



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Trabajo de Titulación como requisito previo para la obtención del título de
Magíster en Educación Mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC

**GUÍA METODOLÓGICA DE MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE ONLINE
DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE PRIMERO BACHILLERATO TÉCNICO
DE ELECTROMECAÁNICA AUTOMOTRIZ**

Autor: Alex Stalin Blacio Mosquera

Director: Dr. José Ángel Bermúdez García

20 de enero de 2023

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL
ECUADOR**

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, ALEX STALIN BLACIO MOSQUERA, con C.I. 0703386425, autor del trabajo de titulación denominado **“GUÍA METODOLÓGICA DE MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE ONLINE DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE PRIMERO BACHILLERATO TÉCNICO DE ELECTROMECAÁNICA AUTOMOTRIZ”**, previo a la obtención del grado académico de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN GESTIÓN DE LOS APRENDIZAJES MEDIADO POR TIC** en la **Facultad de Ciencias de la Educación**.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad central del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.
2. Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través del sitio web de la biblioteca de la PUCE el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de la Universidad.

Quito, 20 de enero de 2023



ALEX STALIN BLACIO MOSQUERA
C.I. 070338642-5

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi carácter de Director (a) – Tutor (a) del Trabajo de Posgrado Titulado: “GUÍA METODOLÓGICA DE MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE ONLINE DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE PRIMERO BACHILLERATO TÉCNICO DE ELECTROMECÁNICA AUTOMOTRIZ”, presentado por el maestrante ALEX STALIN BLACIO MOSQUERA, titular de la Cédula de Identidad N° 0703386425 para optar al Grado de Magíster en Educación mención gestión del aprendizaje mediado por TIC, considero que dicho Trabajo de Investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación por parte de los Lectores – Evaluadores que se designen para tal fin por parte de las autoridades de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En la ciudad de Quito, a los 20 días de enero de 2023



Dr. JOSÉ ÁNGEL BERMÚDEZ GARCÍA
C.I. 1757943335
jbermudez647@puce.edu.ec
NRO TELEFONO: +34699462619

NOTA:

Se comunica que en el servicio de análisis Turnitin, el referido trabajo de titulación alcanzó el siguiente resultado: 5 % índice de similitud con otras fuentes.

TURNITIN: INCLUIR HOJA DEL INFORME CON EL PORCENTAJE

GUÍA METODOLÓGICA DE MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE
ONLINE DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE PRIMERO
BACHILLERATO TÉCNICO DE ELECTROMECAÁNICA
AUTOMOTRIZ

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

3%

★ repositorio.ucv.edu.pe

Internet Source

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, Alex Stalin Blacio Mosquera, titular de la Cédula de Identidad N° 070338642-5, declaro que los resultados obtenidos en la investigación, como requisito previo para lo obtención del Grado Académico de Magíster en Educación, Mención Gestión de los Aprendizajes Mediado por TIC, son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos, que se desprenden del trabajo de investigación, y luego de la redacción de este documento, son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

En la ciudad de Quito, a los 20 días del mes de enero de 2023.



ALEX STALIN BLACIO MOSQUERA

C.I. 070338642-5

Dirección Física del Campus
Apartado postal 17-01-2184
Telf.: (+593)0 000 0000 ext.
000
Ciudad – País
www.puce.edu.ec



ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.1. Formulación del problema.....	3
1.2. Objetivos de la Investigación	8
1.2.1. <i>Objetivo General</i>	8
1.2.2. <i>Objetivos Específicos</i>	8
1.3. Justificación de la Investigación.....	8
CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	12
2.1. Antecedentes de la Investigación	12
2.2. Bases Teóricas	15
2.2.1. <i>Aprendizaje Online</i>	15
2.2.2. <i>Aprendizaje combinado</i>	16
2.2.3. <i>Educación virtual y las TICS</i>	16
2.2.4. <i>Entornos de aprendizaje.</i>	17
2.2.5. <i>Motivación en el aprendizaje</i>	18
2.2.6. <i>Emociones en el aprendizaje</i>	23
2.2.7. <i>El rol del docente tutor en la actualidad</i>	24
2.2.8. <i>Estrategias metodológicas</i>	25
2.2.9. <i>Estrategias de aprendizaje</i>	26
2.2.10. <i>Bachillerato Técnico</i>	27
2.2.11. <i>Guía Metodológica</i>	29
2.3. Bases Legales	30
2.3.1. <i>Constitución de la República del Ecuador</i>	30
2.3.2. <i>Ley Orgánica de Educación Intercultural</i>	32
2.3.3. <i>Código de la Niñez y Adolescencia</i>	33
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA.....	34
3.1. Nivel y Tipo de Investigación	34
3.2. Diseño de la Investigación.....	35
3.2.1. <i>Fuente</i>	35
3.2.2. <i>Temporalidad</i>	35
3.2.3. <i>Amplitud de foco</i>	36
3.3. Unidades de Estudio.....	36

3.3.1. Población	36
3.3.2. Muestra	36
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	37
3.4.1. Técnicas	37
3.4.2. Instrumentos.....	37
3.5. Técnica de análisis de datos	38
3.6. Operacionalización de variables.....	39
CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS	41
4.1. Presentación.....	41
4.2. Análisis de datos.....	41
4.3. Síntesis Conclusiva.....	66
4.3.1. Situación actual referida a los procesos de motivación	66
4.3.2. Características de los criterios utilizados para motivar	67
4.3.3. Implicaciones educativas de la motivación	68
4.3.4. Guía metodológica de motivación en el aprendizaje online	68
CAPÍTULO V: RECURSOS NECESARIOS PARA LA PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA	69
5.1. Denominación de la propuesta	69
5.2. Definición de la propuesta.....	69
5.3. Justificación de la propuesta.....	69
5.4. Destinatarios y responsables.....	70
5.5. Objetivos de la propuesta	71
5.5.1. Objetivo general de la propuesta.....	71
5.5.2. Objetivos específicos de la propuesta	71
5.6. Temporización de la propuesta.....	71
5.7. Metodología.....	73
5.8. Recursos	75
5.9. Cronograma	75
5.10. Propuesta.....	76
5.10.1. Actividades de motivación propuestas	76
5.10.2. Modelo de planificación con actividades de motivación	125
5.10.3. Ejemplo de planificación con actividades de motivación.....	127
5.11. Viabilidad y factibilidad de la propuesta	130
5.12. Evaluación de la propuesta	130

5.12.1. <i>Lista de cotejo</i>	131
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	132
REFERENCIAS	135
ANEXOS	143

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Operacionalización de variables	39
Tabla 2	Conocimiento sobre estrategias emocionales	41
Tabla 3	Conocimiento sobre estrategias motivacionales	42
Tabla 4	Nuevas formas de aprendizaje	43
Tabla 5	Promoción del autoaprendizaje en entornos virtuales	44
Tabla 6	Desinterés en el aprendizaje online	45
Tabla 7	Estrategias motivacionales para mejorar el rendimiento académico	46
Tabla 8	Emociones en el aprendizaje online	48
Tabla 9	Método de enseñanza.....	49
Tabla 10	Técnicas motivacionales.....	50
Tabla 11	Evaluación del nivel de aprendizaje	51
Tabla 12	Evaluación del nivel de aprendizaje	52
Tabla 13	Refuerzo académico	53
Tabla 14	Innovación Tecnológica	54
Tabla 15	Recursos interactivos.....	55
Tabla 16	Actitud de los estudiantes	56
Tabla 17	Investigación.....	57
Tabla 18	Autorregulación en el aprendizaje.....	58
Tabla 19	Percepción	59
Tabla 20	Rendimiento académico	60
Tabla 21	Experiencias.....	60
Tabla 22	Guía metodológica.....	61
Tabla 23	Capacitación en el uso de herramientas virtuales	62
Tabla 24	Contenidos	63
Tabla 25	Herramientas.....	64
Tabla 26	Instrumentos de evaluación	65
Tabla 27	Cronograma de actividades	75
Tabla 28	Actividades de motivación propuestas por áreas de aprendizaje	76

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1	Conocimiento sobre estrategias emocionales	42
Figura 2	Conocimiento sobre estrategias motivacionales	43
Figura 3	Nuevas formas de aprendizaje	43
Figura 4	Promoción del autoaprendizaje en entornos virtuales.....	44
Figura 5	Desinterés en el aprendizaje online.....	45
Figura 6	Estrategias motivacionales para mejorar el rendimiento académico	47
Figura 7	Emociones en el aprendizaje online.....	48
Figura 8	Método de enseñanza	50
Figura 9	Técnicas motivacionales	51
Figura 10	Evaluación del nivel de aprendizaje.....	52
Figura 11	Retroalimentación	53
Figura 12	Refuerzo académico.....	54
Figura 13	Innovación Tecnológica.....	55
Figura 14	Recursos interactivos	56
Figura 15	Actitud de los estudiantes	57
Figura 16	Investigación.....	57
Figura 17	Autorregulación en el aprendizaje	58
Figura 18	Percepción.....	59
Figura 19	Rendimiento académico.....	60
Figura 20	Experiencias.....	61
Figura 21	Guía metodológica.....	62
Figura 22	Capacitación en el uso de herramientas virtuales	62
Figura 23	Contenidos	64
Figura 24	Herramientas	65
Figura 25	Instrumentos de evaluación.....	66

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRIA EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN
DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

GUÍA METODOLÓGICA DE MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE ONLINE
DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE PRIMERO BACHILLERATO TÉCNICO

Autor:

Alex Stalin Blacio Mosquera

Director -Tutor:

Dr. José Ángel Bermúdez García

Fecha:

Enero, 2023

RESUMEN

El cambio de modalidad presencial a virtual ha generado dificultades en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el sistema educativo ecuatoriano, ya que, los educandos presentan desinterés, poca participación, escaso nivel de investigación, inasistencia y deserción. La Unidad Educativa Teniente Coronel “Lauro Guerrero” al ser parte del sistema educativo cuenta con los mismos inconvenientes, lo cual ha provocado preocupación en la planta docente, ya que desconocen de estrategias motivacionales para entornos virtuales, que permitan generar en los educandos actitudes y emociones que favorezcan el aprendizaje y los predispongan a aprender. Par dar solución a esta problemática se plantea esta investigación, que tiene como objetivo diseñar una guía metodológica de motivación en el aprendizaje online dirigida a los docentes de primero bachillerato técnico de la figura profesional de electromecánica automotriz de la Unidad Educativa “Tnte. Cnel. Lauro Guerrero” periodo lectivo 2021-2022. El enfoque de esta investigación es de tipo cuantitativo, con un diseño de campo, de tipo proyectivo y de nivel descriptivo, que permite llevar a cabo la recolección y análisis de los datos para plantear una solución al problema encontrado. Para la descripción de las características de enseñanza y estrategias motivacionales utilizadas por los docentes de primero bachillerato técnico, se utiliza una encuesta cuyo instrumento es un cuestionario de tipo mixto, mediante el cual se puede observar que los docentes no aplican estrategias de enseñanza que permitan motivar y fomentar la participación activa por parte de los educandos, por tanto es necesario el diseño de una guía metodológica de motivación en el aprendizaje online para mejorar la didáctica de los docentes, mediante el uso adecuado de herramientas virtuales de gamificación, de interactividad y de trabajo colaborativo, que despierten emociones favorables, en aras de obtener estudiantes autorregulados y motivados en la construcción del aprendizaje.

Palabras clave:

Aprendizaje online, emociones, enseñanza, guía metodológica, motivación.

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRIA EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN
DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

METHODOLOGICAL GUIDE FOR MOTIVATION IN ONLINE LEARNING
AIMED AT FIRST TECHNICAL BACCALAUREATE TEACHERS

Author:

Alex Stalin Blacio Mosquera

Director -Counselor:

Dr. José Ángel Bermúdez García

Date:

January, 2023

ABSTRACT

The change of face-to-face to virtual modality has generated difficulties in the teaching and learning process in Ecuadorian educational system, since students show disinterest, little participation, low level of research, absence and desertion. The Lieutenant Colonel "Lauro Guerrero" Educational Unit, being part of the educational system, has the same drawbacks, which has caused concern in the teaching staff, since they are unaware of motivational strategies for virtual environments, which allow students to generate attitudes and emotions. that favor learning and predispose them to learn. To solve this problem, this research is proposed, which aims to design a methodological guide for motivation in online learning aimed for teachers of the first technical high school of the professional figure of automotive electromechanics of the Educational Unit "Tnte. Col. Lauro Guerrero" academic period of 2021 to 2022. The focus of this research is quantitative, with a field design, projective type and descriptive level, which allows the collection and analysis of data to propose a solution to the problem encountered. For the description of the teaching characteristics and motivational strategies used by the teachers of the first technical baccalaureate, a survey is used whose instrument is a mixed-type questionnaire, through which it can be observed that the teachers do not apply teaching strategies that allow motivation and encourage active participation by students, therefore it is necessary to design a methodological guide for motivation in online learning to improve the teaching of teachers and students , through the proper use of virtual gamification, interactivity and work tools. collaborative, that arouse favorable emotions, in order to obtain self-regulated and motivated students in the construction of learning.

Keywords:

Online learning, emotions, teaching, methodological guide, motivation.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, en la que la tecnología se encuentra inmersa en todas partes y en la mayoría de campos, entre estos el campo educativo, donde, las instituciones de modalidad presencial, después de haber superado la crisis sanitaria del COVID-19 y haber experimentado una educación virtual, han incorporado el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en diversas actividades académicas, como por ejemplo: para el auto aprendizaje, investigaciones, retroalimentación, refuerzos académicos, otras; considerando más efectivo y eficaz el proceso de enseñanza – aprendizaje, además de valorar a las TIC como un importante aporte para el desarrollo de la sociedad. Por otro lado, generar nuevos conocimientos de forma online, demanda que los docentes utilicen estrategias motivacionales que despierten la curiosidad e interés en los educandos sobre los contenidos o recursos digitales que son objeto de estudio, más aún cuando la modalidad de estudio es virtual, o se utiliza una metodología de aula invertida, ya que es necesario el protagonismo y la autorregulación para generar aprendizajes significativos.

Captar y mantener la atención a través de medios virtuales ya sea de forma sincrónica o asincrónica, viene siendo una tarea compleja para los docentes, más aún cuando los estudiantes están empezando a cursar bachillerato, debido a que no se han logrado acoplar a las nuevas metodologías de enseñanza - aprendizaje, la dificultad que le encuentran a las asignaturas, falta de conocimientos previos y al gran volumen de contenidos, que desencadenan en emociones negativas que desmotivan y conllevan a la deserción escolar. Por tal razón, esta propuesta tiene como objetivo diseñar una guía metodológica de motivación en el aprendizaje online, puesto que se puede evidenciar que los procesos de motivación utilizados por los docentes son escasos y en su gran mayoría se basan en la motivación extrínseca mediante la recompensa, no considerando la motivación intrínseca que es fundamental en las nuevas formas de aprendizaje de los educandos.

Esta investigación se lleva a cabo en la Unidad Educativa Teniente Coronel “Lauro Guerrero”, que es de sostenimiento fiscal, ubicada en la zona urbana del cantón Shushufindi, se la realiza a los docentes que imparten conocimientos en primero de bachillerato técnico de la figura profesional de electromecánica automotriz en el periodo lectivo 2021 – 2022. Mediante esta investigación se pretende facilitar estrategias motivacionales usando herramientas de gamificación, de presentación de contenidos y de

aprendizaje colaborativo, que permitan generar emociones que favorezcan el aprendizaje y motiven a una formación continua. La propuesta de este proyecto de investigación se ha diseñado con los siguientes capítulos.

Capítulo I: Planteamiento del problema, se presenta el problema detectado, las preguntas de investigación, los objetivos (general y específicos) y la justificación que permiten dar claridad al proceso investigativo.

Capítulo II: Fundamentación teórica, se presentan los antecedentes relacionados con cinco trabajos de investigación referente a la problemática detectada, con una temporalidad no mayor a cinco años. También se presentan las bases teóricas que constituyen el sustento científico de la investigación, mediante varios autores que presentan información relevante al tema de estudio; y por último se presenta las bases legales que permiten dar soporte a la investigación, a través de las leyes vigentes que hacen referencia al ámbito educativo.

Capítulo III: Metodología, en este capítulo se presenta el tipo, diseño, unidades de estudio, técnicas e instrumentos que permiten la recolección, análisis e interpretación de la información, para llevar a cabo el proceso investigativo.

Capítulo IV: Presentación y análisis de datos, se muestran los datos recolectados de la encuesta, mediante tablas y figuras, y se realiza un análisis descriptivo sustentado en varios autores que pretenden dar respuesta a las interrogantes planteadas en el tema de investigación.

Capítulo V: Presentación de la propuesta, en este capítulo se define y se justifica la propuesta, se plantea los objetivos, destinatarios y responsables, así como el tiempo, metodología y recursos necesarios para llevar a cabo este proyecto. También se plantea algunas actividades con herramientas presentes en la web, que permitirán a los docentes aplicar estrategias motivacionales en el proceso de formación online.

Finalmente se muestran las conclusiones y recomendaciones que son el resultado del análisis de los hallazgos y consideraciones más importantes durante todo el proceso investigativo. Además se presentan las referencias bibliográficas así como los anexos.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Formulación del problema

La educación en la actualidad, debido al acelerado avance de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), se está impartiendo de una manera distinta a la que se impartía hace unos pocos años atrás, por lo que los docentes han tenido que adaptarse a nuevas modalidades y formas de enseñanza. Según Díaz-Barriga (2013) La integración de las TIC, a la educación se está dando de una manera muy rápida a nivel mundial, que ya no solo consiste en el uso de herramientas virtuales que conforman el ambiente de aprendizaje, si no que se hace referencia a la construcción didáctica y la forma de cómo autorregular y solidificar un aprendizaje significativo mediante el uso de la tecnología. Este modelo pedagógico representa un desafío para los docentes, ya que demanda actualizar conocimientos y buscar estrategias didácticas que con ayuda de diferentes herramientas virtuales motiven a los educandos a la consecución de los objetivos planteados. En este sentido Pérez (2010) menciona que la sociedad actual irrumpida por las TIC, necesita docentes que posean habilidades para entender la complejidad y extrañeza de las nuevas formas de aprender, comprometidos con la preparación continua y la dura tarea de acompañar, motivar y guiar a los educandos.

Según Cabrales (2016) los docentes inmigrantes digitales afrontan una gran brecha generacional, que les representa un abismo con relación a las nuevas formas de enseñar, donde no saben cómo proceder, ya que la forma en la cual fueron formados y la concepción de educación que poseen no se ajusta con los nuevos estilos de aprender de los educandos. Esto se da debido a que los docentes no han asimilado aún por completo esta nueva forma de generar conocimiento y de despertar emociones que favorezcan y motiven a los estudiantes mediante el uso las TIC. En este sentido el aprendizaje a través de medios virtuales puede representar un riesgo, si los contenidos que se están abordando se los percibe como aburridos y poco útiles, esto ocasiona desinterés y desánimo por aprender, trayendo como consecuencia el mal uso de la tecnología por parte de los estudiantes (visita de páginas no educativas, redes sociales, video juegos, entre otras). Así lo afirman Díaz et al. (2019) mencionando que el mal uso de las TIC afecta considerablemente en la consecución de los objetivos planteados en el curso, ya que ocasiona distracción y entretenimiento que minimiza el tiempo dedicado a generar nuevos conocimientos.

La enseñanza a través de medios virtuales demanda que el docente actual utilice estrategias motivacionales que despierten la curiosidad y el interés de los estudiantes. Es aquí donde se presenta la problemática, ya que, “uno de los mayores retos a los que se enfrentan los profesores en su día a día es el de crear un ambiente que propicie el buen trascurso de la clase” (Artiz, 2020, párrafo primero). En relación a esto, Chiecher et al. (2014) menciona que, “ser un estudiante virtual requiere de ciertas características y habilidades que, de no estar presentes, probablemente puedan operar como desencadenantes del abandono de los estudios” (p. 3). Por ello los docentes necesitan adquirir ciertas destrezas y habilidades en la enseñanza online, ya que como lo menciona Ruiz y Dávila (s/f) independientemente de que el estudiante es el protagonista del aprendizaje en cualquier modalidad educativa, el docente sigue siendo un guía que ayuda a regular ciertos aspectos cognitivos, motivacionales y conductuales, siendo el único propósito de que el estudiante alcance los objetivos o resultados esperados al finalizar una temática o unidad de estudio.

Según Ríos Campos (2020) citado en Tejedor et al. (2020) en la revista latina, hace mención que en varios países latinoamericanos, los procesos de enseñanza-aprendizaje se han visto afectados negativamente a partir de la presencia del COVID-19, debido a que no se ha invertido desde hace varios años atrás en la creación o adecuación de espacios virtuales, páginas web institucionales, revistas científicas digitales y en la capacitación de los docentes y alumnos sobre el manejo de las TIC, ocasionando que durante la pandemia se improvisen soluciones tecnológicas. A esto los autores Acevedo et al. (2021) en la revista historia de la educación latinoamericana, exponen que durante la emergencia se empezó a utilizar plataformas como Teams, Meet, Zoom y Google Classroom, tratando de llegar a cada uno de los estudiantes de una forma similar a la educación presencial, pero sin valerse de las mismas estrategias pedagógicas que permite la convivencia del profesor con los educandos en un salón de clase o del modelo de enseñanza tradicional en línea. En base a lo anterior, los mismos autores Acevedo et al. (2021) consideran que, “los encuentros sincrónicos por videochat más que plantear nuevas estrategias o mecanismos de enseñanza-aprendizaje novedosos que se adaptaran a la realidad del momento, evidenciaron las distintas falencias del sistema educativo colombiano” (p. 99). La problemática radica en que los docentes a más de su experticia en la materia, requieren conocer estrategias tecnológicas y didácticas digitales.

En el Ecuador a partir de la propagación del coronavirus, el Ministerio de educación (MINEDUC, 2020) dispuso cambiar la modalidad de estudio presencial a virtual desde el 15 de marzo de 2020 en todas instituciones educativas del país, siendo para la comunidad educativa un cambio imprevisible del uso del pizarrón al uso de un computador como medio indispensable para continuar construyendo nuevos conocimientos. En primera instancia el confinamiento y el proceso de enseñanza aprendizaje virtual significó un reto para los docentes, ya que muchos desconocían y tuvieron que acoplarse al manejo de plataformas y herramientas necesarias para impartir clases a los estudiantes. Esta transición de la presencialidad a la virtualidad afectó a los estudiantes emocionalmente, evidenciándose la falta de interés y motivación (cámaras apagadas, poca participación, escaso nivel de investigación, mínima atención, reducido nivel de aportación en las clases sincrónicas, entre otras) durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Según Roca-Castro & Roca-Castro (2022) todas las dificultades de enseñanza-aprendizaje presentadas durante la pandemia son debido a que, “... las instituciones educativas de la región asumieron los cambios hacia la modalidad no presencial de manera urgente sin la debida preparación, los apoyos pedagógicos y recursos bibliográficos acordes a las necesidades reales de los docentes y estudiantes” (p. 1479). Por su parte González et al. (2021) menciona que, cuando hay desmotivación en los estudiantes el desempeño académico es negativo, se mueve en relación opuesta a lo planificado, a las tutorías y a las expectativas de generar nuevos conocimientos.

A pesar de que el MINEDUC (2022) dispuso a partir de las resoluciones tomadas por el Comité de Operaciones de Emergencias Nacional (COE) el retorno a la presencialidad de todos los niveles educativos desde 14 de marzo de 2022, se ha promocionado el aprendizaje a través de la virtualidad, ya que según la viceministra de educación, Cinthya Game, “la tecnología está aquí y vino para quedarse” (MINEDUC, 2022, párrafo tercero). En este sentido se puede decir que, las instituciones educativas del país a más de requerir tecnología en las aulas, necesitan docentes capacitados en temas de formación virtual, para motivar a los educandos a la investigación, promover el autoaprendizaje, realizar refuerzos académicos y retroalimentar conocimientos. Además la educación virtual es considerada como una segunda alternativa en caso de suspenderse nuevamente las clases presenciales ya sea por la presencia de nuevas variantes del

COVID-19, por la aparición de otros tipos de virus de alto riesgo, o por otras razones que se pueden suscitar.

Así también, es de suma importancia en los procesos educativos tener presente el factor motivacional, en referencia Herrera (2017) menciona que la desmotivación de los educandos se muestra cuando hay poco interés o participación en los procesos de formación académica, que afecta no solo a los estudiantes en cuestión, sino al avance de lo planificado por el docente y muchas veces, desarticula la convivencia en el salón de clase. Si el estudiante no está motivado el camino para conseguir el objetivo es muy duro, ya que esto desencadena múltiples complicaciones en su formación como, por ejemplo: no presta atención durante la clase, hace bulla, distrae a los compañeros, también puede presentar miedo, estrés, sentimiento de aislamiento, aburrimiento, participación mínima en la clase, poca interacción entre pares, no demuestra interés en los contenidos de las asignaturas, presenta dificultad en el aprendizaje, entre otras, conllevando a que no se construya nuevos conocimientos y por ende no se alcance los aprendizajes requeridos.

La Unidad Educativa Teniente Coronel “Lauro Guerrero” ubicada en el Cantón Shushufindi de la Provincia de Sucumbíos, oferta educación inicial, básica y bachillerato. Su población estudiantil pertenece a la zona urbana y rural. Una de las figuras profesionales que oferta en bachillerato técnico es electromecánica automotriz. La institución acoge en primero de bachillerato una gran diversidad de estudiantes, de la misma institución y de diferentes planteles educativos que han culminado la educación básica superior, en su mayor parte provienen de la zona rural. Durante el periodo escolar 2021-2022 por decisión de las autoridades, consejo ejecutivo y junta académica se implementa un modelo pedagógico similar al de aula invertida (flipped classroom), que consiste en que los estudiantes reciban las clases virtuales, revisen los contenidos, realicen las actividades propuestas e investiguen, para en las horas clase programadas realizar trabajos netamente prácticos relacionados a la carrera. Durante el desarrollo del primer quimestre los docentes manifiestan que no está dando resultado el modelo aplicado, ya que los estudiantes se conectan muy poco a las clases sincrónicas, revisan muy poco los recursos de la plataforma, no cumplen con las actividades y vienen a la practicas con bajos conocimientos e interés.

Impartir conocimiento a los estudiantes de primero bachillerato técnico de la figura profesional de electromecánica automotriz a través de la virtualidad significa un

reto, primeramente por que los docentes vienen enseñando durante muchos años bajo la modalidad presencial, por lo que no tienen un alto nivel de conocimiento sobre estrategias y manejo de herramientas virtuales, también por que los estudiantes están recién ingresando a bachillerato y les cuesta acoplarse a un nuevo modelo de aprendizaje, a pesar de que al ingresar a la figura profesional de electromecánica automotriz sienten un cierto grado de motivación, debido a que están en la carrera que les gusta o porque tienen algún propósito de vida, poco a poco va decayendo esta motivación, entre las posibles causas están: falta de confianza entre pares, emociones desfavorables, no comprenden las temáticas de las asignaturas, falta de autorregulación en el aprendizaje, demasiados materiales de lectura que no apetecen leer y que para los estudiantes les resulta difícil de comprender. Debido a todas estas barreras los estudiantes van perdiendo la ilusión que tenían al inicio y se sienten desmotivados en el proceso de construcción del aprendizaje, como consecuencia algunos optan por retirarse y en una mayor parte aprueban el año con la nota mínima. Por esta razón al no contar en la Unidad Educativa Teniente Coronel Lauro Guerrero con la preparación suficiente en esta temática es necesario realizar esta investigación, que busca brindar estrategias de motivación (extrínseca e intrínseca) a los docentes a través de las TIC, para que sean utilizadas en los estudiantes de primero de bachillerato técnico.

En base a lo anterior y para poder llevar a cabo el desarrollo de esta investigación se plantea las siguientes preguntas:

¿Cómo estaría diseñada una guía metodológica de motivación en el aprendizaje online dirigida a los docentes de primero bachillerato técnico de la figura profesional de electromecánica automotriz de la Unidad Educativa “Tnte. Cnel. Lauro Guerrero” periodo lectivo 2021-2022?

¿Cuál es la situación actual referida a los procesos de motivación en el aprendizaje online que desarrollan los docentes de primero bachillerato técnico de la figura profesional de electromecánica automotriz de la Unidad Educativa “Tnte. Cnel. Lauro Guerrero” periodo lectivo 2021-2022?

¿Cuáles son las características de los criterios utilizados para motivar el aprendizaje online que desarrollan los docentes de primero bachillerato técnico de la figura profesional de electromecánica automotriz de la Unidad Educativa “Tnte. Cnel. Lauro Guerrero” periodo lectivo 2021-2022?

¿Cuáles son las implicaciones educativas de la motivación en el aprendizaje online que desarrollan los docentes de primero bachillerato técnico de la figura profesional de electromecánica automotriz de la Unidad Educativa “Tnte. Cnel. Lauro Guerrero” periodo lectivo 2021-2022?

1.2. Objetivos de la Investigación

1.2.1. Objetivo General

Diseñar una guía metodológica de motivación en el aprendizaje online dirigida a los docentes de primero bachillerato técnico de la figura profesional de electromecánica automotriz de la Unidad Educativa “Tnte. Cnel. Lauro Guerrero” periodo lectivo 2021-2022.

1.2.2. Objetivos Específicos

Diagnosticar la situación actual referida a los procesos de motivación en el aprendizaje online que desarrollan los docentes de primero bachillerato técnico de la figura profesional de electromecánica automotriz de la Unidad Educativa “Tnte. Cnel. Lauro Guerrero” periodo lectivo 2021-2022.

Describir las características de los criterios utilizados para motivar el aprendizaje online que desarrollan los docentes de primero bachillerato técnico de la figura profesional de electromecánica automotriz de la Unidad Educativa “Tnte. Cnel. Lauro Guerrero” periodo lectivo 2021-2022.

Explicar las implicaciones educativas de la motivación en el aprendizaje online que desarrollan los docentes de primero bachillerato técnico de la figura profesional de electromecánica automotriz de la Unidad Educativa “Tnte. Cnel. Lauro Guerrero” periodo lectivo 2021-2022.

Configurar una guía metodológica de motivación en el aprendizaje online dirigida a los docentes de primero bachillerato técnico de la figura profesional de electromecánica automotriz de la Unidad Educativa “Tnte. Cnel. Lauro Guerrero” periodo lectivo 2021-2022.

1.3. Justificación de la Investigación

Cambiar comportamientos, así como captar y mantener la atención cuando se imparte una clase ya sea presencial o en línea, es una tarea difícil, dado que los estudiantes pierden el interés con facilidad. En este sentido es importante que los docentes utilicen nuevos métodos, técnicas y estrategias que despierten la curiosidad de los estudiantes,

que conlleve a un mayor interés por generar un nuevo aprendizaje. Sin embargo el MINEDUC (2018) basado en (Bassi y Busso, 2012) resalta que, las instituciones educativas están considerando muy poco la parte socioemocional como parte fundamental para generar aprendizaje para la vida, ya que esta mejora las habilidades cognitivas y cuando estas se relacionan se forman estudiantes comprometidos, que promueven la investigación, la innovación, el emprendimiento y la interdisciplinariedad.

Es necesario en la educación actual buscar nuevas estrategias de motivación, ya que según Reyes (2015) la motivación es el estado interno que mueve a que los estudiantes se interesen y cumplan con las actividades propuestas, es el factor psicológico más importante y potente que debe existir en los aprendices para cumplir con las expectativas propuestas, sin importar la modalidad de estudio seleccionada. Sin ella, es muy probable que los demás elementos mediadores disminuyan, se vayan perdiendo, ocasionando se produzcan bajos rendimientos e incluso la deserción escolar. Por tal razón, es acertado decir que, para generar aprendizaje en los estudiantes de forma online, se requiere que los entornos de aprendizaje estén diseñados en base a un modelo educativo mediado por recursos tecnológicos, según Soto (2004) citado en Reyes (2015), un entorno o escenario de aprendizaje debe promover el aprendizaje basado en estrategias educativas enriquecidas con TIC, para crear situaciones de aprendizaje que maximicen el potencial de los estudiantes.

La motivación es un factor esencial que se debe tener en cuenta por las instituciones educativas y sus docentes, mucho más en estos tiempos en el que la educación ha dado grandes pasos debido al desarrollo de la tecnología, donde las diferentes modalidades de estudio utilizan diversos medios, plataformas, herramientas y materiales virtuales para la construcción del aprendizaje. Es necesario la motivación en la formación académica en todos los niveles de estudio, puesto que conlleva a la autorregulación y a alcanzar los logros. Para Poggioli (2009) las estrategias de apoyo y motivacionales “contribuyen a que los estudiantes sean más efectivos y eficientes en su aprendizaje, ya que les permite adquirir conocimientos, motivarse para aprender y estudiar, supervisar sus procesos de comprensión, aprendizaje y estudio, y modificar sus estrategias cuando confrontan dificultades” (p. 9). El docente actual debe aprovechar el avance de la tecnología para motivar a sus estudiantes, ya que la tecnología forma parte de nuestra vida diaria y la mayoría les gusta navegar por diferentes sitios, además son

muy buenos en el uso de aplicaciones de su interés. Es por ello que para romper las barreras que dificulta el aprendizaje y relacionar los conocimientos anteriores con nuevos conocimientos es necesario emplear diferentes herramientas de la web 2.0 que motiven al estudiante y facilite el proceso cognitivo.

El propósito de esta investigación es explicar a las autoridades y docentes de la Unidad Educativa Teniente Coronel “Lauro Guerrero” la necesidad e importancia de aplicar estrategias de motivación en los procesos de enseñanza – aprendizaje en todos los estudiantes. En este trabajo de investigación se hace énfasis en los estudiantes de primero de bachillerato técnico de la figura profesional de electromecánica automotriz, ya que según datos de la institución, es donde existe mayor deserción escolar y bajos rendimientos académicos. Por lo antes descrito, se considera necesario aplicar por parte de los docentes nuevas estrategias pedagógicas, que motiven a los estudiantes a perseguir y alcanzar el conocimiento necesario, que más adelante les permita desenvolverse o afrontar problemas en la sociedad. Para Reyes (2015) ya no es suficiente que los docentes sean expertos en los contenidos de una asignatura, pues desde que la internet se ha convertido en una herramienta de aprendizaje, el estudiante tiene la facilidad de adquirir información más actualizada sobre cualquier tema. Por lo tanto, no es suficiente con lograr el conocimiento, sino el cómo aplicarlo y manejarlo, teniendo presente que cada estudiante tiene su forma de aprender por lo que es necesario utilizar variedad de recursos que motiven a la consecución de los objetivos planteados.

López (2016) propone que para obtener mejores resultados en la construcción del aprendizaje en una educación presencial se debe aplicar un modelo pedagógico de aula invertida (flipped classroom), optimizando el tiempo de la clase, para realizar actividades individuales y grupales bajo la guía del docente, previa revisión de los recursos preparados por el docente para ese propósito. La Universidad en Internet (UNIR, 2020) considera al flipped classroom como un método que requiere la parte motivacional, ya que el estudiante se convierte en el protagonista de su aprendizaje, donde asume compromisos y toma decisiones para resolver actividades planteadas y alcanzar los objetivos planteados durante las horas clase. Por su parte Perdomo (2016) afirma “El modelo flipped classroom tiene un fuerte componente de responsabilidad y motivación por parte del estudiante para apropiarse de una información y transformarla en conocimiento a partir de la aplicación práctica en un aula de clase” (p. 2).

El modelo pedagógico de aula invertida que se implementa en una institución educativa, para que dé buenos resultados, requiere de una adecuada planificación que involucre diferentes herramientas virtuales que ofrece la web 2.0, con buenas estrategias pensadas como un impulsor de la parte emocional y motivacional de los estudiantes. Es importante considerar el diseño del entorno virtual, que éste cumpla con las siguientes características: estructura adecuada, llamativa y con los suficientes recursos interactivos (videos, presentaciones, mapas mentales, podcast, entre otros), que motiven a los estudiantes de primero de bachillerato a prepararse e investigar desde casa los temas planteados, siendo más activos a la hora de ponerlos en práctica en el desarrollo de distintos proyectos de forma presencial. Además en las clases sincrónicas es importante considerar trabajar con actividades interactivas, colaborativas, de gamificación que les motive a revisar todos los contenidos que se encuentran disponibles en la plataforma.

El diseño de una guía metodológica que cuente con estrategias motivacionales en el aprendizaje online será un documento digital de apoyo para los docentes, quienes encontrarán alternativas para desarrollar sus clases de forma activa y dinámica mediante el uso de las TIC. Desde la posición de Herrera (2017) los docentes son los responsables de la falta de motivación de los educandos, ya que aún no se han acoplado adecuadamente a las transiciones que se presentan en la sociedad actual. Esto de alguna manera afecta negativamente en la parte motivacional, debido a la metodología empleada para generar conocimientos, por la presencia de molestia de los docentes, por los continuos cambios que rigen en el ámbito educativo, falta de adaptación a las nuevas formas de enseñanza y necesidades actuales de los educandos.

Este estudio se justifica desde el ámbito académico en medida que va a marcar la línea de investigación de la maestría en educación mención gestión del aprendizaje mediado por las TIC, “Innovación didáctica en ambientes virtuales”. Razón por la cual, se elabora la investigación cuya finalidad es proponer una alternativa para solventar la problemática y de esta forma mejorar la didáctica de los docentes de primero de bachillerato técnico de la Unidad Educativa “Tnte. Cnel. Lauro Guerrero”. De modo que, estén en la capacidad de poder incorporar en las aulas estrategias motivacionales, mediante el uso adecuado de herramientas virtuales de gamificación, de interactividad y de trabajo colaborativo, que despierten emociones favorables, en aras de obtener estudiantes autorregulados y motivados en la construcción del aprendizaje.

CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

A continuación, se presenta la información referente a la parte teórica de la investigación realizada sobre la base de diferentes fuentes bibliográficas, se ha recopilado aportaciones relevantes de autores representativos de la temática que se está desarrollando, la fundamentación teórica está conformada por: Los antecedentes, muestra información de los trabajos realizados previamente sobre el tema que se va a investigar y que aportan información valiosa para este trabajo investigativo. Las bases teóricas, presentan una estructura sobre la cual se diseña el estudio, dan a conocer los aspectos que serán tomados en cuenta a lo largo de la guía metodológica. Por último, se encuentran las bases legales que muestran las normativas existentes en relación al tema en desarrollo.

2.1. Antecedentes de la Investigación

Se parte de la investigación en fuentes bibliográficas de autores nacionales e internacionales mediante sus tesis y publicaciones en revistas, las que se describen a continuación:

Simba (2021), en su tesis de postgrado denominada “*Diseño de una guía de estrategias didácticas dirigidas a docentes del área de mecánica automotriz, para mejorar la atención de los estudiantes del segundo de bachillerato de la institución educativa Central Técnico año lectivo 2020-2021*”, para la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, plantea como objetivo diseñar una guía de estrategias didácticas dirigida a docentes del área de mecánica automotriz, con el fin de mejorar la atención de los estudiantes del segundo de bachillerato de la Institución Educativa Central Técnico, en el periodo lectivo 2020-2021. El desarrollo de esta investigación tiene un enfoque mixto con un diseño no experimental, de tipo proyectivo y nivel descriptivo. Entre las principales conclusiones el autor menciona que, los docentes de mecánica automotriz requieren adquirir nuevas metodologías, estrategias, habilidades y experiencias para intentar dar respuesta a la falta de interés de los educandos. También menciona que, el bajo rendimiento académico de los estudiantes se da debido a la falta de atención y concentración en las actividades pedagógicas, que puede darse por desmotivación, problemas en el hogar, porque se encuentran en una etapa muy difícil de la adolescencia en la cual se sienten inseguros de sí mismo y todo les parece poco útil o complicado. Este trabajo se vincula a la presente investigación ya que se busca dar algunas estrategias a los docentes para motivar a los educandos y despertar interés en las diferentes asignaturas.

Velasco (2021), en su tesis de postgrado titulada “*Guía de Estrategias Metodológicas, basadas en la gamificación para fomentar la autorregulación en los estudiantes de Preparatoria*”, para la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, propone como objetivo diseñar una guía de estrategias metodológicas basadas en la gamificación para fomentar la autorregulación en el comportamiento de los estudiantes de Preparatoria de la Unidad Educativa Particular Nuestra Madre de la Merced de Quito en el periodo lectivo 2019-2020. Esta investigación es de tipo proyectivo y de campo, la cual partió de observaciones a través de encuestas tanto a estudiantes como docentes, con el propósito de conocer la situación actual referente al proceder, metodologías utilizadas por los docentes para promover la autorregulación en el comportamiento de los educandos. Se concluye que el 90% de los educandos no siguen reglas ni consignas dadas por sus docentes, dado que se evidencia que el 90% de los docentes no son muy didácticos al utilizar las estrategias, así como el desconocimiento de pedagogías innovadoras y creativas que fomenten la autorregulación de los educandos. Por consiguiente, el diseño de una guía metodológica fundamentada en la gamificación ayudará en gran medida a las docentes en un 95%, para corregir sus prácticas académicas y conseguir un equilibrio en la autorregulación de los estudiantes. En este sentido, es importante considerar que para motivar a los educandos, se debe conocer sobre estrategias metodológicas basadas en la gamificación, ya que despiertan emociones favorables que conllevan a la autorregulación y un aprendizaje significativo.

Vélez (2020), en su tesis denominada “*Gamificación en técnicas de aprendizaje mediante aulas virtuales metafóricas en educación superior modalidad en línea*”, para la Universidad Técnica del Norte en el año 2020, con el objetivo de elaborar una propuesta de gamificación en técnicas de aprendizaje mediante aulas virtuales metafóricas en la Universidad Técnica del Norte modalidad en línea. Esta investigación tiene un enfoque mixto, de tipo descriptivo correlacional de carácter transversal, con un diseño documental y de campo. Las técnicas utilizadas para este estudio fueron: análisis de contenido, encuesta y entrevista. Los sujetos de investigación fueron los docentes y estudiantes universitarios de la modalidad virtual. Para la autora la gamificación se relaciona significativamente con las metodologías didácticas activas, experiencia en entornos virtuales y aulas virtuales metafóricas. Por lo tanto, su incorporación en el aula es vital para generar compromiso, motivación y autorregulación en los estudiantes. También

requiere de docentes motivados y capacitados para generar contenido digital educativo acorde a las necesidades educativas. Finaliza mencionando que es importante valorar la percepción, motivación y satisfacción de los estudiantes tanto en los aspectos académicos como tecnológicos, de accesibilidad, de diseño, entre otros. En base a esta investigación se puede decir que, una de las metodologías que motiva y promueve el aprendizaje es la gamificación, por lo cual, es conveniente que los docentes cuenten con recursos, herramientas y estrategias de motivación aplicables en las aulas virtuales.

Torres (2020), en su tesis titulada “*Motivación y estrategias de aprendizaje en el uso de los entornos virtuales en la Institución Educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020*”, para la Universidad César Vallejo en el año 2020, plantea como objetivo determinar la influencia de la motivación y estrategias de aprendizaje en el uso de los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020. Este estudio se llevó a cabo bajo el enfoque cuantitativo, de tipo sustantivo, diseño causal, método hipotético deductivo. La técnica de recolección de datos es la encuesta y como instrumento el cuestionario. Entre los resultados más relevantes se evidencia que la motivación y estrategias de aprendizaje influyeron en el uso de los entornos virtuales, entre el 34.5% y el 45.2%, reflejando que los educandos carecen de motivación durante el aprendizaje virtual. También se evidencia en la metodología empleada por los docentes, entre el 31.4% y 42.5%, por consiguiente, este porcentaje se atribuye a que los contenidos expuestos en los cursos no son claros y precisos, debido a que se utiliza los recursos digitales tradicionales y no se emplea herramientas actuales que consigan captar la atención de los educandos. Este trabajo tiene una relación directa con la presente investigación, ya que se puede evidenciar que la educación virtual requiere del factor motivacional para cumplir con los objetivos propuestos.

Bucheli-López et al. (2020), en su artículo titulado “*Aspectos motivacionales para generar actividades cerebrales óptimas en el proceso de aprendizaje en un ambiente virtual de aprendizaje*”, publicado en la revista Ciencia Tecnología Sociedad, para el Instituto Tecnológico Metropolitano, se centra en distinguir las distintas formas motivacionales que se pueden aplicar en los ambientes virtuales de aprendizaje. El enfoque de la investigación es cuantitativo, diseño experimental; para el análisis estadístico se utilizó la suite de office Microsoft Excel con la herramienta de análisis de datos. La investigación desarrollada refleja un aumento leve de la actividad cerebral en el

área prefrontal del hemisferio derecho, moderado en las áreas temporal y parietal del mismo hemisferio, y leve en el área central y las áreas frontales en ambos hemisferios. Los autores mencionan que el área frontal está relacionada con la construcción y diseños de objetos y figuras, al tiempo que interviene en la memoria de trabajo para el material visual. Esto muestra que los educandos para crear estados óptimos en el cerebro, deben ser estimulados de distintas formas, incluyendo los aspectos motivacionales. En este sentido, es importante establecer estrategias tecno pedagógicas para el diseño de recursos virtuales que mejoren la atención, el grado de confianza, despierten el interés, incidan en el aprendizaje significativo y garanticen la continuidad en la formación virtual. Este estudio se vincula a la presente investigación, mostrando la necesidad de implementar nuevas herramientas, innovar estrategias de motivación que ayuden a los docentes a estimular a cada estudiante, por ende generar emociones que favorezcan en el proceso de aprendizaje.

2.2. Bases Teóricas

En este campo se hace referencia a la revisión sistemática de la literatura, documentos, artículos científicos, artículos académicos, definiciones, entre otros; los mismos que serán fuente de esta propuesta y estarán presentes en la investigación, siendo la base para el desarrollo de la misma.

2.2.1. Aprendizaje Online

La característica más notable del aprendizaje online es la separación física del docente con el estudiantado, este proceso es posible gracias al avance de las nuevas tecnologías y herramientas que le permiten al docente impartir sus conocimientos a distancia. Para García-Aretio (2020) la educación online significa “que el aprendizaje, la enseñanza, ¿la educación? se produce en entornos virtuales, a través de Internet” (p. 20). También conocida como educación a distancia o eLearning.

Sobre el eLearning, García Peñalvo (2005) citado en García-Aretio (2020) menciona que la American Society of Training and Development lo establece como:

Término que cubre un amplio grupo de aplicaciones y procesos, tales como aprendizaje basado en web, aprendizaje basado en ordenadores, aulas virtuales y colaboración digital. Incluye entrega de contenidos vía Internet, intranet/extranet, audio y vídeo grabaciones, transmisiones satelitales, TV interactiva, CD-ROM y más. (p. 21)

En base a los autores citados se puede decir que la educación online permite generar conocimiento tanto de forma sincrónica como asincrónica, ya sea en la modalidad presencial, semipresencial o a distancia, a través de un entorno virtual de aprendizaje. Para ello los docentes deben contar con el conocimiento necesario sobre el manejo de herramientas virtuales. En la actualidad en la educación presencial se está comenzando a hablar de la metodología del flipped classroom (aula invertida) como una alternativa de aprendizaje con un rol mucho más activo, que consiste en que el estudiante venga preparado desde casa sobre el tema que va a abordar, para en clase realizar un trabajo más colaborativo y práctico generando un aprendizaje más enriquecedor.

2.2.2. *Aprendizaje combinado*

Es la actualidad la educación demanda ir a la par con los avances tecnológicos, por lo que autores como Graham (2006) citado en Osorio (2017) presentan el aprendizaje combinado como:

La convergencia de dos ambientes de aprendizaje arquetípicos, por un lado se tienen los tradicionales ambientes de aprendizaje cara a cara, que han sido usados por siglos. Por otro lado, se tienen los ambientes de aprendizaje distribuidos que han empezado a crecer y expandirse de manera exponencial, a la par con la expansión de las posibilidades tecnológicas de comunicación e interacción distribuida. (pp. 70-71)

Para Graham (2006) citado en Osorio (2017) define el aprendizaje combinado de la siguiente manera: “Los sistemas de aprendizaje combinado combinan la instrucción presencial con la instrucción mediada por computadora” (p. 70). De la misma forma, Garrison y Kanuka (2004) definen el aprendizaje combinado como “la integración reflexiva de las experiencias de aprendizaje presenciales en el aula con las experiencias de aprendizaje en línea” (p. 96). En base a esto, podemos decir que existe un acuerdo general en que los componentes principales del aprendizaje se fusionen para generar una enseñanza mixta presencial y en línea con el propósito de aprovechar la tecnología como medio para generar actividades que generen una mayor participación del educando.

2.2.3. *Educación virtual y las TICs*

El rápido desarrollo de la sociedad de la información plantea desafíos inimaginables para la educación y el aprendizaje. Quizás lo más relevante es que los jóvenes y señoritas de hoy en día aprenden muy rápido cuando se trata de tecnología, esto

plantea un gran desafío para los docentes, que en su mayoría desconocen de los distintos equipos o herramientas tecnológicas que surgen día a día, todo esto debido a que en los tiempos en los que se prepararon lo hicieron bajo una educación tradicional.

Villavicencio (2004) menciona que “Las Tecnologías de Información y comunicación han abierto nuevas posibilidades para la enseñanza y el aprendizaje, su gran potencial se evidencia en la posibilidad de interacción, de comunicación, de acceso a la información” (p. 7). Basados en esto podemos decir que, las TIC son un medio de mucha ayuda en la educación, porque despierta la curiosidad por el conocimiento y el deseo de investigar, desarrolla nuevas habilidades para encontrar, analizar y seleccionar la información necesaria para resolver un problema, fomenta la participación, la colaboración, la formulación de nuevas preguntas y el trabajo en equipo. Es importante señalar que la educación virtual se vincula con la educación a distancia, ya que esta nace de la necesidad de cubrir una educación de calidad para quienes, por la distancia y el tiempo, no pueden llegar al centro de formación física. La educación digital complementa la formación, ya que brinda una forma dinámica de impartir conocimiento y brinda mayor apoyo a los estudiantes y docentes para el desarrollo y seguimiento académico.

Para Olivar et al. (2007) las tecnologías en la sociedad de la información aportan nuevas formas y contenidos culturales y convierten la información en el motor fundamental del desarrollo. Por tanto, la revolución tecnológica representa, aunque sólo sea potencialmente, el germen de una profunda revolución cultural, al ponerse al servicio del conocimiento, su difusión y el intercambio cultural.

De acuerdo a lo que mencionan los autores citados, se puede decir que las TIC en la actualidad son indispensables, ya que están presentes en casi todos aspectos de la vida profesional, educativa, social y familiar. Asimismo, las transformaciones tecnológicas que se viven continuamente en el mundo actual, conllevan a las instituciones educativas a nuevos retos, como lo son: formación continua de los docentes, manejo adecuado y pedagógico de las TIC, adopción y aplicación de nuevos modelos de aprendizaje.

2.2.4. Entornos de aprendizaje.

Un entorno de aprendizaje debe entenderse como una zona donde se interactúa y comparte conocimientos entre toda la comunidad educativa. Para Fernández y Olmos (2015) es un espacio activo donde tiene lugar el conocimiento mediante agentes mediadores que lo imparten en un ambiente físico o virtual. Uno de los grandes desafíos

en la actualidad es mejorar la calidad de la educación, para esto el docente debe ser un guía o mediador de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, permitiéndoles buscar recursos para dar sentido a las ideas y construir soluciones significativas a los problemas. Los estudiantes hoy en día necesitan un ambiente educativo que les permita desarrollar sus habilidades de pensamiento y demostrar su creatividad.

Según, Moreno (1997) “El desarrollo de ambientes de aprendizaje se fundamenta en la creación y la disposición de todos los elementos que lo propician” (p.2). Entonces podemos decir que entendemos por entornos de aprendizaje al espacio que se prepara o diseña para generar conocimientos significativos, considerando siempre las necesidades y las destrezas de cada estudiante.

Por otro lado Fernández (2007) considera que los ambientes de aprendizaje híbridos o mixtos (Blended-Learning en el idioma inglés) son una combinación de la formación presencial y a distancia mediada por las TIC, siendo una buena aleación, ya que se complementan, permitiendo que los estudiantes adquieran aprendizajes significativos en las aulas. En los entornos híbridos, el docente adquiere un nuevo rol, utilizando los recursos informáticos con fines pedagógicos para promover el aprendizaje, fundamentalmente en dos sentidos: como moderador virtual a través de aulas virtuales, tutorías a distancia, utilizando medios electrónicos y como docente presencial en una tutoría cara a cara, creando entornos de aprendizaje en los que la mediación pedagógica dirigida por el docente vaya de la mano con la mediación tecnológica que los medios pueden brindar. Por otro lado, el estudiante tiene un rol activo donde es responsable de la construcción y desarrollo de su proceso de aprendizaje y habilidades, dando importancia al manejo del tiempo, mejorando sus habilidades de autoaprendizaje.

2.2.5. Motivación en el aprendizaje

La motivación ocupa un papel importante al inicio y durante el aprendizaje, como esfuerzo hacia el logro de objetivos cognoscitivos. Tal como lo menciona Garrison (1997) la motivación “refleja el valor percibido y el éxito anticipado de los objetivos de aprendizaje en el momento en que éste se inicia, y media entre el contexto (control) y la cognición (responsabilidad) durante el proceso de aprendizaje” (p. 26). En base a este contexto el autor menciona que es importante que los docentes conozcan la influencia de los factores motivacionales, saber diferenciar si el estudiante empieza con una perspectiva alta de participar (motivación de entrada) y si cuenta con el compromiso

requerido para mantenerse en la tarea y persistir (motivación hacia la tarea). Para Poggioli la motivación de entrada, consiste en el compromiso de alcanzar un objetivo en particular y el intento de desplegar una acción. Forman parte de estos algunos elementos como la necesidad de superación del estudiante y su estado emocional, así como sus características personales (competencias) y contextuales (contingencias). La motivación hacia la tarea, consiste en enfocarse en el aprendizaje que se obtiene al realizar una actividad y en los objetivos propuestos para alcanzar los logros esperados.

Para Elizondo et al. (2018) la motivación está estrechamente relacionada con las emociones, ya que nos muestra el compromiso que tiene cada persona a la hora de resolver un problema o solventar una necesidad, respecto a la parte emocional nos muestra la forma como evalúa el cerebro, si procede, o no, en la resolución del problema o necesidad, esto depende en gran medida si nos genera placer, o nos provoca desagrado. En síntesis se puede decir que la motivación es directamente proporcional a las emociones de cada persona, que si son negativas, la motivación será baja o no existe y si las emociones son positivas la motivación es alta, por ende, se facilita el proceso de aprendizaje.

En la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) Art. 2 literal q, se menciona que, la motivación es un factor imprescindible en el proceso enseñanza-aprendizaje, donde el docente es el ente motivador a través del uso de diferentes estrategias. El estado ecuatoriano busca garantizar que la educación que se ofrezca a los niños, niñas y adolescentes sea de calidez y calidad (Ministerio de Educación de Ecuador, 2020). La motivación es muy importante en la formación de los educandos debido a que se basa en factores internos y externos que tiene como único objetivo que los estudiantes adquieran ciertas características de regulación que les conlleve a saber cómo aprender y mantener el deseo y las fuerzas necesaria para un aprendizaje permanente. El propósito de la motivación es “ayudar a los docentes a convertir a sus estudiantes en aprendices exitosos, autónomos, independientes y estratégicos” (Poggioli, 2009, p. 7). Por lo que es muy importante que los docentes sigan adquiriendo conocimientos actuales sobre las mejores estrategias de motivación en el aula, donde los estudiantes tienen más protagonismo y requieren las herramientas necesarias para saciar sus necesidades de conocimiento.

Para Choez (2022) la motivación intrínseca y extrínseca cumplen un papel primordial en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que un estudiante motivado se

plantea objetivos, se prepara e investiga siempre sobre temas de su interés y necesidad, se nutre de conocimientos y los almacena en el cerebro para aplicarlos durante las clases o cuando se requiera. Por lo cual, hoy en día es necesario incluir en las planificaciones de las clases factores motivacionales apegados a las necesidades y al contexto en el que vivimos, haciendo uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC).

El aprendizaje en el modelo educativo tradicional según Elizondo et al. (2018) “se ha basado fundamentalmente en la motivación extrínseca, desdeñando el potencial para el aprendizaje de una motivación intrínseca que, aprovechando la sensación sumamente placentera que proporciona la obtención de conocimiento, podría ser el verdadero motor del aprendiz” (p. 6). En este sentido, en la educación actual es importante promover la motivación intrínseca ya que es una excelente estrategia para generar conocimiento.

Para Bryndum y Montes (2005) los recursos diseñados para el aula deben poseer componentes que motiven y estimulen el aprendizaje, considerando las características e intereses del estudiante, la metodología a utilizar y la importancia de los contenidos, todos estos criterios se relacionan entre sí. En base a lo anterior se puede decir que para generar aprendizaje a través de entornos virtuales y evitar distracciones que pueden generar las distintas redes sociales o páginas de internet que se convierten en desmotivadores, es necesario plantear bien los objetivos y logros que se desea alcanzar, con un diseño de módulos claros y una metodología adecuada. Los recursos o materiales embebidos en el aula virtual deben cumplir con los objetivos planteados, además deben ser sintetizados, llamativos, interactivos y de fácil comprensión.

Motivación Extrínseca. Para Llanga et al. (2019) “la motivación extrínseca es aquella que proviene del medio externo y funciona como un motor para poder realizar algo. Las recompensas son el resultado de este tipo de motivación” (p. 4). En base a lo mencionado por el autor se puede decir que, la motivación extrínseca motiva a realizar una tarea o actividad, incluso sin tener deseo por realizarla, esto se debe a la satisfacción previa producida por los beneficios que otorga la realización de dicha actividad.

Todas las clases de emociones relacionadas con resultados se supone que influyen en la motivación extrínseca de tareas. Dentro de estas emociones ligadas a los resultados, Pekrun (1992) distingue las prospectivas de las retrospectivas. Considera que las emociones prospectivas son aquellas que están ligadas de forma inmediata y directa con los resultados de las tareas (...). Así, las expectativas de

disfrute anticipatorio producirían motivación extrínseca positiva. (Durand & Huertas, 2010, pág. 7)

La motivación extrínseca hace referencia al incentivo que viene del exterior de la persona, es lo que lo mueve a conseguir la tarea o actividad propuesta, prestando mayor atención y predisposición, debido a la satisfacción del incentivo. Desde la posición de Garrison (1997) citado en Poggioli (2009) el docente debe tener presente “que la motivación extrínseca puede complementar y promover la motivación intrínseca” (p. 13). En este sentido cuando el estudiante no realiza actividades en clase, ni revisa contenidos en casa, conlleva a tener un bajo rendimiento académico, por ende no adquiere el aprendizaje requerido, se podría optar por aplicar diversas técnicas de motivación extrínseca como por ejemplo: por la revisión de contenidos e investigación fuera de clase se podría felicitar a los estudiantes delante de sus compañeros, o incentivarles con puntos extras, que le servirá en caso de una baja calificación, en sí se podría aplicar muchas otras, que a largo plazo se podrían convertir en una motivación interior más conocida como motivación intrínseca.

El principio básico de la Teoría de Maslow, llamada Pirámide de Maslow, plantea que en la medida de que el individuo se vuelve más trascendente y plenamente logrado y aprovecha su propio potencial. Se vuelve más sabio y automáticamente sabe cómo actuar ante una gran variedad de situaciones. Es, en resumen, una persona plenamente automotivada (Anaya-Durand, & Anaya-Huertas, 2010, p. 9)

Los mismos autores mencionan que los estudiantes regulares requieren de motivación extrínseca (notas adicionales, seguridad durante el desarrollo del curso, reconocimiento por parte de los docentes, etc.), como estímulo para continuar con el proceso de aprendizaje. Dicho de otra forma, responden a los estímulos que les genera satisfacción, confianza en sí mismo, además de hacerles sentir importantes entre los demás miembros de la comunidad educativa.

Motivación Intrínseca. La motivación intrínseca “es la propensión inherente de involucrarse en los propios intereses y ejercer las propias capacidades y, al hacerlo, buscar y dominar desafíos óptimos, motivación extrínseca que proviene de los incentivos y las consecuencias en el ambiente” (Deci y Ryan, 2000, p. 56). Bajo este contexto la motivación intrínseca es la que se crea en el interior de cada persona, es la fuerza que le anima a realizar actividades de su interés o que le parecen fructíferas para el futuro.

La motivación intrínseca es la que origina en los estudiantes el deseo de logro de objetivos y metas, coadyuvándole a desarrollar competencias, para obtener el éxito en el ámbito personal y profesional. Arias et al. (2014) mencionan que en la motivación intrínseca al contrario de la motivación extrínseca no se realiza ningún tipo de incentivo “se encuentra relacionada con la propia satisfacción que sienten las personas y que se manifiestan a través del interés, la curiosidad y capacidades propias” (pág. 23).

La Gamificación como estrategia de motivación. La gamificación en la educación actual es parte fundamental para motivar a los estudiantes, por lo que muchas instituciones educativas a través de sus docentes han optado por emplear esta metodología de aprendizaje a través del juego. En este sentido González (2019) considera que generar aprendizajes significativos resulta mucho más fácil si se combina los contenidos y la experiencia de los docentes con actividades gamificadas, siendo estas percibidas como una excelente estrategia para motivar, regular comportamientos y emociones.

Lizano y Pinela (2018) señalan que en la actualidad la gamificación “marca una tendencia dentro del ámbito educativo, ya que esta usa una mecánica innovadora y un pensamiento lúdico para lograr motivar, captar la atención, promover el aprendizaje y mejorar la resolución de problemas dentro del contexto educacional” (p.12). Bajo este contexto la gamificación se base en que los docentes incorporen en las planificaciones semanales herramientas y actividades lúdicas que hagan las clases más dinámicas y atractivas a través de imágenes, videos, juegos de aprendizaje (kahoot, Quizizz, Goconqr, entre otros) que motiven al estudiante a la construcción del aprendizaje.

La gamificación es una técnica que permite a los docentes crear recursos mucho más amigables o utilizar herramientas de la web 2.0 que capten la atención y despierten el interés de los estudiantes sobre los temas que se está abordando. González (2019) menciona que se puede diseñar clases interactivas basadas en un aprendizaje lúdico tanto en entornos presenciales como virtuales. También nos menciona que puede aplicarse mientras las clases se desarrollan en el aula como fuera de ellas, como por ejemplo realizar actividades gamificadas de refuerzo siendo una estrategia excelente para combinarla con otras metodologías innovadoras como la de la clase invertida o flipped classroom. Se debe tener presente que se puede realizar actividades gamificadas con o sin aporte de las TIC. La gamificación es una de las estrategias principales de la motivación que puede ser utilizada por los docentes para mejorar el rendimiento académico de los educandos.

2.2.6. Emociones en el aprendizaje

Según Verdugo-Coronel (2021) la educación emocional “es un proceso educativo continuo y permanente, aspecto que debe estar presente a lo largo de todo el currículum académico en los diferentes niveles educativos y en la formación permanente a lo largo de toda la vida” (p. 1060). En este sentido Rebollo et al. (2014) menciona que se debe considerar al diseñar un módulo o unidad el afecto y la emoción que produce el entorno, los recursos y contenidos elaborados para generar un aprendizaje significativo a través de medios virtuales. En base a lo mencionado se puede decir que cuando existe un nivel bajo de aprendizaje en los estudiantes, se debe considerar que una de las causas puede ser debido a la parte emocional, ya que está directamente relacionada con el aprendizaje.

Para Huber (2008) los docentes deben fomentar una participación activa en los educandos usando estrategias como: a) un aprendizaje activo, para esto se requiere planificar y diseñar actividades y contenidos llamativos que interese a los estudiantes, permitiéndoles interactuar, investigar y generar nuevas experiencias; b) un aprendizaje autorregulado, implica que el docente proponga actividades donde el estudiante evalúe su conocimiento y sienta la necesidad de seguir indagando para solventar el problema o para dar respuesta a una necesidad; c) aprendizaje constructivo, aquí los docentes plantean actividades prácticas y de reflexión, donde los estudiantes a través de todos los recursos facilitados y los investigados en diferentes fuentes construyen nuevo conocimiento ya sea de forma individual o en forma colaborativa; d) aprendizaje situado, se plantea actividades o tareas del tema de estudio en un contexto real, que involucre la resolución de problemas o necesidades del interés del estudiante; e) aprendizaje social, es importante que los docentes planteen actividades que requiera el trabajo colaborativo, en la que los estudiantes compartan y generen conocimientos desde diferentes puntos de vista.

El correcto manejo de las emociones favorece considerablemente la motivación en los educandos y, por consiguiente, su aprendizaje. En este sentido Elizondo et al. (2018) menciona que:

Cuando un estudiante adquiere nuevo conocimiento, la parte emocional y la cognitiva operan de forma interrelacionada en su cerebro. Es más, la emoción actúa de “guía” para la obtención de ese aprendizaje, de forma que etiqueta las experiencias como positivas -y por tanto atractivas para aprender- o como negativas -y, por tanto, susceptibles de ser evitadas. (p. 4)

Los mismos autores mencionan que los estados emocionales negativos que se dan por condiciones de miedo o estrés en un nivel elevado afectan a la memoria y al aprendizaje, provocando que los estudiantes no puedan concentrarse, tener una participación activa y participativa, conllevando a obstruir la generación de nuevos conocimientos. Pasa todo lo contrario cuando los estados emocionales son positivos, ya que favorecen el aprendizaje y la motivación, es decir cuando se está bien emocionalmente se facilita los procesos cognitivos para generar nuevos conocimientos.

Begoña Ibarrola menciona que la cognición y la emoción son inseparables e influye tanto al docente como al estudiante, por esta razón considera a las emociones como “guardianas del aprendizaje” ya que de ellas depende la capacidad para generar nuevos conocimientos. En base a esto menciona que se mantiene en nuestra memoria el aprendizaje o experiencias vividas con emoción. También señala que hay emociones que favorecen el aprendizaje como por ejemplo: a) la curiosidad, que hace que sintamos la necesidad por descubrir algo que nos llama la atención; b) el interés, que implica investigar y seguir conociendo por si solos, sin necesidad de que nos lo pidan; c) la confianza, permite aprender con mayor facilidad ya que se mantiene la convicción de tener la capacidad requerida para aprender, también la confianza en el trabajo cooperativo que permite compartir los diferentes puntos de vista al generar un aprendizaje. Por otro lado tenemos las emociones que desfavorecen el aprendizaje, se hace mención a algunas como: a) el temor, que genera nerviosismo, poca participación, llegando hasta bloquear los conocimientos con los que se cuenta; b) la ansiedad y el estrés, que genera pensamientos de que eso no puedo, no entiendo, no hago, conllevando hasta la deserción escolar; c) el aburrimiento, conlleva a poner poca atención a distraerse con facilidad, generando vacíos en el aprendizaje (Aprendemos Juntos 2030, 2021).

2.2.7. El rol del docente tutor en la actualidad

Según Martínez y Ávila (2014), la función principal de los docentes es la de ser un guía o acompañante durante los distintos procesos de aprendizaje que realizan los educandos para adquirir nuevos conocimientos. Se puede entender que el docente virtual actúa como facilitador, que aporta con su experticia sobre el tema de estudio, retroalimenta, promueve el debate y orienta cuando es necesario. Además para manejar de manera adecuada las herramientas digitales debe poseer habilidades para crear un ambiente de colaboración y participación que permita promover el aprendizaje en los

estudiantes. En otras palabras, un buen docente virtual debe contar con habilidades y estrategias para motivar, despertar emociones que favorezcan el aprendizaje, dinamizar el aula donde se genera conocimiento, ajustándose a los estilos y formas de aprender de cada estudiante. Sagastum et al. (2019) en su investigación sobre la importancia del tutor en los cursos virtuales cita a varios autores para definir el rol del tutor virtual:

De acuerdo a Salmon “El papel esencial del tutor virtual es promover la interacción humana y la comunicación a través de la transmisión y la construcción de conocimientos y habilidades” [3]. Martínez indica “La función del tutor es básicamente la misma que la del formador presencial: “acompañar” al alumno en su proceso formativo, dándole feedback, animándole al aprendizaje y resolviendo dudas” [6]. El tutor virtual es el guía, motivador, asesor, orientador, facilitador, colaborador y evaluador del aprendizaje virtual [7]. Es importante el apoyo y acompañamiento que el tutor virtual pueda brindar al estudiante durante los cursos virtuales para evitar que tenga sentimientos de aislamiento y soledad que puedan generar su deserción del curso [3]. (p. 92)

Un buen docente se siente comprometido con el aprendizaje y su formación continua a largo de la vida, con la formación de los educandos, y el empeño diario en la ardua labor para lograr un solo objetivo que sus estudiantes plasmen ideas nuevas en el mundo y las desarrollen, es un investigador nato que busca dar respuesta a las falencias presentes en la parte pedagógica, también es un formador para la vida, es aquel que pone los valores humanos como centro de su misión, siendo integro en los procesos académicos. González (2011) menciona que los docentes deben enfrentarse a nuevos retos, deben ser facilitadores, enseñar a utilizar las herramientas informáticas, crear hábitos y destrezas en la gestión de búsqueda, selección y tratamiento de la información. Por lo cual es vital que los docentes estén preparados digitalmente para poder generar experiencias que ayuden a los estudiantes a la consecución de los objetivos planteados.

2.2.8. Estrategias metodológicas

Torres-Girón (2009) citado en Sánchez (2021), menciona “las estrategias metodológicas son un conjunto de procedimientos con un objetivo determinado; el aprendizaje significativo” (p. 282); es decir, un aprendizaje significativo se produce cuando se diseñan las planificaciones curriculares utilizando buenas estrategias de aprendizaje que estén acorde a la realidad, a la necesidad y al avance tecnológico. En

otras palabras, se requiere que el docente actual incluya en las planificaciones estrategias que despierten el interés y motiven a los estudiantes en la construcción del aprendizaje.

Las estrategias metodológicas utilizadas en la actualidad deben incluir elementos de motivación que impulsen ir a la par con el avance tecnológico. Según Sánchez (2021) las instituciones educativas deben tomar las riendas para responder a las necesidades que requieren la sociedad actual del conocimiento, en este sentido, los docentes tienen una gran responsabilidad sobre la calidad de los conocimientos que se imparte. Su formación académica requiere la aplicación de nuevas metodologías, técnicas y estrategias que despierten emociones y por ende motiven a los educandos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.2.9. Estrategias de aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje se las puede definir de acuerdo a la postura y a partir de diversos aspectos. Según Schmeck (1988); Schunk (1991) citado en Valle et al. (1999) “las estrategias de aprendizaje son secuencias de procedimientos o planes orientados hacia la consecución de metas de aprendizaje, mientras que los procedimientos específicos dentro de esa secuencia se denominan tácticas de aprendizaje” (p. 431). En este caso, las estrategias serían procedimientos de nivel intermedio que incluirían diferentes tácticas o técnicas de aprendizaje.

Para González (2019) las estrategias de aprendizaje vienen a ser, el cómo los educandos adquieren el conocimiento, la forma de diseñar actividades que integren el factor motivacional, hace referencia no solo a metodologías y técnicas definidas de construcción de conocimientos, sino a las distintas formas, contextos, requerimientos, estilos, emociones y necesidades.

Según Poggioli (2009) menciona que desde los años ochenta se produjo cambios en el ámbito de estrategias de aprendizaje, tomando en cuenta que así como existían estas para un mejor entendimiento, aprendizaje y memorización, también se requería de otros elementos que solidificaran las estrategias de aprendizaje. Por lo cual, Dansereau en 1985 decidió organizarlas en dos grupos que son: primarias y secundarias. Se llama primarias a las estrategias que tienen que ver con la parte cognitiva, es decir, las actividades creadas para que sean aprendidas; de igual forma se llama secundarias a las estrategias que dan soporte y apoyo a las actividades planificadas que posibilitan realizar las primarias sin injerencias.

Por su parte Paris (1988) citado en Poggioli (2009) señala que “el aprendizaje tiene dos componentes importantes: las destrezas o estrategias de aprendizaje y la disposición para aprender, que implica una actitud favorable hacia la utilización de las estrategias de aprendizaje”. (p. 9). También el mismo autor menciona que las estrategias de apoyo van sujetas de la parte motivacional que impulsan a alcanzar los objetivos y logros esperados. Entonces se podría decir que las estrategias de apoyo en el aprendizaje buscan que los educandos se sientan satisfechos y con deseos de seguir descubriendo y generando nuevos conocimientos, por medio de diversas actividades interactivas, llamativas e innovadoras.

2.2.10. Bachillerato Técnico

El bachillerato técnico es una oferta enfocada en las y los jóvenes, para fortalecer su incorporación al mundo laboral y/o dar continuidad a su formación técnica y tecnológica de educación superior, en estrecha vinculación con el sector productivo y prioridades nacionales. Su diseño curricular se basa en el desarrollo de competencias laborales que brindan características de empleabilidad a nuestros estudiantes, en concordancia con la demanda laboral forjada según las necesidades de la matriz productiva, los sectores priorizados y las agendas zonales de desarrollo (Ministerio de Educación, 2021, párrafo primero).

Aplicar nuevas estrategias de aprendizaje en la educación técnica de nivel medio permitirá según el MINEDUC (2019) tener jóvenes y señoritas que una vez culminado el bachillerato cuenten con alternativas y herramientas necesarias para responder a sus necesidades y la consecución de los proyectos planteados, facilitándoles la inserción laboral en distintas instituciones públicas o privadas, emprender su propio negocio u optar por seguirse preparando a nivel superior, disminuyendo así el alto índice de escasez, aportando a: una mejor redistribución de la riqueza, una mayor producción, la atracción de inversiones y al crecimiento del país. A través de la formación técnica se busca generar habilidades y destrezas en los egresados que les facilite la inclusión en la sociedad y les permita tener las competencias necesarias para desenvolverse en el campo productivo o para seguir profesionalizándose en el área de su interés.

Formación Técnica. Es aquella que ofrecen las distintas instituciones educativas que cuentan con Bachillerato Técnico. Para Ochoa (2014) La formación técnica forma parte del Bachillerato General Unificado, pero incluye asignaturas que les permite una

vez terminados los estudios tener la oportunidad de incorporarse de una manera rápida al campo laboral o de emprender su propio negocio, sin privar la posibilidad de seguir sus estudios superiores en una universidad de su preferencia ya sea local o extranjera. Estas especialidades tienen que ver generalmente con: Mecánica industrial, automotriz, electromecánica, industria de la confección, minería, agropecuaria, entre otras.

Lograr una formación técnica pertinente y de calidad según Tomaselli (2018) requiere de un encadenamiento eficiente entre los establecimientos educativos con los centros de trabajo que pueden ser públicos o privados siendo el objetivo que los estudiantes desarrollen destrezas y habilidades que demanda el campo laboral. Esto a su vez implica mayores retos, en un mundo que evoluciona a pasos agigantados, donde el mercado, los productos y procesos de producción se encuentran evolucionando permanentemente. Esto, en razón de que una gran parte de las labores se llevarán a cabo en bienes y servicios que no han sido aún inventados. Así, “la formación ya no puede ser concebida como una adquisición de aprendizajes fija y puntual que sirve para siempre, sino que debe constituir un proceso permanente que se renueva y se actualiza a lo largo de toda la vida profesional del individuo” (Blas y Planells, 2009, p. 11). Esta es una de las razones por la cual el currículo de bachillerato técnico es flexible y está expuesto a cambios de acuerdo a las necesidades e intereses de los estudiantes o a la innovación debido a la evolución tecnológica.

Desarrollo de habilidades técnicas. El desarrollo de habilidades técnicas requiere que los docentes facilitadores utilicen estrategias pedagógicas que motiven a los estudiantes en el aprendizaje de la teoría para posterior aplicación en la práctica, ya que desarrollar habilidades técnicas puede ser una tarea difícil si no se cuenta con una planificación bien estructuradas. Para De Faria Junior (2015) citado en Oviedo y González (2016) “el desarrollo de habilidades constituye un componente esencial del contenido de enseñanza, lo cual está acompañado de procesos cognoscitivos que exigen de la atención voluntaria y consciente, la asimilación del sistema de acciones que conforman las habilidades” (p. 249). Desarrollar habilidades técnicas en los educandos puede resultar complejo si no se presta atención a sus destrezas, a sus necesidades, a lo que desean aprender o conocer y a sus expectativas al finalizar el curso, siendo estas importantes para en el transcurso del aprendizaje ir ajustando las planificaciones a las necesidades de cada uno de ellos.

Para Vanwildemeersch et al. (2017) la mayoría de docentes que comparten sus conocimientos en bachillerato técnico se han formado en un sistema educativo tradicional, con una metodología centrada en la memorización. En este sentido existe un alto grado de probabilidad que los docentes sigan manteniendo este método de enseñanza tradicional, donde los estudiantes aprenden de lo que dice el profesor siendo entes pasivos. Para Marope et. al. (2016) puede resultar complejo para los docentes que vienen de una educación arraigada al aprendizaje tradicional cambiar los métodos de enseñanza hacia una educación técnica centrada más en los estudiantes, donde les permita tener más libertad y protagonismo en la construcción del aprendizaje, por ejemplo, una de las alternativas que los docentes puede emplear es al aprendizaje basado en proyectos (ABP) donde se desarrollan competencias en el campo de estudio que le ayudan a desarrollarse de manera eficaz en diferentes contextos o situaciones que se presentan a lo largo de la vida, siendo la función del docente ser un guía o acompañante durante el proceso de formación, en el cual brinda todas las herramientas y recursos necesarios, además motiva al estudiante a través de retos y problemas a la consecución de los objetivos planteados.

En la actualidad es de suma importancia que todos los docentes de bachillerato técnico se capaciten sobre nuevas metodologías de enseñanza que contengan el factor motivacional, con el fin de que puedan implementar nuevas estrategias que faciliten la incorporación de la práctica y el trabajo colaborativo, dentro de las alternativas está aprovechar las TIC que permiten entender mejor a través de imágenes, videos y presentaciones interactivas la teoría para aplicarla en la práctica.

2.2.11. Guía Metodológica

Una guía metodológica se la define “como el documento técnico que describe el conjunto de normas a seguir en los trabajos relacionados con los sistemas de información” (Universidad Politécnica de Valencia, 2011, p. 2). En nuestro contexto podemos decir que la guía metodológica es un documento técnico que está estructurado o constituido de una forma organizada, para orientar a los docentes de primero de bachillerato técnico de la figura profesional de electromecánica automotriz de la Unidad Educativa Teniente Coronel “Lauro Guerrero” en los procesos de motivación que deben seguir para generar un aprendizaje significativo mediado por TIC en los educandos. La elaboración de una guía metodológica demanda cumplir con ciertos parámetros esenciales como son: Saber redactar, saber atender, saber almacenar información, tener capacidad de análisis, tener

capacidad de reflexión, tener experiencia previa en sistematización” (Fondo Multilateral de Inversiones Miembros del grupo BID, s/f). Para que la guía metodológica cumpla con los objetivos de la investigación depende de la calidad del proyecto realizado y de la experiencia del investigador.

El diseño de esta propuesta se llevará a cabo bajo el modelo instruccional PACIE, donde su metodología se basa tanto en el constructivismo como en el conectivismo, sus siglas significan: Presencia (P), Alcance (A), Capacitación (C), Interacción (I), E-learning (E). Según Contreras (2020), el modelo PACIE permite pasar de una modalidad presencial a una virtual de una forma más viable, ya que se coloca mayor énfasis en el aspecto pedagógico y el uso adecuado de los recursos. Este modelo instruccional considera como elementos fundamentales la comunicación, la motivación, el acompañamiento y la presentación de la información, así como la forma en que interactúan todos los miembros de la comunidad educativa.

2.3. Bases Legales

En el presente trabajo de investigación, es necesario contar con algunos artículos de la legislación vigente en el Ecuador, como sustento de la propuesta del diseño de una guía metodológica de motivación en el aprendizaje online, dirigida a los docentes de primero bachillerato técnico de electromecánica automotriz de la Unidad Educativa Teniente Coronel “Lauro Guerrero”. Las leyes y artículos considerados es esta investigación son: La constitución de la República del Ecuador, Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) y el Código de la Niñez y Adolescencia.

2.3.1. Constitución de la República del Ecuador

La Constitución de la República del Ecuador (2008) establece a la educación como “un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado” (Art. 26). En este sentido es un deber del gobierno, garantizar una educación de calidad, en todas las instituciones del país, siendo indispensable para el buen vivir de las personas y el aporte al desarrollo del país.

La Constitución de la República del Ecuador (2008), menciona que:

El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que

aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. (Art. 343)

En este sentido se puede decir que, la propuesta de investigación está sujeta al artículo 343 de la Constitución de la República del Ecuador, ya que tiene como propósito ofrecer a los docentes de primero bachillerato técnico, una guía metodológica de motivación en el aprendizaje online, teniendo como fin despertar la curiosidad que conlleve a un mayor interés de las temáticas abordadas, a ser estudiantes autorregulados, teniendo como resultado una alta capacidad cognitiva e investigativa, que favorece la construcción de nuevos conocimientos y por ende al rendimiento académico.

Referente a la capacitación docente, la Constitución de la República del Ecuador (2008), menciona que, “El estado garantizará al personal docente, en todos los niveles y modalidades, estabilidad, actualización, formación continua y mejoramiento pedagógico y académico” (Art. 349). En base a este artículo se pretende a través de la guía metodológica dar a conocer, formar y aportar al mejoramiento del proceso de enseñanza – aprendizaje, detallando algunas estrategias, herramientas, métodos y técnicas de motivación, que los docentes de primero bachillerato técnico pueden hacer uso para planificar las actividades de una manera más interactiva.

Este proyecto de investigación propuesto en la maestría de educación mención gestión del aprendizaje mediado por TIC, se basa en que:

El sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo (Constitución de la República del Ecuador, 2008, Art. 350)

En este sentido la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a través de su Reglamento General de Estudiantes (2020) establece que, para obtener un título de tercer o cuarto nivel, uno de sus requerimientos es elaborar, presentar y defender un proyecto de investigación el cual debe ser ajustado al campo científico acorde al pensum académico, en beneficio de la sociedad. En algunos programas, la Universidad permite a los estudiantes optar en vez de realizar un trabajo de investigación por rendir un examen complejo.

2.3.2. Ley Orgánica de Educación Intercultural

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2021) “garantiza el derecho a la educación para todos y todas a lo largo de toda la vida; determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir” (Art. 1.1). En referencia se puede decir que este trabajo de investigación busca aportar a los docentes de primero bachillerato técnico de electromecánica automotriz estrategias motivacionales, que favorezcan el aprendizaje a través de la virtualidad y así erradicar o reducir el problema existente de poca predisposición en la construcción del aprendizaje, bajos rendimientos y deserción escolar.

Entre los principios que sustentan las decisiones y actividades que rigen en el campo educativo, se resalta en esta investigación los literales (q), (u) y (w) de la LOEI (2021), ya que hacen referencia a la motivación, como estrategia en los procesos de enseñanza – aprendizaje; la investigación - construcción y desarrollo permanente de conocimientos, que busca formar estudiantes con una alta capacidad, creatividad y autorregulación para solucionar problemas o necesidades propuestos, en base a la experiencia, investigación e innovación; calidad y calidez, es este sentido para que se garantice en necesario que los docentes estén en constante actualización e innovación de las nuevas formas y procesos de enseñanza – aprendizaje, siendo los estudiantes la parte central y protagonistas en la construcción de nuevos conocimientos, apoyados por los docentes que guían y acompañan el aprendizaje (Art. 2).

Este trabajo de investigación, en concordancia con las obligaciones del estado en el campo educativo, tomadas de la LOEI (2021), tiene una gran inclinación al cumplimiento de los siguientes literales:

- e. Asegurar el mejoramiento continuo de la calidad de la educación;
- j. Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales (Art. 6)

Bajo este contexto el presente trabajo de investigación pretende contribuir a la actualización docente brindando algunas herramientas y estrategias que favorezcan el aprendizaje, con el fin de obtener como resultado estudiantes predispuestos, con una alta capacidad, creatividad y autorregulación para solucionar problemas o necesidades presentes, en base a la experiencia, investigación e innovación.

2.3.3. Código de la Niñez y Adolescencia

El Código de la Niñez y Adolescencia al igual que la LOEI y la Constitución de la República del Ecuador, en uno de sus artículos hace referencia sobre el derecho a una educación de calidad de los niños, niñas y adolescentes (Código de la niñez y adolescencia, 2003, Art. 37). En este sentido en el mismo artículo, inciso 1., menciona que para ofrecer una educación de calidad se debe garantizar un aprendizaje continuo hasta culminar el bachillerato; el inciso 4., nos menciona que los estudiantes deben contar con los docentes necesarios, recursos didácticos, materiales, laboratorios, talleres e instalaciones, donde puedan construir nuevos aprendizajes. En base a este contexto se puede decir que es indispensable que los docentes estén en constante actualización de las nuevas formas y métodos de enseñanza, más aún que las TIC nos ofrecen una gama de herramientas y recursos que bien planificados pueden garantizar una educación de calidad.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

La metodología de un proyecto se refiere al diseño sistemático del objeto de estudio, en el que se garantice la fiabilidad y la validez de los resultados, en respuesta a los objetivos y metas planteadas de la investigación. Para Arias (2012) “la metodología del proyecto incluye el tipo o tipos de investigación, las técnicas y los instrumentos que serán utilizados para llevar a cabo la indagación. Es el “cómo” se realizará el estudio para responder al problema planteado” (p. 110). La investigación tiene un enfoque cuantitativo, ya que se recolecta y analiza datos de diversas fuentes, utilizando herramientas estadísticas para dar respuesta a las preguntas de investigación y probar las hipótesis señaladas.

3.1. Nivel y Tipo de Investigación

La investigación, realizada para estudiar los métodos de enseñanza en las aulas, es de nivel descriptivo que “consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento” (Arias, 2012, p. 24). Así también Hernández et al. (2006) mencionan que este nivel de investigación tiene como objetivo especificar de una forma clara y precisa las características detalladas de personas, grupos, comunidades u objeto de estudio con la finalidad de conocer su comportamiento. El nivel de investigación utilizado se justifica ya que no se dispuso de información necesaria para abordar el objeto de estudio. Tal como lo indica Hurtado (2010) “la investigación descriptiva se realiza cuando la experiencia y la exploración previa indican que no existen descripciones precisas del evento en estudio” (p. 413). En conclusión, mediante este nivel de investigación se ha podido indagar sobre los métodos aplicados por los docentes de primero bachillerato técnico de la Unidad Educativa Teniente Coronel “Lauro Guerrero” en el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo analizar la necesidad de incluir estrategias motivacionales, a través del uso de herramientas virtuales (gamificación, interactividad y colaborativas) en los procesos de formación académica.

En base a lo planteado, se puede especificar que la investigación es de tipo proyectiva ya que “propone soluciones a una situación determinada a partir de un proceso de indagación. Implica explorar, describir, explicar y proponer alternativas de cambio, mas no necesariamente ejecutar la propuesta” (Hurtado, 2012, p. 122). De tal manera, al ser esta investigación de tipo proyectiva, se propuso el diseño de una guía metodológica

de motivación en el aprendizaje online, que ayude a los docentes de primero bachillerato técnico de la Unidad Educativa Teniente Coronel “Lauro Guerrero” a despertar el interés y mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, por consiguiente a la autorregulación en la construcción del conocimiento.

3.2. Diseño de la Investigación

3.2.1. Fuente

El diseño de la investigación es de campo en el cual “el investigador obtiene sus datos de fuentes directas en su contexto natural” (Hurtado, 2012, p. 702). En otras palabras, se puede decir que la investigación de campo consiste en la recolección de datos necesarios para generar una propuesta extraída de fuentes primarias. De igual modo, Arias (2012) menciona que:

La investigación de campo es aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna, es decir, el investigador obtiene la información, pero no altera las condiciones existentes. De allí su carácter de investigación no experimental. (p. 31)

En base a lo anterior, la investigación de campo que se realiza a los docentes de primero bachillerato técnico de la Unidad Educativa “Teniente Coronel Lauro Guerrero” proporciona datos más certeros y fiables, ya que fueron obtenidos en el contexto natural donde no han sido manipuladas las variables. Esto nos puede asegurar una propuesta bien diseñada que brinde herramientas y estrategias a los docentes para motivar a los estudiantes en la adquisición de conocimientos de forma online.

3.2.2. Temporalidad

El diseño de investigación de este proyecto es contemporáneo transeccional, basado en Hurtado (2012), donde hace referencia que, cuando se desea obtener datos actuales que han ocurrido en el presente, el diseño es contemporáneo y es transeccional cuando el estudio del evento se realiza por una única vez. Esta investigación en un primer momento es contemporánea ya que se adquiere datos actuales de los docentes de primero bachillerato técnico y, en segundo momento, también es transeccional, puesto que se recolectó los datos del objeto de estudio por una única vez, permitiendo definir los hechos y comportamientos mediante un análisis de datos.

3.2.3. Amplitud de foco

El diseño de la investigación según Hurtado (2012) es multieventual, cuando el investigador está interesado en estudiar más de una variable. En este proyecto se analizaron algunas variables: la situación actual referida a los procesos de motivación en el aprendizaje online, características de los criterios utilizados para motivar el aprendizaje online, implicaciones educativas de la motivación en el aprendizaje online, entre otras. Las cuales permiten conocer las características del objeto de estudio que, en este caso, es el comportamiento de los docentes de primero bachillerato técnico en la tarea de generar conocimiento través de entornos virtuales de aprendizaje.

3.3. Unidades de Estudio

3.3.1. Población

Según Castillo y Reyes (2015), haciendo referencia a Mason y Lind (1998), definen a la población como “el conjunto de elementos que tienen relación con el objeto de estudio, aquellos elementos que sirven para obtener información en el proceso de la investigación” (p.135). Por otro lado, Hernández et al. (2006) mencionan que se debe tener presente, en los trabajos de investigación, la inclusión de las características necesarias de la población y fijarlas con claridad, para el análisis y toma de medidas necesarias en la propuesta de investigación.

La población para Hurtado (2012) “está formada por “el quiénes”, lo cual “se refiere a la unidad de estudio y el conjunto de unidades de estudio” (p. 48). En esta investigación son todos los docentes de primero de bachillerato técnico de la figura profesional de electromecánica automotriz de la Unidad Educativa “Teniente Coronel Lauro Guerrero” para el periodo lectivo 2021 – 2022, siendo un total de 18 docentes, de los cuales son 8 varones y 10 mujeres.

3.3.2. Muestra

Según Arias (2012), la muestra solo existe cuando la población es demasiado extensa y resulta imposible recabar la información necesaria para dar respuesta a las interrogantes de la investigación. El mismo autor menciona que “si la población, por el número de unidades que la integran, resulta accesible en su totalidad, no será necesario extraer una muestra” (p. 83). Por lo tanto, en este proyecto de investigación no existe muestra ya que la encuesta se va a realizar a toda la población, que en este caso, son todos los docentes de primero bachillerato técnico de electromecánica automotriz.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para Arias (2012), se debe optar por una de las técnicas e instrumentos de recolección de datos una vez que se haya desarrollado la tabla de operacionalización de variables, con el afán de verificar las hipótesis o responder a las preguntas planteadas, todo en relación al problema, los objetivos y el diseño de la investigación.

3.4.1. Técnicas

Las técnicas son todos los procedimientos que se usarán para obtener datos del objeto de estudio con el fin de obtener información, realizar un análisis y brindar la solución al problema. Hernández (1998) define a las técnicas como el “conjunto de operaciones, estrategias y tácticas que el investigador realiza antes y con el fenómeno en estudio en relación a las operaciones que le otorga el mismo” (p. 354). En este sentido se puede decir que “son las distintas formas o maneras de obtener la información” (Arias, 2006, p. 53). A través de estas se recoge toda la información o datos extraídos de la población, los cuales se definen por ser flexibles, amplios, y abierto a modificaciones.

La recolección de datos se realiza mediante la técnica de la encuesta que, para Castillo y Reyes (2015), “es una técnica cuantitativa, que permite obtener información esencial de las personas inmersas en el proceso de la investigación” (p. 128). En esta investigación, la encuesta se realiza a todos los docentes de primero de bachillerato técnico de la figura profesional de electromecánica automotriz de la Unidad Educativa Teniente Coronel “Lauro Guerrero” para el periodo lectivo 2021 – 2022.

3.4.2. Instrumentos

Un instrumento de recolección de datos es un recurso que nos sirve para recolectar información del objeto de estudio. Según Hernández et al. (2006), el avance de la tecnología ha facilitado “la creación de instrumentos para medir una serie de fenómenos psicosociales que hasta hace poco se consideraban imposibles de abordar científicamente” (p. 61). En este trabajo, el instrumento para la recolección de datos es un cuestionario tipo mixto (preguntas abiertas y cerradas) que, para Arias (2012), se lo realiza de forma escrita a través de una herramienta digital o en formato papel. Siendo esta investigación para motivar en el aprendizaje online, se emplea la encuesta a través de Google Forms, donde se realiza preguntas acordes a cada indicador de la tabla de operacionalización de variables.

3.5. Técnica de análisis de datos

Hurtado (2012), manifiesta que, “obtenidos los datos, será necesario analizarlos a fin de descubrir su significado en términos de los objetivos planteados al principio de la investigación” (p. 165). El mismo autor menciona que en esta parte de la metodología se debe seleccionar el tipo de análisis a emplear. En este proyecto se utiliza el análisis estadístico que, para Hurtado (2010), “constituye una herramienta que le permite al investigador agrupar, organizar, analizar e interpretar resultados, para que a éstos, enmarcados en la fundamentación psicológica, se les pueda atribuir un significado capaz de dar respuesta a la interrogante inicial del investigador” (p. 953). La aplicación del análisis estadístico nos permite examinar y representar gráficamente los datos obtenidos de las encuestas realizadas a los docentes, lo cual constituye un análisis estadístico de tipo descriptivo que para Rendón-Macías et al. (2016) es “la rama de la estadística que formula recomendaciones de cómo resumir, de forma clara y sencilla, los datos de una investigación en cuadros, tablas, figuras o gráficos” (p. 1). La aplicación de la estadística descriptiva permite el análisis e interpretación de resultados de una forma efectiva, lo cual nos ayuda a tener una mejor perspectiva del problema de investigación, permitiendo proponer una solución que consiste en el diseño de una guía metodológica de motivación en el aprendizaje online, para mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes.

3.6. Operacionalización de variables

Guía metodológica de motivación en el aprendizaje online dirigida a los docentes de primero bachillerato técnico de la figura profesional de electromecánica automotriz.

Tabla 1

Operacionalización de variables

Objetivos Específicos	Variables	Definiciones nominales	Dimensiones	Indicadores	Instrumento	Ítem/Preguntas
Diagnosticar la situación actual referida a los procesos de motivación en el aprendizaje online que desarrollan los docentes de primero bachillerato técnico de la figura profesional de electromecánica automotriz de la Unidad Educativa “Tnte. Cnel. Lauro Guerrero” periodo lectivo 2021-2022.	Situación actual referida a los procesos de motivación en el aprendizaje online.	Es el conjunto de escenarios que se presentan dentro del proceso enseñanza – aprendizaje online, para motivar a los estudiantes a tomar una postura protagonista y reflexiva sobre la consecución de un logro.	Cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento • Aprendizaje 	Encuesta (Cuestionario de preguntas tipo mixto)	Pregunta 1 y 2 Pregunta 3
			Personal	<ul style="list-style-type: none"> • Actitudes • Dificultades 		Pregunta 4 Pregunta 5
			Emocional	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación • Emocional 		Pregunta 6 Pregunta 7
Describir las características de los criterios utilizados para motivar el aprendizaje online que desarrollan los docentes de primero bachillerato técnico de la figura profesional de electromecánica automotriz de la Unidad Educativa “Tnte. Cnel. Lauro Guerrero” periodo lectivo 2021-2022.	Características de los criterios utilizados para motivar el aprendizaje online.	Son los métodos o estrategias que se va a emplear por parte del docente para motivar a los estudiantes a tomar una postura protagonista y reflexiva sobre la adquisición de conocimientos a través de la virtualidad.	Pedagógica	<ul style="list-style-type: none"> • Métodos • Técnicas • Evaluación • Refuerzo Académico 	Encuesta (Cuestionario de preguntas tipo mixto)	Pregunta 8 Pregunta 9 Pregunta 10 y 11 Pregunta 12
			Tecnológica	<ul style="list-style-type: none"> • Innovación • Interactividad 		Pregunta 13 Pregunta 14

Explicar las implicaciones educativas de la motivación en el aprendizaje online que desarrollan los docentes de primero bachillerato técnico de la figura profesional de electromecánica automotriz de la Unidad Educativa “Tnte. Cnel. Lauro Guerrero” periodo lectivo 2021-2022.	Implicaciones educativas de la motivación en el aprendizaje online.	Son los efectos que se producen en los estudiantes cuando se aplica por parte de los docentes métodos o estrategias motivacionales en el proceso de enseñanza – aprendizaje.	Actitudinal	<ul style="list-style-type: none"> • Compromiso • Investigación 	Encuesta (Cuestionario de preguntas tipo mixto)	Pregunta 15
			Conductual	<ul style="list-style-type: none"> • Autorregulación • Percepción 		Pregunta 16
			Evaluación de resultados	<ul style="list-style-type: none"> • Rendimiento académico • Experiencia 		Pregunta 17 Pregunta 18
Configurar una guía metodológica de motivación en el aprendizaje online dirigida a los docentes de primero bachillerato técnico de la figura profesional de electromecánica automotriz de la Unidad Educativa “Tnte. Cnel. Lauro Guerrero” periodo lectivo 2021-2022.	Guía metodológica de motivación en el aprendizaje online.	Es un documento técnico que está estructurado o constituido de una forma organizada, para orientar a los docentes bajo la modalidad virtual, sobre procesos de motivación que deben seguir para generar un aprendizaje significativo mediado por TIC.	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> • Justificación • Objetivos 	Encuesta (Cuestionario de preguntas tipo mixto)	Pregunta 19
			Proceso	<ul style="list-style-type: none"> • Contenidos • Herramientas 		Pregunta 20
			Seguimiento	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumentos de evaluación 		Pregunta 21 Pregunta 22
						Pregunta 23 Pregunta 24
						Pregunta 25

Nota. Elaboración propia

CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

4.1. Presentación

El instrumento estuvo direccionado a todos los docentes de la Unidad Educativa Tnte. Cnel. “Lauro Guerrero” que imparten clase en primero de bachillerato técnico en la especialidad de electromecánica automotriz, con el fin de obtener la información necesaria sobre la motivación en el aprendizaje online. La recolección de datos se realizó a través de la aplicación de un cuestionario de preguntas mixtas que contiene 24 ítems que corresponden a 11 dimensiones y 4 variables de estudio, en la plataforma Google Forms, se llevó a cabo de manera sincrónica el día 28 de junio de 2022 en el horario de 10:00 a 10:30 am.

4.2. Análisis de datos

Una vez aplicado el cuestionario, se realiza el análisis de los datos, que para Hernández Sampieri et al. (2014), es un proceso de examinación minucioso necesario que realiza el investigador a cada ítem; Por consiguiente los resultados que se obtiene del estudio de los datos, se detallan con el análisis conclusivo de cada dimensión de las variables de estudio que están enfocadas a la viabilidad de la propuesta. La técnica utilizada en este proyecto de investigación es la descripción estadística básica, en la que se realizaron tablas para determinar el número de frecuencia por pregunta y los porcentajes, así como gráficos para visualizar los resultados.

El cuestionario se aplicó a 18 docentes que imparten clase a primero bachillerato técnico, especialidad electromecánica automotriz, de la Unidad Educativa Tnte. Cnel. “Lauro Guerrero”. De acuerdo al análisis de los datos de cada una de las preguntas se obtiene los siguientes resultados.

1. ¿Qué nivel de conocimiento sobre estrategias emocionales considera que tiene usted para cambiar en los estudiantes un estado negativo por otro positivo?

Tabla 2

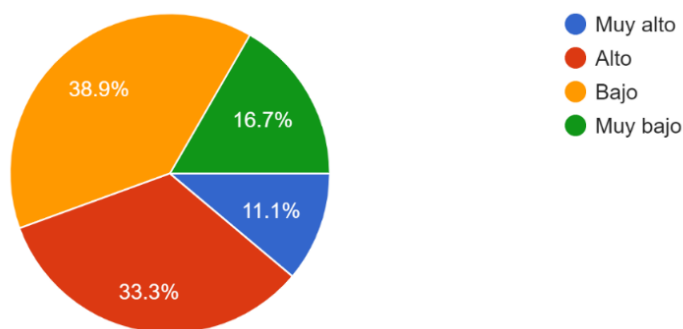
Conocimiento sobre estrategias emocionales

Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje %
Ítem 1	Muy alto	2	11.1
	Alto	6	33.3
	Bajo	7	38.9
	Muy bajo	3	16.7
	Total	18	100%

Elaboración propia. Fuente: Encuesta a docentes

Figura 1

Conocimiento sobre estrategias emocionales



Análisis: De acuerdo a los datos de la encuesta realizada, el 38.9% de los docentes consideran que tienen un nivel bajo de conocimiento sobre estrategias emocionales que ayude a cambiar un estado negativo a un positivo en los educandos, un 16.7% consideran que su nivel de conocimiento es muy bajo, mientras que un 33.3% y un 11.1% afirman que tienen un conocimiento alto y muy alto respectivamente sobre estrategias emocionales.

Aunque existe un porcentaje considerable de docentes que conocen sobre estrategias emocionales para cambiar un estado negativo a un estado positivo, se tiene un 55.6% que están entre un nivel bajo y muy bajo. En este sentido Verdugo-Coronel (2021) nos dice que la educación emocional debe fomentarse por parte de los docentes durante toda la formación del estudiantado, ya que está relacionada directamente con el aprendizaje.

2. ¿Qué nivel de conocimiento sobre estrategias motivacionales considera que tiene usted para lograr que los educandos tengan un rol más activo en los entornos virtuales de aprendizaje?

Tabla 3

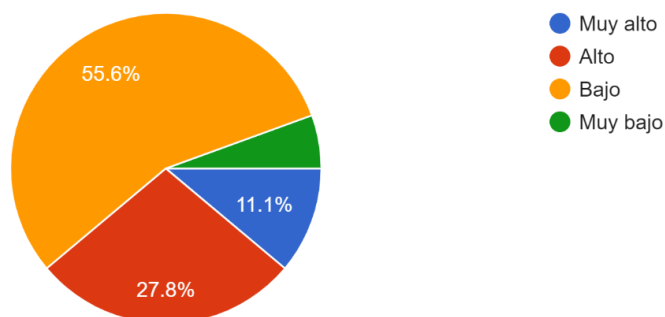
Conocimiento sobre estrategias motivacionales

Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje %
Ítem 2	Muy alto	2	11.1
	Alto	5	27.8
	Bajo	10	55.6
	Muy bajo	1	5.6
Total		18	100%

Elaboración propia. Fuente: Encuesta a docentes

Figura 2

Conocimiento sobre estrategias motivacionales



Análisis: De acuerdo a los datos analizados, el 55.6% de los docentes consideran que tienen un nivel bajo de conocimiento sobre estrategias motivacionales, para lograr que los educandos tengan un rol más activo en los entornos virtuales de aprendizaje, un 5.6% considera tener un nivel muy bajo, mientras que un 27.8% y un 11.1% consideran que tienen un conocimiento alto y muy alto respectivamente. En relación a lo anterior, Bryndum y Montes (2005) consideran que la motivación que generan los docentes despiertan emociones favorables en los estudiantes y conduce a un aprendizaje autorregulado. Por tal razón, para generar nuevos conocimientos de forma online es vital crear recursos y contenidos que despierten el interés y motiven a los educandos.

3. ¿Usted cree que, para construir nuevos conocimientos, es necesario tomar en cuenta las nuevas formas de aprendizaje de sus estudiantes?

Tabla 4

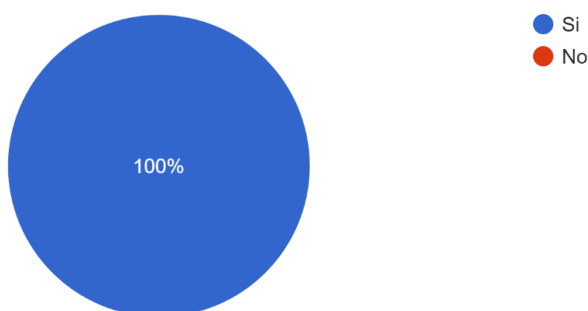
Nuevas formas de aprendizaje

Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje %
Ítem 3	Sí	18	100
	No	0	0.0
	Total	18	100%

Elaboración propia. Fuente: Encuesta a docentes

Figura 3

Nuevas formas de aprendizaje



Análisis: Los docentes en su totalidad, es decir el 100%, están de acuerdo que, para construir nuevos conocimientos, es necesario tomar en cuenta las nuevas formas de aprendizaje de sus estudiantes, esto coincide con lo que señala García (2018) sobre los estilos de aprendizaje, mencionando “que, para alcanzar el éxito, el estudiante debe contar con los procedimientos adecuados, porque cada persona tiene una forma diferente de pensar, actuar, aprender y enseñar, esas diferencias son sumamente importantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje” (p. 223). Por lo tanto, los docentes deben planificar utilizando metodologías donde se involucre las diferentes formas de aprendizaje.

4. ¿Usted promueve el autoaprendizaje a través de entornos virtuales utilizando recursos interactivos (presentaciones, videos, podcast, otros) que motiven al estudiante a tomar una postura protagonista y reflexiva sobre la consecución de un logro?

Tabla 5

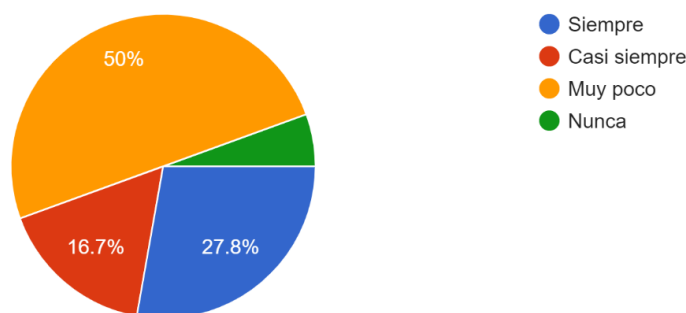
Promoción del autoaprendizaje en entornos virtuales

Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje %
Ítem 4	Siempre	5	27.8
	Casi siempre	3	16.7
	Muy poco	9	50.0
	Nunca	1	5.6
	Total	18	100%

Elaboración propia. Fuente: Encuesta a docentes

Figura 4

Promoción del autoaprendizaje en entornos virtuales



Análisis: En esta pregunta a los docentes sobre el uso de recursos interactivos, como fuente de motivación para promover el autoaprendizaje de sus estudiantes en entornos virtuales, un 50% de la población han respondido que utilizan muy pocos recursos interactivos que ayuden a promover el auto aprendizaje en los estudiantes. El 27.8% y el 16.7 % mencionan que, siempre y casi siempre respectivamente utilizan recursos interactivos para generar aprendizaje en entornos virtuales. Y un 5.6% de los

encuestados mencionan que nunca utilizan recursos interactivos en entornos virtuales para motivar a los estudiantes a tomar una postura protagonista y reflexiva sobre la consecución de un logro.

De acuerdo al análisis realizado se puede evidenciar que más de la mitad de docentes que imparten clases en primero de bachillerato técnico electromecánica automotriz, utilizan muy poco o nunca recursos interactivos. En este sentido Huber (2008) menciona que los docentes deben fomentar una participación activa en los educandos, usando estrategias que motiven a los estudiantes en el aprendizaje online, una de estas es la planificación y diseño de recursos llamativos e interactivos que despierten la curiosidad del estudiante, les oriente a seguir indagando y generando nuevos conocimientos por si solos, para en las clases presenciales compartirlos y ponerlos en práctica.

5. Cuando imparte sus clases online ¿nota que los estudiantes muestran poco interés en aprender la temática que está abordando (por ejemplo, se observa cámaras apagadas, mínima participación, ausentismo)?

Tabla 6

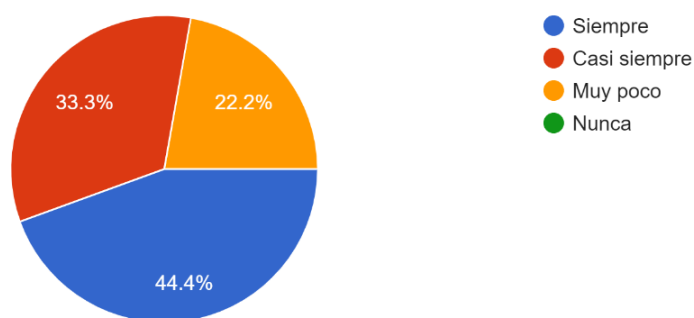
Desinterés en el aprendizaje online

Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje %
Ítem 5	Siempre	8	44.4
	Casi siempre	6	33.3
	Muy poco	4	22.2
	Nunca	0	0.0
Total		18	100%

Elaboración propia. Fuente: Encuesta a docentes

Figura 5

Desinterés en el aprendizaje online



Análisis: De acuerdo a los datos obtenidos de la encuesta, sobre el poco interés que muestran los estudiantes (por ejemplo, se observa cámaras apagadas, mínima

participación, ausentismo) en las clases online para generar conocimiento, el 44.4% de los docentes mencionan que siempre se observa desinterés en el aprendizaje, un 33% considera que casi siempre y un 22.2% consideran que muy poco existe desinterés en los estudiantes para aprender un tema que es objeto de estudio.

En el análisis de la información se puede notar que la mayoría de docentes manifiesta el poco interés que muestran los estudiantes en el aprendizaje online, al respecto, Elizondo et al. (2018) nos menciona que la motivación está estrechamente relacionada con las emociones, ya que nos muestra el compromiso que tiene cada alumno a la hora de generar conocimiento, es decir, cuando se observa en los estudiantes emociones negativas nos demuestra que la motivación es baja o no existe, al contrario sucede cuando las emociones son positivas la motivación es alta, por ende, se facilita el proceso de aprendizaje.

6. ¿Cuál de las siguientes estrategias motivacionales utiliza con mayor frecuencia para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes?

Tabla 7

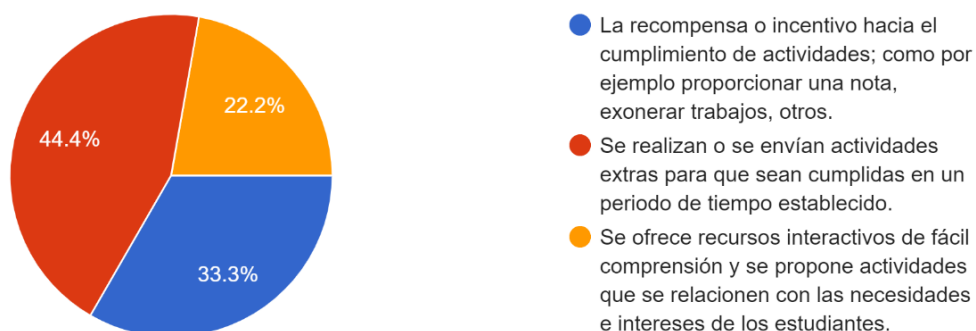
Estrategias motivacionales para mejorar el rendimiento académico

Código	Estrategias	Frecuencia	Porcentaje %
Ítem 6	La recompensa o incentivo hacia el cumplimiento de actividades; como por ejemplo proporcionar una nota, exonerar trabajos, otros.	6	33.3
	Se realizan o se envían actividades extras para que sean cumplidas en un periodo de tiempo establecido.	8	44.4
	Se ofrece recursos interactivos de fácil comprensión y se propone actividades que se relacionen con las necesidades e intereses de los estudiantes.	4	22.2
Total		18	100%

Elaboración propia. Fuente: Encuesta a docentes

Figura 6

Estrategias motivacionales para mejorar el rendimiento académico



Análisis: En esta pregunta sobre estrategias motivacionales que se utiliza con mayor frecuencia para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, el 44.4% de docentes encuestados con mayor regularidad realizan o envían actividades extras para que sean cumplidas en un periodo de tiempo establecido, un 33.3% utilizan como estrategia motivacional la recompensa o incentivo hacia el cumplimiento de actividades; como por ejemplo proporcionar una nota, exonerar trabajos, otros. También un 22.2% de docentes como estrategia motivacional para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes realizan recursos interactivos de fácil comprensión y se propone actividades que se relacionen con las necesidades e intereses de los estudiantes.

De acuerdo al análisis realizado se puede evidenciar que la mayoría de los docentes están utilizando como estrategia para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes la motivación extrínseca, que para Llanga et al. (2019) se basa en la recompensa como estrategia para que se cumpla con las actividades propuestas. Aunque algunos autores como Garrison (1997) citado en Poggioli (2009) consideran que la motivación extrínseca puede ser un complemento e incluso puede ser un impulso de la motivación intrínseca, otros autores como Elizondo et al. (2018) resaltan que la educación tradicional “se ha basado fundamentalmente en la motivación extrínseca, desdeñando el potencial para el aprendizaje de una motivación intrínseca que, aprovechando la sensación sumamente placentera que proporciona la obtención de conocimiento, podría ser el verdadero motor del aprendiz” (p. 6). En este sentido en la educación actual es importante promover la motivación intrínseca ya que es un poderoso recurso para generar conocimiento.

7. Cuando imparte clases online ¿Cuál de las siguientes emociones ha notado con mayor frecuencia en sus estudiantes? Marque con un visto las que usted considere.

Tabla 8

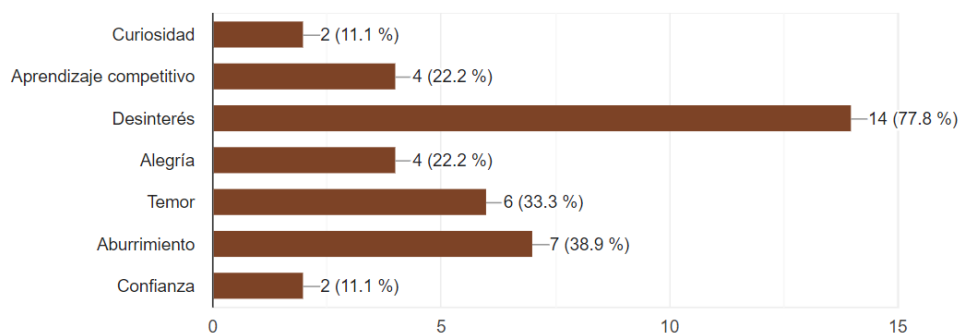
Emociones en el aprendizaje online

Código	Emociones	Categoría		Total
		Sí	No	
Ítem 7	Curiosidad	2	16	18
		11.1%	88.9%	100%
	Aprendizaje competitivo	4	14	18
		22.2%	77.8%	100%
	Desinterés	14	4	18
		77.8%	22.2%	100%
	Alegría	4	14	18
		22.2 %	77.8%	100%
Temor	6	12	18	
	33.3%	66.7%	100%	
Aburrimiento	7	11	18	
	38.9%	61.1%	100%	
Confianza	2	16	18	
	11.1%	88.9%	100%	

Elaboración propia. Fuente: Encuesta a docentes

Figura 7

Emociones en el aprendizaje online



Análisis: De acuerdo a la información obtenida las emociones que presentan los estudiantes con mayor frecuencia según los docentes de bachillerato técnico son: En un

77.8% desinterés, en un 38.9% aburrimiento y en un 33.3% temor. También con menor frecuencia se observa en los estudiantes competitividad y alegría con un 22.2% cada uno y con un 11.1% curiosidad y confianza.

Según los resultados del análisis de datos se evidencia que las emociones que presentan los estudiantes con mayor frecuencia no favorecen el proceso de aprendizaje, ya que se observa desinterés, escasa confianza, poca curiosidad, falta de alegría, aburrimiento y temor. Por lo cual, los docentes deben buscar estrategias que cambien los estados emocionales negativos por positivos, de esta manera los estudiantes se mantengan activos y predispuestos en el proceso de aprendizaje. (Aprendemos Juntos 2030, 2021).

8. ¿Cuál de las siguientes características define mejor su método de enseñanza en el aprendizaje online?

Tabla 9

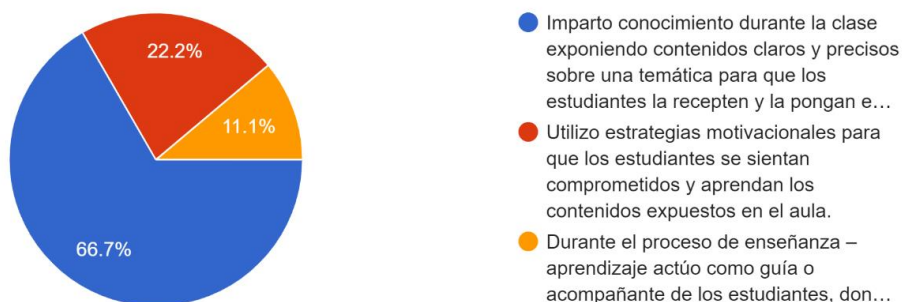
Método de enseñanza

Código	Características	Frecuencia	Porcentaje %
Ítem 8	Imparto conocimiento durante la clase exponiendo contenidos claros y precisos sobre una temática para que los estudiantes la recepten y la pongan en práctica.	12	66.7
	Utilizo estrategias motivacionales para que los estudiantes se sientan comprometidos y aprendan los contenidos expuestos en el aula.	4	22.2
	Durante el proceso de enseñanza – aprendizaje actúo como guía o acompañante de los estudiantes, donde estos generan conocimiento a través de la revisión de los recursos interactivos propuestos, la investigación realizada en casa y la interacción en clase.	2	11.1
Total		18	100%

Elaboración propia. Fuente: Encuesta a docentes

Figura 8

Método de enseñanza



Análisis: Según la información recabada se puede evidenciar que un 66.7% de los docentes imparten conocimientos durante la clase exponiendo contenidos claros y precisos sobre una temática para que los estudiantes la recepten y la pongan en práctica, un 22.2% utiliza estrategias motivacionales para que los estudiantes se sientan comprometidos y aprendan los contenidos expuestos en el aula. Mientras que el 11.1% de docentes durante el proceso de enseñanza – aprendizaje actúa como guía o acompañante de los estudiantes.

En base al análisis realizado un 66.7% de los docentes aún utilizan la metodología tradicional de enseñanza, en donde “el profesor se limita al método expositivo, donde existe el predominio de la cátedra magistral, la clásica lección y conferencia, mientras el alumno, asume el papel de espectador” (Moncini & Pirela, 2021, p. 3). Al respecto Dávila (2011) considera importante implementar otras metodologías como el constructivismo ya que motiva al estudiante a autorregularse y generar aprendizaje de manera independiente, siendo el protagonista de su propio aprendizaje.

9. ¿Usted utiliza técnicas motivacionales a través de herramientas virtuales como kahoot, linoit, padlet, quizizz, play factile y similares, para despertar el interés y entusiasmo en sus estudiantes?

Tabla 10

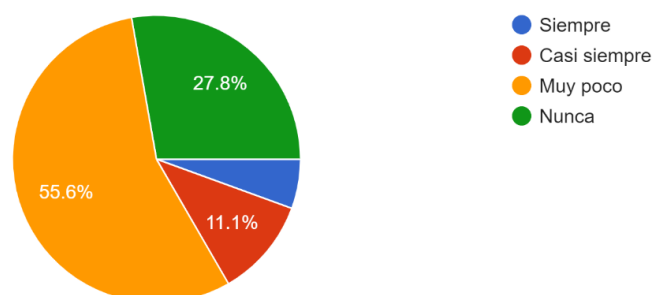
Técnicas motivacionales

Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje %
Ítem 9	Siempre	1	5.6
	Casi siempre	2	11.1
	Muy poco	10	55.6
	Nunca	5	27.8
Total		18	100%

Elaboración propia. Fuente: Encuesta a docentes

Figura 9

Técnicas motivacionales



Análisis: De acuerdo a la información recabada se puede evidenciar que un 55.6% de los docentes de primero bachillerato técnico utilizan muy poco técnicas motivacionales a través de herramientas virtuales como kahoot, linoit, padlet, quizizz, play factile y similares, un 27.8% nunca utilizan herramientas virtuales para motivar. Por otro lado un 11.1% y un 5.6% utilizan casi siempre y siempre respectivamente técnicas motivacionales por medio de diferentes herramientas virtuales.

La información analizada nos muestra que el 83.4% de docentes utilizan muy poco o nunca herramientas virtuales de gamificación y de interactividad en los procesos de aprendizaje, en este sentido Lizano y Pinela (2018) señalan que, la gamificación “marca una tendencia dentro del ámbito educativo, ya que esta usa una mecánica innovadora y un pensamiento lúdico para lograr motivar, captar la atención, promover el aprendizaje y mejorar la resolución de problemas dentro del contexto educacional” (p.12). Por lo que en la actualidad con el avance de la tecnología digital y el sinnúmero de herramientas virtuales, es necesario que los docentes utilicen estrategias de gamificación para despertar emociones que favorezcan el aprendizaje tanto de forma presencial como virtual.

10. ¿Usted, para evaluar el nivel de aprendizaje adquirido de una unidad o temática de estudio a través de medios virtuales, plantea actividades interactivas que despierte el interés y la curiosidad en los estudiantes por resolver los problemas planteados?

Tabla 11

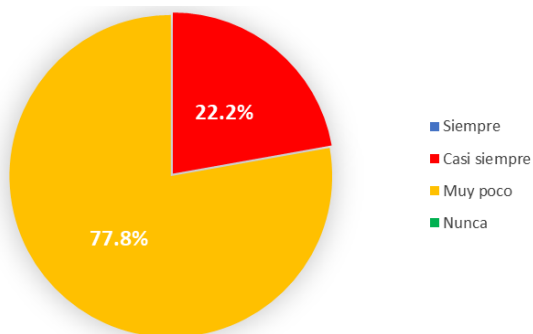
Evaluación del nivel de aprendizaje

Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje %
Ítem 10	Siempre	0	0.0
	Casi siempre	4	22.2
	Muy poco	14	77.8
	Nunca	0	0.0
Total		18	100%

Elaboración propia. Fuente: Encuesta a docentes

Figura 10

Evaluación del nivel de aprendizaje



Análisis: Según la información recabada se puede evidenciar que un 77.8% de los docentes de primero bachillerato técnico durante los procesos de evaluación plantean muy pocas actividades interactivas que despiertan el interés y la curiosidad de los educandos y un 22.2% menciona que casi siempre en las evaluaciones emplean actividades interactivas de interés para los estudiantes que les motiva a la resolución de los problemas planteados.

De acuerdo a los datos analizados el 77.8% de docentes utilizan muy poco actividades interactivas para evaluar el nivel de aprendizaje de sus estudiantes, en este sentido Vergara et al. (2019) haciendo referencia en Cuesta et al. (2017) menciona que en la actualidad existen un sin número herramientas y recursos de acceso gratuito que favorecen los procesos evaluativos de los estudiantes, por lo que Silva-Quiroz et al. (2016) añade que, las actividades interactivas con fines evaluativos tienen como propósito facilitar el proceso de aprendizaje, midiendo la capacidad y destrezas que han adquirido los estudiantes en las temáticas abordadas.

11. ¿Usted, para evaluar el nivel de aprendizaje adquirido de una unidad o temática de estudio, plantea una evaluación que ofrece una retroalimentación en cada pregunta desarrollada?

Tabla 12

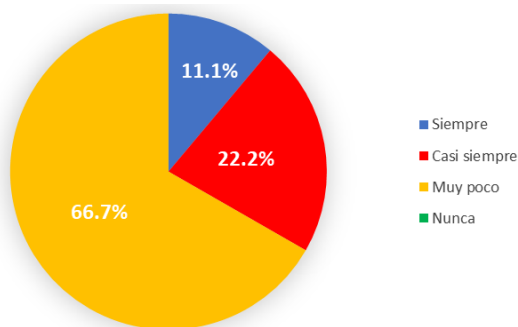
Evaluación del nivel de aprendizaje

Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje %
Ítem 11	Siempre	2	11.1
	Casi siempre	4	22.2
	Muy poco	12	66.7
	Nunca	0	0.0
Total		18	100%

Elaboración propia. Fuente: Encuesta a docentes

Figura 11

Retroalimentación



Análisis: Según los datos obtenidos de la encuesta se puede evidenciar que un 66.7% de los docentes de primero bachillerato técnico durante los procesos de evaluación muy poco realizan retroalimentación en las preguntas planteadas, un 22.2% lo realiza casi siempre y un 11.1% menciona que realiza siempre retroalimentación en la evaluación de cada uno de los contenidos.

En base a los datos analizados se refleja que el 66.7% de docentes utilizan muy poco la retroalimentación en la evaluación del aprendizaje. En este sentido Cedeño & Moya (2019) consideran que la retroalimentación no puede faltar en un proceso evaluativo, ya que le permite al docente y estudiante conocer donde tiene que centrar más su atención para generar y adquirir aprendizaje respectivamente de una marea más efectiva.

12. ¿Cuál de las siguientes alternativas utiliza con mayor frecuencia para aplicar un refuerzo académico a sus estudiantes?

Tabla 13

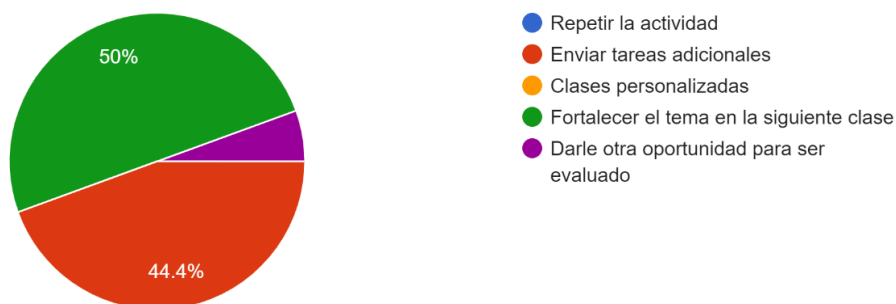
Refuerzo académico

Código	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %
	Repetir la actividad	0	0.0
	Enviar tareas adicionales	8	44.4
	Clases personalizadas	0	0.0
Ítem 12	Fortalecer el tema en la siguiente clase	9	50.0
	Darle otra oportunidad para ser evaluado	1	5.6
	Total	18	100%

Elaboración propia. Fuente: Encuesta a docentes

Figura 12

Refuerzo académico



Análisis: De acuerdo a la información recabada de los docentes de bachillerato técnico, el 50% afirma que con mayor frecuencia los refuerzos académicos los realiza fortaleciendo el tema en la siguiente clase, un 44.4% envía tareas adicionales como refuerzo académico y un 5.6% menciona que se les da otra oportunidad a los estudiantes para ser evaluados.

En base a los resultados del análisis, se puede evidenciar que un 50% de los docentes no consideran en el refuerzo académico fortalecer el tema en la siguiente clase, en este sentido Córdova & Barrera (2019) nos mencionan que, “ los procesos de refuerzo académico se dirigen a explorar los intereses de los estudiantes, a mejorar las metodologías de aprendizaje, a guiar en situaciones especiales, otros” (p. 102). También nos mencionan que el objetivo del refuerzo académico es complementar el aprendizaje que no han adquirido los estudiantes, que se lleva a cabo dentro del aula y bajo una planificación, que puede ser individualizada o en pequeños grupos. En base a lo mencionado aplicar un buen refuerzo académico requiere de aplicar nuevas estrategias metodológicas que motiven a los estudiantes a perfeccionar y a ser protagonistas en la construcción del aprendizaje.

13. ¿Usted, para fortalecer el aprendizaje online y mantener a sus estudiantes motivados, innova estrategias, recursos y herramientas?

Tabla 14

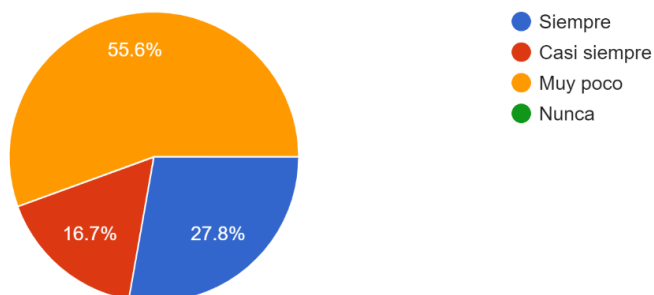
Innovación Tecnológica

Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje %
Ítem 13	Siempre	5	27.8
	Casi siempre	3	16.7
	Muy poco	10	55.6
	Nunca	0	0.0
Total		18	100%

Elaboración propia. Fuente: Encuesta a docentes

Figura 13

Innovación Tecnológica



Análisis: En cuanto al uso de innovación tecnológica como método para mantener a los estudiantes motivados en el aprendizaje online, el 55.6% de los docentes manifiesta que muy poco usan estrategias, recursos y herramientas tecnológicas que favorezcan la construcción de nuevos conocimientos. Por otro lado el 27.8% y el 16.7% mencionan que siempre y casi siempre respectivamente utilizan estrategias, recursos y herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

De acuerdo al análisis de los datos obtenidos, se evidencia que el 55.6% de los docentes innovan muy poco estrategias, recursos y herramientas para motivar a sus estudiantes. En este sentido Bryndum y Montes (2005) consideran que las herramientas, y los recursos bien seleccionados y diseñados motivan y estimulan el aprendizaje, además nos mencionan que los recursos o materiales embebidos en el aula virtual deben cumplir con los objetivos planteados, estos deben ser sintetizados, llamativos, interactivos y de fácil comprensión, para despertar el interés de los estudiantes y, por ende, generar aprendizaje.

14. ¿Usted genera recursos interactivos, como videos, presentaciones, que les permite a los estudiantes interactuar con los demás compañeros y con los contenidos?

Tabla 15

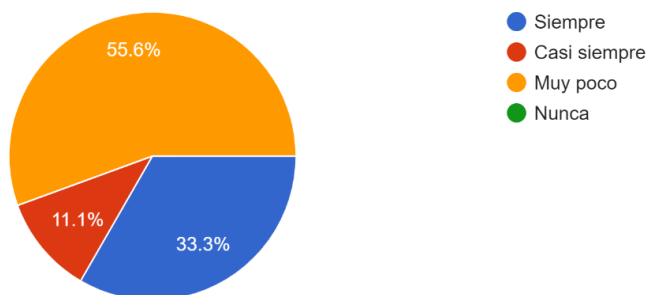
Recursos interactivos

Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje %
Ítem 14	Siempre	6	33.3
	Casi siempre	2	11.1
	Muy poco	10	55.6
	Nunca	0	0.0
Total		18	100%

Elaboración propia. Fuente: Encuesta a docentes

Figura 14

Recursos interactivos



Análisis: En esta pregunta referente al uso de recursos interactivos, el 55.6% de los docentes encuestados nos dicen que generan muy pocos recursos interactivos como: videos, presentaciones, que permitan una mayor interacción entre estudiantes y con los contenidos. Por otro lado se tiene un 33.3% y un 11.1% que siempre y casi siempre generan recursos interactivos respectivamente donde los estudiantes pueden interactuar con sus compañeros y con los contenidos.

En esta pregunta de acuerdo al análisis de la información se observa que el 55.6% de los docentes de bachillerato técnico, crean muy pocos recursos interactivos como: videos y presentaciones. En este caso García-Pineda et al. (2020) mencionan que los recursos interactivos benefician el proceso de construcción de conocimientos como son: a) mejoran la atención del estudiante; b) contribuyen en el aprendizaje activo; c) favorecen la autorregulación; d) facilitan al docente dar seguimiento de la evolución del aprendizaje; e) motivan al estudiante despertando el interés y elimina los estados de tensión.

15. ¿Cree usted que los estudiantes motivados son más participativos, se sienten más seguros de sí mismo y comprometidos con la construcción de su aprendizaje?

Tabla 16

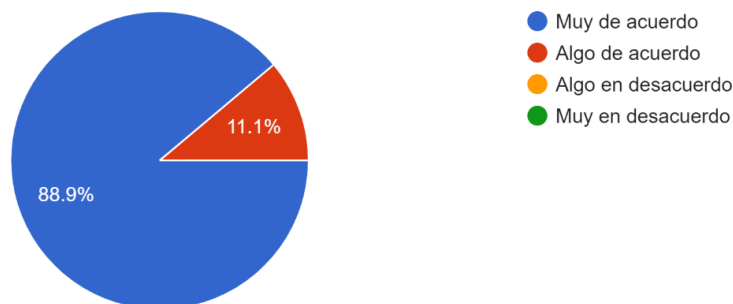
Actitud de los estudiantes

Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje %
Ítem 15	Muy de acuerdo	16	88.9
	Algo de acuerdo	2	11.1
	Algo en desacuerdo	0	0.0
	Muy en desacuerdo	0	0.0
Total		18	100%

Elaboración propia. Fuente: Encuesta a docentes

Figura 15

Actitud de los estudiantes



Análisis: De acuerdo a los datos de la encuesta el 88.9% de los docentes está muy de acuerdo que los estudiantes motivados son más participativos, se sienten más seguros de sí mismo y comprometidos con la construcción de su aprendizaje y un 11.1% están algo de acuerdo en lo mencionado. En este sentido Poggioli (2009) afirma que la motivación favorece a que los estudiantes sean más activos y eficientes en los procesos de aprendizaje, ya que les permite adquirir conocimientos, motivarse para aprender y estudiar, supervisar sus avances y cambiar de estrategias cuando confrontan dificultades.

16. ¿Considera que los estudiantes motivados sienten la necesidad o curiosidad por seguir investigando, incluso yendo más allá de lo propuesto por el docente?

Tabla 17

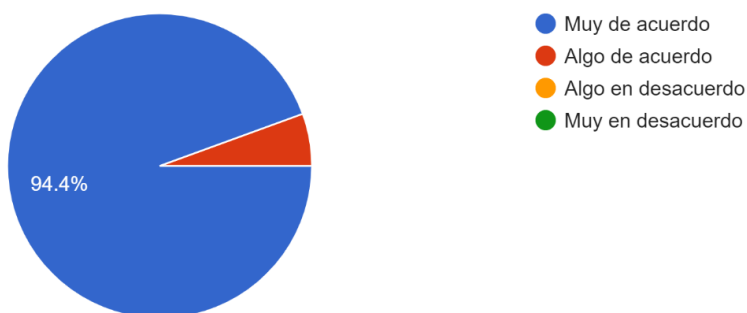
Investigación

Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje %
Ítem 16	Muy de acuerdo	17	94.4
	Algo de acuerdo	1	5.6
	Algo en desacuerdo	0	0.0
	Muy en desacuerdo	0	0.0
Total		18	100%

Elaboración propia. Fuente: Encuesta a docentes

Figura 16

Investigación



Análisis: En esta pregunta el 94.4% de los docentes de bachillerato técnico están muy de acuerdo que los estudiantes motivados sienten la necesidad o curiosidad por seguir investigando más a profundidad sobre los temas que se está abordando y un 5.6% menciona estar algo de acuerdo en lo mencionado.

De acuerdo al análisis realizado se evidencia que casi la totalidad de docentes están muy de acuerdo que cuando los estudiantes se encuentran motivados son más investigativos. Así lo ratifican Arias et al. (2014) mencionando que la motivación intrínseca “se encuentra relacionada con la propia satisfacción que sienten las personas y que se manifiestan a través del interés, la curiosidad y capacidades propias” (pág. 23). Entonces, se concuerda que la motivación intrínseca es un elemento esencial en las nuevas formas de aprender en la actualidad, en este sentido los docentes deben fomentar emociones que favorezcan la motivación y el deseo por seguir adquiriendo conocimiento.

17.- ¿Considera usted que la motivación y la autorregulación son directamente proporcionales con relación a la construcción del aprendizaje?

Tabla 18

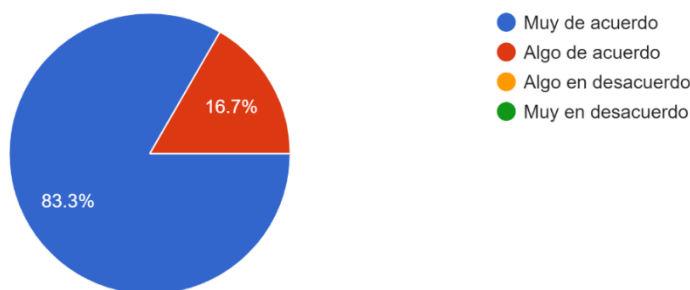
Autorregulación en el aprendizaje

Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje %
Ítem 17	Muy de acuerdo	15	83.3
	Algo de acuerdo	3	16.7
	Algo en desacuerdo	0	0.0
	Muy en desacuerdo	0	0.0
Total		18	100%

Elaboración propia. Fuente: Encuesta a docentes

Figura 17

Autorregulación en el aprendizaje



Análisis: De acuerdo a los datos obtenidos el 83.3% de los docentes de bachillerato técnico están muy de acuerdo que la motivación y la autorregulación son directamente proporcionales con relación a la construcción del aprendizaje y un 16.7% menciona estar algo de acuerdo en lo mencionado.

De acuerdo al análisis realizado casi la totalidad de los docentes están muy de acuerdo que la motivación y la autorregulación son directamente proporcionales. En este sentido Herczeg & Lapegna (2010) haciendo referencia en Paris y Winograd (2001) coinciden en que la motivación y la autorregulación se relacionan entre sí e inciden directamente en los procesos de aprendizaje.

18. ¿Cree usted que los estudiantes motivados mejoran su percepción para comprender una nueva temática que se esté abordando?

Tabla 19

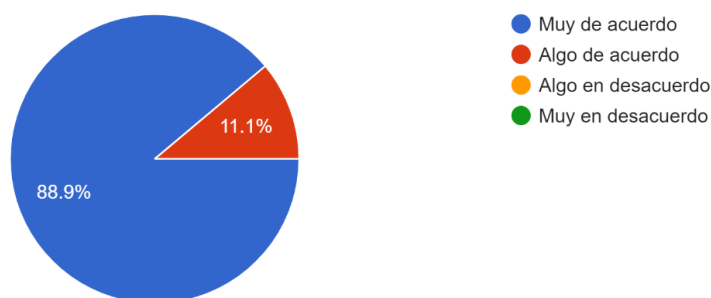
Percepción

Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje %
Ítem 18	Muy de acuerdo	16	88.9
	Algo de acuerdo	2	11.1
	Algo en desacuerdo	0	0.0
	Muy en desacuerdo	0	0.0
Total		18	100%

Elaboración propia. Fuente: Encuesta a docentes

Figura 18

Percepción



Análisis: De acuerdo a la información obtenida de la encuesta el 88.9% de los docentes de bachillerato técnico están muy de acuerdo que los estudiantes motivados mejoran su percepción para comprender una nueva temática que se está abordando y un 11.1% menciona estar algo de acuerdo en que la percepción de los estudiantes mejora cuando hay motivación.

De acuerdo a los datos analizados casi la totalidad de docentes coinciden en que los estudiantes motivados mejoran su percepción en el aprendizaje, al respecto Arias et al. (2014) consideran que la motivación se relaciona con la percepción y se muestra a través del interés, la curiosidad por adquirir nuevos conocimientos. En este sentido se afirma que es más fácil generar aprendizaje cuando existe motivación en los aprendices.

19. ¿Considera usted que cuando los estudiantes se sienten motivados mejoran notablemente su rendimiento académico?

Tabla 20

Rendimiento académico

Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje %
Ítem 19	Muy de acuerdo	18	100.0
	Algo de acuerdo	0	0.0
	Algo en desacuerdo	0	0.0
	Muy en desacuerdo	0	0.0
Total		18	100%

Elaboración propia. Fuente: Encuesta a docentes

Figura 19

Rendimiento académico



Análisis: El 100% de los docentes encuestados consideran estar muy de acuerdo que la motivación mejora notablemente el rendimiento académico de los estudiantes. En este sentido Chiecher et al. (2014) consideran que los estudiantes motivados mejoran considerablemente su rendimiento académico, ya que la motivación está relacionada con las emociones, que pueden favorecer o desfavorecer en el aprendizaje. Las emociones como el interés, la curiosidad, la confianza, entre otras, ayudan a facilitar el proceso de aprendizaje, obteniendo grandes resultados que se reflejan en el rendimiento académico.

20. ¿Cree usted que la motivación impulsa a los estudiantes a la construcción de nuevas experiencias en el ámbito del aprendizaje?

Tabla 21

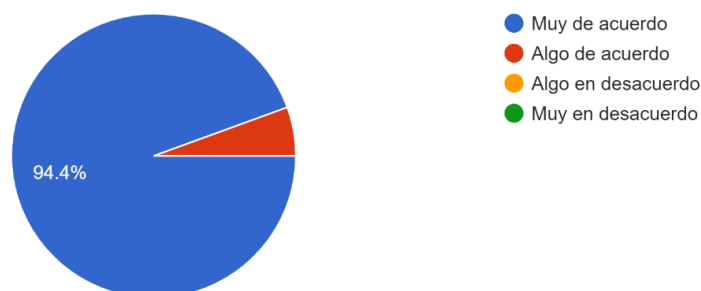
Experiencias

Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje %
Ítem 20	Muy de acuerdo	17	94.4
	Algo de acuerdo	1	5.6
	Algo en desacuerdo	0	0.0
	Muy en desacuerdo	0	0.0
Total		18	100%

Elaboración propia. Fuente: Encuesta a docentes

Figura 20

Experiencias



Análisis: El 94.4% de los docentes de bachillerato técnico encuestados consideran estar muy de acuerdo en que los estudiantes motivados construyen nuevas experiencias en el ámbito del aprendizaje y un 5.6% considera estar algo de acuerdo en que la motivación impulsa a los estudiantes a la generación de nuevas experiencias y adquisición de conocimientos.

De acuerdo al análisis realizado casi la totalidad de los docentes están muy de acuerdo que la motivación en los estudiantes promueve el autoaprendizaje. En relación a esto Herczeg & Lapegna (2010) mencionan que la motivación intrínseca favorece los resultados de aprendizaje de los estudiantes, ya que cuando existe esta motivación se busca siempre adquirir nuevos conocimientos, la excelencia académica, autorregulando los procesos de aprendizaje, que en definitiva haciendo referencia a Paris y Winograd (2001) citado en Herczeg & Lapegna (2010) la autorregulación del aprendizaje relaciona aspectos cognitivos con la metacognición y la motivación. En base a lo mencionado los docentes deben considerar usar estrategias de enseñanza que cautiven la atención, despierten el interés y promuevan la investigación en los educandos.

21. ¿Considera usted que es necesario la implementación de una guía metodológica de motivación en el aprendizaje online para mejorar el rendimiento académico de sus estudiantes?

Tabla 22

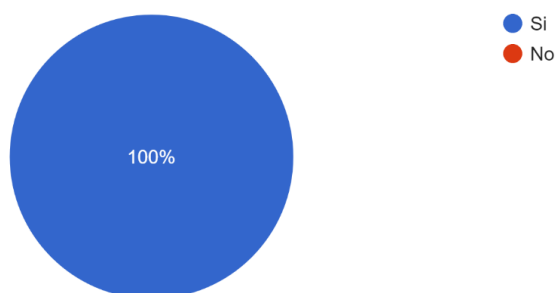
Guía metodológica

Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje %
Ítem 21	Sí	18	100
	No	0	0.0
Total		18	100%

Elaboración propia. Fuente: Encuesta a docentes

Figura 21

Guía metodológica



Análisis: El 100% de los docentes encuestados consideran que es necesario la implementación de una guía metodológica de motivación en el aprendizaje online, con el fin de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes que cursan primero de bachillerato técnico en electromecánica automotriz. En relación a esto, se define a una guía metodológica “como el documento técnico que describe el conjunto de normas a seguir en los trabajos relacionados con los sistemas de información” (Universidad Politécnica de Valencia, 2011, p. 2). En nuestro contexto podemos decir que la guía metodológica está estructurada o constituida de una forma organizada para orientar a los docentes sobre estrategias de motivación en el aprendizaje online.

22. ¿Considera usted que necesita capacitarse en el uso de herramientas virtuales, como estrategia para motivar a sus estudiantes en la construcción del aprendizaje online?

Tabla 23

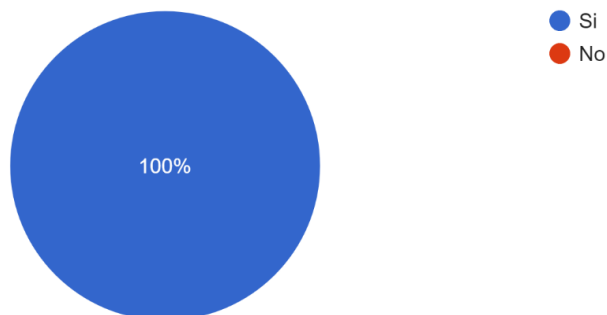
Capacitación en el uso de herramientas virtuales

Código	Categoría	Frecuencia	Porcentaje %
Ítem 22	Sí	18	100
	No	0	0.0
Total		18	100%

Elaboración propia. Fuente: Encuesta a docentes

Figura 22

Capacitación en el uso de herramientas virtuales



Análisis: La totalidad de los encuestados, es decir, el 100% de los docentes de primeros de bachillerato técnico consideran que necesitan capacitarse en el uso de herramientas virtuales, como estrategia para motivar a sus estudiantes en la construcción del aprendizaje online. En base a esto, Ruiz Bolívar & Dávila (2009) basándose en Ruiz Bolívar (2009a) hacen referencia a que, una de las causas del no tener buenos resultados en el aprendizaje online es la falta de capacitación de los docentes. En este sentido también mencionan que para poder generar un conocimiento efectivo a través de la virtualidad es importante tener presente que en la educación virtual un buen docente “es capaz de diseñar y gestionar una instrucción de calidad, con base en un modelo socio-constructivista, en el contexto de un sistema de gestión de aprendizaje determinado, ofreciendo al estudiante el acompañamiento, orientación, asesoría y la ayuda oportuna” (Ruiz Bolívar & Dávila, 2009, p. 3).

23. ¿Cuáles de los siguientes contenidos considera que debe abordar la guía metodológica de motivación en el aprendizaje online? Marque con una (x) los que sean de su preferencia.

Tabla 24

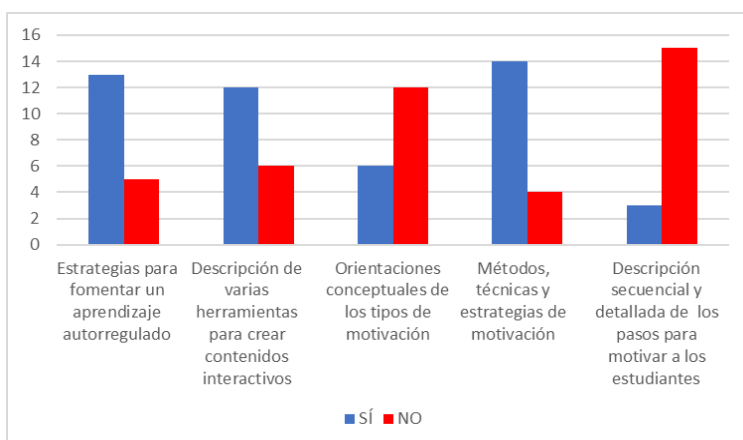
Contenidos

Código	Contenido	Categoría		Total
		Sí	No	
Ítem 23	Estrategias para fomentar un aprendizaje autorregulado	13	5	18
		72.2%	27.8%	100%
	Descripción de varias herramientas para crear contenidos interactivos	12	6	18
		66.7%	33.3%	100%
	Orientaciones conceptuales de los tipos de motivación	6	12	18
		33.3%	66.7%	100%
	Métodos, técnicas y estrategias de motivación	14	4	18
		77.8 %	22.2%	100%
	Descripción secuencial y detallada de los pasos para motivar a los estudiantes	3	15	18
		16.7%	83.3%	100%

Elaboración propia. Fuente: Encuesta a docentes

Figura 23

Contenidos



Análisis: De acuerdo a los datos obtenidos de la encuesta, los contenidos más seleccionados por los docentes y que consideran debe abordar la guía metodológica de motivación en el aprendizaje online son: métodos, técnicas y estrategias de motivación con un 77.8% de aceptación, estrategias para fomentar un aprendizaje autorregulado con un 72.2% y con un porcentaje importante del 66.7% creen que se debe describir en la guía varias herramientas para crear contenidos interactivos.

24. ¿Cuáles de las siguientes herramientas considera que deben constar en la guía metodológica de motivación en el aprendizaje online? Marque con una (x) las que sean de su preferencia.

Tabla 25

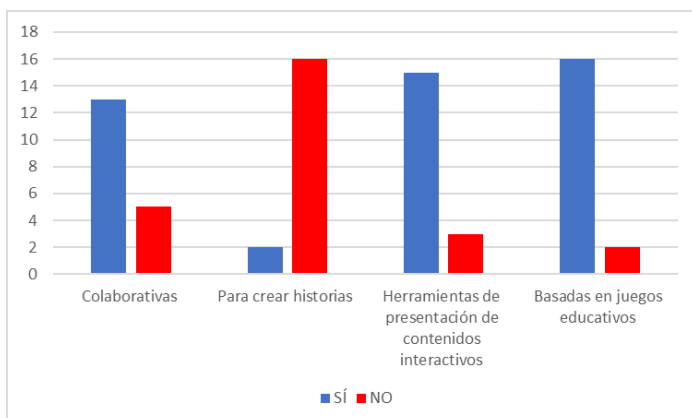
Herramientas

Código	Herramientas	Categoría		Total
		Sí	No	
	Colaborativas	13	5	18
		72.2%	27.8%	100%
	Para crear historias	2	16	18
		11.1%	88.9%	100%
Ítem 24	Herramientas de presentación de contenidos interactivos	15	3	18
		83.3%	16.7%	100%
	Basadas en juegos educativos	16	2	18
		88.9 %	11.1%	100%

Elaboración propia. Fuente: Encuesta a docentes

Figura 24

Herramientas



Análisis: De acuerdo a los datos obtenidos de la encuesta, las herramientas consideradas por los docentes con mayor frecuencia que deben constar en la guía metodológica de motivación en el aprendizaje online son: Un 88.9% consideran que la guía metodológica debe contener herramientas basadas en juegos educativos, el 83.3% también considera importante que se incluya herramientas de presentación de contenidos interactivos y un 72.2% herramientas colaborativas.

En relación al análisis de los datos, se puede evidenciar que las herramientas más seleccionadas para que consten en la guía metodológica de motivación en el aprendizaje online, superan el 72.2% de aceptación de los docentes, las cuales son: herramientas basadas en juegos educativos, de presentación de contenidos interactivos y colaborativas.

25. ¿Cuál de los siguientes instrumentos considera que es el más oportuno para evaluar la guía metodológica de motivación en el aprendizaje online?

Tabla 26

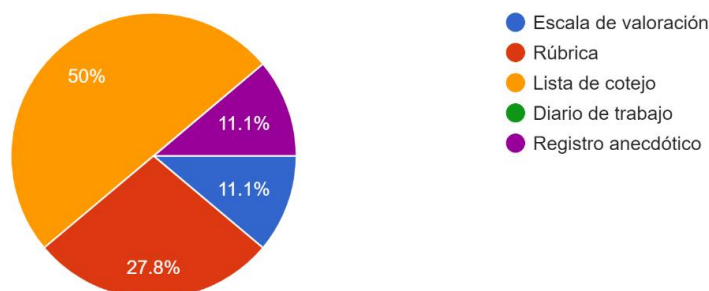
Instrumentos de evaluación

Código	Contenido	Frecuencia	Porcentaje %
	Escala de valoración	2	11.1
	Rúbrica	5	27.8
Ítem 25	Lista de cotejo	9	50.0
	Diario de trabajo	0	0.0
	Registro anecdótico	2	11.1
	Total	18	100%

Elaboración propia. Fuente: Encuesta a docentes

Figura 25

Instrumentos de evaluación



Análisis: De acuerdo a la información recabada un 50% de docentes considera que el instrumento más adecuado para valorar la utilidad de la guía es una lista de cotejo, mientras que el 27.8% cree que la mejor opción es una rúbrica, un 11.1% ha seleccionado como mejor opción un registro anecdótico y con el mismo porcentaje han señalado que sería mejor una escala de valoración.

Según el análisis de los datos se observa que el instrumento que tiene mayor acogida para evaluar la guía metodológica de motivación en el aprendizaje online es la lista de cotejo, la cual según Lara y Cabrera (2015) es un instrumento que contiene características deseables y medibles que debe cumplir el objeto de estudio. Estas características pueden agruparse en criterios que son evaluados a través de una marca que indica si cumple o no con lo requerido.

4.3. Síntesis Conclusiva

De acuerdo a los datos obtenidos de la encuesta realizada a los docentes de primero bachillerato técnico de la Unidad Educativa “Teniente Coronel Lauro Guerrero” y analizado cada ítem, se emite un análisis conclusivo por cada variable, teniendo como propósito responder a las interrogantes de la investigación y cumplir con los objetivos planteados, como respuesta a la problemática plasmada en esta investigación.

4.3.1. Situación actual referida a los procesos de motivación

En lo que respecta a los procesos de motivación utilizados en la actualidad en el aprendizaje online se puede decir que más del 55% de los docentes de primero bachillerato técnico de electromecánica automotriz tienen escaso conocimiento sobre estrategias emocionales – motivacionales, considerándose una de las causas principales del poco interés que muestran los estudiantes para adquirir nuevos conocimientos. En este sentido Elizondo et al. (2018) considera que las emociones que muestran los educandos influyen en la motivación del aprendizaje, es por esto que, cuando se detecta una emoción

desfavorable como por ejemplo: falta de curiosidad, aburrimiento, miedo, otras, se debe tener presente que estas afectan directamente a la parte cognitiva del o los estudiantes.

Además se evidencia que la mayoría de docentes utilizan como estrategia para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes la motivación extrínseca, basada en la recompensa. Considerando las nuevas formas de aprendizaje de los estudiantes es importante implementar la motivación intrínseca que para Arias et al. (2014) se relaciona con la satisfacción que sienten los aprendices y que se evidencia a través de las emociones positivas. En cuanto al uso de recursos interactivos como estrategia para motivar a los estudiantes el 55.6% de los docentes los utilizan muy poco o nunca, En este sentido Huber (2008) menciona que los docentes deben fomentar una participación activa en los educandos, usando diferentes herramientas y recurso que motiven a los estudiantes en el aprendizaje online.

4.3.2. Características de los criterios utilizados para motivar

En lo que concierne a las características de los criterios utilizados para motivar el aprendizaje online, se puede evidenciar que un 66.7% de los docentes siguen utilizando métodos tradicionales basados en las clases magistrales donde los estudiantes reciben la información para generar aprendizaje, en respuesta Dávila (2011) menciona que es conveniente utilizar otras metodologías como el constructivismo, donde el estudiante tiene más protagonismo en la adquisición de conocimientos. En cuanto al uso de técnicas motivacionales a través de herramientas virtuales (kahoot, linoit, padlet, quizizz, play factile y similares) un 83.4% de docentes aseguran utilizar muy poco o nunca este tipo de herramientas de gamificación e interactividad para generar aprendizaje, de igual forma en las evaluaciones que miden el nivel de conocimiento de los estudiantes, el 77.8% de docentes mencionan que utilizan muy poco herramientas de gamificación y de interactividad, que para Silva-Quiroz et al. (2016) tienen como propósito facilitar el proceso de aprendizaje, midiendo la capacidad y destrezas que han adquirido los estudiantes en las temáticas abordadas.

Por otro lado un 66.7% de docentes consideran que de forma escasa realizan una retroalimentación en las actividades evaluativas de forma online. En este sentido Cedeño & Moya (2019) consideran que una actividad evaluativa tiene que ir acompañada de una retroalimentación ya que le permite al estudiante y al docente conocer sobre qué temas se requiere un refuerzo académico. Su finalidad es nivelar los conocimientos que no se ha

adquirido durante las clases (Córdova & Barrera, 2019). Una de las razones que los estudiantes no alcanzan los aprendizajes requeridos puede ser debido a que el 55.6% de los docentes muy poco innovan recursos y herramientas interactivas que motiven a los estudiantes a la consecución de los objetivos planteados.

4.3.3. *Implicaciones educativas de la motivación*

En lo que respecta a las implicaciones de la motivación en el aprendizaje online, casi la totalidad de docentes encuestados están muy de acuerdo que los estudiantes motivados son más participativos, se sienten más seguros de sí mismo, tienen un alto grado de compromiso con su aprendizaje, por lo cual sienten la necesidad de seguir indagando sobre temas de su interés, obteniendo como resultado la autorregulación que según Herczeg & Lapegna (2010) incide directamente en los procesos de aprendizaje. Además el 88.9% de los docentes consideran que los estudiantes motivados mejoran su percepción para comprender las temáticas que se esté abordando, siendo así que el 100% de docentes coinciden en que la motivación favorece al rendimiento académico de los estudiantes e impulsa a la construcción de nuevas experiencias, así lo ratifica Herczeg & Lapegna (2010) mencionando que la motivación intrínseca nos mueve a un escenario de adquisición de nuevos conocimientos y a la búsqueda continua de la excelencia académica, que conlleva a la autorregulación del aprendizaje.

4.3.4. *Guía metodológica de motivación en el aprendizaje online*

En lo que concierne a la guía metodológica de motivación en el aprendizaje online, el 100% de los docentes encuestados consideran que es necesario su implementación, ya que necesitan capacitarse en el uso de herramientas virtuales, como estrategia para motivar a los estudiantes a la construcción de nuevos aprendizajes. En este sentido con más de un 72.2% de aceptación los docentes sugieren que contenga herramientas basadas en juegos educativos, herramientas de presentación de contenidos interactivos y herramientas colaborativas, siendo estas para Sabaduche-Rosillo (2015) una alternativa para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, ya que permite interactuar tanto con los contenidos como entre pares, generando un conocimiento más enriquecedor y significativo. Y, por último, los educadores creen conveniente que para evaluar la utilidad de la guía metodológica, se debe utilizar una lista de cotejo, donde Lara y Cabrera (2015) la definen como un instrumento que contiene características deseables y medibles que debe cumplir el objeto de estudio.

CAPÍTULO V: RECURSOS NECESARIOS PARA LA PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

5.1. Denominación de la propuesta

Guía metodológica de motivación en el aprendizaje online, dirigida a los docentes de primero bachillerato técnico.

5.2. Definición de la propuesta

La guía metodológica de motivación en el aprendizaje online, es un documento que está estructurado de una forma organizada para orientar, brindar herramientas y estrategias que ayuden a los docentes de primero de bachillerato técnico a despertar emociones en los estudiantes que favorezcan el proceso de adquisición de conocimientos. Esta guía metodológica basada en la encuesta realizada propone realizar actividades con los estudiantes de una forma más activa y dinámica, a través de la gamificación, aprendizaje interactivo y colaborativo, teniendo como propósito “ayudar a los docentes a convertir a sus estudiantes en aprendices exitosos, autónomos, independientes y estratégicos” (Poggioli, 2009, p. 7). En este sentido mediante esta guía se pretende que los docentes conozcan nuevas formas y herramientas que pueden ser usadas tanto de forma sincrónica como asincrónica para motivar a los estudiantes a la construcción de nuevos conocimientos a través de medios virtuales.

El diseño de esta guía toma como ejemplo cinco áreas de estudio y propone herramientas virtuales para cada una de ellas, es importante decir que las herramientas propuestas son de acceso libre y tienen una versión gratuita, que pueden ser utilizadas en diferentes áreas, acorde a la necesidad y planificación del docente. Hay que mencionar además que se ha creado una página en Google Sites, donde se encuentra alojada la guía metodológica de motivación, para facilitar la autoformación docente, ya que, es fácil de usar y permite conectarse de distintos dispositivos a través del siguiente link:

<https://sites.google.com/view/motivacionenelaprendizaje>

5.3. Justificación de la propuesta

En la actualidad es indispensable que los docentes sepan aprovechar las Tic, ya que los adolescentes son nativos digitales, por ende están siempre utilizando la tecnología, ya sea a través de aplicaciones móviles o redes sociales, donde crean y consumen contenidos de distinta índole. Por lo general les resulta muy fácil acoplarse al uso o manejo de cualquier herramienta, especialmente cuando tienen un cierto grado de

innovación y les llama la atención. Por lo tanto, para mejorar los procesos de aprendizaje y el bajo rendimiento académico de los estudiantes que ingresan a primero bachillerato técnico, es conveniente para los docentes utilizar como base las destrezas con las que cuentan los estudiantes en el manejo de la tecnología, siendo esta una estrategia para despertar emociones favorables que conlleven a motivar en el aprendizaje online. Para conseguir este propósito es recomendable apoyarse de herramientas virtuales de gamificación, presentación de contenidos interactivos y colaborativas, tanto en las actividades sincrónicas como asincrónicas.

El diseño de una guía metodológica que cuente con estrategias motivacionales en el aprendizaje online permite orientar a los docentes, dar herramientas y alternativas para motivar a los estudiantes que muestran emociones desfavorables en el aprendizaje y que les cuesta adaptarse a una educación de bachillerato técnico en electromecánica automotriz mediada por TIC. La motivación en el aprendizaje, en la actualidad, es un factor esencial que deben tener presente las instituciones educativas y los docentes, más aún cuando se aplica la metodología del flipped classroom (aula invertida) como una alternativa de aprendizaje, ya que requiere de un rol mucho más activo, donde el estudiante se prepara desde casa sobre el tema que se va a abordar, para en clase realizar un trabajo colaborativo y práctico, generando un aprendizaje enriquecedor.

Las estrategias de apoyo y motivacionales influyen en gran medida en el proceso de generar nuevos conocimientos, tal como señala Poggioli (2009), ayuda “a que los estudiantes sean más efectivos y eficientes en su aprendizaje, ya que les permite adquirir conocimientos, motivarse para aprender y estudiar, supervisar sus procesos de comprensión, aprendizaje y estudio, y modificar sus estrategias cuando confrontan dificultades” (p. 9). Por ello, es importante la innovación continua de los docentes, aprovechar el avance de la tecnología y la facilidad que tienen los estudiantes para el manejo de la misma.

5.4. Destinatarios y responsables

Los beneficiarios directos de esta propuesta son los dieciocho (18) docentes de primero bachillerato técnico de la figura profesional de electromecánica automotriz de la Unidad Educativa Tnte. Cnel. Lauro Guerrero, quienes tendrán a su disposición esta guía metodológica de motivación en el aprendizaje online. También, indirectamente se benefician los estudiantes de primero bachillerato técnico en electromecánica automotriz,

ya que, los docentes emplearán en las clases presenciales o virtuales (sincrónicas o asincrónicas) estrategias motivacionales usando varias herramientas de la web 2.0 que se encuentran en esta guía, favoreciendo la parte emocional que mueve a tomar un rol protagonista en la construcción del aprendizaje.

El diseño y la elaboración de la presente propuesta recae sobre el investigador, Alex Stalin Blacio Mosquera, maestrante de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, quien, es responsable de la elaboración de los instrumentos utilizados para la recolección de datos, el análisis de la información y la elaboración de la propuesta. Además, es importante mencionar que, los datos analizados fueron recabados de los docentes de primero bachillerato técnico de electromecánica automotriz, con el fin de obtener los mejores resultados y plasmarlos en esta guía metodológica.

5.5. Objetivos de la propuesta

5.5.1. *Objetivo general de la propuesta*

Mejorar la didáctica de los docentes, mediante el uso adecuado de herramientas virtuales de gamificación, de interactividad y de trabajo colaborativo, que despierten emociones favorables, en aras de obtener estudiantes autorregulados y motivados en la construcción del aprendizaje.

5.5.2. *Objetivos específicos de la propuesta*

- Ofrecer estrategias y herramientas motivacionales a los docentes que favorezcan el aprendizaje online en los estudiantes.
- Describir pormenorizadamente el uso de herramientas de gamificación, interactividad y colaborativas para que sean aprendidas y aplicadas de una forma eficaz y práctica.
- Detallar la planificación de la guía metodológica de motivación en el aprendizaje online para su fácil comprensión y aplicación.
- Ayudar a los docentes a regular ciertos aspectos cognitivos, motivacionales y conductuales, con el único propósito de que el estudiante alcance los objetivos o resultados esperados al finalizar una temática o unidad de estudio.

5.6. Temporización de la propuesta

De acuerdo a los resultados de la encuesta realizada a los docentes de primero bachillerato técnico de la especialidad de electromecánica automotriz se puede observar que las herramientas de preferencia con las que debe contar esta guía son: las basadas en

juegos educativos, las de presentación de contenidos interactivos y las colaborativas. Estas herramientas serán utilizadas estratégicamente para motivar a los estudiantes a un aprendizaje continuo y significativo, durante las clases o actividades realizadas de forma sincrónica y para revisar los contenidos y actividades propuestas de forma asincrónica. Para la implementación de esta guía se presenta la propuesta de la siguiente manera:

Tiempo de duración: El tiempo de aplicación de las herramientas propuestas depende de cada uno de los docentes de las áreas de estudio y el uso planificado que se le dé a cada una de estas, de tal forma que se puedan aplicar durante el parcial, quimestre o durante todo el año lectivo. En lo que refiere a la distribución de las estrategias motivacionales se recomienda que las herramientas gamificadas se las utilice para evaluar el aprendizaje, ya que la mecánica de los juegos despierta el interés y motivación de los educandos, evitando el estrés de una evaluación tradicional, lo cual favorece el aprendizaje. Las herramientas de presentación de contenidos interactivos, se recomienda incluirlas durante las clases sincrónicas y asincrónicas, abarcando contenidos que se considere necesarios y como recursos para que el estudiante se motive a la indagación y empoderamiento de los temas tratados en las diferentes asignaturas. En cuanto a las herramientas colaborativas se recomienda utilizarlas durante las clases sincrónicas y asincrónicas, como estrategia para compartir experiencias, conocimientos y fomentar el trabajo en equipo, lo cual permite crear comunidades de aprendizaje.

Motivación en áreas de aprendizaje: Las áreas de aprendizaje consideradas en esta propuesta son: Lengua y literatura (Lengua y Literatura); Ciencias Sociales (Filosofía, Educación para la Ciudadanía e Historia); Ciencias Naturales (Física, Biología y Química); Matemática (Matemática); y Técnica Industrial (Tren de Rodaje, Metal Mecánica y Formación y Orientación Laboral). Es importante resaltar que las herramientas propuestas en esta guía metodológica se las puede utilizar en todas las áreas de estudio que se dictan en primero de bachillerato técnico de la especialidad de electromecánica automotriz, su elección y uso dependerá en gran parte de las temáticas del pensum de estudio, de las actividades a realizar y el criterio de cada docente.

Tiempo de la actividad: El tiempo empleado para desarrollar cada actividad planificada con las herramientas propuestas está comprendido entre 15 a 20 minutos, con el fin de mantener la atención, despertar emociones que favorezcan el aprendizaje y motiven a la autorregulación de los estudiantes en los procesos académicos. Es importante

que las actividades que se vayan a llevar a cabo de forma sincrónica, sean expuestas por el docente al inicio de la hora clase con el fin de obtener los mejores resultados durante la actividad propuesta. Por otro lado cuando se planifique actividades asincrónicas, las indicaciones del trabajo a realizar deben ser claras y precisas para que los estudiantes tengan claro que es lo que se va a realizar y así poder cumplir con los objetivos propuestos.

Esta propuesta busca ofrecer métodos, técnicas y estrategias de motivación utilizando herramientas de gamificación (Wordwall y Quizizz), de presentación de contenidos interactivos (Pear Deck y Graspable Math) y colaborativas (Lino) en las distintas áreas de estudio, para que los docentes de primero bachillerato técnico de electromecánica automotriz, a través de la guía metodológica puedan conocer y aplicar nuevas estrategias para motivar a los estudiantes en el aprendizaje online. Se pretende que esta guía sea una base para que los docentes comiencen a utilizar nuevas herramientas virtuales que tengan características que motiven a los estudiantes durante el proceso de enseñanza – aprendizaje y por ende obtener los resultados de aprendizaje esperados.

5.7. Metodología

Para llevar a cabo esta propuesta, es necesario establecer las siguientes fases, las cuales están organizadas por semana. En esta guía se ha considerado herramientas gamificadas, interactivas y colaborativas, con las cuales se ha diseñado actividades para las diferentes áreas de conocimiento de la malla curricular de primero bachillerato técnico en electromecánica automotriz. Dichas actividades están compuestas por objetivos, métodos, técnicas, estrategias e instrucciones detalladas para la fácil comprensión y aplicación del docente, lo que permitirá generar emociones que favorezcan el aprendizaje.

El diseño de esta propuesta se desarrolla bajo el modelo instruccional PACIE, donde sus siglas significan: Presencia (P), Alcance (A), Capacitación (C), Interacción (I), E-learning (E). Según Contreras (2020), el modelo PACIE permite pasar de una modalidad presencial a una virtual de una forma más viable, ya que se coloca mayor énfasis en el aspecto pedagógico y el uso adecuado de los recursos. Este modelo instruccional considera como elementos fundamentales la comunicación, la motivación, el acompañamiento y la presentación de la información, así como la forma en que interactúan todos los miembros de la comunidad educativa.

De acuerdo a la propuesta planteada, las fases del modelo PACIE se llevarán a cabo de la siguiente manera:

Primera fase, Presencia. Para Arenas (2020), “consiste en generar impacto para que los estudiantes sientan la necesidad de ingresar al aula virtual. Para lograrlo es importante diseñar una imagen corporativa a través de estilos de texto, colores o imágenes que sean llamativas para ellos” (p. 2). En este sentido, la guía metodológica alojada en Google Sites debe despertar curiosidad e interés en los docentes al presentar información de una forma llamativa que invita a revisar la propuesta. Esta fase tendrá una duración de tres semanas, a continuación se explican sus actividades:

- En la primera semana se identifica las necesidades e intereses de los docentes, respecto al uso de herramientas de motivación en el aprendizaje online. Esta etapa se llevó a cabo después de obtener los resultados de la encuesta aplicada a los docentes que imparten conocimiento en primero bachillerato técnico.
- En la segunda semana se seleccionó las herramientas de motivación (gamificación, interactivas y colaborativas), las cuales fueron de preferencia según el análisis de datos.
- En la tercera semana se diseña la guía metodológica, la cual está estructurada de una forma sistemática para facilitar la comprensión y manejo de la misma.

Segunda fase, Alcance. Según Arenas (2020) en esta etapa se plantea los objetivos de la propuesta, los cuales deben de estar claros en relación a lo que se quiere alcanzar. En este sentido, la fase de alcance de esta guía se puede evidenciar en los objetivos propuestos que permitirán a los docentes mejorar las prácticas educativas, para motivar a los estudiantes en el aprendizaje online. Los objetivos propuestos se los realizó en una semana.

Tercera fase, Capacitación. Para Santaella (2018), “especifica la posibilidad de alcanzar los objetivos planteados. Para ello se debe conocer el ciclo del diseño; además en esta fase se fomenta el autoaprendizaje mediante los EVA, se planifican las tutorías y se genera el conocimiento” (p. 6). Bajo este contexto, en esta fase se da a conocer la guía metodológica a los docentes de bachillerato técnico de la unidad educativa, con la finalidad de que pueden capacitarse sobre estrategias de motivación en el aprendizaje online, a través de distintas herramientas de gamificación, interactivas y colaborativas. La implementación de esta fase se la realizó en dos semanas, de la siguiente manera:

- Primero se planificó las actividades usando las herramientas seleccionadas.
- Luego se elaboró los contenidos de cada una de las actividades.

- Posteriormente se evaluó las actividades antes de aplicar la propuesta, tomando en cuanto los diferentes criterios de autoridades y docentes.
- Por último se asesora a los docentes sobre el uso de la guía metodológica.

Cuarta fase, Interacción. Santaella (2018) menciona que en esta fase “se usan actividades y recursos de la plataforma Moodle y otros de la Web para socializar, compartir y generar interacción. Esta fase se basa en un alto grado de participación para construir el conocimiento” (p. 6). Por consiguiente, esta fase se puede evidenciar cuando los docentes hacen uso de la guía metodológica. Con la finalidad de observar el grado de interacción entre docentes y estudiantes se realizó una prueba piloto en algunas asignaturas, aplicando las actividades propuestas en la guía metodológica con los estudiantes de primero bachillerato técnico. La duración de esta etapa fue de una semana.

Quinta fase, E-learning. Arenas (2020) explica que, “el docente genera interacción y conocimiento haciendo uso de la tecnología sin dejar de lado la pedagogía” (p. 5). En este sentido, se puede decir que esta fase se visualizará cuando los educandos hayan experimentado las estrategias motivacionales aplicadas por los docentes, permitiendo observar los resultados de las actividades propuestas en la guía metodológica.

5.8. Recursos

Para llevar a cabo esta propuesta son necesarios los siguientes recursos: Recursos Humanos (el investigador, docente tutor de la investigación, autoridades del plantel educativo, y docentes de primero bachillerato técnico en electromecánica automotriz); Recursos Materiales (computadores, tablets, celulares, internet y demás recursos tecnológicos que faciliten la investigación).

5.9. Cronograma

Tabla 27

Cronograma de actividades

Fases	Actividades	Agosto				Septiembre			
		S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
Presencia	Se identifica las necesidades e intereses de los docentes, respecto al uso de herramientas de motivación en el aprendizaje online								
	Selección de las herramientas de motivación (gamificación, interactivas y colaborativas)								

	Diseño de la guía metodológica de motivación en el aprendizaje online								
Alcance	Plantear los objetivos que se quiere alcanzar acorde con las actividades propuestas en la guía metodológica								
Capacitación	Planificación de las actividades usando las herramientas seleccionadas								
	Elaboración de los contenidos de cada una de las actividades								
	Evaluación de las actividades antes de aplicar la propuesta								
	Asesoramiento a los docentes sobre el uso de la guía metodológica								
Interacción	Uso de la guía metodológica de motivación								
E-learning	Poner en práctica las actividades de motivación propuestas en la guía metodológica								

Fuente: Elaboración propia – Alex Blacio

5.10. Propuesta

5.10.1. Actividades de motivación propuestas

Para la elaboración de esta propuesta se han seleccionado cinco áreas de conocimiento correspondientes a primero bachillerato técnico en electromecánica automotriz, a las cuales se les ha asignado una herramienta de la web que permitirá el desarrollo de actividades que generen motivación en los educandos. Las áreas y herramientas seleccionadas se detallan a continuación:


Tabla 28

Actividades de motivación propuestas por áreas de aprendizaje

Áreas de aprendizaje	Tipo de actividades	Herramientas de motivación	Tiempo recomendado para la actividad
Lengua y Literatura	Gamificación	Wordwall	15 a 20 minutos
Ciencias Sociales	Gamificación	Quizizz	15 a 20 minutos
Ciencias Naturales	Interactivas	Pear Deck	15 a 20 minutos
Matemática	Interactivas	Graspable Math	15 a 20 minutos
Técnica Industrial	Colaborativas	Lino	15 a 20 minutos

Fuente: Elaboración propia – Alex Blacio

Actividad 1.

Propuesta Didáctica	Gamificación con la herramienta Wordwall	
Área:	Lengua y Literatura	
DATOS PRINCIPALES		
Nombre de la actividad: “Aprendiendo a través del juego con Wordwall”		
Curso/Especialidad Primero Electromecánica Automotriz		
Objetivo Motivar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, usando diversas plantillas interactivas de Wordwall que se basan en la mecánica de los juegos, para formar estudiantes capaces de superar sus limitaciones y alcanzar los logros esperados.		
Método Aula Invertida		
Técnica de aprendizaje Gamificación		
Estrategia Para realizar esta actividad el docente debe tener claro el objetivo de aprendizaje que se desea medir, a partir de lo anterior, se selecciona la plantilla de retos y juegos más conveniente de las múltiples que ofrece la herramienta Wordwall, en la que se plantea la cantidad necesaria de preguntas interactivas, con el fin de despertar la curiosidad e interés de los educandos, ya que se lo realiza de una forma divertida e innovadora. Mediante esta actividad tanto los estudiantes como el docente de la asignatura pueden darse cuenta de los logros alcanzados y donde hace falta reforzar conocimientos e investigar, siendo de mucha utilidad para plantear temas de discusión en las clases sincrónicas o presenciales y generar un nuevo aprendizaje significativo.		
Tiempo estimado: El tiempo estimado para desarrollar la actividad es de 15 a 20 minutos.		

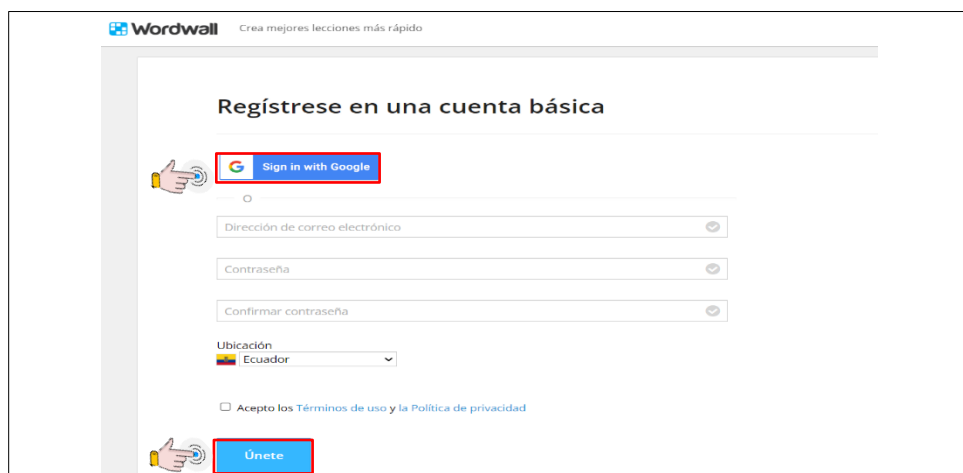
INSTRUCCIONES

A continuación se muestra los pasos a seguir para elaborar la actividad:

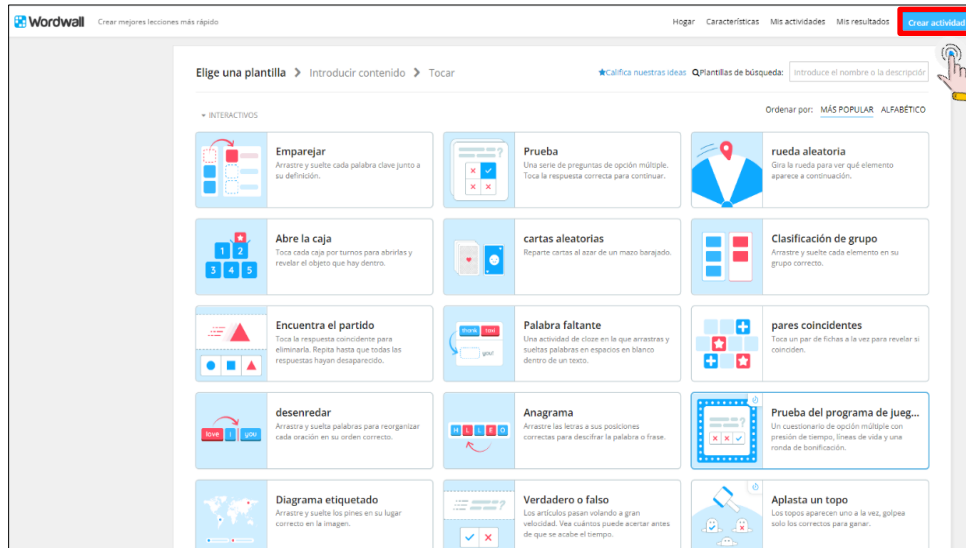
1. Antes de realiza esta actividad, los estudiantes deben haber revisado los contenidos de los recursos colgados en el aula virtual y trabajados durante los encuentros sincrónicos o presenciales.
2. La actividad de gamificación con la herramienta Wordwall debe estar plasmada en la planificación de la semana y además el docente les recordará y dará las instrucciones necesarias para que se desarrolle correctamente:
3. El docente para poder llevar acabo esta actividad primero debe ingresar en el siguiente enlace <https://wordwall.net/> para registrarse e introducir el contenido con el que se trabajará. Para realizar el registro puede dar clic en **Registrarse para comenzar a crear** o dar clic en **Únete**.



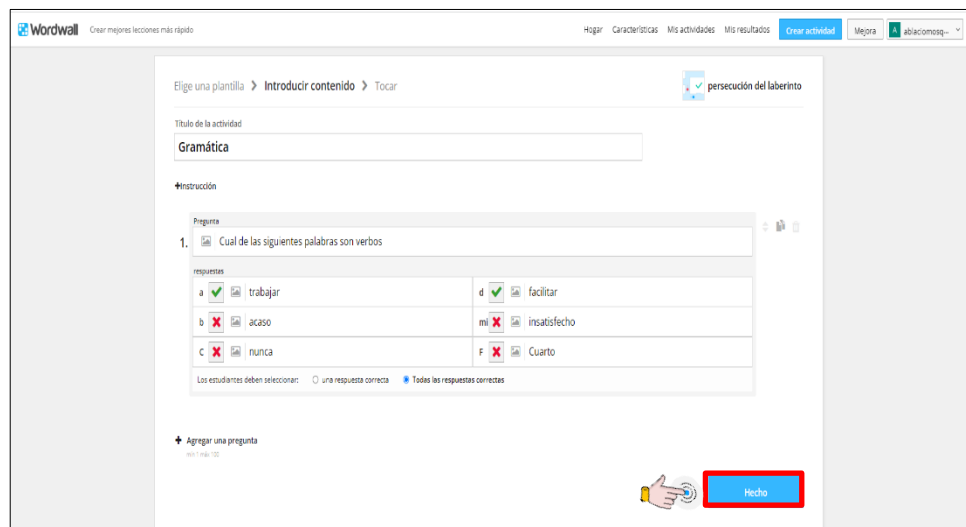
4. Permite registrar directamente con la cuenta de Google, o registrando los datos solicitados, aceptando los términos de uso y la política de privacidad y dando clic en **Únete**.



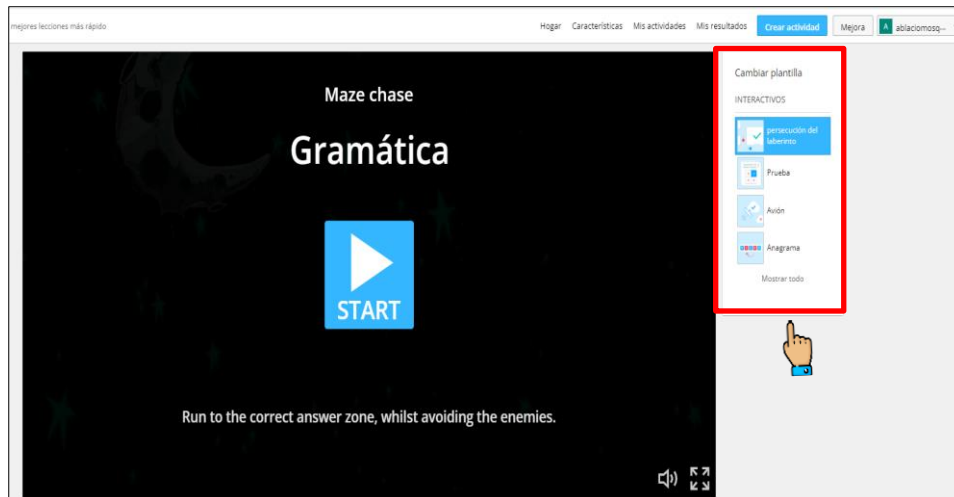
5. Una vez iniciado sesión en la herramienta wordwall, dar clic en **Crear Actividad**, ubicada en la parte superior derecha, al dar clic se abre una nueva página, donde se muestran una gran variedad de plantillas para crear actividades interactivas de uso gratuito y a continuación de estas también se encuentran plantillas interactivas e imprimibles que son pagadas.



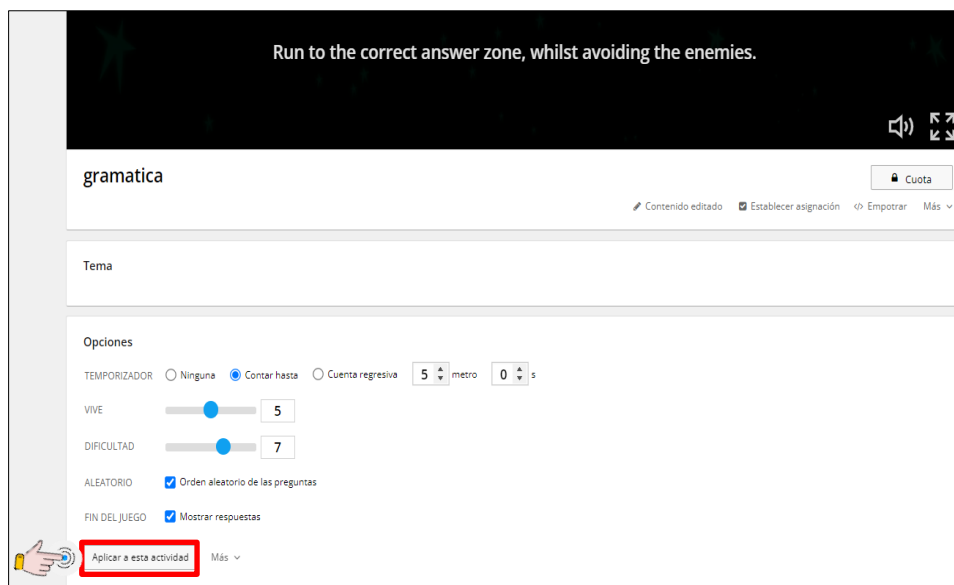
6. De esta gran variedad de plantillas el docente debe seleccionar la más conveniente para crear la actividad planificada.
7. Al seleccionar una de las plantillas se tiene que colocar: el título de la actividad; la instrucción, aunque es opcional se recomienda colocarla para que haya mayor claridad del trabajo a realizar; la pregunta y las opciones de respuesta, colocando un visto a las que sean correctas. En este caso como ejemplo se selecciona la plantilla persecución del laberinto.



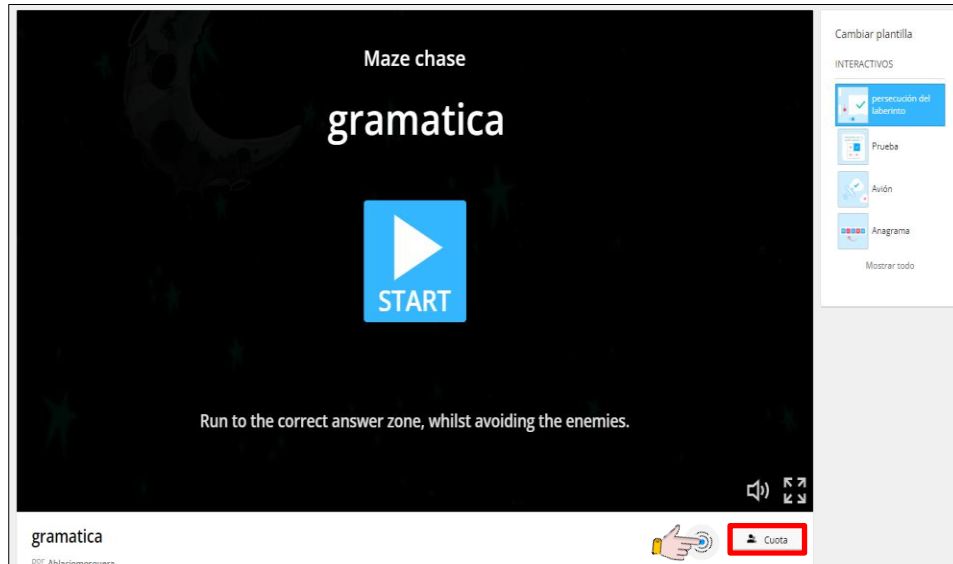
8. La cantidad de preguntas que se desee colocar queda a criterio del docente.
9. Una vez culminada la actividad se debe dar clic en **hecho** que se encuentra en la parte inferior derecha, como se muestra en la imagen anterior; al realizar esta acción se visualiza la siguiente pantalla.



10. Al pulsar **start**, se da inicio a la actividad gamificada, si se requiere cambiar la plantilla, a lado derecho se encuentra una lista que permite sustituirla dando clic en alguna de ellas.
11. En la sección de opciones que se encuentra debajo de la ventana del juego, se puede configurar el temporizador, nivel de dificultad, el número de vidas y aleatoriedad de las preguntas. Para guardar estos cambios dar clic en **aplicar a esta actividad**.



12. Para configurar la actividad gamificada, para que sea privada o pública, se debe dar clic en **Cuota** que se encuentra debajo de la esquina inferior derecha de la ventana con la imagen de un candado o de dos personas.



13. En este caso como se desea compartir la actividad gamificada con los estudiantes se debe dar clic en la opción publicar.



14. Se abre una nueva ventana en la que aparece algunas alternativas para compartir o insertar la actividad. Nos da la opción para copiar el enlace de la actividad y enviar a los estudiantes, permite compartir a través de Facebook, Twittea, por la plataforma Google Classroom, incrustar o acceder por código QR. Cualquiera de estas permite que el estudiante pueda aprender a través de la gamificación.



15. En la opción de pago permite que el estudiante registre sus nombres al momento de cumplir con la actividad propuesta y así poder dar seguimiento, también es posible imprimir la plantilla para realizar la actividad si se la requiere de forma presencial.

RECURSOS


Tecnológicos

Computadora, teléfono inteligente, internet, URL de acceso a Wordwall.

PARA FINALIZAR

Wordwall es una herramienta de gamificación, sencilla de usar y muy llamativa, una excelente opción para los docentes como estrategia para motivar a los estudiantes en la construcción del aprendizaje, ya que ofrece una gran diversidad de plantillas para crear actividades interactivas, donde los estudiantes miden sus conocimientos y les incita a seguir aprendiendo a través del juego. Esta herramienta se puede utilizar en Lengua y Literatura como en cualquier otra área de estudio.

Actividad 2.

Propuesta Didáctica	Gamificación con la herramienta Quizizz	
Área:	Ciencias Sociales	
DATOS PRINCIPALES		
Nombre de la actividad:		
“Motivación en el aprendizaje a través de evaluaciones divertidas”		
Curso/Especialidad		
Primero Electromecánica Automotriz		

Objetivo

Utilizar la herramienta Quizizz, en el área de ciencias sociales, como estrategia para motivar a los estudiantes en la evaluación de los conocimientos mediante el juego.

Método

Aula Invertida

Técnica de aprendizaje

Gamificación

Estrategia

Crear un cuestionario en una diapositiva para realizar la actividad planificada a elección del docente sea examen o lección, con el fin de despertar la curiosidad e interés de los educandos mediante el juego, con esta herramienta el docente podrá observar los vacíos al evaluar los conocimientos aprendidos por los estudiantes para conocer si es necesario reforzar dichos conocimientos.

Tiempo estimado:

El tiempo estimado para desarrollar la actividad es de 15 a 20 minutos.

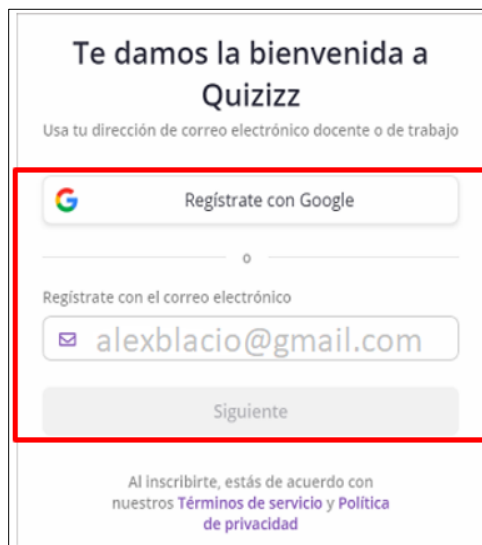
INSTRUCCIONES

A continuación, se muestra los pasos a seguir para elaborar la actividad:

1. Antes de realizar esta actividad, los estudiantes deben haber revisado los contenidos de los recursos colgados en el aula virtual y trabajados durante los encuentros sincrónicos o presenciales.
2. La actividad de gamificación con la herramienta Quizizz debe estar plasmada en la guía de la semana y además el docente les recordará y dará las instrucciones necesarias para que se desarrolle correctamente:
3. Para que el docente pueda llevar a cabo esta actividad primero debe ingresar en el siguiente enlace <https://quizizz.com/>, Dar clic en el botón **empieza**.



4. La pagina permite registrar directamente con la cuenta de Google, o con algún correo electrónico.



Te damos la bienvenida a
Quizizz
Usa tu dirección de correo electrónico docente o de trabajo

Regístrate con Google

Regístrate con el correo electrónico
alexblacio@gmail.com

Siguiente

Al inscribirte, estás de acuerdo con nuestros [Términos de servicio](#) y [Política de privacidad](#)

5. Después elige la opción **at a school**, esto porque está relacionado al ámbito educativo.



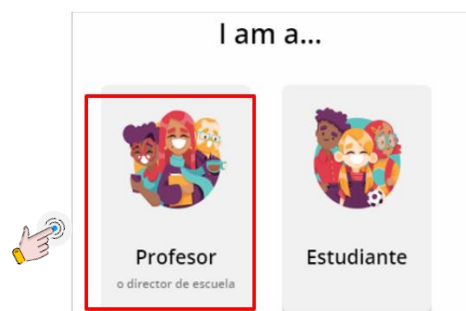
How are you using Quizizz?

at a school
educación primaria y preescolar o universidad

en una empresa
Or nonprofit

personal use
Friends and family

6. Una vez realizado el registro, el docente debe escoger la opción como profesor.



I am a...

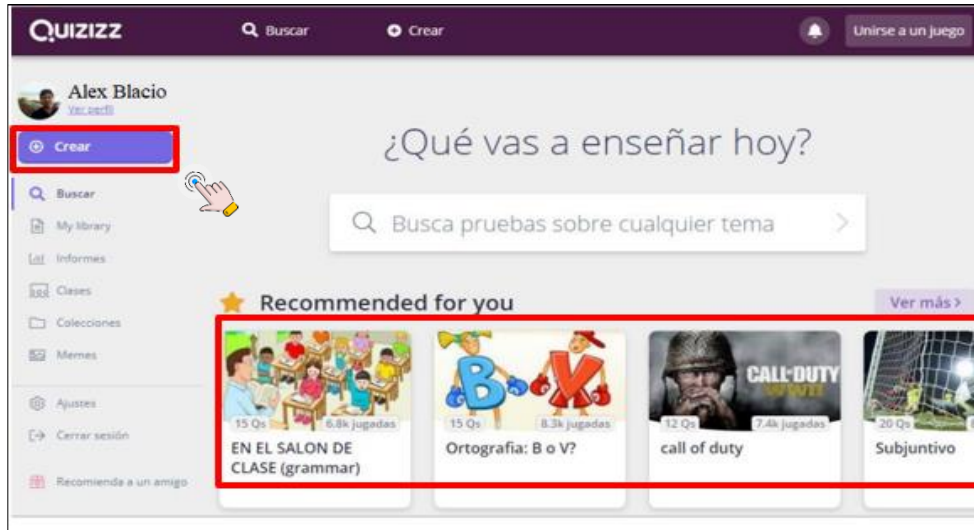
Profesor
o director de escuela

Estudiante

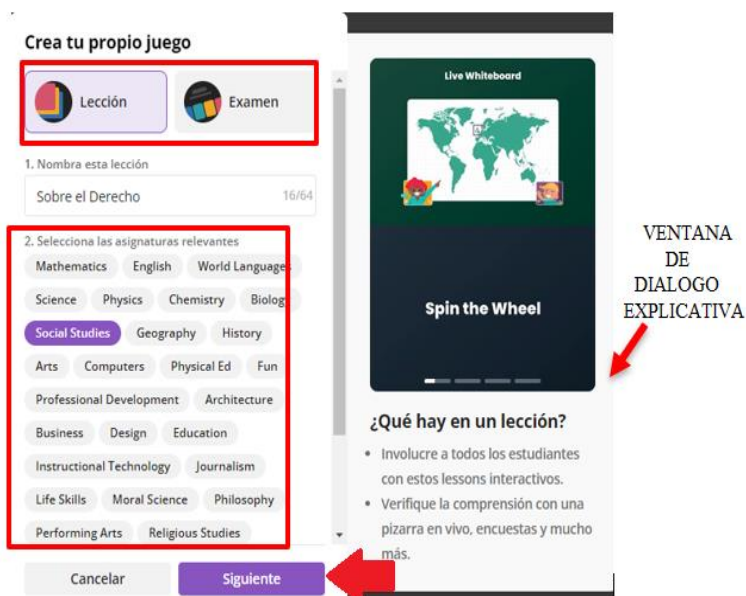
7. En unos segundos aparecerá la pantalla principal de Quizizz, y listo ya está la cuenta lista para ser usada.

A continuación, se observará como crear un cuestionario de preguntas para esto se sugiere al docente tener un cuestionario previamente elaborado en un documento de Word para que se agilite el proceso.

8. En este espacio se encuentran múltiples opciones que podemos usar para crear nuestro Quizizz, se puede buscar una temática ya existente que se relacione con la actividad de la clase. Dar clic en el botón azul que dice **crear**.



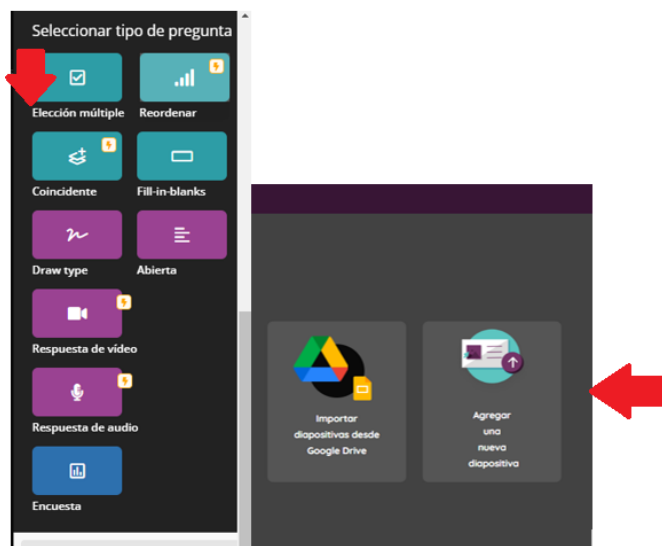
9. Para empezar a crear el cuestionario se debe elegir si es **lección** o **examen**, colocarle el nombre que llevará, así como de que asignatura será la actividad, al costado derecho la página le brinda una ventana de dialogo en la cual de forma interactiva explica que puede realizar en este espacio.
10. Para finalizar dar clic en **siguiente**.



11. El docente debe seleccionar el tema de texto con el que desee trabajar.



12. El docente puede seleccionar importar su cuestionario desde la nube de drive o agregar una nueva diapositiva, así como también seleccionar que tipo de preguntas utilizara en la actividad, el panel se encuentra en el lado izquierdo de la pantalla.



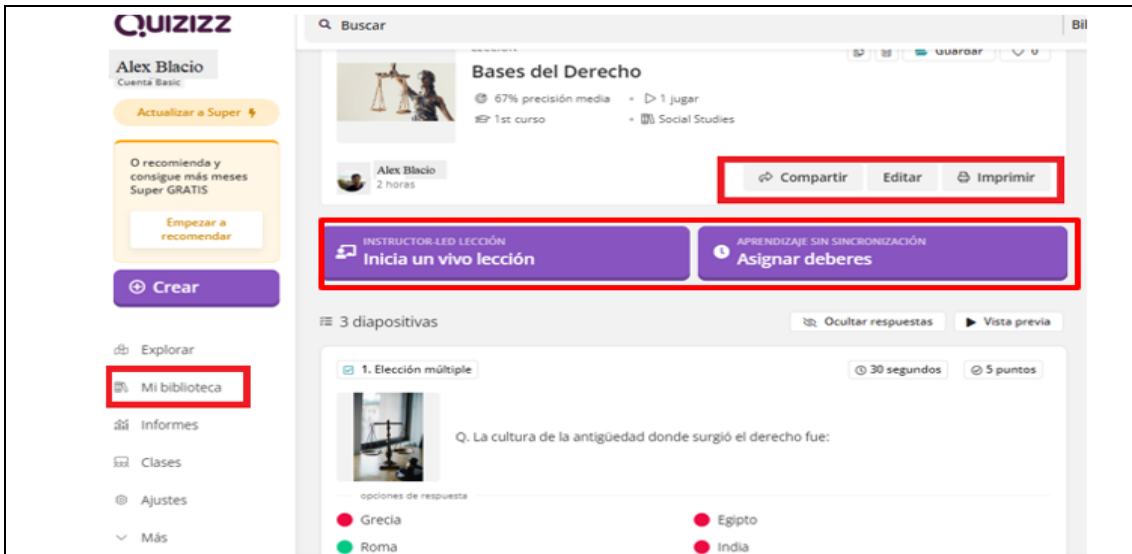
13. Para este ejemplo se escogió realizar una nueva diapositiva con preguntas de opción múltiple, una vez creadas las preguntas se debe seleccionar con un visto la respuesta que deberá ser correcta, el docente puede elegir el tiempo para responder cada pregunta, asignarle una calificación, añadir imagen, entre otras opciones que ayuden a captar la atención del estudiante, luego dar clic en **guardar**.



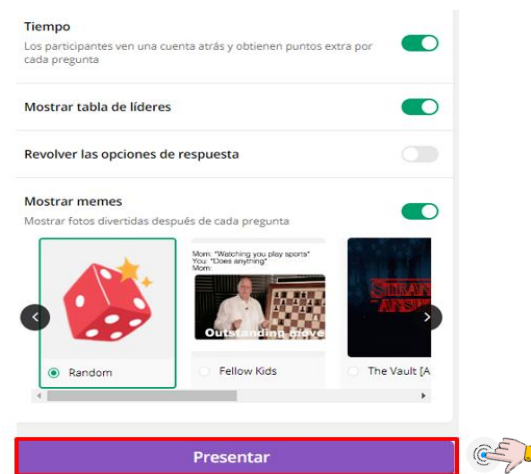
14. En el panel del cuestionario el docente podrá añadir una imagen con referencia al tema de la lección o examen, seleccionar el idioma, decidir si estará disponible para que todos los usuarios de Quizizz lo puedan visualizar o si será privado, en caso de querer editar el nombre del cuestionario también se puede realizar en este panel, una vez que este seguro de los datos puede dar clic en **terminar**.



15. El docente puede visualizar el cuestionario en el menú del lado izquierdo en la pestaña **mi biblioteca**, una vez que el docente no tenga dudas sobre su lección o examen podrá decidir compartir el cuestionario a sus estudiantes, para compartir el cuestionario se puede asignar fecha y hora así se activa automáticamente dando clic en **asignar tarea**, le pedirá colocar los datos respectivos para que se comparta, otra opción que nos brinda esta herramienta es poder realizar una **prueba en vivo**.



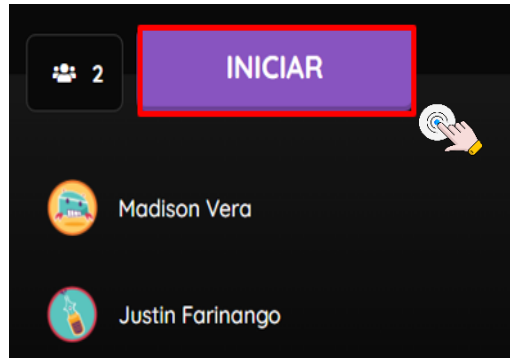
16. Si selecciona la casilla **prueba en vivo** le mostrará una pantalla de configuración en la que el docente podrá configurar ciertos datos como los que se muestran en la imagen, después de configurar los datos dar clic en **presentar**.



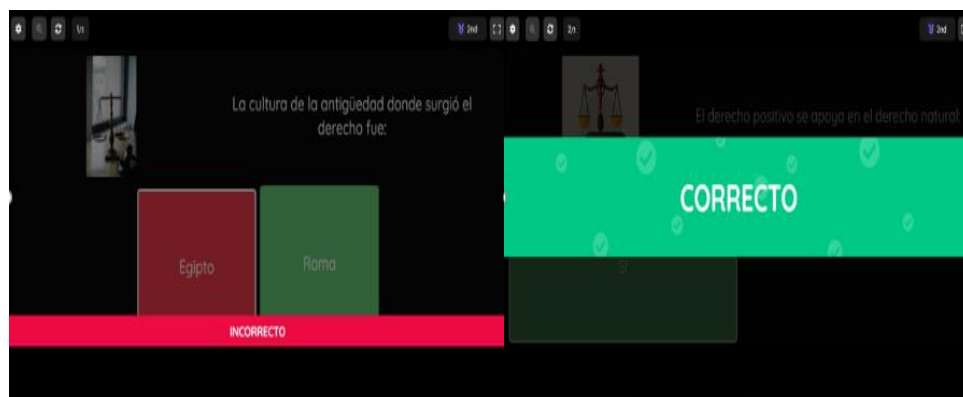
17. Seguido se presenta una pantalla que brinda los códigos para que el profesor comparta a los estudiantes, o compartir mediante un enlace.



18. Una vez que los estudiantes se unan mediante el enlace, el programa les pide que escriban su nombre, y deben seleccionar iniciar, al tiempo que sucede esto al docente le aparecerá en su pantalla los estudiantes que están iniciando el examen o lección. Cuando el docente observe que todos los participantes estén en el juego puede dar clic en **iniciar**.



19. En cuanto se inicia la lección o examen para el estudiante habrá un conteo regresivo en cual le indicará que debe responder en el tiempo que le corresponde, al mismo tiempo el docente en la pantalla podrá observar los aciertos o errores que han cometido los estudiantes.



20. En la pestaña de **informes** el docente puede observar la calificación de cada estudiante.



21. Esta pestaña le ofrece varias herramientas al docente para poder observar el rendimiento académico de los estudiantes con respecto a la actividad que realiza, para que el docente tenga una idea más clara de donde reforzar puede dar clic en **preguntas** o **resumen** aquí se detallan los aciertos y desaciertos de los estudiantes.

The screenshot shows the Quizizz interface. At the top, there are tabs for 'Participantes', 'Preguntas' (highlighted with a red box), 'Resumen', and 'Etiquetas'. Below the tabs, there are icons for 'Imprimir' and 'Descargar'. A dropdown menu for 'Ordenar por:' is set to 'Orden de preg...'. The main content area shows two questions:

1. La cultura de la antigüedad donde surgió el derecho fue:

a	Grecia	0 Participantes	0 %	
b	Egipto	1 Participante	50 %	██████████
c	Roma	1 Participante	50 %	██████████
d	India	0 Participantes	0 %	

2. El derecho positivo se apoya en el derecho natural:

a	SI	2 Participantes	100 %	██████████
b	NO	0 Participantes	0 %	

Below the questions, there is a 'Live lesson' section for 'Bases del Derecho' with an 'Editar' button. It shows the date 'August 14th 2022, 3:11 PM (33 minutes ago)' and buttons for 'Ver lección' and 'Panel de datos'. To the right, there are three circular icons: 'Precisión' (50%), 'Preguntas' (3), and 'Participantes' (2).

The bottom part of the screenshot shows the 'Resumen' (Summary) tab (highlighted with a red box). It has a table with the following data:

Nombres de los	Puntos	Q1	Q2	Q3
Madison Vera	10 (67%)	50%	100%	0%
Jeniffer Tovanda (Justin F...	5 (33%)	0%	100%	0%

RECURSOS

Tecnológicos


Computadora, teléfono inteligente, internet, URL de acceso a Quizizz.

PARA FINALIZAR

Quizizz es una herramienta de gamificación web gratuita y de paga, fácil de usar y muy llamativa, una excelente opción para los docentes como estrategia para motivar a los estudiantes en la construcción del aprendizaje, en cualquier nivel de educación

permitiéndole al docente proporcionar una retroalimentación inmediata a las respuestas entregadas por los estudiantes, y la oportunidad de gamificar en los procesos de enseñanza y de aprendizaje generados en cada curso mediante el juego, es compatible con todos los dispositivos y ordenadores, cuenta con una versión en línea y una aplicación para celulares. Esta herramienta se puede utilizar en Estudios sociales como en cualquier otra área de estudio.

Actividad 3.

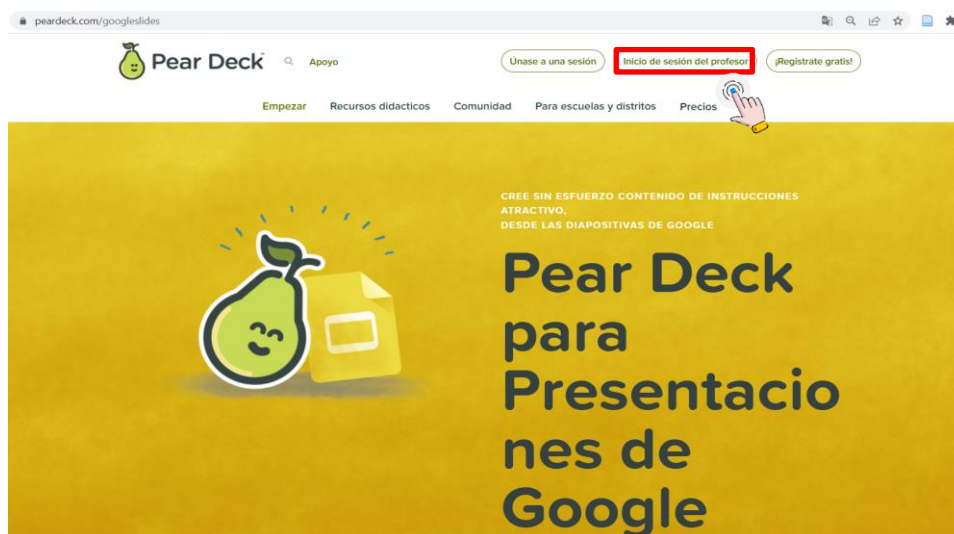
Propuesta Didáctica	Presentaciones interactivas con la herramienta Pear Deck	
Área:	Ciencias Naturales	
DATOS PRINCIPALES		
<p>Nombre de la actividad: “Pear Deck una alternativa para motivar a los estudiantes a un aprendizaje activo”</p>		
<p>Curso/Especialidad Primero Electromecánica Automotriz</p>		
<p>Objetivo Facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje, a través de recursos interactivos, como estrategia para fomentar en los estudiantes un aprendizaje autorregulado.</p>		
<p>Método Aprendizaje activo</p>		
<p>Técnica Proponer en las actividades planificadas recursos interactivos que motiven a los estudiantes a un aprendizaje continuo.</p>		
<p>Estrategia Aprovechar todas las bondades que nos ofrece Pear Deck para agregar interactividad a las presentaciones ya creadas, teniendo como objetivo llamar la atención, despertar la curiosidad y motivar y a los estudiantes a un aprendizaje continuo, ya sea de forma sincrónica como asincrónica.</p>		
<p>Tiempo estimado: El tiempo estimado para desarrollar la actividad es de 15 a 20 minutos.</p>		

INSTRUCCIONES

A continuación se muestra los pasos a seguir para agregar interactividad a las presentaciones que se tenga en power point en línea o presentaciones de Google.

1. Primeramente se debe crear una cuenta en la herramienta Pear Deck, para eso ingresar en el siguiente enlace:

<https://www.peardeck.com/googleslides>, y dar clic en **Inicio de sesión del profesor.**



2. Enseguida se abre una ventana que permite iniciar la sesión, ya sea con la cuenta de Google o Microsoft. Se recomienda realizarlo con Google ya que es más accesible y permite tener una mejor interacción. Para eso dar clic en **Iniciar sesión con Google**, registrarse con el correo que más se utilice y aceptar todos los términos y condiciones.




Inicio de sesión del profesor

Inicie sesión en Pear Deck con su cuenta de Google o Microsoft:



¿Estás tratando de unirte a una presentación?

3. Una vez iniciado sesión se abre una nueva página, la cual requiere que se coloque el código postal, el nombre de la Institución educativa y dar clic en **comience con Premium**. Se debe tener presente que durante 30 días a partir del registro, Pear Deck permite aprovechar todas las funciones premium con las que cuenta. Una vez cumplido el tiempo establecido se sigue teniendo las mismas funciones con los mismos beneficios con la única diferencia que ya no se puede saber que estudiante está interactuando en las actividades propuestas en las presentaciones.

Hogar 

✓ Role 2 Escuela

Comience con Premium


Busque su escuela a continuación para comenzar sus 30 días de acceso ilimitado a todas las funciones premium de Pear Deck. Todavía puede usar nuestras funciones gratuitas o actualizar para mantener el acceso premium cuando finalice su prueba.

Código postal Escuela

210401 UE TÑTE. CRNEL. LAURO GUERRERO

Al hacer clic en "Comenzar con Premium":

1. Estás de acuerdo con nuestros [Términos del producto y Acuerdo de licencia de usuario final](#) y [Política de privacidad del producto.](#)
2. Usted acepta que está autorizado para actuar en nombre de su escuela y acepta que Pear Deck recopile datos de estudiantes en la [Divulgación de COPPA.](#)

 **Comience con Premium**


4. Pear Deck es una herramienta que se acopla a las funciones de Google, por lo tanto se va a enlazar a Drive, para eso en la sección donde dice presentar un archivo desde Drive dar clic en **conectar unidad** y permitir que acceda a su cuenta de Google.


Crear una lección de Pear Deck
Cree contenido instructivo atractivo directamente desde Presentaciones de Google. ¡Cree una plantilla nueva o suelte una plantilla prefabricada en las lecciones existentes para una participación instantánea!


Crear una lección


Iniciar un aviso rápido
Implemente una sola diapositiva para fomentar el debate o evaluar el aprendizaje, ¡no se necesita preparación!


Fábrica de tarjetas didácticas
¡Aprender vocabulario es activo, social y divertido en este juego de tarjetas didácticas en equipo!

Presentar un archivo desde Drive 

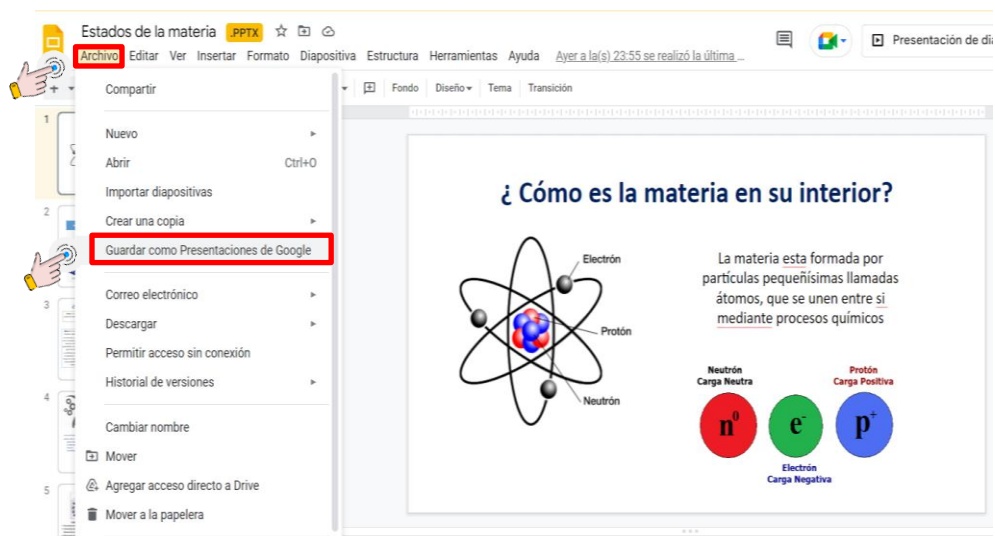
 **Conectar unidad**

Plantilla del archivo Presentación (100.000) 

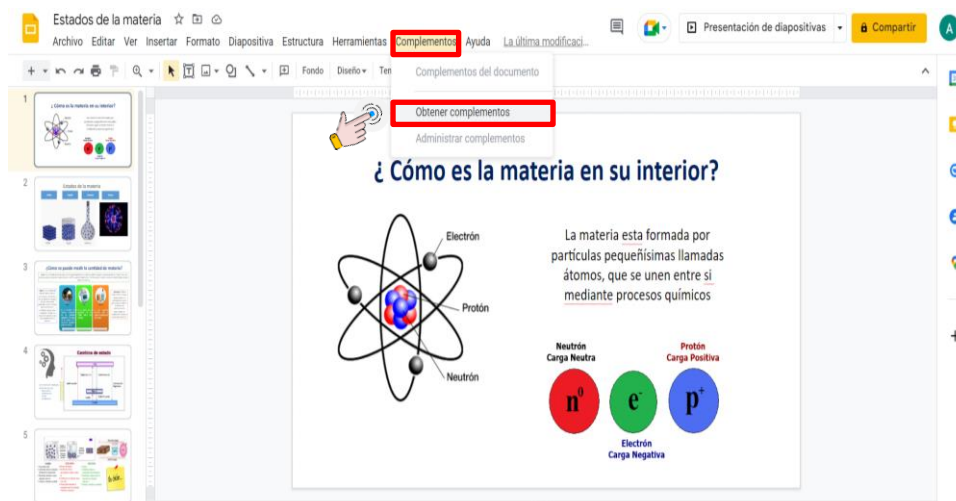
Plantilla del archivo Presentación (100.000) 

Plantilla del archivo Presentación (100.000) 

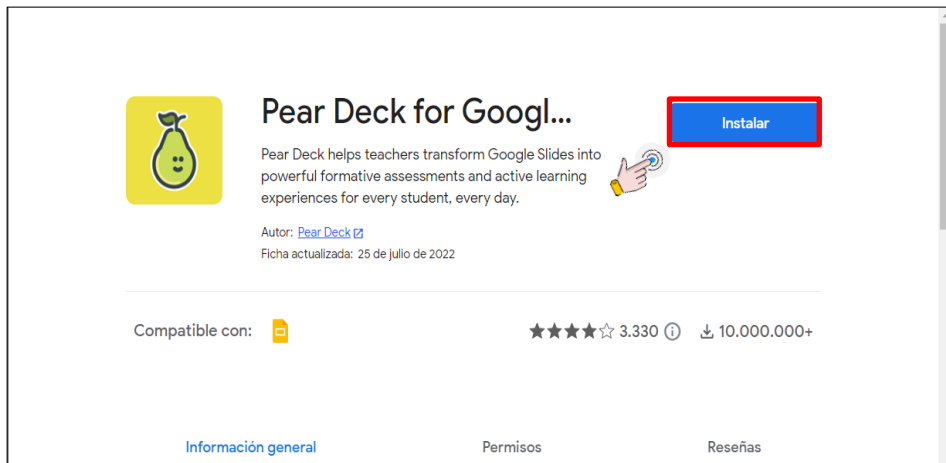
- Al realizar la acción anterior, se abre una nueva ventana, donde aparecen todas las presentaciones de Google que se tenga en Google Drive, ya sean estas creadas en este mismo sitio Web o subidas desde un ordenador en formato power point y convertidas a presentaciones de Google.
- Si se requiere convertir una presentación de power point a una presentación de Google, se debe ingresar a Google Drive, buscar y abrir la presentación, dar clic en **archivo**, para que se despliegue una cinta de opciones de la cual vamos a seleccionar **guardar como presentaciones de Google**.



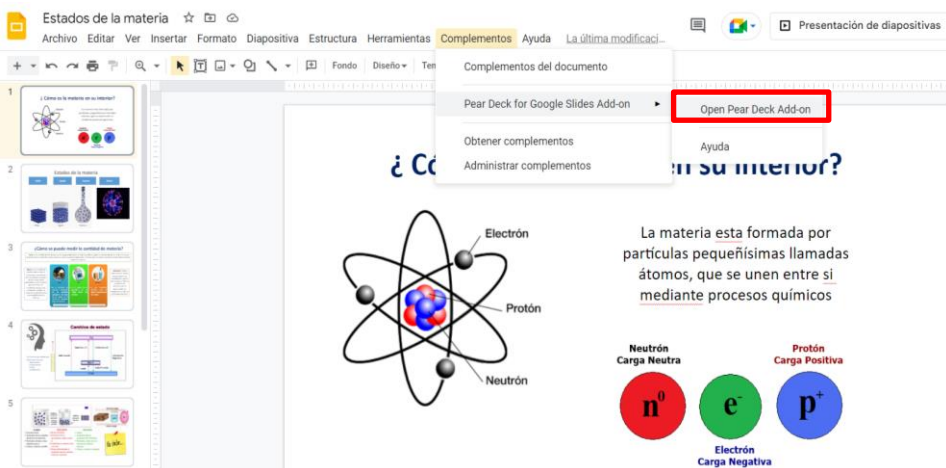
- Para poder utilizar Pear Deck en nuestras presentaciones de Google debemos instalarlo, para eso, dentro de la presentación de Google que se encuentra en Google Drive en la barra de herramientas, se debe buscar y dar clic donde dice **complementos**, se va a desplegar una cinta de opciones, en la cual se debe seleccionar **obtener complementos**.



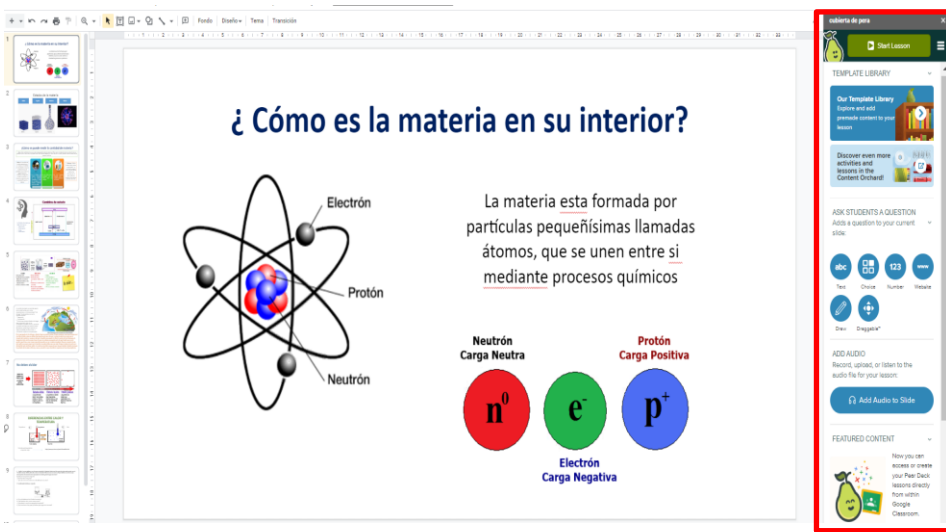
8. Se va a abrir una ventana en la cual se debe buscar Pear Deck e instalar.



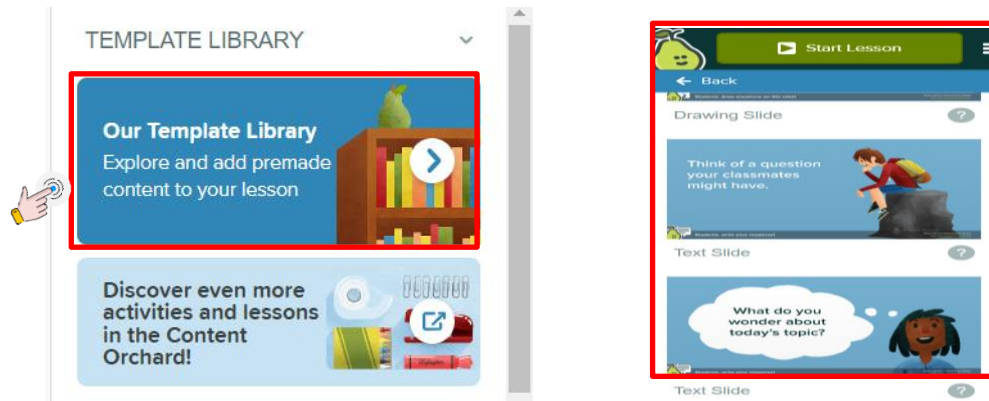
9. Para poder editar las presentaciones Google y poder agregar interactividad, una vez instalado Pear Deck, nuevamente dar clic en **complementos**, luego en **Pear Deck for Google Slides Add-on** y en **Open Pear Deck Add-on**.



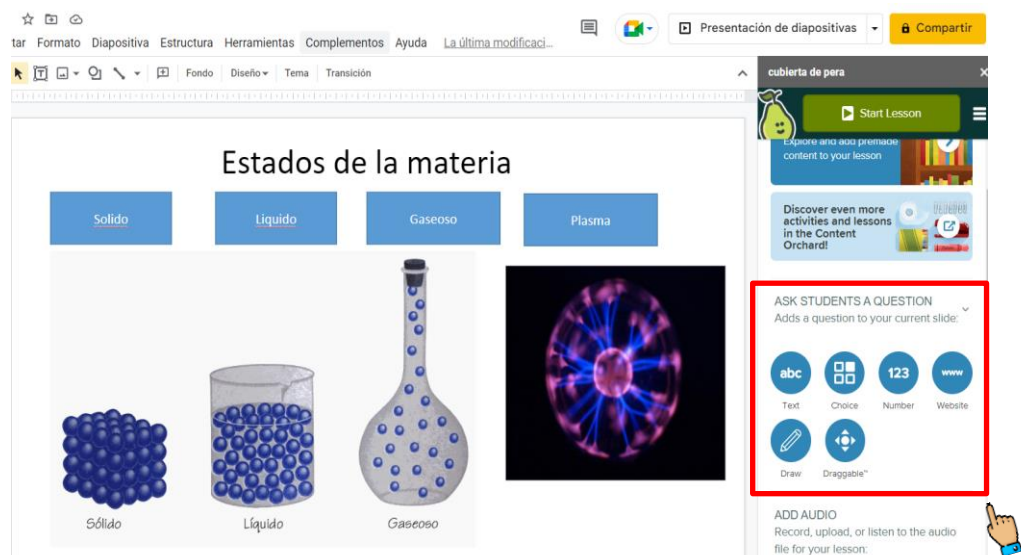
10. Se podrá observar en la parte derecha que aparece una barra de herramientas.



11. En la barra de herramientas se tiene una primera sección de plantillas para crear o agregar interactividad a las presentaciones. Dar clic en **Our template library**, se muestran una lista de tipos de plantillas para crear lecciones.



12. En una segunda sección se tiene algunos tipos de opciones para crear contenidos interactivos, entre algunas de estas tenemos: la función Text, que permite que los estudiantes puedan escribir sus respuestas y opiniones; la función choice, para seleccionar una opción correcta de una lista de alternativas; la función number, que es parecida a la de texto, pero es exclusivamente para números; la función website, para agregar un sitio web, que se requiere sea revisado por los estudiantes; la función draw, es para dibujar, trazar, escribir, resaltar con el mouse de manera libre y draggable, permite apuntar y seleccionar las respuestas dentro de una imagen.

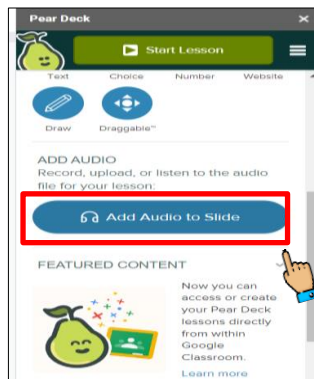


13. Todas las opciones para crear contenido interactivo son fáciles de agregar, simplemente se debe dar clic en alguna de ellas, por ejemplo, si se requiere

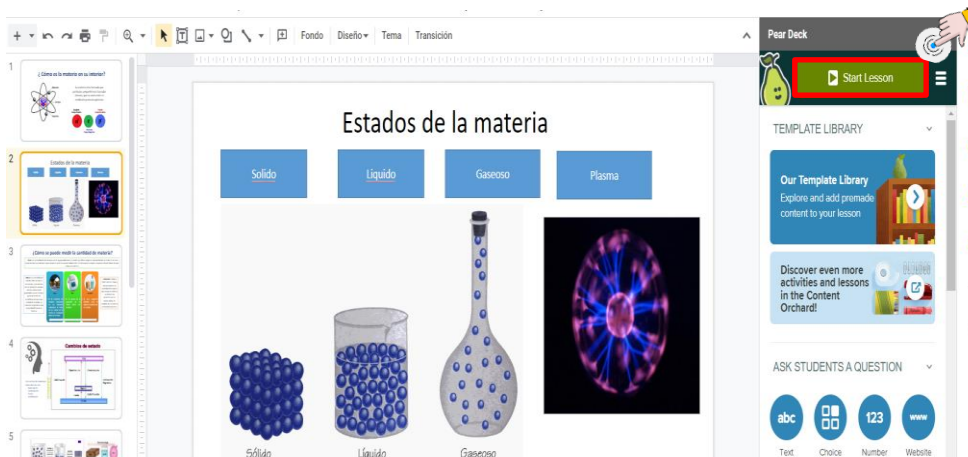
saber el estado de ánimo de los estudiantes, se puede seleccionar **draggable**, que permite arrastrar y apuntar en la imagen de la presentación.



14. También existe una sección para añadir audio a una presentación, que se puede utilizar para crear una actividad guiada, con las explicaciones grabadas por el docente.



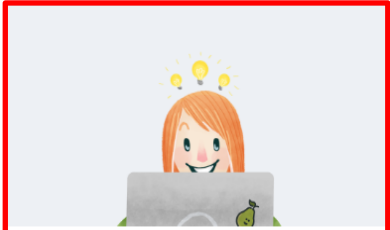
15. Una vez culminado de crear o agregar interactividad a la presentación de Google, para compartir con los estudiantes, dirigirse a la parte superior de la barra de herramientas y pulsar en **Start Lesson**.



16. Aparecen dos opciones, la primera es de modo asincrónico, donde el estudiante avanza a su propio ritmo sin necesidad de la presencia del docente, la segunda es en modo sincrónico, guiada por el profesor, donde los estudiantes trabajan las actividades al ritmo del docente. Para empezar damos clic en una de ellas.


Choose Your Lesson Mode

You can always change this later.



Student-Paced Activity

Pear Deck **Student-Paced Mode** allows you to get all the power of Pear Deck engagement even when students are working through lessons at their own pace, asynchronously.



Instructor-Paced Activity

If you are connected with your students in **real-time** (virtually or otherwise), use this mode to guide them through the lesson and see their responses synchronously.

17. Si damos clic en **Student -Paced Activity**, se abre una nueva ventana en la que permite copiar el enlace de la presentación o compartirlo en el aula de Google Classroom.

Esta sesión está en modo de ritmo de estudiante ✕



En el modo Student-Paced, los estudiantes pueden trabajar en la lección a su propio ritmo. Puede realizar un seguimiento de su progreso y revisar su trabajo a través del panel del maestro.

Comparta esta lección con sus estudiantes:

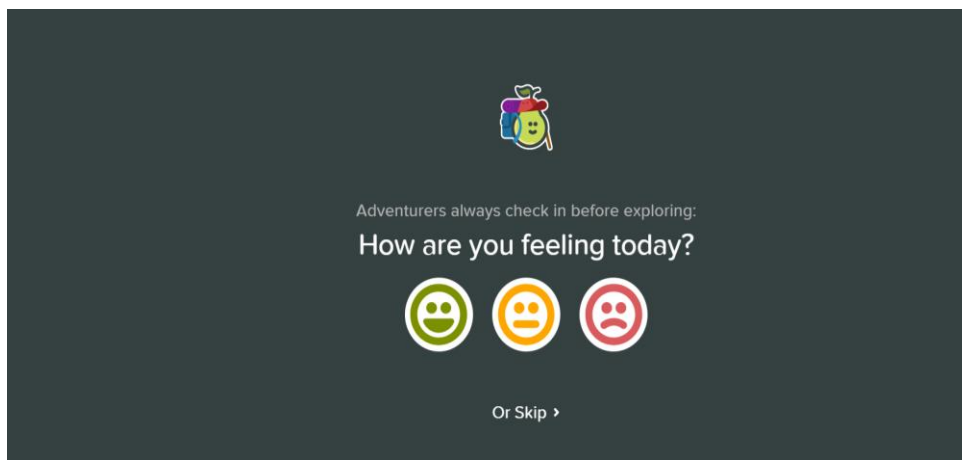
Copiar enlace de unión

Compartir en el aula

[Ir al panel del maestro](#)

18. Para que el estudiante pueda ingresar debe ingresar al enlace de la presentación y registrarse con una cuenta de correo electrónico e inmediatamente podrá visualizar todo el contenido preparado. Siempre la primera presentación que le

aparece le pregunta cómo se siente el día de hoy, muy importante para saber cómo se encuentra emocionalmente.



19. Al pulsar **ir al panel del maestro** se muestra en las presentaciones el número de participantes que han revisado el recurso interactivo y cómo van avanzando.



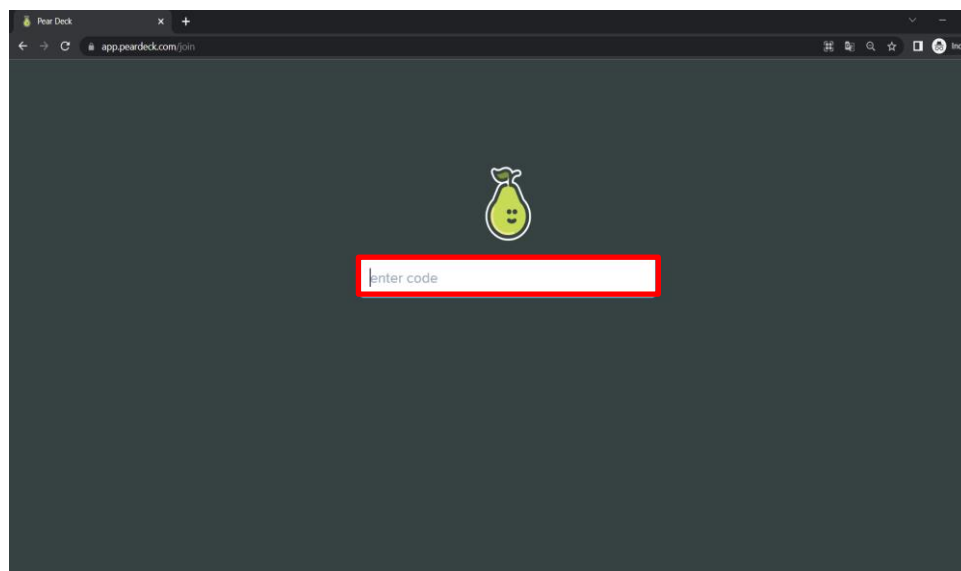
20. También se puede dar clic en la esquina superior derecha en **lista de clase**, como se muestra en la imagen anterior y se puede ver el listado de estudiantes que están interactuando y su estado de ánimo.



21. En cambio sí se da clic en **Instructor-Paced Activity**, aparece una nueva ventana que permite copiar un código que se comparte con los estudiantes.



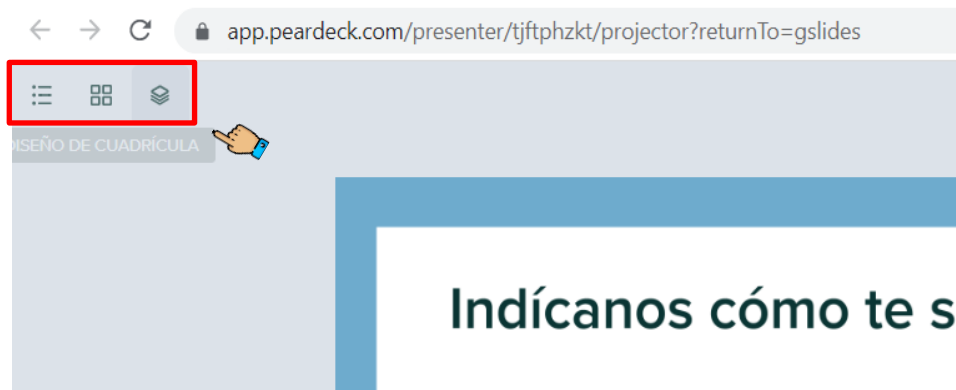
22. Para que los estudiantes puedan interactuar con el contenido interactivo, ingresar a Google y en la barra de direcciones escribir **Joinpd.com**, le direcciona a la página de Pear Deck donde se debe ingresar el código enviado por el docente.



23. Una vez que los estudiantes se unen se habilita la opción de **comenzar la clase**, al dar clic se puede empezar con la clase preparada.



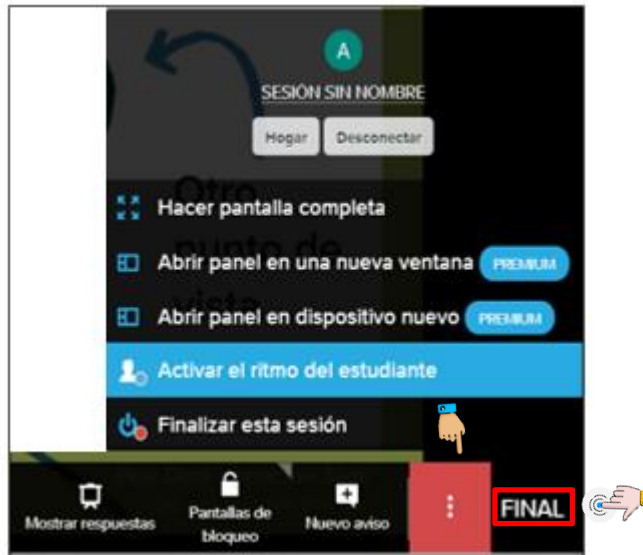
24. El docente en su pantalla podrá observar los estudiantes conectados y su interacción con las actividades propuestas, para eso dar clic en la esquina superior izquierda en las opciones **diseño de lista**, **diseño de cuadrícula** o **diseño superpuesto**.



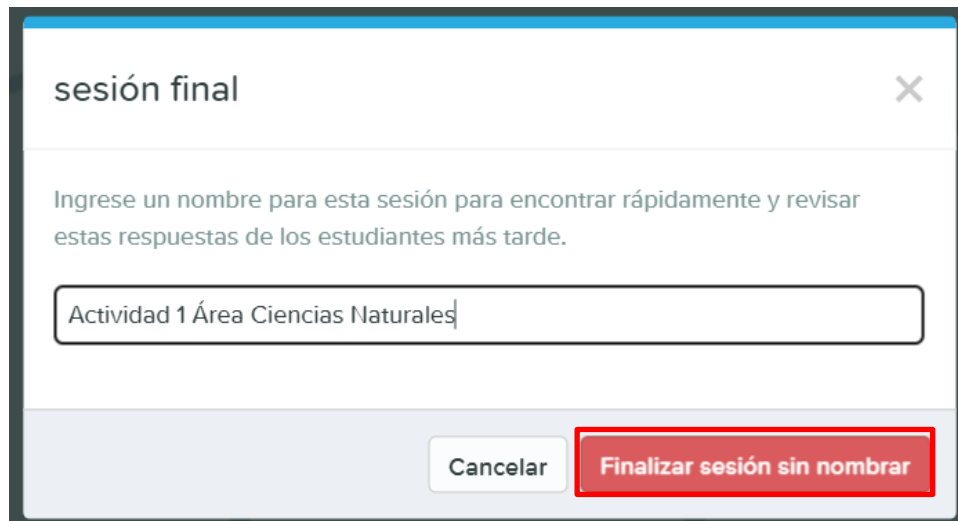
25. Si se requiere compartir el trabajo realizado durante la clase sincrónica dar clic en **mostrar respuestas**.



26. Si se observa que unos estudiantes pueden avanzar más rápido en las actividades propuestas o se quiere extender más tiempo para que lo terminen desde casa, en la esquina inferior derecha de la presentación se puede cambiar a modo asíncrono, pulsando en los tres puntos y seleccionando **Activar el ritmo del estudiante**.



27. Para finalizar la actividad se debe dar clic en **Final**, como se muestra en la figura anterior y guardar con un nombre para posterior revisión de lo participado por los estudiantes.



RECURSOS


Tecnológicos

Computadora, teléfono inteligente, internet, URL de acceso a Pear Deck.

PARA FINALIZAR

Pear Deck es una herramienta que permite a los docentes agregar interactividad a las presentaciones de Google o de power point, ofrece algunas plantillas para hacer de las presentaciones mucho más llamativas e interesantes, además cuenta con algunas opciones para agregar test que miden el conocimiento que van adquiriendo los estudiantes. Con esta herramienta los estudiantes tienen un papel más activo en el proceso de aprendizaje, siempre siendo monitoreados por el docente. Pear Deck permite que los estudiantes interactúen en vivo conforme el docente avanza con la clase o también al ritmo del estudiante desde casa. Esta herramienta se puede utilizar en el área de ciencias naturales como en cualquier otra área de estudio.

Actividad 4.

Propuesta Didáctica	Presentaciones interactivas con la herramienta Graspable Math	
Área:	Matemática	
DATOS PRINCIPALES		
Nombre de la actividad: “Graspable Math una herramienta para enseñar y aprender matemática”		
Curso/Especialidad Primero Electromecánica Automotriz		
Objetivo Promover una participación activa durante el aprendizaje de la matemática, a través de la herramienta Graspable Math que permite interactuar con los ejercicios algebraicos de una forma fácil e innovadora, motivando a la construcción de nuevos conocimientos.		
Método Aprendizaje activo		
Técnica Plantear diferentes tipos de ejercicios matemáticos de la temática de estudio para que los estudiantes resuelvan de una manera interactiva e innovadora, de manera sincrónica o asincrónica, usando las diferentes opciones que ofrece la herramienta Graspable Math.		

Estrategia

Utilizar la interactividad y los múltiples recursos (expresiones matemáticas, funciones, Texto, videos de YouTube y gráficas) que ofrece la herramienta Graspable Math en las clases sincrónicas o en la resolución de actividades asincrónicas de manera autónoma o colaborativa, facilitando la comprensión y motivando a alcanzar los objetivos propuestos de la asignatura.

Tiempo estimado:

El tiempo estimado para desarrollar la actividad es de 15 a 20 minutos.

INSTRUCCIONES

A continuación se muestra los pasos a seguir para elaborar la actividad:

1. Primeramente se debe tener la planificación de la temática de estudio, la actividad debe constar en la guía de la semana y se debe dar las indicaciones necesarias a los estudiantes.
2. Tanto docentes como estudiantes deben crear una cuenta en Graspable Math. Para eso se debe ingresar en <https://activities.graspablemath.com/> y dar clic en **Inscribirse**.

Graspable Math

Más información sobre escuelas y distritos

INICIAR SESIÓN INSCRIBIRSE

Explora Álgebra en línea

¡Mueva los términos para resolver ecuaciones de manera flexible y explore el poder del álgebra!

HAZ CLIC PARA PROBAR!

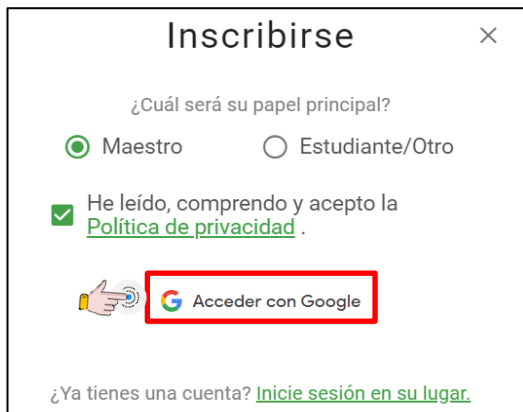
PIZARRON LEA NUESTRO TUTORIAL

¿Usando matemáticas comprensibles en un salón de clases?

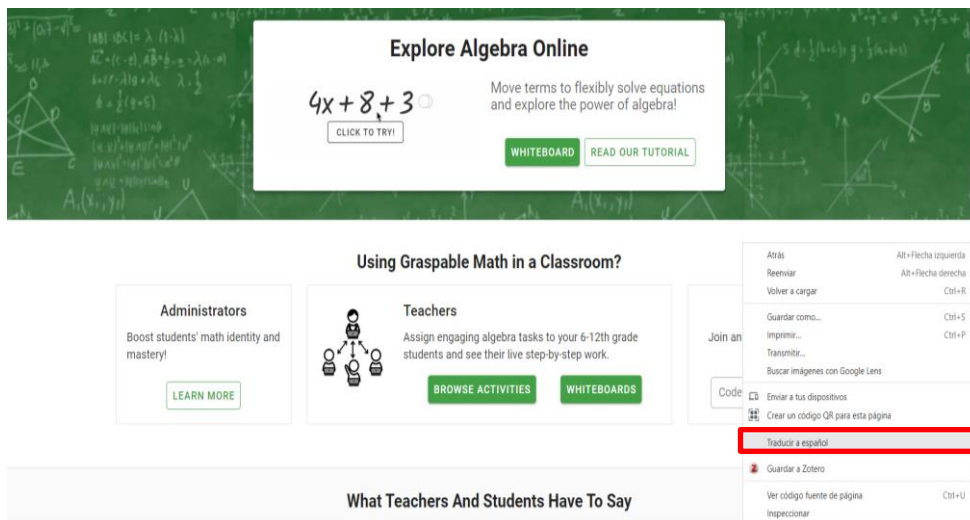
Administradores	Profesores	Estudiantes
¡Aumenta la identidad y el dominio de las matemáticas de los estudiantes!	Asigne atractivas tareas de álgebra a sus estudiantes de 6.º a 12.º grado y vea su trabajo paso a paso en vivo.	Únete a una actividad:
APRENDE MÁS	NAVEGAR POR LAS ACTIVIDADES PIZARRAS	Código UNIRSE

Lo que los profesores y los estudiantes tienen que decir

3. Se abre una pequeña ventana en la cual se debe seleccionar si es docente o estudiante, aceptar las políticas de privacidad y pulsar en **Acceder con Google** e ingresar con la cuenta que más se utilice.



4. Una vez que ingresado a Graspable Math por defecto nos aparece en inglés, para cambiar de idioma dar clic derecho en cualquier parte de la ventana y seleccionar **traducir a español**.



5. Es importante para poder sacarle el máximo provecho a esta herramienta conocerle y familiarizarse dando clic en **Lea Nuestro Tutorial**.



6. En la imagen anterior también se puede observar que hay tres secciones la primera que dice administradores, puede ser utilizada por la parte administrativa de las instituciones o distritos educativos; la segunda sección es para docentes, permite navegar por las actividades o abrir la pizarra y la tercera sección es para estudiantes, donde se solicita un código para unirse a la actividad propuesta por el docente.
7. En la sección de profesores, si se da clic en **navegar por las actividades**, se abre una nueva ventana en la que se muestra una serie de actividades tanto para docentes como estudiantes, que permiten familiarizarse con la herramienta Graspable Math y poner en práctica conceptos básicos matemáticos.

8. Las actividades introductorias y de trabajo independiente de los estudiantes pueden ser compartidas por los docentes, para eso se debe seleccionar y pulsar en una de las actividades, escogida de los diversos temas que ofrece Graspable Math. En este caso se selecciona una actividad referente a ecuaciones.

9. Al dar clic en una actividad, se abre una ventana en la que se muestra dos secciones: En la primera se da indicaciones para realizar la tarea y en la segunda se muestran las diferentes tareas de la actividad seleccionada.

Ecuaciones: Resolver ecuaciones de varios pasos (IA) Parte 1

Los estudiantes simplificarán cada lado de una ecuación para estar listos para resolver completamente ecuaciones de varios pasos.

Los estudiantes completarán tres preguntas de lienzo que les piden que simplifiquen completamente cada lado de una ecuación. No resolverán la ecuación. Responderán preguntas de reflexión sobre el proceso. Esta actividad también podría usarse como campanilla.

Tareas

1. multimedios

2. multimedios
El gif a continuación muestra cómo realizar ciertas acciones tocando. Esto te ayudará a simplificar tus ecuaciones.

3. Lienzo
 $2X + 4 - 5X = 10X + 7 - 3(2X) + 4$

4. Lienzo
 $3(X + 5) = 2 + 5(6 - X)$

5. Lienzo
 $\frac{1}{2}(9 + 6) = 8\left(\frac{1}{2} + 1\right)$

CANCELAR ENLACE DEL PROFESOR AVANCE COPIAR ACTIVIDAD ASIGNAR A ESTUDIANTES

10. En la imagen anterior se puede observar en el recuadro inferior unas opciones que son para: compartir enlace, ver el avance de las tareas realizadas, copiar la actividad y asignar a una clase.

11. Al seleccionar una tarea siempre nos muestra como realizar los movimientos para realizar las operaciones, posteriormente aparecen ejercicios que se resuelven de una manera interactiva. Cuando se ha completado la tarea se da clic en **enviar**.

Ecuaciones: Resolver ecuaciones de varios pasos (IA) Parte 1 [Vista previa]

Vista previa del profesor

Tareas

- 1. multimedios
- 2. multimedios
- 3. Lienzo
- 4. Lienzo
- 5. Lienzo

1. Simplifica cada lado de las ecuaciones. (No es necesario que lo resuelvas).

$$2X + 4 - 5X = 10X + 7 - 3(2X) + 4$$

$$-3X + 4 = 10X + 7 - 3(2X) + 4$$

$$-3X + 4 = 10X + 7 - 3 \cdot 2X + 4$$

$$-3X + 4 = 10X + 7 - 6X + 4$$

$$-7X = 7$$

$$X = \frac{7}{-7}$$

$$X = -1$$

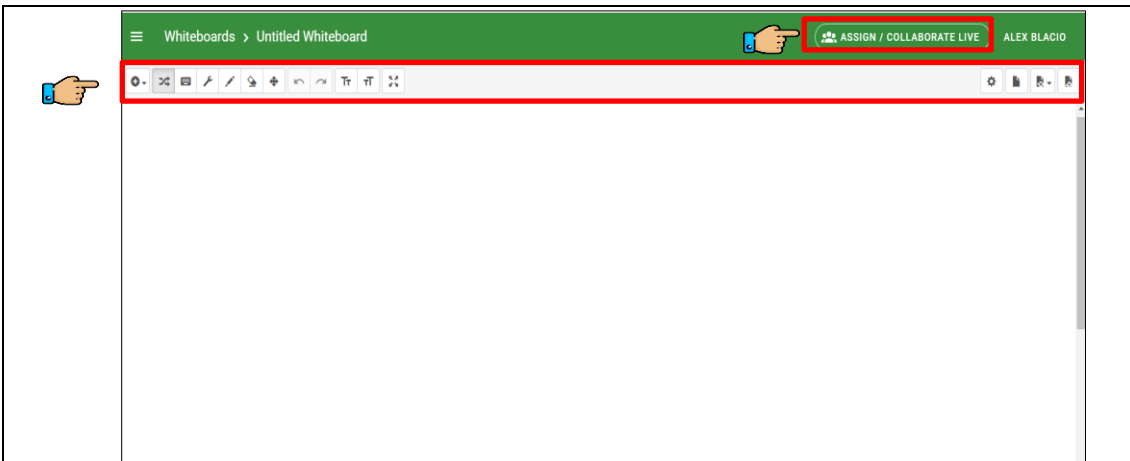
> fórmulas

Describe qué te hace sentir listo para enviar esto.

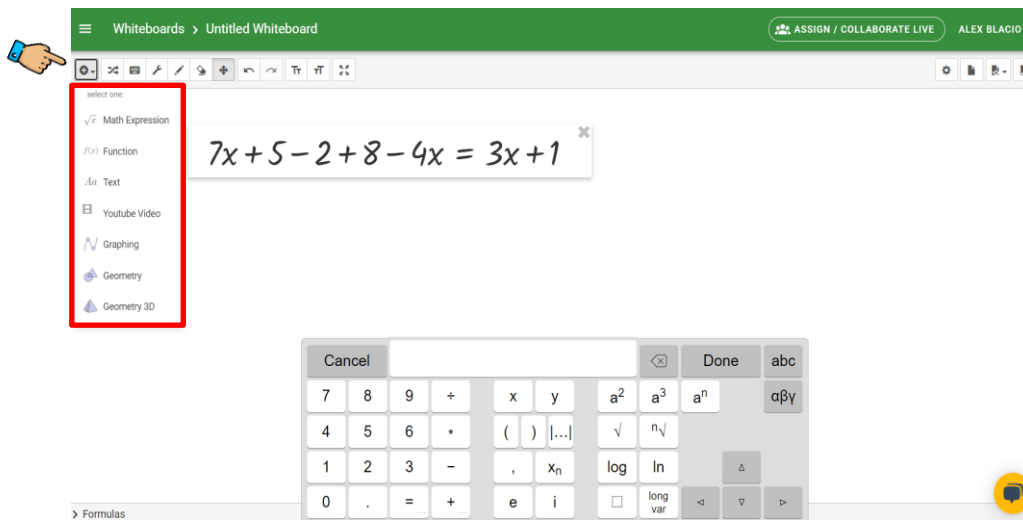
Estoy feliz

REINICIAR ENVIAR

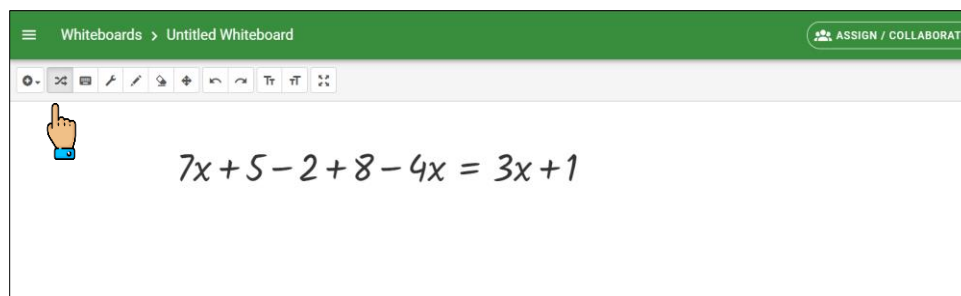
12. En la sección de profesores, si se da clic en Pizarras, y luego en nueva pizarra aparece el lienzo vacío, donde se puede explicar la clase o pedir a los estudiantes que resuelvan las actividades ya sea de manera individual o colaborativa.



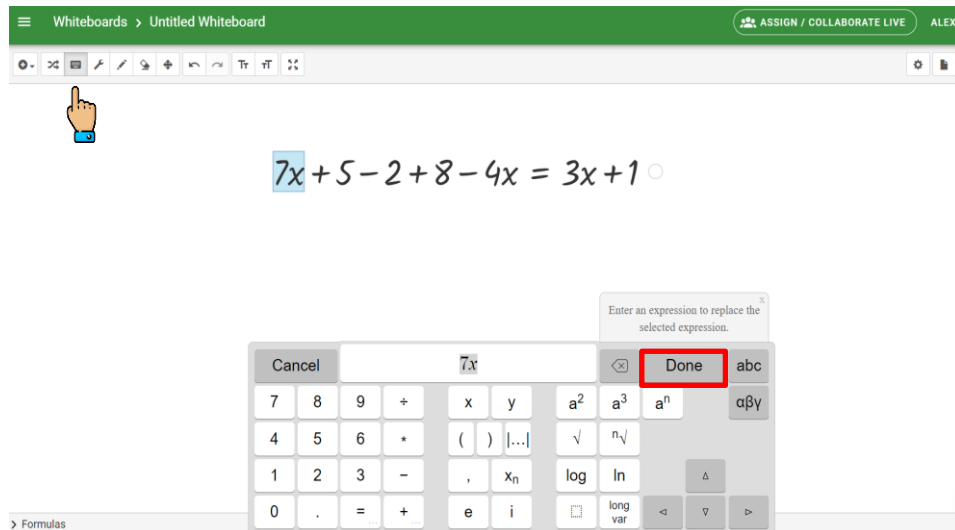
13. En la parte superior de la pizarra se encuentra una cinta de herramientas para plantear y realizar los ejercicios de matemática o de un área a fin (ver imagen anterior).
14. El primer ícono es **insertar**, al dar clic se despliega varias opciones que permiten insertar una expresión matemática, funciones, texto, videos de YouTube, gráficos de funciones y geometría bidimensional y tridimensional.



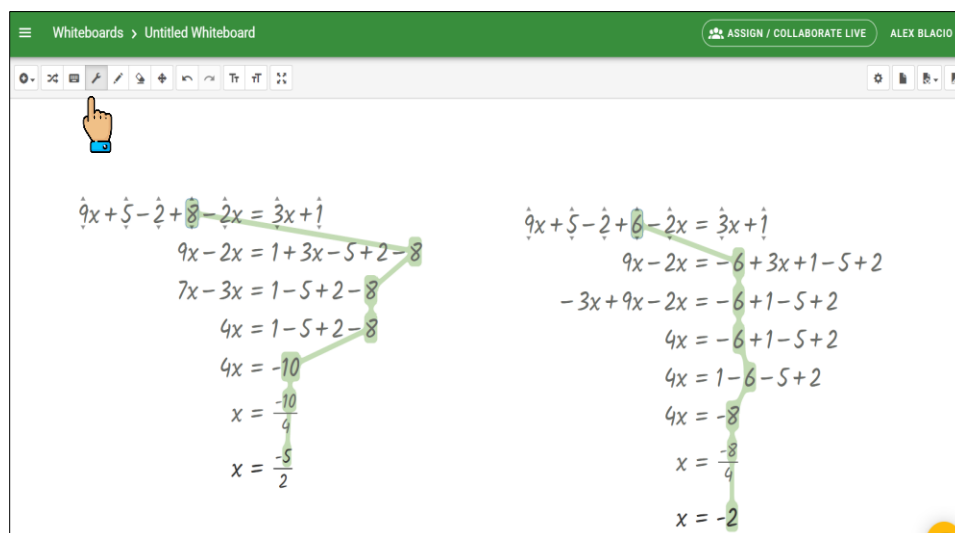
15. Seguido se encuentra el ícono **transformar**, que debe estar activo para poder manipular y realizar ecuaciones y expresiones.



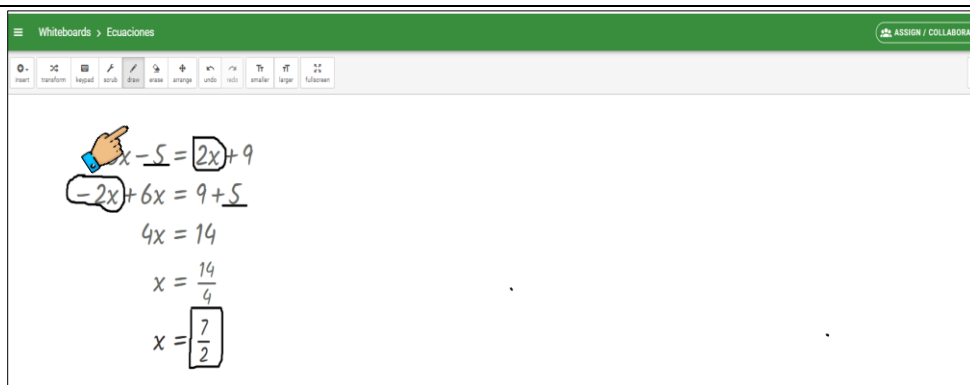
16. El siguiente ícono llamado **keypad**, es útil cuando se desea cambiar o modificar un término de la expresión. Se debe dar un clic en el ícono para activar, luego seleccionar el término que se desea modificar manteniendo aplastado shift y realizar los ajustes necesarios en el teclado numérico y pulsar en **Done** para que se sustituyan los valores.



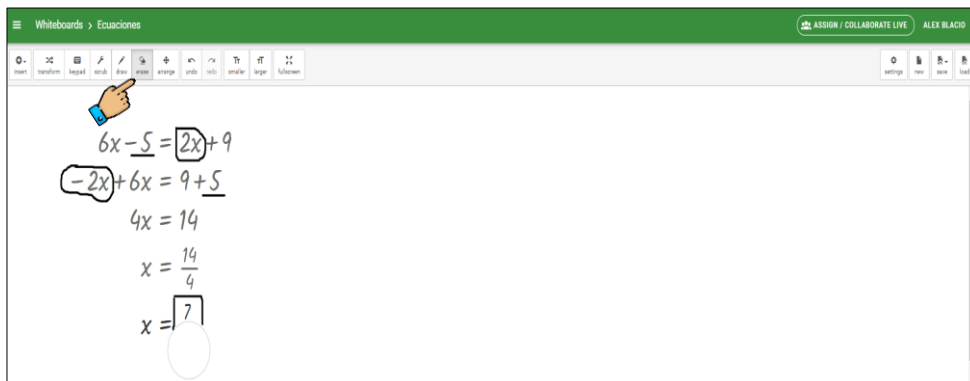
17. El ícono **scrub** señalado en la siguiente imagen al ser activado dando clic, permite modificar cualquier valor de los términos de la expresión planteada. Para cambiar un valor se debe arrastrar el número hacia arriba o hacia abajo según indican las flechas. Al realizar una modificación en cualquier valor automáticamente cambian en toda la derivación.



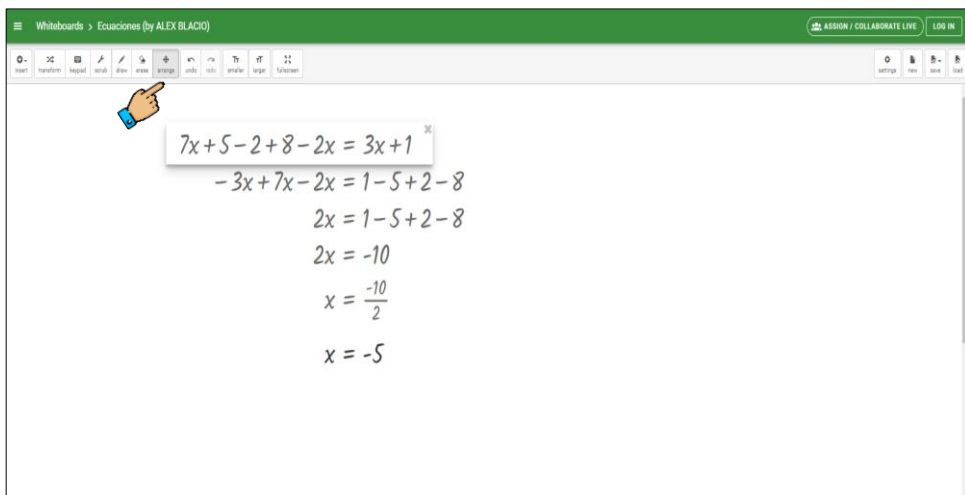
18. El ícono **draw**, se activa dando clic en el lápiz, es útil para dibujar cualquier símbolo matemático, realizar cálculos de una forma rápida, señalar, graficar.



19. Si se desea borrar lo realizado con el lápiz o corregir dar clic en **erase**, mantener pulsado el botón derecho del mouse y arrastrar por encima de la parte numérica que se desea suprimir.



20. Para desplazar una expresión algebraica y su resolución o una gráfica pulsar en **arrange** y arrastrar al lugar que se desee.



21. Si se requiere deshacer o rectificar un paso de la resolución de un problema, dar clic en **undo**, que le permite volver al paso anterior y si se requiere rehacer dar clic en **redo**.

Whiteboards > Ecuaciones

undo redo smaller larger fullscreen

$$7x + 5 - 2 + 8 - 2x = 3x + 1$$

$$-3x + 7x - 2x = 1 - 5 + 2 - 8$$

$$2x = 1 - 5 + 2 - 8$$

$$2x = -10$$

$$x = \frac{-10}{2}$$

$$x = -5$$

22. El tamaño de la expresión matemática que se esté trabajando se puede aumentar o disminuir pulsando en **smaller** o **larger** respectivamente.

undo redo smaller larger fullscreen

$$7x + 5 - 2 + 8 - 2x = 3x + 1$$

$$-3x + 7x - 2x = 1 - 5 + 2 - 8$$

$$2x = 1 - 5 + 2 - 8$$

$$2x = -10$$

$$x = \frac{-10}{2}$$

23. El último icono llamado **fullscreen**, permite poner en pantalla completa el área de trabajo.

24. A la derecha de la cinta de herramientas se tiene opciones para realizar configuraciones, crear una nueva área de trabajo, guardar y abrir alguno de los trabajos realizados con anterioridad.

settings new save load

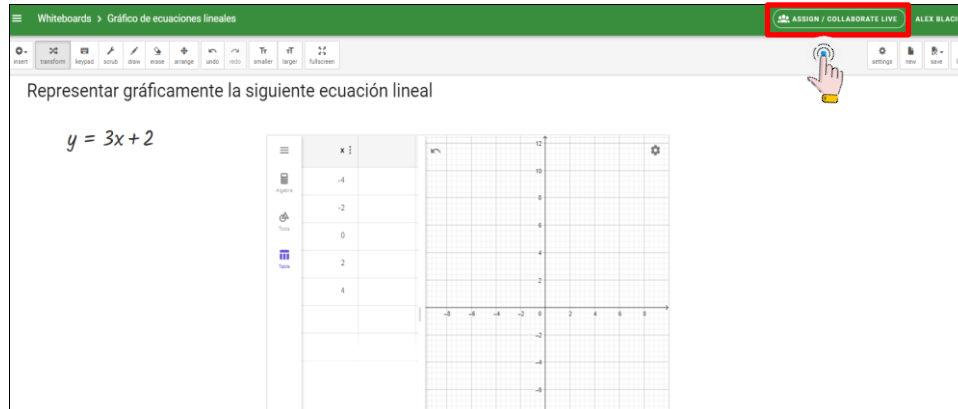
$$7x + 5 - 2 + 8 - 2x = 3x + 1^x$$

$$-3x + 7x - 2x = 1 - 5 + 2 - 8$$

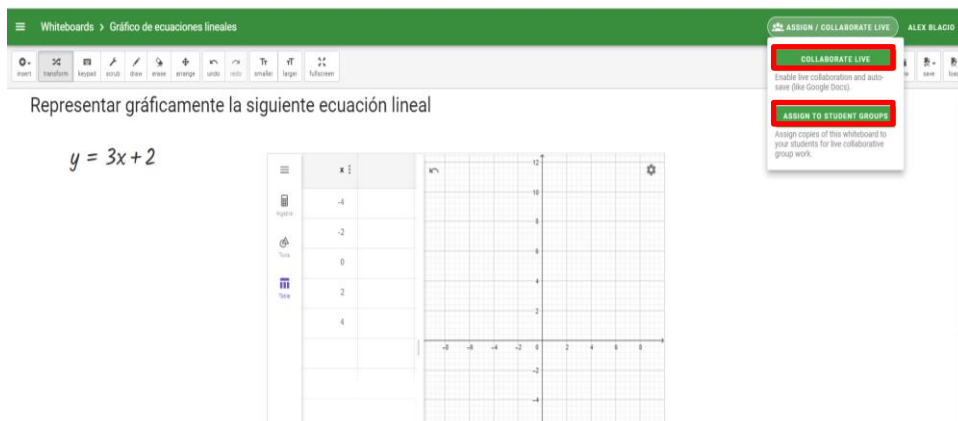
$$2x = 1 - 5 + 2 - 8$$

$$2x = -10$$

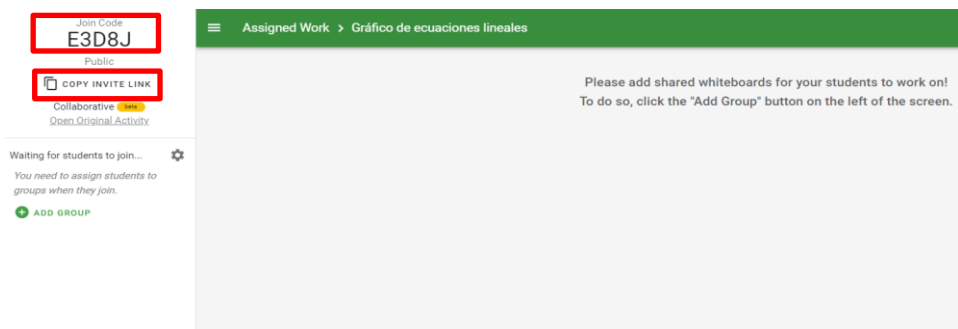
25. Se puede asignar actividades para que sean realizadas de manera colaborativa, para esto, plantear la actividad y guardar, luego dar clic en **Assign / Collaborate Live**.



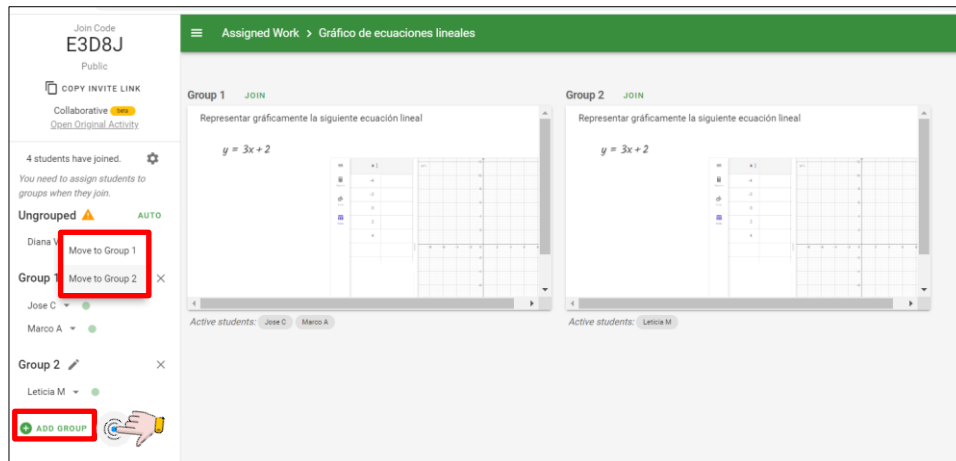
26. Enseguida se despliegan dos opciones: **Collaborate live**, que puede ser usada para colaborar en las clases sincrónicas y la otra opción es **Assign to student groups**, para crear grupos y realizar trabajos colaborativos.



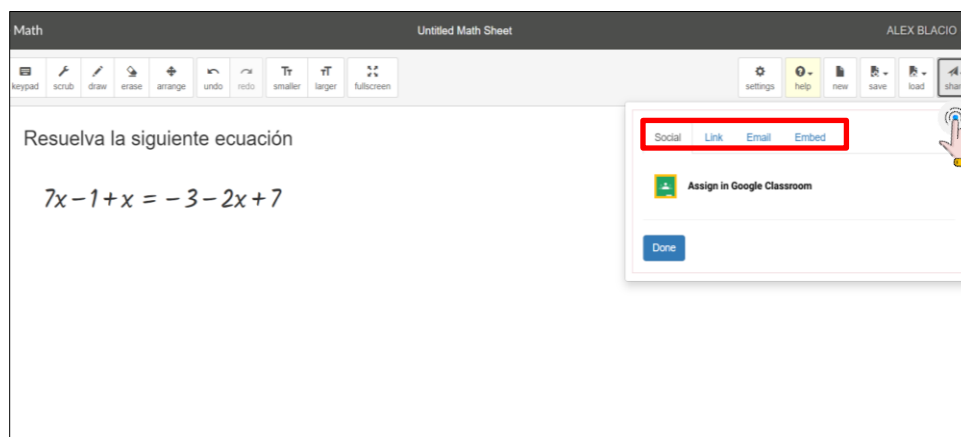
27. En cualquiera de las dos opciones seleccionadas se permite copiar el enlace o el código para unirse, el cual se comparte con los estudiantes, para que se unan pegando el enlace en la barra de direcciones o ingresando a la página principal de Graspable Math y en la sección de estudiantes ingresar el código.



28. Si se desea realizar una actividad en equipos de trabajo se debe crear los grupos y asignar los estudiantes que se han unido. Para crear los grupos pulsar en **Add Group** y para asignar estudiantes dar clic en la flecha de cada nombre y mover al grupo deseado.



29. Finalmente si se desea que los estudiantes realicen una actividad desde casa, se puede compartir ingresando en el buscador de Google, Graspable Math Canvas y dando clic en la primera opción que aparece, esta dirige a un lienzo donde se tiene la opción **Share**, que permite compartir mediante un link, email, plataforma a través del código embed o directamente asignar en Google Classroom.



RECURSOS

Tecnológicos


Computadora, teléfono inteligente, internet, URL de acceso a Graspable Math.

PARA FINALIZAR

Graspable Math es una herramienta interactiva e innovadora que facilita el aprendizaje de la matemática, y otras áreas afines, ya que permite explorar e insertar múltiples recursos que mejoran la comprensión de los procesos de resolución.

Además cuenta con la opción para fomentar el aprendizaje colaborativo e interactuar tanto en las clases sincrónicas como asincrónicas. Es una herramienta muy útil en la actualidad ya que favorece el aprendizaje autónomo del estudiante, despertando el interés y curiosidad en la consecución de los objetivos planteados.

Actividad 5.

Propuesta Didáctica	Aprendizaje colaborativo con la herramienta lino	
Área:	Técnica Industrial	
DATOS PRINCIPALES		
Nombre de la actividad: “Lino como herramienta para generar conocimiento de forma colaborativa”		
Curso/Especialidad Primero Electromecánica Automotriz		
Objetivo Motivar a los estudiantes en la construcción del aprendizaje de forma colaborativa, empleando la herramienta lino durante las clases sincrónicas o en las actividades asincrónicas.		
Método Aprendizaje colaborativo		
Técnica Proponer en las actividades planificadas utilizar la herramienta lino para trabajar colaborativamente en la construcción de nuevos conocimientos.		
Estrategia Crear grupos de trabajo en la herramienta lino y compartir el lienzo o tablero a cada grupo, a través de un enlace con diferentes temáticas, para posterior exposición y debate en las clases sincrónicas, fomentando así un aprendizaje de forma colaborativa.		

Tiempo estimado:

El tiempo estimado para desarrollar la actividad es de 15 a 20 minutos.

INSTRUCCIONES

A continuación se muestra los pasos a seguir para elaborar la actividad:

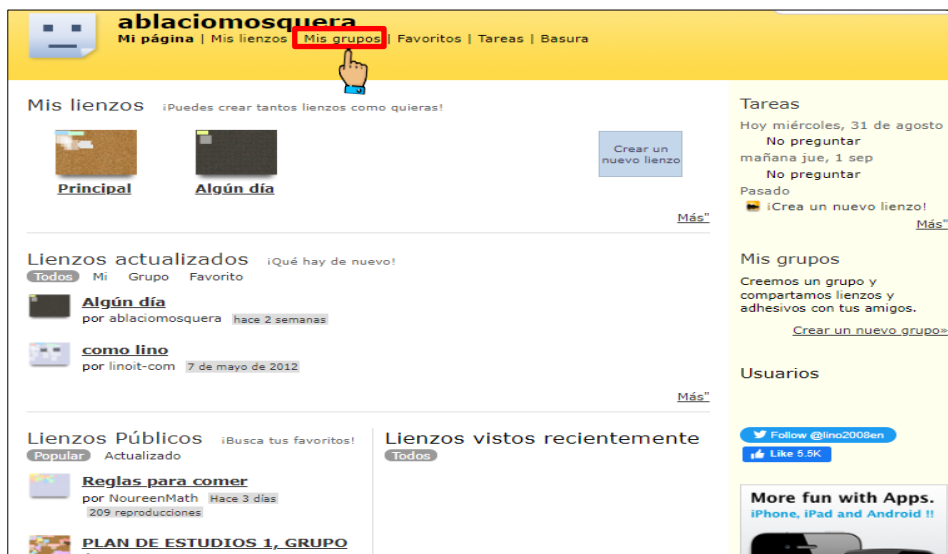
1. Antes de realizar la actividad colaborativa es importante que los estudiantes hayan revidado los contenidos de la semana y participado de las clases virtuales o presenciales.
2. La actividad colaborativa que se vaya a desarrollar en las tutorías virtuales o como trabajo asincrónico con la herramienta lino, debe estar plasmada en el plan de clase de la semana, además es importante que el docente haga una introducción de forma emotiva del tema a trabajar y exponga las instrucciones necesarias para que se genere conocimiento de una forma adecuada.
3. El docente para poder llevar a cabo una actividad primero debe ingresar en la barra de direcciones **linoit.com**, que le dirige a la página principal de la herramienta lino, en la cual se debe registrar dando clic en **Regístrate**.



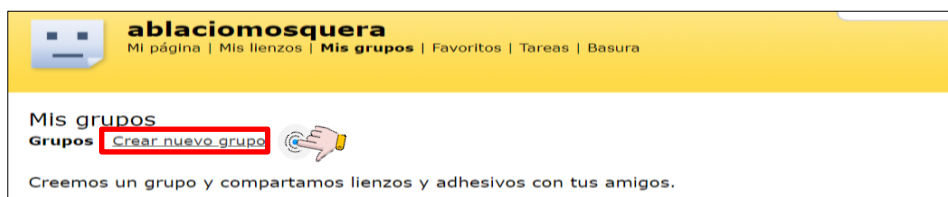
4. Aparece una nueva ventana que le permite registrarse directamente a través de Twitter, Facebook o Google, dando clic en alguno de ellos. También se puede registrar ingresando un nombre de usuario, una clave y una dirección de correo electrónico, se acepta los términos de uso con un visto en la casilla y dar clic en **Sign up**. Por último en el correo registrado se debe confirmar la inscripción.



5. Luego de realizar el paso anterior se ingresa a la página principal de lino, donde, en la parte superior se puede visualizar una cinta de opciones, la primera opción es **Mi página** que se divide en tres secciones: En la primera sección se encuentran los lienzos o tableros que se han trabajado y guardado, en la segunda sección algunos lienzos actualizados que pueden servir de ejemplo o como plantilla para realizar nuevos trabajos colaborativos y la tercera sección algunos lienzos públicos de diferentes temáticas.



6. En la cinta de opciones se puede encontrar la alternativa para crear equipos de trabajo, para eso dar clic en **Mis grupos** (observe la imagen anterior) y luego en **crear nuevo grupo**.



7. Enseguida se abre una nueva ventana en la que se debe asignar un nombre, una descripción si se considera necesario y marcar la opción conveniente para configurar la afiliación de estudiantes al grupo. Luego pulsar en **crear un grupo**.

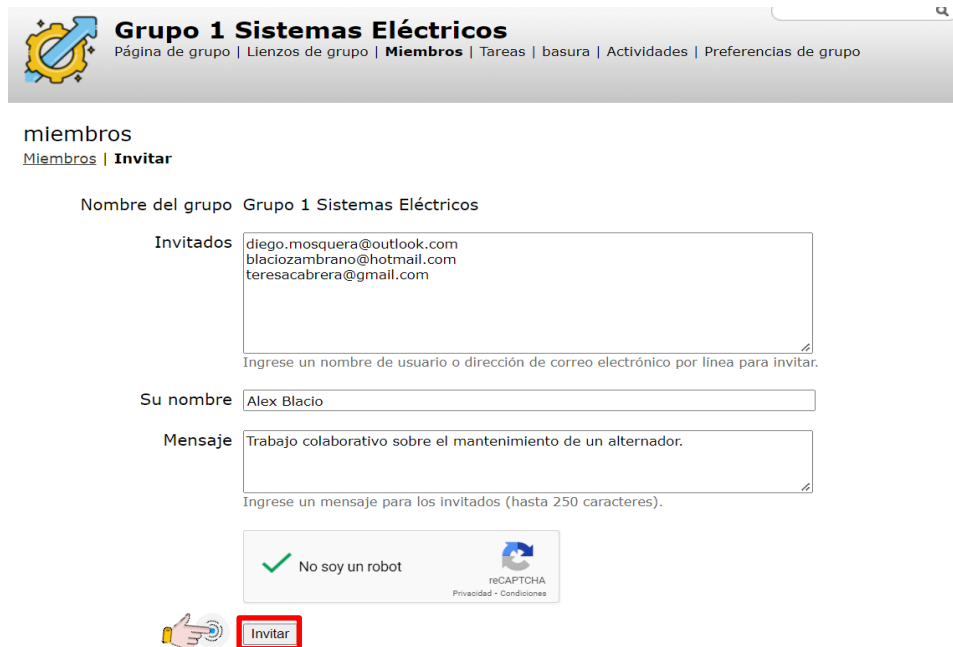


The screenshot shows the 'ablaciomosquera' interface. At the top, there is a navigation bar with links: 'Mi página', 'Mis lienzos', 'Mis grupos', 'Favoritos', 'Tareas', and 'Basura'. Below this, the page title is 'Mis grupos' with a sub-link 'Crear nuevo grupo'. The main section is titled 'Crear un nuevo grupo' and contains the following fields and options:

- Nombre:** Grupo 1 Sistemas Eléctricos
- Descripción:** Electromecánica Automotriz
- Icono:** Seleccionar archivo | Sin archivos... leccionados
- Afiliación:**
 - Cualquiera (se requiere la aprobación de los administradores)
 - Únicamente por invitación
 - Comunidad Mixí
- Identificación de la comunidad:** [Empty text box]

At the bottom, there is a 'Crear un grupo' button highlighted with a red box and a hand cursor icon.

8. Se muestra una nueva ventana en la que se debe agregar los integrantes del grupo ingresando las direcciones de correo electrónico, también se debe ingresar su nombre y un mensaje de la actividad a realizar, finalmente marca la casilla no soy un robot y dar clic en **invitar**.



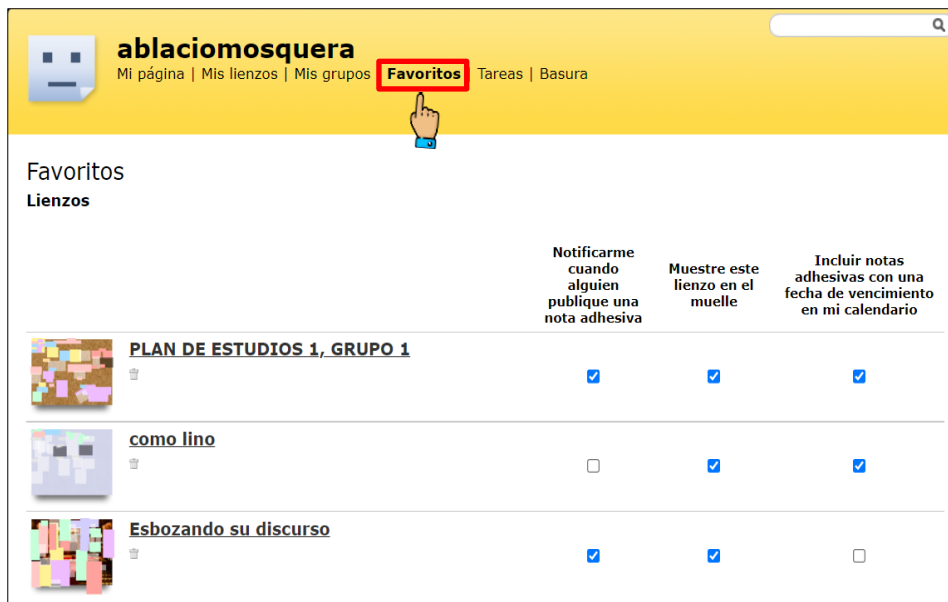
The screenshot shows the 'Invitar' form for the 'Grupo 1 Sistemas Eléctricos'. The page title is 'miembros' with a sub-link 'Invitar'. The main section is titled 'Invitar' and contains the following fields and options:

- Nombre del grupo:** Grupo 1 Sistemas Eléctricos
- Invitados:** diego.mosquera@outlook.com, blaciozabrano@hotmail.com, teresacabrera@gmail.com
- Su nombre:** Alex Blacio
- Mensaje:** Trabajo colaborativo sobre el mantenimiento de un alternador.

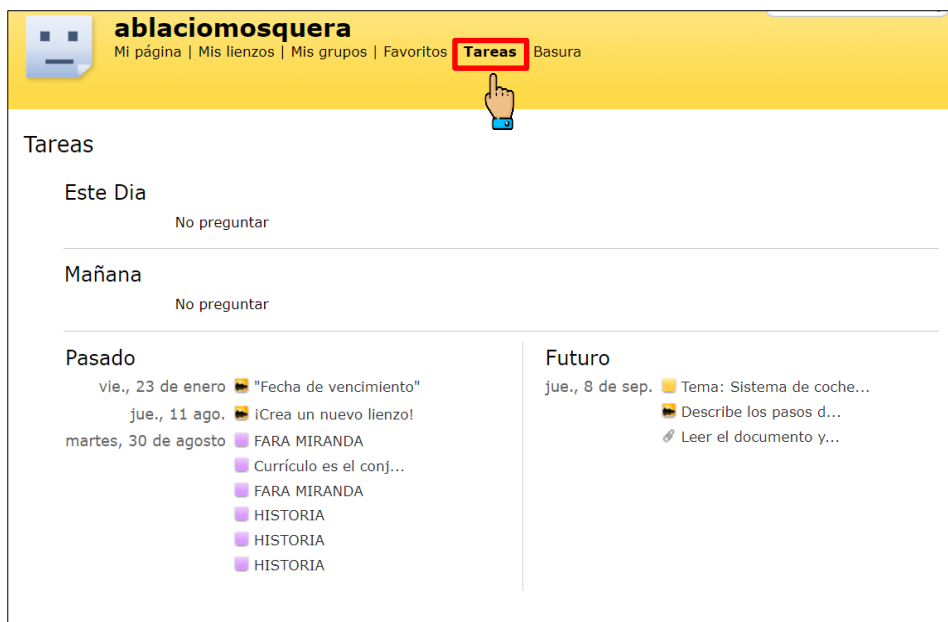
At the bottom, there is a 'No soy un robot' checkbox checked, a 'reCAPTCHA' logo, and an 'Invitar' button highlighted with a red box and a hand cursor icon.

9. También en la cinta de opciones se encuentra **favoritos** donde se puede encontrar todos los lienzos que han sido de nuestra preferencia, seleccionados

de los lienzos públicos. Se puede marcar la casilla **notificarme cuando alguien publique una nota adhesiva**, que serviría para ver como avanza cada trabajo e incluir la fecha de vencimiento en el calendario marcando la casilla **incluir notas adhesivas con una fecha de vencimiento en mi calendario**.



10. Tenemos también en la cinta de opciones **tareas** que muestra las fechas programas para el cumplimiento de las actividades.



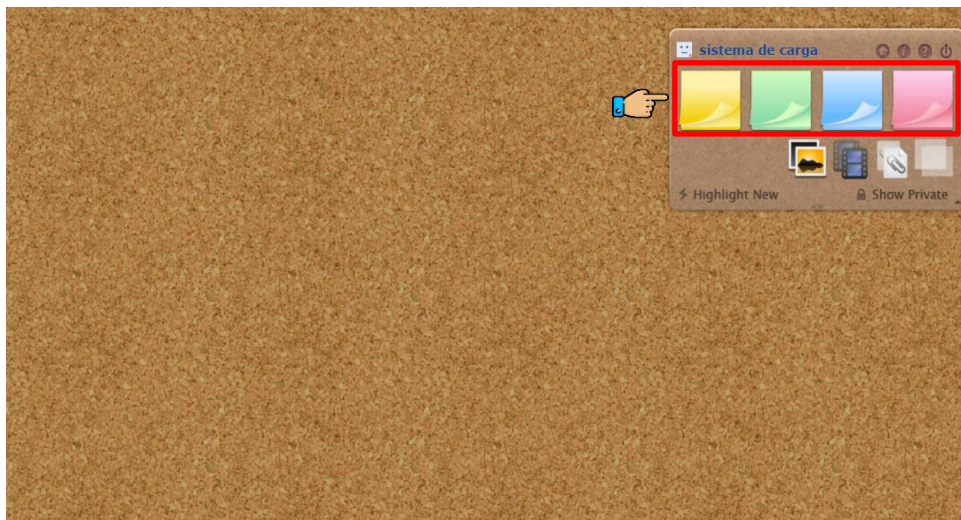
11. Para abrir un tablero nuevo y trabajar de forma interactiva y colaborativa dar clic en **crear un nuevo lienzo**.



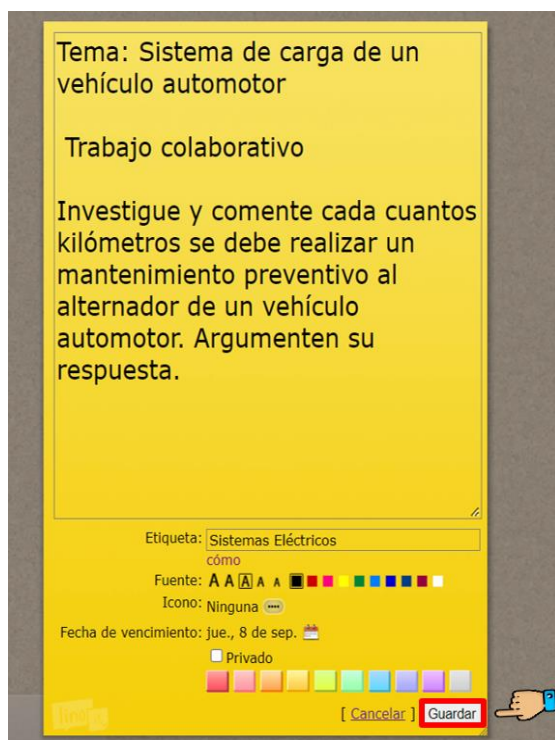
12. Enseguida se abre una nueva ventana, en la que se debe colocar el nombre de la actividad a realizar, también se debe seleccionar un fondo o se tiene la posibilidad de **subir una imagen** que se desee. Es importante configurar el acceso y detalles de la actividad, en este caso como se planifica realizar un trabajo colaborativo se debe seleccionar **todos pueden publicar notas adhesivas** y en la parte de detalles debe estar seleccionado **permitir que los invitados publiquen notas adhesivas**, junto a las otras opciones que se considere necesario. Para abrir el lienzo o tablero donde se desea trabajar la actividad colaborativa dar clic en **crear un lienzo**.



13. Al crear un nuevo lienzo aparece un tablero vacío donde se puede escribir una pregunta o contenidos de una temática, dando clic en una nota.



14. Al abrir una nota en la parte inferior se tiene algunas opciones para cambiar el color de la letra, el tamaño, permite colocar un ícono y colocar una fecha de vencimiento de la actividad. Para que aparezca la nota creada en el tablero dar clic en **guardar**.



15. También se puede agregar imágenes, videos y documentos para fomentar un aprendizaje colaborativo. Para insertar cualquiera de los recursos mencionados basta con dar un clic en su pictograma.



16. Si damos clic en el pictograma de imagen, se muestra una ventana en la que se debe dar clic en **seleccionar archivo** y buscar la imagen que se desea subir, antes se debe configurar el tamaño.



17. Si se requiere escribir un texto hay que marcar la opción de **cuadro**, caso contrario marcar normal. Para que aparezca en el tablero dar clic en **ahorrar**.



18. Para agregar un video dar clic en el pictograma de video e ingresar la URL del contenido que se desea compartir ya sea de YouTube o Vimeo. Para que aparezca en el tablero pulsar **publicar**.



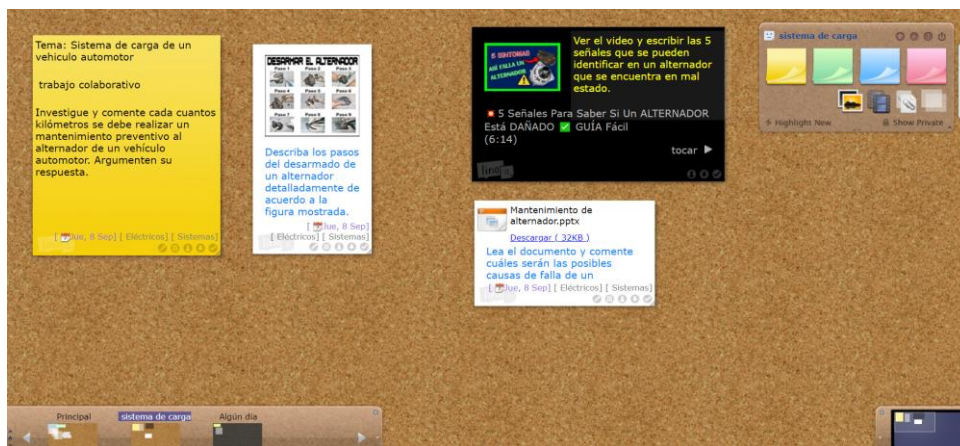
19. Si lo que se requiere es subir un documento ya sea en word, power point o pdf., de igual forma pulsar en el ícono de documentos, para que aparezca una nueva ventana que permita subir el archivo que se desea compartir. Una vez cargado, se puede agregar un comentario de lo que se requiere que trabajen los estudiantes y por último dar clic en publicar para que se muestre en el tablero.



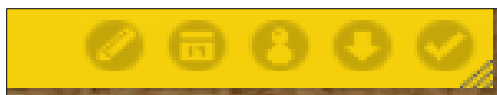
20. Si se requiere sobreponer un enunciado en una nota creada se debe pulsar en el pictograma de notas transparentes, escribir el enunciado, guardar y colocar en el lugar apropiado.



21. Se muestra un ejemplo del lienzo creado usando los diferentes recursos (notas, imágenes, videos, documento) que ofrece lino.



22. En la esquina inferior derecha de cada nota tenemos algunas opciones que permiten editar el contenido, establecer o modificar una fecha de vencimiento de la actividad, compartir el adhesivo a través de un nombre de usuario registrado en lino o por correo electrónico y copiar nuestras notas a otro lienzo o tablero de trabajo.



23. Si se requiere compartir el lienzo en el que se está trabajando dar clic en el ícono de información (i) que se encuentra en la esquina superior derecha sobre las notas de colores.



24. Se despliega una barra donde aparece algunas alternativas para que los estudiantes trabajen en el lienzo creado, la primera opción es la URL la cual se puede copiar y enviar al grupo de estudiantes, la segunda opción es a través de un enlace, pero en este caso cada estudiante tiene que tener una cuenta creada en lino y la última opción es insertarlo en el aula a través del código iframe.



RECURSOS


Tecnológicos

Computadora, teléfono inteligente, internet, URL de acceso a Lino.

PARA FINALIZAR



Lino es una herramienta de uso gratuito para generar conocimiento de una forma colaborativa e interactiva, es muy fácil de usar y permite agregar notas, imágenes, videos, presentaciones y documentos en distintos formatos. Es una excelente herramienta para motivar a los estudiantes en el aprendizaje ya sea en el área industrial como en cualquier otra área.

5.10.2. Modelo de planificación con actividades de motivación

 UNIDAD EDUCATIVA TENIENTE CORONEL “LAURO GUERRERO” BACHILLERATO TÉCNICO Acuerdo Ministerial No 29 de octubre del 2012 BARRIO LOS BOSQUES - SHUSHUFINDI-SUCUMBIOS— ECUADOR						
PLANIFICACIÓN SEMANAL						
ÁREA: LENGUA Y LITERATURA			ASIGNATURA: LENGUA Y LITERATURA			
DOCENTES RESPONSABLES: XXXXX			CURSO: PRIMERO ELECTROMECAÁNICA AUTOMOTRIZ			
TÍTULO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA: XXXXX				TIEMPO		
OBJETIVO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA: Se establece de acuerdo a la temática seleccionada y se obtienen del currículo nacional vigente.				SEMANAS	HORAS	DURACIÓN
CRITERIOS DE EVALUACIÓN: Se establecen de acuerdo a la temática que sea objeto de estudio y se obtienen del currículo nacional vigente.				1	3	XXXXX
CONTENIDOS CONCEPTUALES	DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES EVALUATIVAS	
En este apartado van los Temas y sub temas de la unidad que se va a abordar de la unidad didáctica correspondiente, desarrollada y en concordancia al currículo nacional vigente.	Hace referencia a los conocimientos que van a adquirir los educandos en relación a los contenidos esenciales. <ul style="list-style-type: none"> Las destrezas con criterio de desempeño de las asignaturas de tronco común se obtienen del plan curricular anual del nivel educativo, las cuales deben estar en concordancia con el plan de unidad didáctica a trabajarse. 	Se refiere a las estrategias metodológicas que se va a utilizar para motivar y generar un aprendizaje significativo en los educandos. EXPERIENCIA <ul style="list-style-type: none"> Activar conocimientos previos a través de la lectura. Lluvia de ideas. Foro abierto. Aportes por parte del docente. REFLEXIÓN <ul style="list-style-type: none"> Lecturas. Cuentos. Videos interactivos. Ejemplos donde se relaciona el aprendizaje que dominan los estudiantes con los nuevos contenidos a estudiar. 	Aquí se describe todos los recursos necesarios para generar aprendizaje. <ul style="list-style-type: none"> Plan de clase del docente. Textos escolares impresos. Textos digitales. Medios electrónicos (computadores, tablets, celulares y proyector) Conexión a internet. Recursos interactivos y gamificados. 	Nos indican si los estudiantes han logrado o alcanzado un determinado aprendizaje. <ul style="list-style-type: none"> En las asignaturas de tronco común se obtienen del plan curricular anual y van en relación a las destrezas seleccionadas. En las asignaturas técnicas, indistintamente de la figura profesional van en relación a los contenidos. 	Estas nos indican que técnicas e instrumentos se van a utilizar en la evaluación. TÉCNICA Observación. Análisis de actividades. Prueba/Lección. INSTRUMENTO <ul style="list-style-type: none"> Ficha de observación. Lista de Cotejo o Rúbrica. Cuestionario Interactivo. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Para asignaturas técnicas, en esta área se coloca los contenidos procedimentales y actitudinales. Estos contenidos de igual manera se obtienen del currículo general vigente de bachillerato técnico de la figura profesional que es objeto de estudio en concordancia con el plan de unidad didáctica a trabajarse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntas abiertas del tema abordado. • Conclusiones de la actividad realizada. <p>CONCEPTUALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentar contenidos interactivos que capten la atención y despierten interés en los educandos, utilizando herramientas virtuales como: Pear Deck, Nearpod o Genially. • Representar la información en mapas conceptuales, mentales o esquemas, mediante herramientas virtuales como: Cmaptools, Goconqr, popplet. <p>APLICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indicaciones Generales del docente guía o tutor. • Realizar trabajos colaborativos sobre el tema abordado para posterior exposición en el curso. • Desarrollar la actividad individual gamificada propuesta por el docente. • Cierre de la clase (El docente refuerza o retroalimenta los contenidos donde los estudiantes no alcanzan los aprendizajes requeridos). <p>En esta casilla de actividades de aprendizaje se pueden agregar todas las que se considere necesarias.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Plataformas y herramientas virtuales. • Direcciones electrónicas de videos y presentaciones. 		
ELABORADO		REVISADO		APROBADO	
<hr/> XXXXX DOCENTE/TUTOR		<hr/> XXXXX VICERRECTOR		<hr/> XXXXX RECTOR	
FECHA:		FECHA:		FECHA:	

5.10.3. Ejemplo de planificación con actividades de motivación

		UNIDAD EDUCATIVA TENIENTE CORONEL “LAURO GUERRERO” BACHILLERATO TÉCNICO Acuerdo Ministerial No 29 de octubre del 2012 BARRIO LOS BOSQUES - SHUSHUFINDI-SUCUMBIO— ECUADOR					
PLANIFICACIÓN SEMANAL							
ÁREA: LENGUA Y LITERATURA				ASIGNATURA: LENGUA Y LITERATURA			
DOCENTES RESPONSABLES: XXXXX				CURSO: PRIMERO ELECTROMECAÁNICA AUTOMOTRIZ			
TÍTULO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA: La sociedad del futuro					TIEMPO		
OBJETIVO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA: OG.LL.2. Valorar la diversidad lingüística a partir del conocimiento de su aporte a la construcción de una sociedad intercultural y plurinacional, en un marco de interacción respetuosa y de fortalecimiento de la identidad.					SEMANAS	HORAS	DURACIÓN
CRITERIOS DE EVALUACIÓN: CE.LL.5.2. Analiza las causas de la diglosia en relación con las lenguas originarias y sus consecuencias en diversos ámbitos, y las variaciones lingüísticas socioculturales del Ecuador desde diversas perspectivas.					1	3	Periodo de 40 minutos por hora clase
CONTENIDOS CONCEPTUALES	DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES EVALUATIVAS		
PARÓNIMOS- QUICHUISMOS – SUFIJOS Y PREFIJOS	LL.5.1.3. Analizar las causas de la diglosia en relación con las lenguas originarias y sus consecuencias en el ámbito educativo, la identidad, los derechos colectivos y la vida cotidiana.	EXPERIENCIA <ul style="list-style-type: none"> • Observo las palabras y explico. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ola – Hola ▪ Achachay ▪ Invisible • Lluvia de ideas sobre palabras parónimas -quichuismos – sufijos y prefijos (Jamboard). • Aportes por parte del docente. REFLEXIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Explico ¿A qué tipo corresponde cada palabra? • Preguntas abiertas sobre el tema que es objeto de estudio. • Conclusiones de la actividad realizada. 	<ul style="list-style-type: none"> • Plan de clase del docente. • Textos escolares impresos. • Textos digitales. • Medios electrónicos (computadores, tablets, celulares y proyector) • Conexión a internet. • Recursos interactivos y gamificados. • Plataformas y herramientas virtuales. 	Analiza críticamente desde diversas perspectivas (social, étnica, de género, cultural), los usos de la lengua. (I.3., S.1.) (Ref. I.LL.5.2.1.)	TÉCNICA <ul style="list-style-type: none"> • Observación. • Análisis de actividades. • Prueba/Lección. INSTRUMENTO <ul style="list-style-type: none"> • Ficha de observación. • Lista de Cotejo o Rúbrica. • Cuestionario Interactivo en Wordwall. 		

		<p>CONCEPTUALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> Se presenta la definición, las características principales y ejemplos de parónimos mediante un mapa mental usando la herramienta interactiva Goconqr. <p>Enlace: https://www.goconqr.com/es/p/4616483</p> <ul style="list-style-type: none"> Se comparte conceptos y ejemplos de quichuismos en el Ecuador a través de una presentación en YouTube. <p>Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=G0r3GUNZ2M0</p> <ul style="list-style-type: none"> Se muestra las definiciones y varios ejemplos de sufijos y prefijos, utilizando la herramienta Genially. <p>Enlace: https://view.genial.ly/5fd6d334d91ead0d89f30859/presentation-prefijos-y-sufijos</p> <p>APLICACIÓN</p> <p>Actividad 1. Realizar la siguiente actividad colaborativa en grupos de 4 estudiantes usando la herramienta Lino.</p> <ul style="list-style-type: none"> Investiga el significado de estos quichuismos: huasipungo, llacta, huasicama, runa, cucayo, chaquiñan, shungo, shigra, achachay Identifico y escribo el parónimo correcto en cada una de las siguientes oraciones. Calló – cayó Hierva – hierba Arrollo – arroyo Abertura – apertura <p>Juan se _____ al observar a su papá que estaba enojadísimo por haber obtenido</p>	<ul style="list-style-type: none"> Direcciones electrónicas de videos y presentaciones. 		
--	--	--	--	--	--

		<p>una mala calificación en lengua y literatura. El caballo a desarmado el corral para comer _____ que se encuentra fuera de los predios de su dueño. El _____ tiene poquísima agua por falta de lluvia.</p> <p>La _____ del nuevo año lectivo de forma presencial conlleva un gran problema en las instituciones por mal estado de la infraestructura.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifico las palabras de sufijos y prefijos de las oraciones de la pregunta anterior. <p>Actividad 2 Realizar la actividad gamificada con la herramienta Wordwall sobre parónimas - quichuismos – sufijos y prefijos. Enlace: https://wordwall.net/es/resource/34831376</p> <p>Cierre de la clase (El docente refuerza o retroalimenta los contenidos donde los estudiantes no alcanzan los aprendizajes requeridos).</p>			
ELABORADO		REVISADO		APROBADO	
_____ XXXXXX DOCENTE/TUTOR		_____ XXXXXX VICERRECTOR		_____ XXXXXX RECTOR	
FECHA:		FECHA:		FECHA:	

5.11. Viabilidad y factibilidad de la propuesta

De acuerdo a la encuesta realizada a los docentes que imparten clases en primero de bachillerato técnico de electromecánica automotriz sobre el aprendizaje online, su totalidad consideran que necesitan capacitarse en el uso de herramientas virtuales, como estrategia para motivar a los educandos a la construcción de nuevos conocimientos de forma online, ya que la mayoría muestran poco interés, aburrimiento y temor en aprender nuevas temáticas que se está abordando. Además los docentes están de acuerdo que, la motivación y la autorregulación son directamente proporcionales en la construcción del aprendizaje, que la motivación favorece a la percepción para comprender nuevas temáticas y mejora notablemente el rendimiento académico de los estudiantes. En base a este contexto se considera viable la propuesta para el proceso de enseñanza aprendizaje.

La guía metodológica de motivación en el aprendizaje online ofrece a los docentes métodos, técnicas, estrategias y herramientas virtuales que favorecen en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Referente a los recursos necesarios para el acceso a la guía metodológica de motivación propuesta se puede decir, que la totalidad de los docentes de primero de bachillerato técnico cuentan con computadores portátiles y acceso a internet de la institución, permitiéndoles autoformarse y planificar actividades que motiven y generen actitudes en los educandos que favorezcan el aprendizaje. En cuanto a los recursos tecnológicos necesarios para el desarrollo de actividades sincrónicas y asincrónicas por parte de los estudiantes se puede mencionar que debido al uso globalizado de las TIC, el mayor porcentaje de educandos poseen teléfonos inteligentes con acceso a internet lo cual facilita la aplicación de la propuesta, y en caso de carecer de estos recursos tecnológicos, los docentes pueden solicitar a las autoridades del plantel el uso de los laboratorios de la figura profesional de Informática, permitiendo que los educandos tengan acceso en horarios específicos a las actividades propuestas en las diferentes asignaturas de primero de bachillerato técnico en electromecánica automotriz.

5.12. Evaluación de la propuesta

Una vez que se haya implementado la propuesta se hace necesario verificar y evidenciar la calidad y utilidad de la guía metodológica, así como la existencia de un cambio significativo en la actitud y predisposición de los educandos por aprender. Por tanto, se plantea una lista de cotejo que permitirá evaluar los aspectos más importantes con los que debe contar este tipo de recurso digital. La aplicación de este instrumento de

evaluación se realizará una vez utilizada la guía y será aplicada por un docente de experiencia y trayectoria de la institución educativa, quien en este caso está representado por el vicerrector, el cual es el responsable de velar por el ámbito pedagógico del plantel.

5.12.1. Lista de cotejo

Aspectos a evaluar	Indicadores de evaluación	Cumplimiento		Observaciones
		SI	NO	
DISEÑO Y ORGANIZACIÓN	El diseño de la guía es llamativo, organizado y de fácil acceso			
	La estructura de la guía presenta un orden que facilita la interpretación de la misma			
	El contenido se presenta con ideas sintetizadas y ejemplificadas			
	Se presentan todos los recursos necesarios para la aplicación de herramientas propuestas en la guía			
	La guía presenta las estrategias que se utilizarán para la aplicación de las actividades			
OBJETIVOS Y CONTENIDOS	Los objetivos de la guía están enfocados en mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje			
	Los objetivos están relacionados con la propuesta de cada actividad			
	El contenido es apropiado para la planificación efectiva de las actividades propuestas			
	La información de las actividades propuesta es fácil de interpretar y está ejemplificada con imágenes			
	Los enlaces y recursos de la guía son funcionales			
APLICACIÓN	La guía es aplicable y permite mejorar las prácticas educativas			
	Las estrategias son aplicables y favorecen el aprendizaje			
	Las herramientas propuestas para las actividades son gratuitas y de fácil uso.			
	Las actividades propuestas permiten la planificación de estrategias motivacionales para mejorar el aprendizaje.			
EVALUACIÓN	La guía es un recurso novedoso que facilita el aprendizaje			
	Las estrategias motivacionales propuestas favorecen el aprendizaje			
	Se ha mejorado las practicas educativas docentes			
	Se observa cambios en las actitudes de los educandos			

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Al finalizar esta investigación se presentan las respectivas conclusiones en base a todo el trabajo realizado en los capítulos anteriores, teniendo presente los objetivos planteados:

El primer objetivo específico fue diagnosticar la situación actual referida a los procesos de motivación en el aprendizaje online que desarrollan los docentes de primero bachillerato técnico de la figura profesional de electromecánica automotriz de la Unidad Educativa “Tnte. Cnel. Lauro Guerrero” periodo lectivo 2021-2022, la investigación reflejó que los procesos de motivación utilizados por los docentes de bachillerato técnico de electromecánica automotriz son escasos y en su gran mayoría se basan en la motivación extrínseca mediante la recompensa, lo cual ha generado desinterés por parte de los estudiantes en el proceso de aprendizaje: por tanto, resulta necesario utilizar nuevas formas de enseñanza que permitan implementar la motivación intrínseca, para fomentar una participación activa en los educandos, mediante el uso de herramientas y recursos que se acoplen a los intereses y formas de aprender de las nuevas generaciones.

El segundo objetivo específico fue describir las características de los criterios utilizados para motivar el aprendizaje online que desarrollan los docentes de primero bachillerato técnico de la figura profesional de electromecánica automotriz de la Unidad Educativa “Tnte. Cnel. Lauro Guerrero” periodo lectivo 2021-2022, en este sentido el proceso de investigación ha permitido evidenciar que la mayoría de docentes no aplican estrategias de enseñanza que permitan motivar y fomentar la participación activa por parte de los estudiantes, ya que según la información recopilada el proceso de enseñanza aprendizaje se basa en métodos tradicionales, en donde el docente es el agente activo y los educandos asumen un rol pasivo. Por tanto, resulta necesario que los educadores implementen estrategias de enseñanza motivacionales basadas en el constructivismo, que permitan a los estudiantes asumir un rol más participativo y protagónico, siendo el docente un agente guía y mediador en los procesos de aprendizaje.

Una de las razones por la que los estudiantes de primero de bachillerato técnico en electromecánica automotriz no alcanzan los aprendizajes requeridos según datos obtenidos de la investigación, es debido a que los docentes no están innovando recursos y herramientas basadas en la gamificación, en la presentación de contenidos interactivos y herramientas colaborativas que motiven a los estudiantes a la consecución de los

objetivos planteados. En la actualidad en los procesos de formación académica es fundamental proponer metodologías, técnicas y estrategias de enseñanza que estén en sintonía con los intereses de los estudiantes se hace necesario, ya que su forma de comunicarse, interactuar y desenvolverse en los últimos tiempos ha cambiado y la enseñanza tradicional ya no capta su atención, por lo que resulta necesario que los docentes se actualicen en metodologías y estrategias de enseñanza mediadas por las TIC que despierten el interés, promueva la participación y por ende motive a los educandos a perseguir y alcanzar el conocimiento necesario, que más adelante les permita desenvolverse o afrontar problemas en la sociedad.

De acuerdo al tercer objetivo específico que concierne a explicar las implicaciones educativas de la motivación en el aprendizaje online que desarrollan los docentes de primero bachillerato técnico de la figura profesional de electromecánica automotriz de la Unidad Educativa “Tnte. Cnel. Lauro Guerrero” periodo lectivo 2021-2022, la totalidad de los docentes que formaron parte de esta investigación, están muy de acuerdo que los estudiantes motivados son más participativos, se sienten más seguros de sí mismo y tienen un alto grado de compromiso con su aprendizaje, por lo cual sienten la necesidad de seguir indagando sobre temas de su interés, obteniendo como resultado la autorregulación en la construcción de nuevos aprendizajes. Además el 88.9% de los docentes encuestados consideran que los estudiantes motivados mejoran su percepción para comprender las temáticas que se esté abordando.

Finalmente el cuarto objetivo específico fue configurar una guía metodológica de motivación en el aprendizaje online dirigida a los docentes de primero bachillerato técnico de la figura profesional de electromecánica automotriz de la Unidad Educativa “Tnte. Cnel. Lauro Guerrero” periodo lectivo 2021-2022, en este sentido el total de los docentes investigados consideraron necesario la implementación de una guía metodológica, ya que, ayudará a mejorar la praxis docente. El tipo de herramientas digitales que constan en la guía metodológica fueron seleccionadas por los mismos docentes de acuerdo a sus necesidades, entre las cuales sirven para realizar actividades de gamificación, de presentación de contenidos interactivos y para realizar trabajos colaborativos, las cuales permitirán mediante el uso adecuado, despertar emociones favorables, en aras de obtener estudiantes autorregulados y motivados en la construcción del aprendizaje.

Contar con una guía metodológica de motivación ayuda a los docentes a solventar los problemas de bajo rendimiento, emociones negativas como por ejemplo el poco interés y aburrimiento, también ayuda a evitar la deserción escolar. Es importante en estos tiempos en el que la educación ha dado grandes pasos debido al desarrollo de la tecnología, donde las diferentes modalidades de estudio utilizan diversos medios, plataformas, herramientas y materiales virtuales para la construcción del aprendizaje incluir el factor motivacional en la formación académica en todos los niveles de estudio, puesto que conlleva a la autorregulación y a alcanzar los logros. En base al estudio realizado y la propuesta diseñada se recomiendan los siguientes aspectos, los cuales pueden ser tomados como referencia en futuras investigaciones.

Una vez implementada esta guía, es aconsejable que los docentes se autocapaciten mediante la guía propuesta y continúen buscando herramientas, que permitan motivar a los estudiantes en el aprendizaje online.

Se recomienda que los docentes de primero bachillerato técnico, consideren como prioridad el uso de las tecnologías de la información y comunicación para generar actitudes que favorezcan el aprendizaje en los estudiantes.

Capacitar a los estudiantes de primero bachillerato técnico de electromecánica automotriz y de todos los niveles educativos en el uso de herramientas mediadas por las tecnologías que los predispongan hacia la construcción del aprendizaje.

Diseñar actividades y recursos mediados por la tecnología, que estén en sintonía con los intereses y formas de aprender de los educandos, lo cual permitirá obtener un aprendizaje verdaderamente significativo.

Continuar indagando sobre nuevas estrategias motivacionales que permitan a los docentes implementar actividades y recursos que generen en los estudiantes emociones que favorezcan y faciliten el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Recordar que el estudiante es el protagonista de su aprendizaje, sin embargo el docente es el guía o el conductor del proceso de aprendizaje, su capacitación permanente y evaluación objetiva es necesaria antes y durante su permanencia en la institución.

Aplicar esta guía metodológica de motivación en el aprendizaje online desde básica elemental hasta tercero de bachillerato y no solo a primero electromecánica automotriz, para poder evidenciar el grado de interacción que se genera y los conocimientos adquiridos.

REFERENCIAS

- Acevedo Tarazona, Á., Valencia Aguirre, A. C., & Ortega Rey, A. D. (2021). Educación en tiempos de pandemia: Perspectivas del modelo de enseñanza remota de emergencia en Colombia. *Revista Historia de la Educación Latinoamericana*, 23(37). <https://doi.org/10.19053/01227238.12704>
- Anaya-Durand, A., & Anaya-Huertas, C. (2010). ¿Motivar para aprobar o para aprender? Estrategias de motivación del aprendizaje para los estudiantes. *Tecnología, Ciencia, Educación*, 25(1), 5-14. <https://www.redalyc.org/pdf/482/48215094002.pdf>
- Aprendemos Juntos 2030. (19 de abril de 2021). «Las emociones son las guardianas del aprendizaje». Begoña Ibarrola, psicóloga y escritora [Archivo de Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=r1MJhLtggk>
- Arenas, A. (2020). PACIE: un modelo instruccional para la Innovación educativa. *Issuu*, 1-7. https://issuu.com/hsoria-puce.edu/docs/documento_de_lectura_s_4a
- Arias, C., & Coto, M. (2014). *Factores psicológicos intrínsecos y extrínsecos que motivaron a los estudiantes de segundo año ciclo II/2013, a elegir la carrera en la Escuela de Alimentos Opción Técnico en Gastronomía, de la Escuela Especializada en Ingeniería ITCA-FEPADE* [Tesis de licenciatura, Universidad de El Salvador]. <http://ri.ues.edu.sv/id/eprint/5965/>
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación: Introducción a la metodología científica*. EPISTEME.
- Artiz, L. (5 de febrero de 2020). *El mayor reto de los profesores: motivar a los alumnos y crear un buen ambiente en el aula*. Magisnet. <https://www.magisnet.com/2020/02/el-mayor-reto-de-los-profesores-motivar-a-los-alumnos-y-crear-un-buen-ambiente-en-el-aula/>
- Asamblea Nacional. (2021, 10 de abril). Ley Orgánica de Educación Intercultural. *Registro Oficial Órgano de la República del Ecuador* N° 434. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/05/Ley-Organica-Reformatoria-a-la-Ley-Organica-de-Educacion-Intercultural-Registro-Oficial.pdf>
- Bainbridge, C. (1 de noviembre de 2019). *La motivación intrínseca*. Sobreespañol. <https://n9.cl/ciebe>

- Blas, F., & Planells, J. (2009). *Retos actuales de la educación técnico-profesional*. Santillana. <https://n9.cl/oawlq>
- Bucheli-López, H. A., Rojas-Arango, B. P., Vergara-Henao, S. M., & Rodríguez-Niño, M. C. (2020). Aspectos motivacionales para generar actividades cerebrales óptimas en el proceso de aprendizaje en un Ambiente Virtual de Aprendizaje *. *Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad*, 13(24). <https://n9.cl/7gdt1>
- Cabrales, O. (2016). *Los nativos digitales y el cerebro digital un nuevo reto para la enseñanza*. [Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. Repositorio Institucional UNAD. <https://n9.cl/703sa>
- Chiecher, A., Paoloni, P., y Ficco, C. (2014). Ingreso a la Universidad en modalidad a distancia. El papel de aspectos motivacionales y cognitivos en la configuración de logros académicos. *Revista de Educación a Distancia*, (43), 81-105. <https://revistas.um.es/red/article/view/236741/180911>
- Choez, P. (2022). *Rol de la motivación en el proceso enseñanza-aprendizaje mediada por los e-learning y las tics*. [Tesis de Maestría, Universidad Politécnica Salesiana]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22154/1/UPS-GT003668.pdf>
- Congreso Nacional. (2003, 03 de enero). Código de la Niñez y adolescencia. *Registro oficial N° 737*. https://www.gob.ec/sites/default/files/regulations/2018-09/Documento_C%C3%B3digo-Ni%C3%B1ez-Adolescencia.pdf
- Constitución de la República del Ecuador [Const.]. *Artículo 26. [Título I]*. Registro Oficial 449 de 20 de octubre de 2008 (Ecuador). https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf
- Constitución de la República del Ecuador [Const.]. *Artículo 343. [Título VII]*. Registro Oficial 449 de 20 de octubre de 2008 (Ecuador). https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf
- Constitución de la República del Ecuador [Const.]. *Artículo 349. [Título VII]*. Registro Oficial 449 de 20 de octubre de 2008 (Ecuador). https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf
- Constitución de la República del Ecuador [Const.]. *Artículo 350. [Título VII]*. Registro Oficial 449 de 20 de octubre de 2008 (Ecuador). https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf

- Díaz - Barriga, A. (2013). TIC en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica. *Revista Iberoamericana de educación superior*, 4(10), 3–21.
[https://doi.org/10.1016/s2007-2872\(13\)71921-8](https://doi.org/10.1016/s2007-2872(13)71921-8)
- Díaz-Vicario, A., Mercader Juan, C., & Gairín Sallán, J. (2019). Uso problemático de las TIC en adolescentes. *Revista electrónica de investigación educativa*, 21(7), 1-11. <https://doi.org/10.24320/redie.2019.21.e07.1882>
- Fernández, R. (2007). Experiencias de aprendizaje colaborativo en la formación de futuros maestros a través de entornos virtuales. *Revista latinoamericana de tecnología educativa*, 6(2), 77-90.
https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/1389/1/1695-288X_6_2_77.pdf
- Fondo Multilateral de Inversiones Miembros del grupo BID (s.f.). Guía Metodológica. *DOCPLAYER*. <https://docplayer.es/38155519-Guia-metodologica-que-es-como-se-realiza-1-definicion-de-objetivo-alcance-y-audiencia-aprobacion-difusion-edicion-y-diseno.html>
- García Aretio, L. (2020). Bosque semántico: ¿educación/enseñanza/aprendizaje a distancia, virtual, en línea, digital, eLearning...? *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(1). <https://doi.org/10.5944/ried.23.1.25495>
- García, A. (2015). *El Desarrollo de ambientes de aprendizaje a distancia*.
https://www.academia.edu/15306054/EL_desarrollo_de_ambientes_de_aprendizaje_a_distancia
- Garrison, D. R., & Kanuka, H. (2004). Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education. *The Internet and Higher Education*, 7(2), 95–105.
<https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2004.02.001>
- Garrison, D.R.(1997).Self-directed learning: Toward a comprehensive model. *Adult Education Quarterly*, 48(1), 18-33.
https://www.researchgate.net/publication/249698827_Self-Directed_Learning_Toward_a_Comprehensive_Model
- González, C. (2019). Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza aprendizaje presenciales y espacios virtuales. *ResearchGate*. <https://n9.cl/opvrp>
- González, I., Vázquez, M. & Zavala, M. (2021). La desmotivación y su relación con factores académicos y psicosociales de estudiantes universitarios. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 15(2), 1-12. <https://n9.cl/enm40>

- González, M., Reus, N., & Olmos, J. (2014). Evaluación de los ambientes mixtos de aprendizaje desde la perspectiva del estudiante. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, (12). <http://11.ride.org.mx/index.php/ridesecondario/article/view/795>
- Hernández Sampierí, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2006). *Metodología de la investigación*. Mc Graw-Hill.
- Hernández, R. (1998). *Metodología de la Investigación*. (2da. ed.). Editorial Mc Graw – Hill.
- Herrera, N. (2017). *La motivación y desmotivación en las aulas de primaria* [Tesis Maestro Educación Primaria, Universidad de la Laguna]. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/6497/La%20motivacion%20y%20desmotivacion%20en%20las%20aulas%20de%20primaria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hurtado, J. (2010). *Metodología de la investigación: Guía para la comprensión holística de la ciencia*. Quirón S.A. Doi: 54820100011105.
- Hurtado, J. (2012). *El proyecto de investigación: Comprensión holística de la metodología y la investigación*. (4a. ed.). Quirón S.A.
- Lizano, K., & Pinela, E. (2018). *La gamificación en el aprendizaje significativo de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/35152>
- Llanga Vargas, E. F., Silva Ocaña, M. A., & Vistin Remache, J. J. (2019). Motivación extrínseca e intrínseca en el estudiante. *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/09/motivacion-extrinseca-intrinseca.html>
- Marope, P., Chakroun, B., & Holmes, K. (18 de mayo de 2016). *Education on the Move Series. Unleashing the potential: Transforming Technical and Vocational Education and Training*. Unesco. <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002330/233030e.pdf>
- Ministerio de Educación (2021). *Bachillerato Técnico*. Educación <https://educacion.gob.ec/bachillerato-tecnico/>
- Ministerio de Educación [MINEDUC]. (2019). *Lineamiento operativo de implementación de la oferta educativa Bachillerato y Bachillerato Técnico*

- Productivo*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/Lineamientos-Bachillerato-Tecnico-y-Bachillerato-Tecnico-Productivo.pdf>
- Ministerio de Educación de Ecuador. (2020). *Lineamientos para la construcción de la Propuesta Pedagógica*. (3ra ed.), 2 (43), 1-39. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/07/Lineamientos-para-la-construccion-Propuesta-Pedagogica-tercera-edicion.pdf>
- Ochoa, I. (2014). *Necesidades de formación de los docentes de bachillerato. Estudio realizado en el colegio de bachillerato técnico fiscal Carlos Cisneros, de la Provincia de Chimborazo, ciudad de Riobamba, periodo lectivo 2012 – 2013* [Tesis de Maestría, Universidad Técnica Particular de Loja]. https://dspace.utpl.edu.ec/bitstream/123456789/11561/1/Ochoa_Erazo_Ines.pdf
- Olivar, G., Anderson, J., & Daza, A. (2007). Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) y su impacto en la educación del siglo XXI. *Negotium*, 3(7), 21-46. <https://www.redalyc.org/pdf/782/78230703.pdf>
- Osorio, L. (2010). Ambientes híbridos de aprendizaje: elementos para su diseño e implementación. *SISTEMAS: Ambientes Educativos Modernos Basados en Tecnología*, 117, 70-79. <http://idead.ut.edu.co/Aplicativos/PortafoliosV2-1/Autoformacion/materiales/documentos/u4/uno.pdf>
- Pérez, A. (2010). Presentación. Nuevas exigencias y escenarios para la profesión docente en la era de la información y de la incertidumbre. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 24(2), 17-36. <https://www.redalyc.org/pdf/274/27419198002.pdf>
- Poggioli, L. (2009). *7 estrategias de apoyo y motivacionales*. Fundación Empresas Polar. https://bibliofep.fundacionempresaspolarpolar.org/media/1280194/serie_ensinando_cap_7.pdf
- Pontificia Universidad Católica del Ecuador. (2020, 06 de julio). Reglamento General de Estudiantes. <https://www.puce.edu.ec/intranet/documentos/Reglamentos/Reglamento-General-de-Estudiantes-6-de-Julio-2020.pdf>

- Rendón-Macías, M., Villasís-Keever, M., & Miranda-Novales, M. (2016). Metodología de la investigación. *Rev Alerg Mex*, 63(4), 397-407.
<https://revistaalergia.mx/ojs/index.php/ram/article/view/230/387>
- Reyes, N. (2015). *Motivación del estudiante y los entornos virtuales de aprendizaje* [Documento Resumen, Universidad Nacional Autónoma de México]. Reposital Material Educativo.
<http://repositoral.cuaieed.unam.mx:8080/xmlui/handle/20.500.12579/3812>
- Roca-Castro, M. F., & Roca-Castro, D. F. (2022). La evolución virtual resultados educativos postpandemia en los estudiantes de secundaria. *Domino de las Ciencias*, 8(2), Art. 2. <https://doi.org/10.23857/dc.v8i2.2717>
- Ruiz Bolívar, C., & Dávila, A. (2009). *Evaluación de una Experiencia de Capacitación sobre Docencia en Entornos Virtuales en Educación Superior*. [Investigación, Universidad Pedagógica Experimental Libertador].
https://scholar.google.es/scholar?as_sdt=0,5&q=Evaluaci%C3%B3n+de+una+Experiencia+de+Capacitaci%C3%B3n+sobre+Docencia++en+Entornos+Virtuales+en+Educaci%C3%B3n+Superior&hl=es
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Sagastume, F., Morales, M., Amado, H., & Hernández, R. (2019). La importancia del tutor en los cursos virtuales: experiencia, buenas prácticas y recomendaciones. I Congreso Interuniversitario de Educación Virtual: *Galileo DSPACE*, 91-97.
<http://biblioteca.galileo.edu/tesario/handle/123456789/781>
- Sánchez, A. (2021). Trascendencia de las estrategias metodológicas y el desempeño docente en el trabajo remoto. *Journal of Latin American Science*, 5(2), 274-295.
<https://doi.org/10.46785/lasjournal.v5i2.80>
- Santaella, S. (2018). Aulas virtuales metafóricas como herramientas para promover el aprendizaje en los estudiantes universitarios. *Red de investigación educativa (REDINE)*, 11, 1–11.
<https://revistas.uclave.org/index.php/redine/article/view/1991/1071>
- Simba, J. G. (2021). *Diseño de una guía de estrategias didácticas dirigidas a docentes del área de mecánica automotriz, para mejorar la atención de los estudiantes*

- del segundo de bachillerato de la institución educativa Central Técnico año lectivo 2020-2021* [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. <http://repositorio.puce.edu.ec:80/handle/22000/19041>
- Tejedor, S., Cervi, L., Tusa, F., & Parola, A. (2020). Educación en tiempos de pandemia: Reflexiones de alumnos y profesores sobre la enseñanza virtual universitaria en España, Italia y Ecuador. *Revista Latina*, 78, 1-21. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2020-1466>
- Tomaselli, A. (2018). La educación técnica en el Ecuador El perfil de sus usuarios y sus efectos. *CEPAL-Serie Políticas Sociales*, (227), 1-47.
- Torres Amanqui, V. (2020). *Motivación y estrategias de aprendizaje en el uso de los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia—2020* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://n9.cl/9omtp>
- Universidad Politécnica de Valencia (2011). *Guía metodológica para el desarrollo, mantenimiento e integración de aplicaciones del ASIC-A de la UPV* [Documento de trabajo, Universidad Politécnica de Valencia]. https://www.upv.es/entidades/ASIC/catalogo/metodologia_asic.pdf
- Valle, A., Barca, Alf., González, R., & Núñez, J.C. (1999). Las estrategias de aprendizaje revisión teórica y conceptual. *Revista Latinoamericana de Psicología*. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80531302>
- Vanwildemeersch, E., Decombel, C., & Montalvo, N. (2017). Docentes de bachillerato técnica de primera: La alianza entre VVOB y la subsecretaría de fundamentos educativos del Ecuador para una oferta integral de formación docente. *Revista para el aula*, (21). <https://www.vvob.org/sites/belgium/files/2016-ecu-docentos-bt-alianza-entre-vvob-subsecretaria.pdf>
- Velasco Piñeiros, L. A. (2021). *Guía de Estrategias Metodológicas, basadas en la gamificación para fomentar la autorregulación en los estudiantes de Preparatoria* [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. <http://repositorio.puce.edu.ec:80/handle/22000/18551>
- Vélez Meza, E. M. (2020). *Gamificación en técnicas de aprendizaje mediante aulas virtuales metafóricas en educación superior modalidad en línea* [Tesis de

maestría, Universidad Técnica del Norte].

<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/10683>

Villavicencio, L. (del 23 de marzo al 4 de abril de 2004). *El aprendizaje autónomo en la educación a distancia*. [Congreso Virtual]. Congreso latinoamericano de educación a distancia Pontificia Universidad Católica del Perú.

<https://www.renovacionmagisterial.org/portada/sites/default/files/adjuntos/2019/07/19/AprendizajeAutonomoEnEducacionADistancia-LileyaManrique.pdf>

ANEXOS

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
CUESTIONARIO PARA APLICACIÓN DE LA ENCUESTA A LOS DOCENTES
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE
MEDIADOS POR TIC

El presente cuestionario está dirigido a los docentes que imparten clase a primero bachillerato técnico de la figura profesional de electromecánica automotriz de la Unidad Educativa “Tnte. Cnel. Lauro Guerrero”. Tiene como objetivo recabar información necesaria para proponer el diseño de una guía metodología de motivación en el aprendizaje online.

Indicaciones generales:

- En la presente encuesta no es necesario incluir el nombre, pero si los datos que se solicita.
- Lea con atención cada una de las preguntas y seleccione con una X una o más respuestas según lo solicitado.
- La presente encuesta consta de 24 preguntas.
- Si existe alguna duda sobre la encuesta le solicitamos pedir ayuda a la persona responsable con la mayor confianza.
- La información proporcionada será de carácter privado y con fines educativos.

Edad: _____

Asignatura/s: _____

Paralelo/s: _____

Fecha: _____

Dimensión Cognitiva: En las siguientes preguntas se pretende obtener información de la situación actual referida al conocimiento que poseen los docentes de primero bachillerato técnico sobre estrategias motivacionales para la enseñanza en entornos virtuales.

1.- ¿Qué nivel de conocimiento sobre estrategias emocionales considera que tiene usted para cambiar en los estudiantes un estado negativo por otro positivo?

Muy alto	Alto	Bajo	Muy bajo

2.- ¿Qué nivel de conocimiento sobre estrategias motivacionales considera que tiene usted para lograr que los educandos tengan un rol más activo en los entornos virtuales de aprendizaje?

Muy alto	Alto	Bajo	Muy bajo

3.- ¿Usted cree que, para construir nuevos conocimientos, es necesario tomar en cuenta las nuevas formas de aprendizaje de sus estudiantes?

Si	No

Dimensión Personal: En las siguientes preguntas se pretende obtener la situación actual referida a las actitudes y dificultades que se presentan en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

4.- ¿Usted promueve el autoaprendizaje a través de entornos virtuales utilizando recursos interactivos (presentaciones, videos, podcast, otros) que motiven al estudiante a tomar una postura protagonista y reflexiva sobre la consecución de un logro?

Siempre	Casi siempre	Muy poco	Nunca

5.- Cuando imparte sus clases online ¿nota que los estudiantes muestran poco interés en aprender la temática que está abordando (por ejemplo, se observa cámaras apagadas, mínima participación, ausentismo)?

Siempre	Casi siempre	Muy poco	Nunca

Dimensión Emocional: En la siguiente pregunta se pretende evaluar las estrategias motivacionales y emocionales utilizadas por el docente en el aprendizaje online.

6.- ¿Cuál de las siguientes estrategias motivacionales utiliza con mayor frecuencia para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes?

Estrategias	Selección
La recompensa o incentivo hacia el cumplimiento de actividades; como por ejemplo proporcionar una nota, exonerar trabajos, otros.	
Se realizan o se envían actividades extras para que sean cumplidas en un periodo de tiempo establecido.	
Se ofrece recursos interactivos de fácil comprensión y se propone actividades que se relacionen con las necesidades e intereses de los estudiantes.	

7.- Cuando imparte clases online ¿Cuál de las siguientes emociones ha notado con mayor frecuencia en sus estudiantes? Marque con un visto las que usted considere.

Emociones	Selecione
Curiosidad	
Aprendizaje competitivo	
Desinterés	
alegría	
Temor	
Aburrimiento	
Confianza	

Dimensión Pedagógica: En el siguiente grupo de preguntas se pretende recabar información sobre las características de los criterios utilizados por los docentes para motivar en el aprendizaje online.

8.- ¿Cuál de las siguientes características define mejor su método de enseñanza en el aprendizaje online?

Características	Selección
Imparto conocimiento durante la clase exponiendo contenidos claros y precisos sobre una temática para que los estudiantes la recepten y la pongan en práctica.	
Utilizo estrategias motivacionales para que los estudiantes se sientan comprometidos y aprendan los contenidos expuestos en el aula.	
Durante el proceso de enseñanza – aprendizaje actúo como guía o acompañante de los estudiantes, donde estos generan conocimiento a través de la revisión de los recursos interactivos propuestos, la investigación realizada en casa y la interacción en clase.	

9.- ¿Usted utiliza técnicas motivacionales a través de herramientas virtuales como kahoot, linoit, padlet, quizizz, play factile y similares, para despertar el interés y entusiasmo en sus estudiantes?

Siempre	Casi siempre	Muy poco	Nunca

10.- ¿Usted, para evaluar el nivel de aprendizaje adquirido de una unidad o temática de estudio a través de medios virtuales, plantea actividades interactivas que despierte el interés y la curiosidad en los estudiantes por resolver los problemas planteados?

Siempre	Casi siempre	Muy poco	Nunca

11.- ¿Usted, para evaluar el nivel de aprendizaje adquirido de una unidad o temática de estudio, plantea una evaluación que ofrece una retroalimentación en cada pregunta desarrollada?

Siempre	Casi siempre	Muy poco	Nunca

12.- ¿Cuál de las siguientes alternativas utiliza con mayor frecuencia para aplicar un refuerzo académico a sus estudiantes?

Alternativas	Selección
Repetir la actividad	
Enviar tareas adicionales	
Clases personalizadas	
Fortalecer el tema en la siguiente clase	
Darle otra oportunidad para ser evaluado	

Dimensión Tecnológica: En las siguientes preguntas se pretende recabar información sobre las características tecnológicas utilizadas por los docentes para motivar en el aprendizaje online.

13.- ¿Usted, para fortalecer el aprendizaje online y mantener a sus estudiantes motivados, innova estrategias, recursos y herramientas?

Siempre	Casi siempre	Muy poco	Nunca

14.- ¿Usted genera recursos interactivos, como videos, presentaciones, que les permite a los estudiantes interactuar con los demás compañeros y con los contenidos?

Siempre	Casi siempre	Muy poco	Nunca

Dimensión Actitudinal: En las siguientes preguntas se pretende recabar información sobre la implicación de la motivación en el aprendizaje online en cuanto a compromiso e investigación.

15.- ¿Cree usted que los estudiantes motivados son más participativos, se sienten más seguros de sí mismo y comprometidos con la construcción de su aprendizaje?

Muy de acuerdo	Algo de acuerdo	Algo en desacuerdo	Muy en desacuerdo

16.- ¿Considera que los estudiantes motivados sienten la necesidad o curiosidad por seguir investigando, incluso yendo más allá de lo propuesto por el docente?

Muy de acuerdo	Algo de acuerdo	Algo en desacuerdo	Muy en desacuerdo

Dimensión Conductual: En las siguientes preguntas se pretende recabar información sobre la implicación de la motivación en el aprendizaje online en cuanto a la autorregulación y percepción.

17.- ¿Considera usted que la motivación y la autorregulación son directamente proporcionales con relación a la construcción del aprendizaje?

Muy de acuerdo	Algo de acuerdo	Algo en desacuerdo	Muy en desacuerdo

18.- ¿Cree usted que los estudiantes motivados mejoran su percepción para comprender una nueva temática que se esté abordando?

Muy de acuerdo	Algo de acuerdo	Algo en desacuerdo	Muy en desacuerdo

Dimensión Evaluación de resultados: En las siguientes preguntas se pretende recabar información sobre la implicación de la motivación en el aprendizaje online en cuanto al rendimiento académico y experiencias.

19.- ¿Considera usted que cuando los estudiantes se sienten motivados mejoran notablemente su rendimiento académico?

Muy de acuerdo	Algo de acuerdo	Algo en desacuerdo	Muy en desacuerdo

20.- ¿Cree usted que la motivación impulsa a los estudiantes a la construcción de nuevas experiencias en el ámbito del aprendizaje?

Muy de acuerdo	Algo de acuerdo	Algo en desacuerdo	Muy en desacuerdo

Dimensión Planificación: En las siguientes preguntas se pretende recabar información sobre el diseño de la guía metodológica en cuanto a la justificación y objetivos.

21.- ¿Considera usted que es necesario la implementación de una guía metodológica de motivación en el aprendizaje online para mejorar el rendimiento académico de sus estudiantes?

Si	No

22.- ¿Considera usted que necesita capacitarse en el uso de herramientas virtuales, como estrategia para motivar a sus estudiantes en la construcción del aprendizaje online?

Si	No

Dimensión Proceso: En las siguientes preguntas se pretende recabar información sobre los contenidos y las herramientas que debe contener la guía metodológica.

23.- ¿Cuáles de los siguientes contenidos considera que debe abordar la guía metodológica de motivación en el aprendizaje online? Marque con una (x) los que sean de su preferencia.

Contenido	Seleccione
Estrategias para fomentar un aprendizaje autorregulado	
Descripción de varias herramientas para crear contenidos interactivos	
Orientaciones conceptuales de los tipos de motivación	
Métodos, técnicas y estrategias de motivación	
Descripción secuencial y detallada de los pasos para motivar a los estudiantes	

24.- ¿Cuáles de las siguientes herramientas considera que deben constar en la guía metodológica de motivación en el aprendizaje online? Marque con una (x) las que sean de su preferencia.

Herramientas	Seleccione
Colaborativas	
Para crear historias	
Herramientas de presentación de contenidos interactivos	
Basadas en juegos educativos	

Dimensión de seguimiento: En la siguiente pregunta se pretende recabar información sobre el instrumento a utilizar para evaluar la guía metodológica.

25.- ¿Cuál de los siguientes instrumentos considera que es el más oportuno para evaluar la guía metodológica de motivación en el aprendizaje online?

Instrumentos	Seleccione
Escala de valoración	
Rúbrica	
Lista de cotejo	
Diario de trabajo	
Registro anecdótico	