroom, com uma interface intuitiva, amigável e fácil de navegar. As atividades integradas são práticas, baseadas em metodologias ativas e visam fomentar a participação, o interesse e a compreensão dos conteúdos. Conclui-se que este ambiente virtual promove uma aprendizagem dinâmica e significativa. Recomenda-se promover a integração destas ferramentas digitais nos processos de ensino, acompanhadas de abordagens ativas, para potenciar o protagonismo do aluno.

Palavras-chave: Ambiente virtual de aprendizagem, Motivação do aluno, Metodologias ativas.

Introducción

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), son plataformas utilizadas para gestionar el proceso educativo en un espacio digital en la web, es decir, permiten administrar, compartir y realizar las actividades educativas con la finalidad de que los estudiantes logren desarrollar los aprendizajes pretendidos (González y Granera, 2021). En la actualidad como lo refiere la Organización de las Naciones Unidas [ONU] (2024), a nivel mundial se estima que el 63% de instituciones educativas han implementado un EVA para ofertar nuevos programas de formación académica y/o garantizar la continuidad escolar de los educandos, sobre todo en situaciones que les impide asistir de manera presencial a un establecimiento.

El Instituto Nacional de Estadística de España [INEE] (2024), refiere que alrededor del 76% de establecimientos educativos del país, decidieron implementar algún tipo de EVA con fines pedagógicos, un hecho que mejoró significativamente el interés y predisposición de los estudiantes, lo cual se vio reflejado en el nivel de cumplimiento de las actividades propuestas fuera del aula convencional; no obstante, se estima también que aproximadamente el 29% de hogares carecen de los recursos necesarios para acceder a dichos entornos y ser participe del proceso educativo propuesto por el docente. A nivel de América Latina, los EVA se encuentran entre los recursos de mayor relevancia en el ámbito educativo, por cuanto facilitan la planificación del profesor, dinamizan el proceso de enseñanza, despiertan el interés de los educandos y favorecen la comprensión de los contenidos abordados en un área de estudio determinado. Atendiendo lo expuesto por Aguilar y Otuyemi (2020), 7 de cada 10 instituciones educativas de la región, cuentan con un EVA, siendo una herramienta imprescindible para fomentar la participación de los educandos y compartir un vasto material de estudio que complemente y dinamice la práctica docente.

En Perú, de acuerdo con Gutiérrez et al. (2022), la implementación de un EVA permitió que el 74% de estudiantes alcanzaran un nivel de pensamiento crítico aceptable; así mismo, el 87% de educandos refirieron que las clases abordadas en estos entornos virtuales se tornan más interesantes y tienen mayor libertad de gestionar su tiempo, y finalmente, el 78% de escolares refieren comprender mejor los contenidos abordados. A nivel nacional, han sido varias las investigaciones que ratifican la importancia de implementar un EVA, siendo referida como una herramienta fiable para garantizar la continuidad del proceso educativo

y ofertar una serie de programas de formación académica semipresencial o a distancia. De igual manera, resultan oportunos al momento de despertar el interés de los educandos y comprender los contenidos abstractos de mayor complejidad (Larreal y Pibaque, 2023). Por otro lado, se debe mencionar que alrededor del 36% de escolares del Ecuador, no cuentan con dispositivos móviles o una conexión estable a internet, es decir, hay una brecha digital significativa que condiciona el uso de los EVA y limita la consecución de los objetivos establecidos por el Sistema Educativo Nacional (Calucho, 2023).

La implementación de un EVA por sí solo no garantiza que los estudiantes participen activamente del proceso educativo y se logre concretar los objetivos pretendidos en un área de estudio determinado, al contrario, la funcionalidad de esta herramienta digital debe complementarse con una metodología activa, es decir, el docente debe compartir recursos llamativos y plantear actividades que propicien un escenario de aprendizaje dinámico y enriquecedor, donde los estudiantes sean protagonistas activos de su formación académica y logren afianzar los nuevos esquemas cognitivos de forma crítica – reflexiva, evitando convertirse en simples repetidores de información (Vargas, 2021). Ahora bien, luego de haber observado el desenvolverse de los estudiantes de décimo año de educación general básica y mantener un breve diálogo informal con algunos docentes que trabajan con el nivel de básica superior de la Unidad Educativa Juan Montalvo ubicada en la parroquia Baba, cantón Baba y provincia de Los Ríos, se pudo determinar que la mayor parte de educandos perciben el abordaje de Ciencias Naturales como un proceso cansado y carente de motivación, se utiliza con poca frecuencia las herramientas digitales y evidencian una

significativa dificultad para comprender los contenidos tratados.

Esta indagación también permitió determinar que los estudiantes se muestran desinteresados por asistir a clases de Ciencias Naturales y/o cumplir con las actividades propuestas por el docente dentro o fuera del aula, siendo evidente una significativa falta de motivación estudiantil. Atendiendo todo lo referido, se formuló el problema: ¿Cómo fortalecer la motivación de los estudiantes de décimo año de EGB de la Unidad Educativa Juan Montalvo en el área de Ciencias Naturales? El objeto de la investigación fue la motivación de los estudiantes y el objetivo del presente estudio consistió en diseñar un EVA con metodologías activas para el fortalecimiento de la motivación de los estudiantes de décimo año de EGB de la Unidad Educativa Juan Montalvo.

Materiales y Métodos

La presente investigación titulada “Entorno virtual de aprendizaje con metodologías activas para el fortalecimiento de la motivación en la Unidad Educativa Juan Montalvo”, se abordó bajo un enfoque mixto, por cuanto, se consideraron datos cuantitativos y no cuantitativos, cuyo análisis minucioso permitió definir los aspectos que se debían tener en cuenta al momento de estructurar la propuesta.

La población fueron los 35 estudiantes del décimo año de EGB paralelo “A” de la Unidad Educativa Juan Montalvo. Considerando la naturaleza de la investigación, la muestra fue la totalidad de dicha población estudiantil. El muestreo fue de tipo probabilístico aleatorio, es decir, todos los estudiantes tuvieron la misma posibilidad de participar en la investigación. Las técnicas empíricas utilizadas: el análisis documental, un test de motivación, la encuesta y la observación. En el análisis documental, el instrumento fue una matriz de levantamiento de

información, el cual permitió extraer y sintetizar los fundamentos teóricos de mayor relevancia que pongan de manifiesto la importancia de abordar la problemática planteada en la investigación.

En el Test de Motivación, el instrumento utilizado fue el Cuestionario de Motivación 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 de acuerdo con la siguiente escala de valoración: Nivel bajo = 0 a 3 puntos; Nivel medio = de 4 a 6 puntos; y Nivel alto = 7 a 10 puntos.

En la encuesta, el instrumento consistió en un cuestionario de 10 preguntas cerradas que se aplicaron a los estudiantes de décimo año de EGB, con el objetivo de conocer su percepción sobre la metodología de enseñanza aplicada por el docente de Ciencias Naturales. En la observación directa, el instrumento consistió en una lista de cotejo (Escala Likert) que permitió valorar el nivel de frecuencia (Siempre – A veces – Nunca), con la que se pone de manifiesto ciertos indicadores durante el abordaje del proceso de enseñanza de Ciencias Naturales.

El presente estudio es una investigación descriptiva, porque, se procedió a identificar y describir los aspectos más sobresalientes de la metodología del docente de Ciencias Naturales y los elementos característicos de la motivación de los estudiantes de décimo año de EGB. De igual manera, es una investigación bibliográfica documental, por cuanto, se su desarrollo se sustentó en una serie de fundamentos teóricos que fueron obtenidos de distintas fuentes de información científica actualizadas y debidamente validadas. La investigación también es de campo, por cuanto, los instrumentos de recolección de datos fueron aplicados de manera directa en el contexto donde se puso de manifiesto la problemática abordada, es decir, en el décimo año de EGB de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”. Adicionalmente, la investigación es no experimental, porque la validación del producto científico o propuesta diseñada como resultado del presente estudio, no contempló ningún experimento, al contrario, se realizó por medio de una consulta a especialistas con vasta experiencia en el ámbito pedagógico.

Resultados

Resultado del análisis documental

La motivación es el estímulo que influye en el comportamiento del ser humano y lo impulsa a realizar ciertas actividades o mantener un proceder por un tiempo determinado, hasta que un objetivo sea alcanzado de la manera esperada; es decir, contempla la determinación o fuerza de voluntad de una persona para afrontar cualquier situación que se presente en su diario desenvolverse (Justiniano y Cancino, 2024). La motivación en el ámbito educativo agrupa todos los insumos, materiales y experiencias que utiliza el profesor dentro del proceso de enseñanza, para orientar, mantener o interrumpir el accionar de los educandos y establecer un ambiente idóneo, donde puedan

concretar los objetivos pretendidos a corto o largo plazo (Beltrán et al., 2020).

En este sentido, la motivación es un aspecto fundamental dentro del proceso educativo, porque aumenta la predisposición de los educandos para que interactúen y participen de forma activa en cada una de las actividades planificadas por el docente, ya sea dentro o fuera del aula. Por consiguiente, un escenario de enseñanza donde se incorporen distintos elementos atractivos o llamativos despierta el interés del estudiante y mejora su capacidad de retención, obteniendo un desenvolverse activo que aumenta la posibilidad de desarrollar aprendizajes realmente significativos (Aleman et al., 2018). De acuerdo con Tibán y Zambrano (2024), el profesor tiene la tarea de planificar las actividades y organizar los recursos disponibles acorde con las necesidades de los educandos, las características de su contexto sociocultural y los objetivos que se pretende concretar. Esto permitirá que los estudiantes se mantengan motivados durante su formación académica y realicen las indicaciones del docente sin contrariedades u objeciones injustificadas, dejando de percibir su educación como una mera obligación y haciéndolo por voluntad propia.

En este sentido, el literal jj del Art. 22 de la LOEI, menciona que la Autoridad Nacional de Educación del Ecuador, es el encargado de implementar las políticas educativas y dotar del mobiliario o recursos tecnológicos que sean necesarios para que las instituciones puedan establecer ambientes de aprendizaje dinámicos y enriquecedores, donde los estudiantes se sientan motivados y participen activamente en la consecución de los objetivos pretendidos. De igual manera, el literal kk establece que, los docentes deben participar de forma permanente en diferentes cursos de capacitación profesional, con el objetivo de afianzar los

conocimientos y destrezas necesarias para adaptarse a las nuevas exigencias de la sociedad, promover una metodología activa e integrar los recursos tecnológicos al proceso de enseñanza.

Según el literal II del Art.6, los docentes deben estar atentos a cualquier necesidad o dificultad que presenten los estudiantes, para implementar las estrategias que propicien un mejor desenvolverse académico. De igual manera, refiere que el uso de estrategias metodológicas activas, complementadas con distintas herramientas tecnológicas, pueden ayudar a establecer escenarios de aprendizaje llamativos, donde el estudiante participe de forma autónoma y creativa, convirtiéndose en el propio gestor de su aprendizaje. En el caso del área de Ciencias Naturales para el nivel de Básica Superior, el proceso de enseñanza se enfoca en que los educandos logren comprender diferentes aspectos relacionados con la naturaleza y la ciencia, reconociendo la importancia que conlleva el hecho de adquirir saberes del medio natural, su organización y estructuración.

En este sentido, las destrezas contempladas en esta asignatura dentro del Currículo Priorizado coadyuvan en la formación integral de la ciudadanía, por cuanto, permite reconocer que las diversas culturas han contribuido de una u otra manera al conocimiento científico, con la finalidad de consolidar el bienestar a nivel individual y/o colectivo, crear conciencia sobre la importancia de conservar el medio ambiente y plantear iniciativas propias. El Proyecto Educativo Institucional (PEI) de la Unidad Educativa Juan Montalvo, recomienda integrar las herramientas digitales en las planificaciones del personal docente, por cuanto, son alternativas metodológicas que despiertan el interés de los estudiantes y dinamizan el proceso de enseñanza, configurando un

ambiente educativo enriquecedor, donde el estudiante participe activamente y se convierta en el propio gestor de su aprendizaje.

De igual manera, uno de los planes de mejora establecido en el PEI de la institución, contempla precisamente la capacitación del personal docente en el manejo de las herramientas digitales, con el objetivo de que los profesores logren afianzar las competencias digitales necesarias para implementar dichos recursos en su diario desenvolverse y propiciar experiencias de aprendizaje activas, dinámicas y motivadoras. Por otro lado, según el Manual de Convivencia de la Institución, los estudiantes de básica superior y bachillerato pueden utilizar dispositivos móviles con conexión a internet dentro de las aulas, siempre y cuando se cuente con el consentimiento del representante, haya acompañamiento del docente y sea con fines pedagógicos. En cuanto a las bitácoras del personal docente que labora con décimo año de EGB, se pudo determinar que son pocas las veces que se integra las herramientas digitales al proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, siendo utilizadas mayormente como recurso de exposición audiovisual.

Tabla 1. Resultados obtenidos con la aplicación del Cuestionario de Motivación Enzo

Nivel de motivación de los estudiantes	#	%
Alta	3	8
Media	9	24
Baja	23	62
TOTAL	35	100%

Fuente: Cuestionario de motivación Enzo

El 62% de estudiantes presentaron baja motivación, el 24% media y el 8% se ubicaron en un nivel alto. Esta información evidencia que la mayor parte de educandos no se sienten satisfechos con el proceder del docente y afrontan el proceso de enseñanza aprendizaje, de forma desinteresada y con una carente predisposición para participar dentro o fuera del aula.

Tabla 2. Resultados obtenidos de la encuesta aplicada a estudiantes del décimo año de EGB

Preguntas	Alternativas	#	%
<i>¿Cómo percibe las clases de Ciencias Naturales?</i>	Aburridas	18	51%
	Complicadas de entender	14	40%
	Motivadoras – interesantes	3	9%
	Total	35	100%
<i>¿Qué aspectos sobresale en el abordaje de Ciencias Naturales?</i>	El docente es estricto	12	34%
	Las tareas son excesivas	16	46%
	Poca motivación	5	14%
	Implementación de herramientas tecnológicas	2	6%
	Total	35	100%
<i>¿Con qué frecuencia el docente utiliza las TIC?</i>	Siempre	4	11%
	A veces	8	22%
	Nunca	10	28%
	Cuando se lo pide	13	37%
	Total	35	100%
<i>¿Usted utiliza herramientas tecnológicas para crear proyectos multimedia?</i>	Siempre	3	9%
	A veces	8	23%
	Nunca	24	69%
	Total	35	100%
<i>¿Con qué frecuencia comprende los contenidos tratados en clases?</i>	Siempre	7	20%
	A veces	11	31%
	Nunca	17	49%
	Total	35	100%
<i>¿El docente utiliza herramientas tecnológicas para realizar actividades lúdicas?</i>	Siempre	3	9%
	A veces	7	20%
	Nunca	25	71%
	Total	35	100%
<i>¿El docente promueve la lectura fuera del salón de clases por medio de recursos tecnológicos?</i>	Siempre	3	9%
	A veces	8	23%
	Nunca	24	69%
	Total	35	100%
<i>¿El docente plantea actividades que fomentan el análisis y síntesis de información?</i>	Siempre	4	11%
	A veces	7	20%
	Nunca	24	69%
	Total	35	100%
<i>¿Las actividades propuestas por el docente pueden ser abordadas en cualquier momento y lugar?</i>	Si	7	20%
	No	28	80%
	Total	35	100%
<i>¿Cree pertinente implementar un EVA para abordar el área de Ciencias Naturales?</i>	Si	35	100%
	No	0	0%
	Total	35	100%

Fuente: Elaboración propia

Tabla 3. Resultados obtenidos de la observación realizada

Indicadores	ANTES		
	Siempre	A veces	Nunca
El estudiante se muestra interesado por las clases de Ciencias Naturales	7	11	17
El estudiante participa activamente de las actividades planteadas por el docente	5	7	23
El estudiante fomenta su capacidad para analizar, interpretar y generalizar	6	9	20
El estudiante participa e interactúa de forma autónoma	8	9	18
El estudiante ejecuta actividades de evaluación en tiempo real	4	10	21
El docente promueve actividades que favorecen una retroalimentación en tiempo real	7	9	19
El estudiante respeta el uso de la palabra de los compañeros	10	15	10
El estudiante fortalece su confianza y emite sus ideas de forma libre y voluntaria	9	11	15
El estudiante cumple con las tareas enviadas por el docente a sus hogares	5	7	23
El estudiante mantiene su atención durante la clase	5	6	24
El estudiante manipula las herramientas TIC en el abordaje de Ciencias Naturales	5	8	22
El estudiante se muestra predispuesto para trabajar de forma grupal	6	9	20
El estudiante se muestra interesado por acudir al laboratorio de computación durante las clases de CCNN	25	8	2

Fuente: Elaboración propia

Se pudo determinar que la mayoría de estudiantes del décimo año de EGB paralelo “A” de la Unidad Educativa Juan Montalvo, evidenciaron un carente interés por las clases de

Ciencias Naturales, siendo mínimo su interés para participar en las actividades previstas por el docente, las cuales dicho de paso, carecen de una metodología activa y no fomentan su

capacidad de análisis crítico reflexivo, un hecho que condiciona su desenvolverse y no favorece la comprensión de los contenidos tratados en dicha área de estudio.

De igual manera, el escenario de aprendizaje propuesto por el docente para el abordaje de Ciencias Naturales no promueve la participación autónoma de los educandos, razón por la que su interacción con el entorno próximo es mínima. Adicionalmente, el proceso de evaluación no contempla actividades que puedan ser valoradas en tiempo real, lo que dificulta la retroalimentación inmediata y genera posibles vacíos que infieran en la concesión de los objetivos pretendidos en un periodo de tiempo determinado. Por otro lado, algunos estudiantes no respetan el uso de la palabra en las clases de Ciencias Naturales, una situación que influye para que muchos decidan abstenerse de emitir sus ideas, dejando entrever la falta de confianza y compañerismo.

Así mismo, a gran parte de los estudiantes les cuesta mantener su atención, presentan problemas para trabajar en equipo y no cumplen con las tareas enviadas por el docente al hogar. Por último, si bien se muestran sumamente interesados por acudir al laboratorio de computación durante las clases de Ciencias Naturales, son mínimas las actividades propuestas por el docente para integrar las herramientas TIC en el proceso de enseñanza, configurando un ambiente de aprendizaje carente de interés o motivación.

Propuesta metodológica

Diseño de un EVA para el fortalecimiento de la motivación de los estudiantes de décimo año de EGB de la UE Juan Montalvo, en el área de Ciencias Naturales.

Luego de la pandemia mundial propiciada por la aparición del Covid 19, los EVA se han consolidado como una alternativa metodológica

que permite ofertar nuevos programas educativos que se aborden de forma semipresencial o a distancia, brindándole la oportunidad para que cualquier individuo acceda a una formación académica – profesional de calidad; además, esta herramienta garantiza la continuidad del proceso educativo en cualquier circunscripción territorial, sobre todo ante cualquier suceso que exija el confinamiento de la ciudadanía. La implementación de un EVA requiere de una acertada planificación por parte del docente, por cuanto, tiene la responsabilidad de plantear actividades sustentadas en una metodología activa e integrar otros recursos digitales que dinamicen el proceso educativo y propicien un ambiente de aprendizaje llamativo y motivador, donde los estudiantes asuman un rol protagónico y se conviertan en los propios gestores de su formación académica.

En este sentido, un EVA complementado con una metodología activa y recursos digitales interactivos, representa un as bajo la mano del profesor para fortalecer la autonomía de y retención de los educandos, favorecer la comprensión de los contenidos abordados, mejorar el proceso de evaluación, fomentar la creatividad, el hábito lector y la capacidad de análisis crítico reflexivo, sin la necesidad de que los estudiantes y el profesor se encuentren físicamente en un mismo lugar y momento. Atendiendo todo lo expuesto anteriormente, la propuesta metodológica o producto científico que derivó de la presente investigación contempló el diseño de un EVA para el fortalecimiento de la motivación de los estudiantes de décimo año de EGB de la UE Juan Montalvo.

- La propuesta metodológica se diseñó en la plataforma educativa Google Classroom y contempló 3 sesiones de aprendizaje, donde

se abordaron distintas actividades prácticas que permitieron abordar de forma interesante, dinámica y reflexiva, ciertos ejes temáticos abordados en el área de Ciencias Naturales.

- Los beneficiarios directos del EVA son los educandos que se encuentran matriculados en el décimo año de EGB.
- Los beneficiarios indirectos del EVA son los docentes que laboran en la Unidad Educativa “Juan Montalvo”; por cuanto, podrán adaptarlo a distintos temas y niveles educativos con los que trabajan.

Las actividades propuestas en el EVA para fortalecer la motivación de los educandos y fomentar su participación activa, se deben ejecutar por medio de las siguientes aplicaciones online: Canva, Padlet, CmapTools, Educaplay, YouTube, Zoom, Vimeo y Bubbl. La implementación del EVA requiere que el docente disponga de un ordenador con conexión estable a internet, el Currículo Priorizado de Ciencias Naturales, el texto de CCNN de décimo año de EGB y otros insumos didácticos que fortalezcan la motivación de los educandos.

En cuanto a los estudiantes, es necesario que cuenten de cualquier dispositivo móvil con conexión a internet, lo que les permitirá acceder al EVA en cualquier momento y lugar, siendo una alternativa metodológica clave para fomentar la participación activa de los educandos y garantizar la continuidad del proceso educativo, sin la necesidad de que los educandos y el docente interactúen de forma presencial.

Estructura del EVA y sesiones de aprendizaje

Conozcamos al personal docente; se presenta la información del perfil profesional del profesor que gestiona el EVA,

- Herramientas online y su aplicación; se comparte una serie de video tutoriales que explican detalles generales sobre el uso de las aplicaciones que serán utilizadas para realizar las actividades planteadas en el EVA.
- Sesiones de aprendizaje; se presenta el material de estudio y las actividades de aprendizaje que deben desarrollar los estudiantes de forma autónoma.
- Proyecto final; se presenta la actividad de cierre de todas las sesiones de aprendizaje.

En cuanto a la estructura de las sesiones de aprendizaje, se contempló las siguientes fases:

- Inicio; se presenta el material de estudio que permita activar conocimientos previos del educando e intuir sobre la temática que se pretende abordar en la sesión.
- Desarrollo; se presentan las actividades que el estudiante debe realizar de forma autónoma en base al material de estudio compartido y las experiencias previas que dispongan. Estas acciones se sustentan en una metodología activa, es decir, fomentan el interés y la participación activa de los educandos.
- Cierre; se presentan las actividades de evaluación que se ejecuta al final de cada sesión de aprendizaje, con la finalidad de valorar el rendimiento académico de los estudiantes e identificar posibles vacíos que condicionen su formación académica.

Criterios a considerar en la implementación

- Los estudiantes deben crear una cuenta de correo electrónico en la plataforma de mensajería www.gmail.com
- Con el correo electrónico debidamente validado, se debe crear una cuenta con el perfil de estudiante en la plataforma Google Classroom.

- El docente compartirá a los estudiantes el enlace del EVA denominado “Propuesta de aprendizaje activo” y el respectivo código de acceso.
- Las sesiones de aprendizajes deben ser desarrolladas de forma ordenada y secuencial, para ello, los estudiantes tienen la oportunidad de consultar el material de estudio y los videos tutoriales compartidos en el apartado respectivo.
- Cualquier duda o inquietud que presenten los estudiantes, podrán ser solventadas en los encuentros virtuales o las clases presenciales.
- Las actividades propuestas en el EVA cuentan con una fecha límite en la que deben ser concretadas.
- Los encuentros virtuales se desarrollarán fuera de la jornada escolar diaria, es decir, en las tardes, previo conocimiento de los representantes legales de los estudiantes.
- Los estudiantes y representantes legales tienen la facilidad de consultar las calificaciones que se haya obtenido en cada actividad.
- El EVA puede adaptarse a otros contenidos y áreas de estudio, atendiendo las especificaciones del Currículo vigente en el Sistema Educativo Ecuatoriano.
- Los docentes tienen que capacitar previamente a los estudiantes, sobre aspectos relacionados con los siguientes detalles: creación de correo electrónico, creación de usuario en Google Classroom, navegación en un EVA y manejo de aplicaciones online activas.

Exigencias, condiciones y actividades que se debe cumplir

El EVA propicia un escenario de enseñanza basado en una metodología activa, es decir, los estudiantes asumen un rol protagónico y desarrollan sus aprendizajes de manera

autónoma y responsable, fortaleciendo las relaciones interpersonales y la capacidad crítica reflexiva, con la finalidad de formar individuos competentes que coadyuven al progreso del país y no simples repetidores de información.

Discusión de los resultados

De acuerdo con Palacios et al. (2021), el diseño de un EVA basado en una metodología activa, requiere una acertada guía por parte del docente, quien tiene la responsabilidad de plantear situaciones que despierten el interés del educando y les permita desarrollar experiencias significativas de aprendizaje. En cuanto al EVA diseñado en el presente estudio, contempla una serie de actividades prácticas, cuyo abordaje fomenta la motivación, la autonomía, la creatividad, la capacidad de análisis y la interacción del estudiante con el entorno próximo, brindándole la oportunidad de que gestione su tiempo de la manera que estime conveniente y obtenga una efectiva retroalimentación en tiempo real, sin importar el momento o el lugar en el que se encuentre.

Según Gutiérrez et al. (2022), el diseño de un EVA debe complementarse con recursos interactivos y otras aplicaciones informáticas que mejoren la predisposición de los estudiantes para participar en las actividades planteadas por el docente. El EVA diseñado en la presente investigación, contempló la integración de herramientas online como Bubbl, Canva, Padlet, Educaplay, CmapTools, Zoom, YouTube y Vimeo, las cuales se caracterizan por ser de acceso libre, fomentar la autonomía del educando y facilitar la comprensión de los contenidos abordados.

Atendiendo lo expuesto por Bella et al. (2020), el uso de estas aplicaciones digitales promueve un desenvolverse activo del estudiante, donde asume un rol protagónico y aprende mediante el

análisis y la puesta en práctica. En este sentido, las herramientas utilizadas en el EVA propuesto para el presente estudio, permitieron crear un ambiente de aprendizaje llamativo y motivador, donde los estudiantes interactúen con distintos recursos digitales y logren adquirir las competencias establecidas por el Currículo Priorizado de Ciencias Naturales.

Por su parte, según Prada et al. (2021), un EVA con acciones basadas en una metodología activa y el uso de herramientas digitales online, representa una innovación que fomenta la autonomía del educando y favorece su desenvolverse dentro o fuera del salón de clases. En el presente estudio, el EVA diseñado contempla una serie de actividades prácticas con instrucciones claras y precisas, un variado material de estudio y la posibilidad de enlazarse a encuentros virtuales con el docente, un hecho que promueve la formación de ciudadanos críticos y competentes tal como lo establece el Ministerio de Educación del Ecuador.

Paralelo a lo referido, Roncancio (2019) refiere que los estudiantes se muestran más interesados o motivados, al momento de abordar actividades lúdicas o reflexivas, cuya realización requieran la manipulación de ciertas herramientas digitales. En la presente propuesta se consideró la herramienta de gamificación Educaplay, lo que despertará la curiosidad y el interés del educando por desarrollar nuevos aprendizajes en un entorno virtual.

Según Pibaque (2021), un EVA es una herramienta que garantiza la continuidad del proceso educativo y facilita el abordaje de esquemas cognitivos complejos o abstractos de un área de conocimiento determinado. Los especialistas que validaron la presente propuesta concordaron que su diseño es coherente con la realidad del estudio, viable de

implementar y sumamente importante para propiciar un ambiente dinámico y enriquecedor, lo que favorece la comprensión de los contenidos tratados en un momento dado y aumenta la posibilidad de interacción. Además, la implementación de esta propuesta basada en una metodología activa es una alternativa que permitirá garantizar la correcta ejecución del plan de continuidad educativa establecido por el Ministerio de Educación del Ecuador, ante acontecimientos que impide al estudiante asistir de forma presencial a una institución, tal es el caso de las emergencias sanitarias, procesos democráticos o cualquier otro evento de confinamiento social.

Conclusiones

Las herramientas digitales constituyen, en el contexto educativo contemporáneo, alternativas metodológicas de alto valor estratégico, ya que permiten transformar entornos de aprendizaje rígidos y tradicionales en espacios flexibles, interactivos y profundamente centrados en el estudiante. Su implementación no solo posibilita el acceso a una gran variedad de contenidos, sino que también favorece el desarrollo de habilidades cognitivas superiores, como la autorregulación, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. De esta manera, el estudiante deja de ser un receptor pasivo de información para asumir un rol activo y protagonista en su formación académica, donde la construcción del conocimiento se convierte en una experiencia significativa y autónoma. Además, el uso de entornos digitales impulsa la innovación pedagógica, permitiendo que el proceso educativo se adapte a las exigencias del siglo XXI, tanto en lo tecnológico como en lo formativo.

Las metodologías activas, por su parte, representan un cambio paradigmático respecto a los enfoques tradicionales, al priorizar la

participación del estudiante como agente central del proceso educativo. Estas metodologías se sustentan en principios que promueven la indagación, el análisis reflexivo, la creatividad, la toma de decisiones y el trabajo colaborativo, convirtiéndose en una vía efectiva para estimular el pensamiento crítico y la capacidad de resolver situaciones reales desde un enfoque práctico. Asimismo, fomentan la autonomía intelectual y la interacción social, facilitando una comprensión más profunda de los contenidos a través del aprendizaje vivencial. La implementación de estas estrategias genera un entorno de aula más inclusivo, dinámico y motivador, en el que los estudiantes desarrollan no solo conocimientos conceptuales, sino también habilidades socioemocionales fundamentales para su desempeño en la sociedad.

En este contexto, los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) se presentan como escenarios digitales altamente funcionales que permiten a los docentes diseñar experiencias educativas basadas en metodologías activas, sin la limitación de la presencialidad física. Esto constituye una ventaja significativa, ya que posibilita que el proceso de enseñanza-aprendizaje trascienda las barreras del tiempo y el espacio, ofreciendo flexibilidad y accesibilidad a los estudiantes. A través del uso de un EVA, los docentes pueden plantear actividades que inviten al análisis, a la reflexión y a la práctica constante, aspectos esenciales para consolidar aprendizajes significativos. Además, el entorno virtual favorece una retroalimentación continua, permite monitorear el avance del estudiante en tiempo real y promueve la interacción multidireccional entre docentes, estudiantes y contenidos, lo cual fortalece la motivación y el compromiso académico.

El presente estudio permitió evidenciar que un porcentaje considerable de los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”, específicamente el 62%, presentaba un bajo nivel de motivación en el aprendizaje de Ciencias Naturales. Este hallazgo resulta preocupante, ya que revela una situación pedagógica crítica que afecta directamente la calidad del proceso educativo en esta área del conocimiento. Entre las causas identificadas se encuentra el uso de metodologías repetitivas centradas en la memorización y la ausencia de recursos innovadores que despierten el interés y el entusiasmo de los estudiantes. Las clases eran percibidas, en su mayoría, como monótonas, poco atractivas y difíciles de comprender, lo cual repercutía en una baja participación, escasa retención de contenidos y desmotivación generalizada en los educandos.

En respuesta a esta problemática, el estudio propuso el diseño e implementación de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) estructurado en la plataforma Google Classroom. Esta propuesta se fundamentó en la aplicación de metodologías activas, orientadas a despertar el interés de los estudiantes y mejorar su disposición hacia la participación en las actividades académicas. Las estrategias pedagógicas incluidas en el EVA fueron seleccionadas cuidadosamente para promover un aprendizaje interactivo, basado en el descubrimiento, el trabajo colaborativo, el análisis de situaciones concretas y la aplicación práctica del conocimiento. Esta iniciativa no solo plantea una alternativa viable y contextualizada, sino que también contribuye al desarrollo de competencias clave requeridas por el currículo nacional.

La validación de la propuesta se llevó a cabo a través del juicio de expertos en el ámbito

educativo, quienes analizaron detalladamente tanto la estructura funcional del EVA como la fundamentación teórica que sustenta su diseño. Los profesionales consultados coincidieron en que la propuesta responde adecuadamente a las necesidades pedagógicas detectadas, destacando su coherencia metodológica, la pertinencia de las actividades y la claridad de los recursos didácticos. Este proceso de evaluación permitió afianzar la validez de la propuesta, ofreciendo garantías sobre su aplicabilidad y efectividad en contextos escolares similares, en los que se busque fomentar la motivación y el aprendizaje activo desde un enfoque constructivista e innovador.

El entorno diseñado presenta una interfaz intuitiva y amigable, lo que facilita la navegación autónoma por parte de los estudiantes y reduce las posibles barreras tecnológicas que pudieran limitar su participación. La información se organiza de manera clara y precisa, evitando sobrecargas cognitivas y favoreciendo una experiencia de aprendizaje fluida y significativa. Asimismo, la plataforma permite una interacción continua entre los participantes, promueve el trabajo colaborativo y ofrece diversas herramientas para la evaluación formativa, haciendo del proceso educativo una vivencia enriquecedora, flexible y centrada en el desarrollo integral del educando.

Las actividades integradas en el EVA fueron pensadas con el objetivo de fortalecer capacidades fundamentales como la autonomía, la creatividad y el pensamiento analítico. A diferencia de las metodologías convencionales, estas estrategias posicionan al estudiante como constructor activo de su conocimiento, estimulando su participación crítica y su iniciativa personal. Este enfoque permite una mayor apropiación del contenido y favorece el

aprendizaje profundo, al vincular la teoría con la práctica y contextualizar los saberes en situaciones significativas para los estudiantes. Además, se promueve un clima educativo más positivo, en el que los estudiantes se sienten motivados, valorados y comprometidos con su propio proceso formativo.

En conclusión, el EVA diseñado con base en metodologías activas reúne las condiciones pedagógicas, tecnológicas y metodológicas necesarias para mejorar significativamente la motivación del estudiantado, especialmente en áreas tradicionalmente percibidas como complejas. Esta propuesta educativa representa un aporte concreto para la innovación del proceso de enseñanza-aprendizaje, al fomentar la creatividad, la autonomía, la atención sostenida y el pensamiento crítico. Estos procesos cognitivos, además de ser esenciales para el logro de los objetivos curriculares, son pilares fundamentales en la construcción del perfil de egreso definido por el Ministerio de Educación del Ecuador, orientado hacia la formación de estudiantes autónomos, reflexivos y socialmente responsables.

Referencias Bibliográficas

- Aguas, J., Rodríguez, P., Rodríguez, A., & Magallanes, K. (2023). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(2), 902–919.
<https://doi.org/10.56712/latam.v4i2.658>
- Aguilar, L., & Otuyemi, E. (2020). Análisis documental: importancia de los entornos virtuales en los procesos educativos en el nivel superior. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, 8(11), 57-77.
<https://doi.org/10.51302/tce.2020.485>
- Alemán, B., Navarro, O., Suárez, R., Izquierdo, Y., & Encinas, T. (2018). La motivación en el contexto del proceso enseñanza-aprendizaje en carreras de las Ciencias

- Médicas. *Revista Médica Electrónica*, 40(4), 1257-1270.
<http://scielo.sld.cu/pdf/rme/v40n4/rme320418.pdf>
- Atancuri, A., Álvarez, R., & Hermann, E. (2023). Fomento de la lectura y escritura en la escuela a través de la estrategia Flipped Classroom. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 6(2), 258-268.
<https://www.redalyc.org/pdf/7217/721778126027.pdf>
- Beltrán, G., Amaiquema, F., & López, F. (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>
- Briones, J., & Gómez, V. (2022). Estrategia educativa para fomentar hábitos de lectura en niños de tres a cinco años. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 6(11), 54-74.
<https://doi.org/10.46296/yc.v6i11.0193>
- Calucho, Í. (2023). Entornos virtuales de aprendizaje en el proceso enseñanza de productos notales en los estudiantes de Educación General Básica. *Rev Dominio De Las Ciencias*, 9(2), 1104-1122.
<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3331>
- Castillo, F. (2023). Proceso motivacional y el rendimiento académico de los estudiantes. *Areté, Revista Digital del Doctorado en Educación*, 8(16), 99-121.
<https://doi.org/10.55560/arete.2022.16.8.5>
- Castillo, G., Sailema, J., Chalacán, J., & Calva, A. (2022). El rol docente como guía y mediador del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 1391-1392.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4409
- Cedeño, F., & Zambrano, J. (2023). Integración de las Tecnologías de Información y Comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Cognosis*, 8(11), 73-96.
<https://doi.org/10.33936/cognosis.v8iEE1.5615>
- Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe (CERLALC). (15 de Enero de 2024). Índices de Lectura en América Latina. *Infografía sobre los índices de lectura en 6 países de Latinoamérica*: <https://uvejota.com/articles/522/indices-de-lectura-en-latinoamerica/>
- Colorado, D., & Ojeda, M. (2021). Fortaleciendo el hábito lector en profesionistas y universitarios mediante la Lectura dialógica. *Rev Investigación bibliotecológica*, 35(87), 151-170.
<https://doi.org/10.22201/iibi.24488321xe.2021.87.58321>
- Cortes, J., Fiallos, M., Bautista, D., & Molina, L. (2024). Estrategias innovadoras para fomentar el hábito lector en los estudiantes. *Rev Esprint Investigación*, 3(1), 5-16.
<https://doi.org/10.61347/ei.v3i1.61>
- Crisóstomo, A., & Llacsá, M. (2024). Hábito de lectura en estudiantes. *Rev Aula Virtual*, 5(11), 29-43.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.10464908>
- Crisóstomo, A., Llacsá, L., & Melean, R. (2024). El hábito de lectura en estudiantes de educación primaria. *Rev Espacios*, 5(11), 29-43.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.10464908>
- Danulcán, T., & Acle, G. (2022). Escala de motivación escolar para alumnos de primaria: evidencias de validez y confiabilidad. *Rev Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 48(1), 343-365.
<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052022000100343>
- Estudio Regional Comparativo y Explicativo [ERCE]. (08 de Septiembre de 2022). Planes y estrategias que desarrollen un apego positivo hacia la lectura. Informes y resultados: <https://evaluaciones.evaluacion.gob.ec/BI/cuarto-estudio-regional-comparativo-y-explicativo/>
- Fernández, C., & Simeón, A. (2024). Fomento del hábito lector en escolares de educación básica en Latinoamérica: una revisión sistemática. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 7(1), 57-72. <https://doi.org/10.35381/e.k.v7i1.3711>

- Fernández, T. (2019). La educación fuente de desarrollo humano. *Revista Academo*, 6(2), 204-210.
<https://www.redalyc.org/pdf/6882/688273453009.pdf>
- Franco, R., & Cedeño, E. (2022). Las TIC: como herramienta de apoyo en el aprendizaje de la lectura de los estudiantes del tercer año de básica elemental. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 6(11), 64-80.
<https://doi.org/10.46296/yc.v6i11edespnov.0244>
- Fuentes, J., Villavicencio, G., & Zamora, B. (2023). La educación escolar y su incidencia en el aprendizaje cooperativo. *Revista Cognosis*, 8(11), 159-172.
<https://doi.org/10.33936/cognosis.v8iEE1.5460>
- Global English Editing [GEE]. (19 de Diciembre de 2024). World Reading Habits in 2020 [Infographic].
<https://geediting.com/world-reading-habits-2020/>
- González, J., & Granera, J. (2021). Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) para la enseñanza aprendizaje de la Matemática. *Revista Científica de FAREM-Estelí*, 8(7), 49-62.
<https://doi.org/10.5377/farem.v0i0.11607>
- Grupo Banco Mundial [GBM]. (23 de Junio de 2022). La pobreza de aprendizajes se incrementó en un tercio en los países de ingreso bajo y mediano. Comunicado de prensa:
<https://www.bancomundial.org/es/news/press-release/2022/06/23/70-of-10-year-olds-now-in-learning-poverty-unable-to-read-and-understand-a-simple-text>
- Gutiérrez, M., Ledesma, F., Cadenillas, V., & Aybar, J. (2022). Uso de los entornos virtuales para el fortalecimiento del pensamiento crítico. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(26), 2052 - 2061.
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i26.473>
- Hernández, P., & Samada, Y. (2021). La educación inclusiva desde el marco legal educativo en el Ecuador. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso)*, 6(3), 52-67.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.5512949>
- INE. (10 de Marzo de 2024). Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en los Hogares. Instituto Nacional de Estadística:
<https://www.ine.es/dyngs/Prensa/es/TICH2024.htm>
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa [INEVAL]. (09 de Diciembre de 2022). Ineval presentó los resultados Ser Estudiante 2022. Noticias:
<https://www.evaluacion.gob.ec/ineval-presento-los-resultados-ser-estudiante-2022/>
- Justiniano, R., & Cancino, D. (2024). La motivación en el aprendizaje durante la última década. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(32), 380 - 392.
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i32.730>
- Larreal, A., & Pibaque, D. (2023). Entornos virtuales de aprendizaje: una mirada teórica hacia el aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 9262-9278.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5048
- Lema, S., Guamán, N., Villa, M., & Chamorro, A. (2023). Herramientas digitales de enseñanza interactiva y la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. *Rev Dominio De Las Ciencias*, 9(2), 2320-2344.
<https://doi.org/10.23857/dc.v9i2.3412>
- MEE. (Marzo de 2016). Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales. Ministerios del Ecuador:
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/LENGUA.pdf>
- MEE. (Noviembre de 2023). Marco Curricular Competencial de Aprendizajes. Transformación curricular para la mejora en los aprendizajes de estudiantes:
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/11/marco-curricular-competencial-de-aprendizajes.pdf>
- Mero, R. (2023). La motivación docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista*

- Científica Arbitrada Multidisciplinaria
PENTACIENCIAS, 5(6), 357–368.
<https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v5i6.861>
- Molinero, M., & Chávez, U. (2020). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior. RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 10(19), 1-31.
<https://doi.org/10.23913/ride.v10i19.494>
- Naranjo, M. (2019). Perspectivas teóricas de la motivación y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. Revista Educación, 33(2), 153-170.
<https://www.redalyc.org/pdf/440/44012058010.pdf>
- Navarrete, G., Vera, M., & Idrovo, K. (2019). Un nuevo mundo educativo: organización, funcionamiento y estructura. Una propuesta a la educación ecuatoriana. Espirales revista multidisciplinaria de investigación científica, 3(26), 1-11.
<https://www.redalyc.org/journal/5732/573263325005/573263325005.pdf>
- ONU. (2024). Aprendizaje digital y transformación de la educación. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]:
<https://www.unesco.org/es/digital-education>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] (22 de Junio de 2022). Cuatro de cada cinco niños y niñas en América Latina y el Caribe no podrán comprender un texto simple. Noticias e Historias:
<https://www.unicef.org/lac/comunicados-prensa/cuatro-de-cada-cinco-ninos-y-ninas-en-america-latina-y-el-caribe-no-podran-comprender-un-texto-simple>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (04 de Enero de 2024). Industria mundial del libro - Datos estadísticos. Mercado editorial:
<https://es.statista.com/temas/11254/industria-del-libro-en-el-mundo/#topicOverview>
- Padilla, J., Rojas, L., Valderrama, C., Ruiz, J., & Cabrera, K. (2022). Herramientas digitales más eficaces en el proceso enseñanza-aprendizaje. Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 6(23), 669 – 678.
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.367>
- Pibaque, D. (2021). Entornos virtuales y la influencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes de una Unidad Educativa de Ecuador, 2020. Tesis de Fin de Mater. Piura, Ecuador: Universidad César Vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/58150/Pibaque_TDD-SD.pdf?sequence=1
- Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos [PISA]. (15 de Marzo de 2024). Resultados de pruebas PISA revelan los desafíos educativos en Latinoamérica. Friedrich Naumann Foundation:
<https://www.freiheit.org/es/andean-states/resultados-de-pruebas-pisa-revelan-los-desafios-educativos-en-latinoamerica>
- Robles, V., Caballero, A., & Terrones, A. (2020). El uso de las TIC y la lectura en la educación pública superior mexicana. Rev Investigación bibliotecológica, 34(83), 55-69.
<https://doi.org/10.22201/iibi.24488321xe.2020.83.58139>
- Roncancio, C. (2019). Evaluación del uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la Universidad de Santo Tomás - Bucaramanga. Tesis Doctoral. Bogotá, Colombia: Universitat de les Illes Balears.
<https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/671465/tcyrb1de1.pdf>
- Salamea Palacios, C., Salcedo, K., Peralta Mari, M., & Sacoto-Cabrera, E. (2025). Prototype of a Text to Ecuadorean Sign Language Translator Using a 3d Virtual Avatar. In 2024 IEEE Colombian Conference on Communications and Computing (COLCOM) (págs. 1-6). Barranquilla: IEEE.
- Solano, M. (2019). Fomentar el hábito lector mediante el uso de las herramientas web 2.0. Rev Mamakuna, 10(3), 36-45.

<https://revistas.unae.edu.ec/index.php/mamakuna/article/view/110>

Tinitana, V. (2024). Cómo Influyen las Herramientas Tecnológicas en la Enseñanza Aprendizaje del Docente hacia los Estudiantes de Educación Básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2), 1938-1947.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10631

Tivan, M., & Zambrano, W. (2024). La motivación y el proceso de aprendizaje en niños de Educación Inicial 2. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(2), 2106 – 2121.

<https://doi.org/10.56712/latam.v5i2.2011>

UNICEF. (15 de Septiembre de 2022). UNICEF advierte que los niveles de aprendizaje son alarmantemente bajos, ya que se calcula que solo una tercera parte de los niños y niñas de 10 años del mundo pueden leer y comprender una historia sencilla. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia:

<https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/unicef-advierte-niveles-aprendizaje-bajos-solo-tercera-parte-ninos-pueden-leer>

Vargas, G. (2021). Diseño y gestión de entornos virtuales de aprendizaje. *Rev Cuadernos*, 62(1), 80-87.

http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v62n1/v62n1_a12.pdf

Vázquez, E., Gazca, S., & Méndez, R. (2019). Influencia de la lectura en el rendimiento académico de estudiantes del campus de ciencias exactas e ingenierías de la Universidad Autónoma de Yucatán. *Rev Ingeniería*, 23(2), 1-16.

<https://www.redalyc.org/journal/467/46760454001/html/>

Vicuña, N. (2023). Fomentar los hábitos de lectura para mejorar la comprensión lectora. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 1-19.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7210



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional. Copyright © Yomira Susana Campuzano Suñiga, Alberto Arnaldo Medina León y Tatiana Tapia Bastidas.

