

<https://doi.org/10.69639/arandu.v12i3.1424>

La motivación mediante el uso de la herramienta Educaplay con estudiantes de básica media en el área de Ciencias Naturales

*Motivation through the use of the Educaplay tool with elementary school students in the
area of Natural Sciences*

Ximena Maricela Guevara León

maryguevara1989@gmail.com

Universidad Bolivariana del Ecuador
Quito- Ecuador

Mónica Liliana Bonilla Barahona

flakamona.bb@gmail.com

Universidad Bolivariana del Ecuador
Quito-Ecuador

Víctor Miguel Sumba Arévalo

victor.sumba@unae.edu.ec

Universidad Nacional de Educación UNAE
Universidad Bolivariana del Ecuador
Azogues- Ecuador

Rudy García Cobas

rgarcia@ube.edu.ec

Universidad Bolivariana del Ecuador
Durán- Ecuador

*Artículo recibido: 18 julio 2025 - Aceptado para publicación: 28 agosto 2025
Conflictos de intereses: Ninguno que declarar.*

RESUMEN

En la actualidad, la motivación constituye un eje esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en Ciencias Naturales, donde los contenidos abstractos pueden dificultar la comprensión, es por tanto que la transformación digital en la educación, ha impulsado nuevas formas de enseñanza centradas en la participación activa del estudiante, integrando nuevas herramientas tecnológicas que dinamizan el aprendizaje. Esta investigación tiene como objetivo analizar el impacto de esta herramienta en la motivación académica de los estudiantes, mediante un enfoque mixto que combina métodos cuantitativos y cualitativos, empleando técnicas como la estadística descriptiva para medir cambios en la motivación, también se aplicaron entrevistas y observaciones. Los instrumentos diseñados incluyeron encuestas de motivación dirigidas después de la intervención, guías de entrevistas a docentes y registros de observación a los estudiantes. La muestra estuvo conformada por 18 estudiantes seleccionados mediante muestreo por conveniencia, junto con las dos docentes del área de Ciencias Naturales. Educaplay surge como

una plataforma que permite crear actividades interactivas alineadas con el currículo, estimulando el compromiso y promoviendo un aprendizaje más autónomo. Los resultados principales revelaron que el 61% de los estudiantes manifestó mayor interés en aprender usando la herramienta Educaplay, y el 39% señaló que su interés creció cuando se empleó la herramienta. Se concluye que los recursos digitales interactivos como Educaplay fomentan significativamente la motivación, el compromiso y el rendimiento académico en Ciencias Naturales, impulsando metodologías innovadoras en la educación.

Palabras claves: motivación, educaplay, ciencias naturales

ABSTRACT

Currently, motivation is a crucial element in the teaching-learning process, especially in Natural Sciences, where abstract content can hinder understanding. Therefore, digital transformation in education has driven new teaching methods focused on active student participation, incorporating new technological tools that energize learning. This research aims to analyze the impact of this tool on students' academic motivation through a mixed approach that combines quantitative and qualitative methods, using techniques such as descriptive statistics to measure changes in motivation. Interviews and observations were also conducted. The instruments designed included motivation surveys administered after the intervention, interview guides for teachers, and observation records for students. The sample comprised 18 students selected through convenience sampling, along with the two teachers from the Natural Sciences area. Educaplay emerges as a platform that allows the creation of interactive activities aligned with the curriculum, stimulating engagement and promoting more autonomous learning. The main results revealed that 61% of the students expressed greater interest in learning using the Educaplay tool, and 39% indicated that their interest grew when the tool was employed. It is concluded that interactive digital resources like Educaplay significantly foster motivation, engagement, and academic performance in Natural Sciences, driving innovative methodologies in education.

Keywords: motivation, educaplay, natural sciences

Todo el contenido de la Revista Científica Internacional Arandu UTIC publicado en este sitio está disponible bajo licencia Creative Commons Attribution 4.0 International. 

INTRODUCCIÓN

La motivación es un factor crítico que incide directamente en el desempeño académico y el desarrollo de las competencias de los alumnos. La incorporación de tecnologías digitales se ha convertido en una estrategia central para innovar en la educación, permitiendo a los profesores convertir la experiencia formativa convencional en procesos de aprendizaje más interactivos y adaptados a las necesidades individuales. (Bravo & Suástegui, 2022). En este sentido, Educaplay surge como una herramienta que, a través de actividades interactivas y lúdicas, facilita la comprensión de conceptos complejos en el área de Ciencias Naturales (CC.NN), estimulando la participación y el entusiasmo de los estudiantes (Pérez y Martínez, 2021).

El auge de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el aula responde a la necesidad de adaptar la educación a los requerimientos del siglo XXI. El uso de plataformas digitales no solo incrementa la motivación intrínseca de los alumnos, sino que también potencia su capacidad de análisis y resolución de problemas (García & López, 2021). Esta transformación se enmarca en un proceso de cambio educativo, donde el alumno asume un papel principal en su proceso de aprendizaje, mediante estrategias que combinan elementos de gamificación y personalización educativa (Martínez & Rojas, 2022).

En las últimas décadas se ha constatado que la motivación y la participación activa en el aula se ven favorecidas por el empleo de recursos tecnológicos. Sin embargo, para que estos recursos tengan un impacto real es necesario que los docentes se capaciten en el uso TIC y adapten sus metodologías (López & Moreno, 2021). Asimismo, la implementación de Educaplay en la enseñanza de las CC.NN permite desarrollar actividades interactivas que favorecen la comprensión visual y práctica de los fenómenos científicos, lo cual es crucial para una asignatura que, por su naturaleza involucra conceptos abstractos y procesos complejos (Ruiz & Castillo, 2022).

Este estudio se justifica en la necesidad de renovar las metodologías de enseñanza y de superar las limitaciones de los métodos tradicionales, que en muchos casos no logran captar el interés de los estudiantes. La aplicación de Educaplay pretende cerrar esta brecha, facilitando un ambiente de aprendizaje dinámico y colaborativo que favorezca el desarrollo integral del estudiante (Sánchez & Velasco, 2020). Con ello, se espera contribuir a la mejora del proceso educativo en el área de CC.NN, alineándose con las tendencias internacionales de innovación educativa.

La falta de motivación en el aprendizaje de CC.NN ha sido identificada como uno de los principales desafíos a nivel internacional. Estudios recientes destacan que la enseñanza tradicional, caracterizada por un enfoque expositivo y poco interactivo, reduce la participación de los estudiantes y perjudica su desempeño escolar (Díaz & Fernández, 2021). En contextos

educativos de América Latina, esta problemática se agrava por la escasez de estrategias que integren tecnologías digitales de manera efectiva (Jiménez & Morales, 2023).

A nivel nacional, diversas instituciones han reportado una caída en el compromiso y entusiasmo de los estudiantes hacia asignaturas científicas, lo que se traduce en bajo rendimiento y desapego hacia la materia. Se evidencia la necesidad de implementar herramientas innovadoras, como Educaplay, que permitan transformar la experiencia de aprendizaje mediante el uso de recursos interactivos (Chimbo-Cáceres et al., 2020). En la escuela, objeto de estudio, la motivación de los estudiantes se ha visto comprometida debido a metodologías tradicionales y a la limitada incorporación de tecnologías, como resultado, los docentes han comenzado a buscar diferentes soluciones que impulsen el compromiso y la curiosidad de los estudiantes.

La carencia de estrategias pedagógicas modernas afecta no solo el rendimiento académico, sino también el desarrollo de habilidades críticas y el pensamiento científico. Ante esta situación, resulta indispensable evaluar el impacto de herramientas digitales que promuevan la interacción y la participación activa, generando un cambio positivo en la actitud de los estudiantes frente a los desafíos educativos actuales (Morales & Vega, 2023).

La motivación se entiende como el proceso que inicia, dirige y sostiene el comportamiento orientado a metas. Según (Deci & Ryan, 2020), la motivación intrínseca, impulsada por el interés personal y la satisfacción inherente a la actividad, resulta esencial para un aprendizaje profundo y significativo. En investigaciones recientes se ha demostrado que los estudiantes que perciben una mayor autonomía y competencia presentan niveles elevados de compromiso académico (Bravo & Suástegui, 2022). Además, la autoeficacia, o la creencia en la capacidad de lograr objetivos, es un predictor importante del rendimiento escolar (Ramírez, 2022).

El uso de recursos digitales en el aula ha revolucionado las metodologías de enseñanza, permitiendo una mayor personalización y dinamismo en el proceso educativo (García & López, 2021). Las plataformas interactivas facilitan la gamificación de contenidos, lo que a su vez incrementa la motivación y la participación del estudiante (Martínez & Rojas, 2022). Estudios recientes evidencian que la integración de herramientas digitales, como aplicaciones y plataformas educativas, favorece el desarrollo de habilidades cognitivas y mejora la retención de conocimientos (López & Moreno, 2021; Ruiz & Castillo, 2022).

En este sentido, la literatura destaca la importancia de diseñar actividades interactivas que integren diferentes formatos de información (texto, imagen, video) para atender a las diversas inteligencias de los estudiantes (Torres & González, 2023). La combinación de recursos visuales y auditivos, junto con dinámicas participativas, crea un entorno de aprendizaje más atractivo y efectivo (Sánchez & Velasco, 2020).

Educaplay se configura como una herramienta digital que permite a los docentes diseñar actividades interactivas y lúdicas, adaptadas a los contenidos curriculares de CC.NN. De acuerdo a Pérez & Martínez, (2021) la plataforma posibilita la creación de crucigramas, sopas de letras,

cuestionarios y otras dinámicas que facilitan la asimilación de conceptos complejos. Investigaciones recientes han señalado que la utilización de Educaplay aumenta la participación y el interés de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje activo y autónomo (Chimbo-Cáceres et al., 2020).

El uso de Educaplay ha sido vinculado a mejoras en la motivación intrínseca de los estudiantes, al ofrecer retroalimentación inmediata y la posibilidad de aprender a través de la experimentación y el juego (Díaz & Fernández, 2021). Asimismo, esta herramienta permite a los docentes diversificar sus estrategias pedagógicas y adaptar las actividades a las necesidades específicas de cada grupo (Jiménez & Morales, 2023).

La integración de las TIC en el aula se enmarca dentro de los enfoques pedagógicos contemporáneos que promueven la enseñanza activa y colaborativa. La teoría constructivista sugiere que el conocimiento se construye a partir de la interacción con el entorno y con los compañeros, lo cual se ve reforzado por el uso de recursos digitales (Deci & Ryan, 2020).

Retos y perspectivas futuras en la implementación de Educaplay

Si bien los beneficios de las herramientas digitales son ampliamente reconocidos, su implementación presenta desafíos; López & Moreno, (2021) ven indispensable asegurar que todos tengan igual acceso a las tecnologías, al mismo tiempo que se capacita a los educadores en el uso eficiente de estas plataformas. Las brechas digitales y la resistencia al cambio en algunos contextos educativos pueden limitar el potencial de herramientas como Educaplay (Torres & González, 2023).

Por otro lado, las proyecciones futuras indican que la innovación educativa seguirá avanzando, integrando cada vez más recursos digitales en la enseñanza. El uso de herramientas interactivas en las diferentes actividades pedagógicas puede generar un impacto positivo en la motivación y el rendimiento estudiantil, abriendo la puerta a nuevas formas de enseñanza y aprendizaje (Martínez & Rojas, 2022; Sánchez & Velasco, 2020).

METODOLOGÍA

El estudio actual se llevó a cabo empleando un enfoque mixto, fusionando métodos cuantitativos y cualitativos conseguir una perspectiva completa sobre el efecto de Educaplay en la motivación de los alumnos en el área de CC. NN, esta combinación metodológica permite la triangulación de datos, lo que fortalece la validez de los hallazgos al recopilar información desde diversas perspectivas y ofrecer una comprensión más profunda del fenómeno analizado. Bagur & Rosselló (2021), “menciona que también, se han aplicado los métodos inductivo, deductivo, analítico y sintético para estructurar y fundamentar el proceso investigativo”.

Los métodos antes mencionados se consideran fundamentales dentro de esta investigación debido a su complementariedad y pertinencia en la adquisición e interpretación de los datos. Desde lo teórico, según Suárez (2024) el método inductivo permite construir conceptos y teorías

a partir de la observación de hechos específicos, analizando teóricamente la inducción, se concluye que este proceso contribuye a la acumulación de conocimiento. Por otro lado, la deducción une ideas y conceptos, proporcionándoles validación científica, permitiendo identificar patrones y tendencias emergentes en las percepciones y motivaciones de estudiantes y educadores sobre el uso de Educaplay.

Por otro lado, el método deductivo catapulta la investigación hacia la comprobación de hipótesis previamente formuladas, aplicando conceptos generales a casos particulares, y contribuye a validar o refutar las teorías existentes en el ámbito de la motivación y las tecnologías educativas, según Dávila Newman, (2006) mediante la deducción, se puede formar un lazo entre teoría y observación, lo que permite derivar desde la teoría los fenómenos y objetos que observamos.

Asimismo, el enfoque analítico implica descomponer la información, para entender en profundidad cada fenómeno, facilitando el análisis de las respuestas, comportamientos y datos recogidos durante la investigación, el método sintético es un método de razonamiento. Según Suárez (2024) este procedimiento intenta crear un conjunto lógico y definido a partir de los elementos estudiados, con el objetivo de observar el comportamiento de su naturaleza, sus características específicas y las relaciones que existen entre sus componentes. Los métodos analítico y sintético se utilizan de manera complementaria en el estudio investigativo de varias áreas del conocimiento. El método sintético, en particular, combina toda la información y los descubrimientos parciales para proporcionar una vista holística y coherente sobre cómo Educaplay influye en el proceso motivacional, lo cual permite sacar conclusiones generales a partir de datos particulares. En conjunto, estos métodos proporcionan un marco riguroso y flexible que enriquece el análisis de la complejidad del fenómeno estudiado, garantizando una interpretación profunda y fundamentada de los resultados obtenidos.

Se implementó un diseño cuasiexperimental con un único grupo de estudio, en el cual se mide la variable después de la intervención con Educaplay, sin la consideración de un grupo de control. Este diseño resulta adecuado en contextos educativos donde la asignación aleatoria de participantes no es viable, permitiendo evaluar de forma comparativa los cambios en la motivación de los estudiantes tras la implementación de la herramienta (Díaz y Fernández (2021).

La investigación se llevó a cabo en la Escuela de Educación Básica Otto Arosemena Gómez, ubicada en el recinto Las Maravillas, cantón Puerto Quito, provincia de Pichincha. De los 60 estudiantes de la institución, se seleccionaron 18 estudiantes de básica media y se contó con la participación de dos docentes que imparten clases en el área de CC.NN. Debido al reducido tamaño del grupo, se optó por un muestreo censal que permitió incluir a todos los integrantes para una evaluación integral del impacto de Educaplay.

Para la recolección de datos en primer lugar, se administró una encuesta estructurada a los 18 estudiantes, diseñada para medir sus niveles de motivación después de la implementación de

la herramienta. La encuesta utilizó escalas tipo Likert, permitiendo cuantificar los cambios en la motivación y formular inferencias (Díaz & Ramírez, 2021). En segundo lugar, se realizaron entrevistas semiestructuradas a dos docentes de CC. NN para explorar sus percepciones y experiencias en la integración de Educaplay. Estas entrevistas ofrecieron información que fue analizada de manera deductiva para contrastar teorías existentes con la experiencia práctica en el aula (Jiménez & Morales, 2023). Complementariamente, se efectuaron sesiones de observación directa en el aula, registrando la participación, interacción y comportamiento de los estudiantes durante el uso de la herramienta, lo que permitió corroborar y enriquecer los datos obtenidos (Morales & Vega, 2023).

Las técnicas utilizadas para el análisis de los datos incluyeron enfoques cuantitativos y cualitativos, sustentado en un proceso analítico-sintético. En el análisis cuantitativo, se aplicaron métodos de estadística descriptiva, permitiendo determinar si la implementación de Educaplay generó cambios en la motivación por la asignatura (García & López, 2021). El análisis cualitativo se llevó a cabo mediante la codificación temática para

, identificando patrones, categorías y tendencias en las respuestas de las entrevistas y en las notas de las observaciones. Este proceso analítico-sintético permitió integrar y resumir la información, facilitando la interpretación de los datos (Sánchez & Velasco, 2020).

Procedimiento de la investigación

En primer lugar, se identificó el contenido que se aborda en la asignatura de CC.NN, con ello se procedió a diseñar actividades en Educaplay. Concretamente se construyeron dieciséis actividades (Tabla 1), para lo cual se identificó la diversidad de opciones que brinda este recurso para generar la interacción de los estudiantes.

Posteriormente, se aplicó la propuesta a lo largo de cuatro semanas consecutivas, con una frecuencia de dos sesiones semanales, las actividades combinaron momentos de trabajo autónomo con encuentros guiados por las docentes, y se planificaron con precisión en función del grado académico de los estudiantes, el acceso a los recursos se facilitó mediante enlaces habilitados en las computadoras de la institución, donde las docentes brindaron el acompañamiento necesario para garantizar un proceso de aprendizaje efectivo. En este momento se aplicó la observación durante las clases y la entrevista a las docentes.

Tabla 1
Repositorio de Actividades diseñadas

Tema de trabajo	Tipo de actividades en Educaplay	Acceso
Sistema Digestivo	Sopa de letras: Órganos sistema digestivo	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/23864408-busqueda_de_palabras_sistema_digestivo.html
	Video Quiz: Función del sistema digestivo	https://es.educaplaycom/recursos-educativos/23865364-funcion_del_sistema_digestivo.html

	Relacionar columna: Órganos del sistema digestivo y su función	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/23868696-juego-de-parejas-sistema-digestivo.html
	Crucigrama: Cuidados del sistema digestivo	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/23869199-cuidado-del-sistema-digestivo.html
Sistema Respiratorio	Crucigrama: Conociendo el sistema respiratorio	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/23864149-crucigrama-del-sistema-respiratorio.html
	Video Quiz: Importancia del sistema respiratorio	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/23864748-importancia-del-sistema-respiratorio.html
	Completar frase: Proceso del sistema respiratorio	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/23868588-completa-los-espacios-en-blanco-sobre-el-proceso-respiratorio.html
	Relacionar grupos: Sistema respiratorio y sus funciones	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/23869412-explorando-el-sistema-respiratorio.html
Sistema Circulatorio	Relacionar columnas: Partes del corazón y su función	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/23869814-juego-de-parejas-partes-del-corazon.html
	Adivinanza: ¿Quién soy en el sistema circulatorio?	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/23870445-descubre-el-misterio-del-cuerpo-humano.html
	Mapa interactivo: Recorrido de la sangre	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/23872489-recorrido-de-la-sangre.html
	Video Quiz: Cuida tu corazón	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/23873560-cuida-tu-corazon.html
Sistema Excretor	Video Quiz: El viaje de la orina	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/23871758-el-viaje-de-la-orina.html
	Ruleta de palabras: Los órganos del sistema excretor	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/23869974-advina-el-organito-excretor.html
	Test: Aprendamos sobre la expresión	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/23874210-aprendamos-sobre-la-excrecion.html
	Sopa de letras: Palabras claves del sistema excretor	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/23872455-busqueda-de-palabras-sistema-excretor.html

Fuente: Elaboración propia

Al término de las cuatro semanas y tras haber ejecutado las actividades diseñadas en Educaplay se procedió a aplicar el cuestionario. Con los datos recopilados se procesó mediante estadística descriptiva y la interpretación de los datos cualitativos.

La recopilación de datos se realizó mediante una estrategia dual; es decir, presencial y virtual. En la modalidad presencial, se entregaron un cuestionario de nueve preguntas impresas a los alumnos que acudían habitualmente a las clases en la Escuela Otto Arosemena Gómez. Paralelamente, con el objetivo de incluir a quienes presentaban dificultades para asistir físicamente, se habilitó un formulario digital a través de Google Forms, el cual fue compartido

por la red social WhatsApp. Esta combinación de métodos permitió ampliar el alcance de la muestra y promover una participación más inclusiva por parte de los estudiantes.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los resultados y sus respectivos análisis se detallarán a continuación con el objetivo de conocer y comprender el impacto que tuvo o no la herramienta Educaplay en la motivación por el aprendizaje en los estudiantes participantes de esta investigación. Primero serán presentados los resultados de la encuesta a los estudiantes tras haber participado en las actividades planificadas. Posteriormente se presenta el análisis de la entrevista a las docentes y los resultados de la observación.

Resultados de la encuesta a estudiantes

En la Tabla 2 se presentan las frecuencias a las preguntas planteadas en el cuestionario a los estudiantes.

Tabla 2

Resultados de encuesta a estudiantes

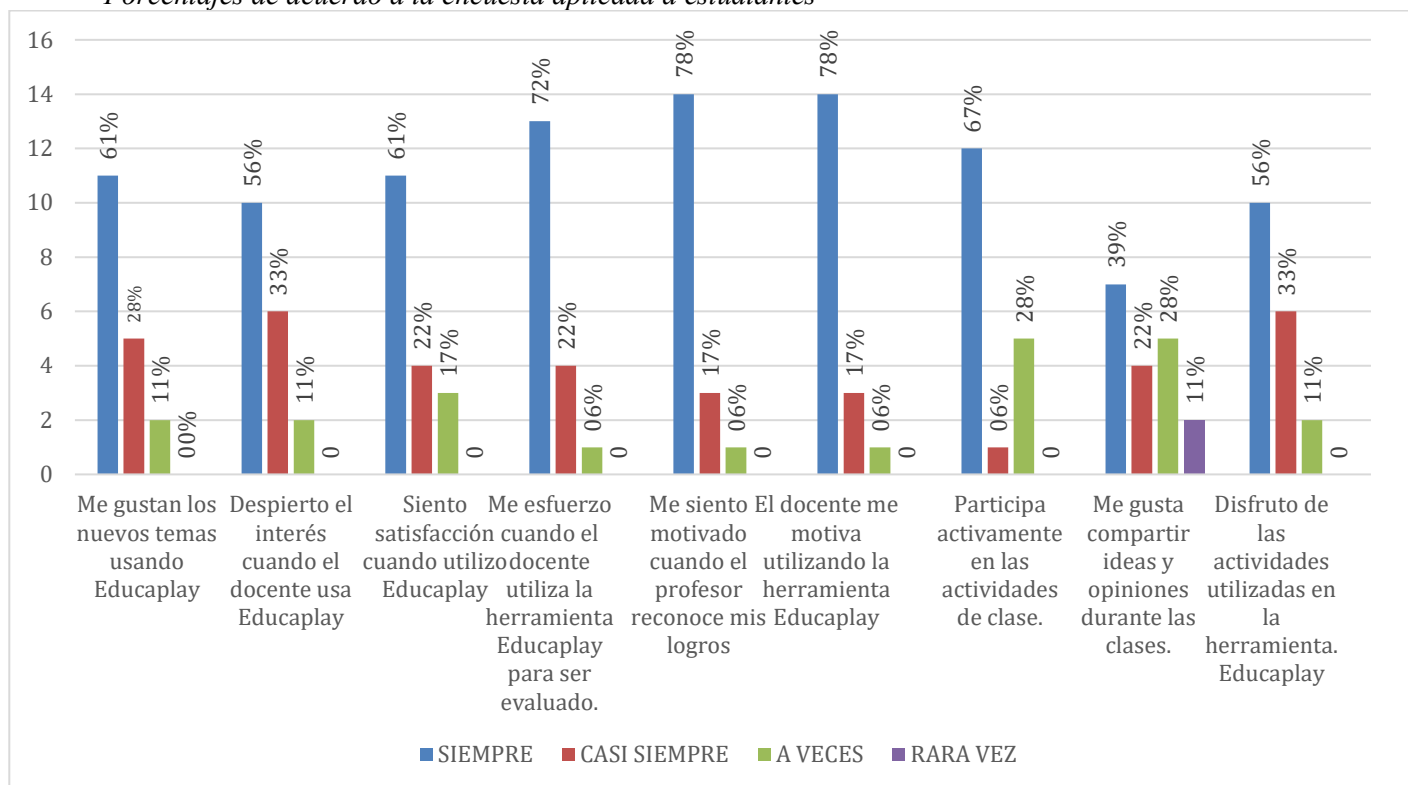
INDICADORES	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	RARA VEZ	TOTAL
Me gustan los nuevos temas usando Educaplay.	11	5	2	0	18
Despierto el interés cuando el docente usa Educaplay.	10	6	2	0	18
Siento satisfacción cuando utilizo Educaplay	11	4	3	0	18
Me esfuerzo cuando el docente utiliza la herramienta Educaplay para ser evaluado.	13	4	1	0	18
Me siento motivado cuando el profesor reconoce mis logros.	14	3	1	0	18
El docente me motiva utilizando la herramienta Educaplay.	14	3	1	0	18
Participa activamente en las actividades de clase.	12	1	5	0	18
Me gusta compartir ideas y opiniones durante las clases.	7	4	5	2	18
Disfruto de las actividades utilizadas en la herramienta Educaplay.	10	6	2	0	18

Fuente. Elaboración propia

A partir de las frecuencias mostradas en la tabla anterior, en la Figura 1 se presentan los porcentajes correspondientes a tales valores.

Figura 1

Porcentajes de acuerdo a la encuesta aplicada a estudiantes



Fuente: Elaboración propia

El 61% de los estudiantes, manifestaron que les gustan los nuevos temas presentados a través de Educaplay, por su parte, el 28% indicaron que casi siempre gustan de estas actividades, solo el 11% indicó que a veces les gusta trabajar en Educaplay. En general, se evidencia que gran parte de los estudiantes se sienten a gusto durante las clases de CC.NN cuando se emplea Educaplay. Esto concuerda con estudios previos que señalan que las actividades interactivas generan interés y por lo tanto motivan al estudiante, según Galarza Ledesma (2024) la naturaleza lúdica y dinámica de Educaplay probablemente contribuye a que los temas nuevos sean percibidos como atractivos y estimulantes.

Por otro lado, se evidenció que el 56% de los estudiantes despertó el interés cuando los docentes usan Educaplay, sin embargo, el 33% mencionan que casi siempre lo logran, mientras que el 11% dice que a veces, este hallazgo está enmarcado con la teoría de la motivación, que señala que el interés y la curiosidad se fomentan mediante actividades que son relevantes y estimulantes según, Deci, Ryan (2000), la integración de tecnología en el aula, como indica, Carrillo Mariana. Padilla Jime (2009) favorece el compromiso y el interés del estudiantado.

La satisfacción reportada por parte de los estudiantes (61% siempre, 22% casi siempre y 17% a veces) sugiere que la plataforma cumple su función de ofrecer una experiencia positiva en la educación. Estar a gusto durante la aplicación de actividades educativas puede profundizar la motivación y facilitar la retención de conocimientos según, Jurado Enriquez, (2022) el docente es

un asistente y facilitador, quien interactúa con los alumnos para entregarles diversas herramientas destinadas a apoyar la gestión de su aprendizaje; además, el sentimiento de logro y reconocimiento de los estudiantes.

Se evidenció el compromiso y esfuerzo de los estudiantes (72% siempre, 22% casi siempre y 6% a veces), es importante el uso de Educaplay en los procesos de evaluación, lo cual refleja la efectividad permitiendo promover la responsabilidad y dedicación en las diferentes actividades aplicadas. Según Ramos Serpa y López Falcón, (2015) para los estudiantes, Educaplay les permite crear actividades para autoevaluarse, brindándoles la oportunidad de seguir su progreso de manera independiente.

Mediante el análisis observado en los resultados, se muestra que un alto porcentaje de estudiantes se sienten motivados, particularmente, un gran número declaran que siempre (78%) o casi siempre (17%), mínimamente (6%) indican que a veces experimentan la motivación cuando el profesor reconoce sus logros. Esto destaca la importancia del reconocimiento por parte del docente hacia el estudiante, como un elemento motivador clave, ya que estimula la autoestima, el interés y el compromiso del alumnado. Asimismo, el reconocimiento contribuye a fortalecer la relación entre docente y estudiante, generando un ambiente favorable para el desarrollo de habilidades y el aprendizaje autónomo García & López, (2018).

De un total de 18 estudiantes encuestados se identificó que el 78% siempre se encuentran motivados por las docentes, mediante el uso de la herramienta, el 17% menciona casi siempre y el 6% a veces; la mayoría de los estudiantes presentan niveles altos de motivación. Según García & López, (2021) refleja una percepción bastante positiva sobre la influencia del docente mediante la utilización de la herramienta en la motivación de los estudiantes.

El 67% de los encuestados, participan “siempre” activamente en las actividades, por su parte 6% casi siempre y 28% a veces, la interacción con la plataforma permitió potenciar el interés y la participación activa, además de fomentar un ambiente de aprendizaje más dinámico, siendo este fundamental para el proceso educativo. De acuerdo a Jurado Enriquez, (2022) Educaplay es una plataforma gamificada efectiva y adaptable en cualquier área del conocimiento.

Según los datos estadísticos, el 39% de los estudiantes, siempre comparten ideas y opiniones, el 22% casi siempre, el 28% a veces y el 11% rara vez. Si bien es cierto, Educaplay permite el acceso y facilita la participación activa, pero no garantiza que todos los estudiantes participen de manera igualitaria. Sin embargo, la participación activa en clase es un factor clave y dinámico en la motivación y el aprendizaje efectivo. Para Valverde Villacís (2016) es importante considerar que algunos alumnos presentan resistencia o menor interés, lo cual requiere estrategias complementarias para mejorar su involucramiento.

El 56% de los estudiantes manifiestan que siempre disfrutan de las actividades, 33% casi siempre y el 11% a veces, sin embargo, la interacción activa en la herramienta está relacionada con el compromiso académico y el desarrollo de habilidades sociales. Martínez & Cáceres (2020)

manifiesta que la implementación de la herramienta Educaplay puede fomentar la interacción, colaboración y la participación, pero en algunos casos no es suficiente para motivar a todos los estudiantes a expresar sus ideas.

Resultados de la entrevista a docentes

A partir de la entrevista realizada a las dos maestras de la Escuela Otto Arosemena Gómez; tuvo como miras identificar las percepciones, las prácticas y desafíos relacionados con el uso de la herramienta Educaplay; a través de esta recolección de datos cualitativos se buscó comprender el nivel de conocimiento de las docentes sobre el uso de la herramienta, las estrategias empleadas para motivar a los estudiantes, así como los beneficios, las dificultades y recomendaciones asociadas con su implementación. Los aciertos obtenidos permiten proyectar oportunidades de mejora para fortalecer la motivación estudiantil mediante el uso de la herramienta Educaplay.

Tabla 3

Entrevista a docentes

INDICADORES	DOCENTE 1	DOCENTE 2	ANALISIS
¿Conoce usted la herramienta Educaplay?	Si lo he escuchado, pero no he tenido la posibilidad de aplicarlo	Si conozco, lo he trabajado unas cuantas veces, pero me gustaría conocer y utilizar esta herramienta más seguido en varias materias	De acuerdo a los resultados obtenido se puede evidenciar que existe un conocimiento general de la herramienta, aunque su aplicación práctica varía. Esto sugiere que las docentes deben aplicar y poner en práctica la utilización de las herramientas digitales para fomentar su uso continuo.
¿Cómo describiría el nivel de motivación de sus estudiantes en las clases de Ciencias Naturales?	Los estudiantes durante las clases se muestran despreocupados, por lo general les cuesta trabajo desarrollar algunas actividades propuestas	Los estudiantes se sienten un poco motivados, siempre y cuando se les lleva material como videos o se les plantea una actividad en internet.	Claramente se evidenció que la motivación estudiantil en el área de CC.NN, está relacionada directamente con el uso de estrategias innovadoras y motivadoras. Ya que la utilización del enfoque tradicional le resulta menos efectivo.
¿Qué estrategias utiliza actualmente para motivar a sus estudiantes?	Para poder trabajar y conseguir la atención de los estudiantes se realiza dinámicas juegos actividades grupales material didáctico y la	Se realiza actividades en grupo o en alguna herramienta digital que les llame la atención	Ambas docentes mencionan que recurren a la búsqueda de nuevas estrategias a través de la utilización de herramientas digitales, las misma que deben ser dinámicas y activas, permitiéndose apoyarse de los recursos digitales. Esto evidencia una conciencia sobre la importancia de diversificar estrategias para captar el interés y la atención de los alumnos.

	utilización del internet		
¿Ha notado alguna diferencia en la participación de los estudiantes cuando utiliza la herramienta Educaplay?	Si, cuando se les presenta esta herramienta con las actividades se entusiasmaron y lograron participar todos los estudiantes.	Sí, porque algunos estudiantes no entendían cómo manejar la herramienta al momento de realizar algunas actividades y se sentían un poco nerviosos.	En base a las respuestas de las docentes se dice que la herramienta tiene potencial para aumentar la intervención estudiantil de forma activa, aunque aclaran que se debe preparar previamente el manejo de la herramienta y las actividades a realizar, para evitar que los estudiantes se frustren y pierdan el interés a causa del desconocimiento.
¿Usted como docente motiva al estudiante con la herramienta Educaplay?	Si, se les motivo a los niños a que interactuaran con la herramienta.	Siempre les motivo con varias actividades interactivas que se encuentra en esta herramienta para que el estudiante interactúe y sea autónomo.	En este apartado se observa que hay una intención clara de cómo usar Educaplay como un medio motivacional hacia los estudiantes. También destaca la importancia de favorecer el aprendizaje activo y autónomo estudiantil.
¿Considera que el uso de herramientas Educaplay influye en la motivación intrínseca o extrínseca de los estudiantes? ¿Por qué?	Si por que mediante la utilización de herramientas digitales desarrollamos la motivación y creatividad en el estudiante.	Si porque es una herramienta muy llamativa e interesante para realizar actividades dinámicas y también les ayuda a obtener una buena calificación.	Las docentes reconocen que la herramienta Educaplay influye tanto, en la motivación intrínseca y extrínseca despertando el interés, y la participación activa, lo que favorece el compromiso en el aprendizaje de los estudiantes.
¿Qué aspectos considera fundamentales al seleccionar la herramienta Educaplay para sus clases?	Según mi punto de vista los dispositivos, tecnológicos como: un celular, una Tablet, un computador y una red de WiFi.	No se ha dado la oportunidad de utilizar esta herramienta, pero considero fundamental el interés de los estudiantes, ya que es primordial tener una red wifi y un dispositivo tecnológico para poder trabajar.	Según el punto de vista de las docentes, lograron observar e identificar barreras estructurales, como el acceso a la tecnología e internet que es esencial para la aplicación de la herramienta educaplay.
¿Cómo evalúa usted la efectividad de la herramienta Educaplay en relación con la	Desde mi punto de vista muy buena porque nos ayuda a trabajar unas clases dinámicas	Puedo decir que es excelente nos permite trabajar la autonomía en el estudiante y mejora la	De acuerdo a las respuestas de las docentes se pudo evidenciar que valoran positivamente el uso y aplicación de la herramienta Educaplay, ya que permite evaluar el rendimiento estudiantil, en

motivación y el aprendizaje de sus estudiantes?	y lograr un aprendizaje significativo.	dinámica estudiantil.	términos de motivación y enseñanza. Se reconoce la capacidad para dinamizar y activar positivamente las clases.
¿Qué desafíos ha enfrentado al momento de utilizar la herramienta Educaplay?	Sobre la conectividad, por motivo de que no todos cuentan un dispositivo tecnológico propio y poco conocimiento del uso de la herramienta.	Primeramente, en la utilización correcta de la herramienta y también un dispositivo tecnológico adecuado.	Las docentes comentan que existen desafíos técnicos como: falta de acceso a dispositivos tecnológicos, desconocimiento de la herramienta Educaplay, lo cual se convierte en limitaciones que retrasan el aprendizaje, existiendo la poca posibilidad de acceder a la herramienta y por ende al desarrollo de las actividades.
¿Qué recomendaciones daría a otros docentes para mejorar la motivación estudiantil mediante el uso de Educaplay?	Motivar al padre de familia conjuntamente con el estudiante sobre el uso y beneficios de la herramienta.	Que motiven a sus estudiantes a usar esta herramienta.	Las docentes recomiendan que es necesario, la colaboración y apoyo de la familia dentro del ámbito escolar ya que el trabajo se realiza conjuntamente con la comunidad educativa. Los representantes tienen información de la herramienta que se aplica a sus representados, de esta manera se logra dar a conocer el buen uso de herramientas digitales como Educaplay siendo esta la clave para mejorar la motivación en los estudiantes.

Fuente: Elaboración propia

Mediante el análisis se evidencia el compromiso por parte de las docentes, quienes reconocen que hoy en día la educación exige mucho más que métodos tradicionales. Ellas reconocen que su objetivo es captar la atención de los estudiantes, particularmente en el campo de las CC.NN se requiere de esfuerzo y dedicación para la creación de actividades interactivas, lúdicas y digitales, que conlleven a la innovación en cuanto a la aplicación y uso de la herramienta, para ello se requiere de dinamismo, motivación, compromiso. Siendo la herramienta Educaplay una aliada en el campo educativo, la cual despierta el interés de los alumnos, además de fomentar la participación activa, el aprendizaje autónomo y colaborativo. La motivación se conceptualiza como el proceso que impulsa, orienta y sustenta el comportamiento orientado a metas. Según Deci & Ryan (2020), la motivación intrínseca, impulsada por el interés personal y la satisfacción inherente a la actividad, resulta esencial para un aprendizaje profundo y significativo.

Sin embargo, se evidencia el deseo por parte de las docentes de innovar, pero se enfrenta a barreras tangibles: Siendo estas las limitaciones tecnológicas, como la falta de acceso a internet, e incluso el desconocimiento del uso de la herramienta. De acuerdo a las docentes, Educaplay se constituye como una herramienta llamativa, dinámica, inclusiva con gran potencial, siempre y cuando exista una buena creación de actividades. En definitiva, este análisis no solo evidencia un

panorama con desafíos, sino también una vocación docente firme, con la mirada puesta en transformar el aprendizaje en una experiencia significativa y motivadora para cada uno de los estudiantes. En coherencia Jurado Enriquez (2022) indica que Educaplay representa un recurso tecnológico educativo de gran valor para la creación de actividades que promueven el aprendizaje. Esta aplicación dota al maestro de una herramienta que facilita la interacción con los alumnos dentro de un escenario virtual ameno y dinámico, donde es necesaria una correcta planificación y organización de las actividades de aprendizaje.

Resultados de la observación

En otro orden de ideas, la observación (Tabla 4) permite comprender cómo los estudiantes interactúan y participan en las actividades propuestas en la herramienta Educaplay. A través de ella, logramos apreciar el impacto en sus emociones, intereses y maneras de colaborar, lo que nos ayudó a responder mejor a sus necesidades y potenciar su aprendizaje. Este proceso no solo nos brinda información valiosa sobre su desempeño, sino que también refleja cómo se sienten y disfrutan el proceso de aprender a través de actividades interactivas digitales, permitiéndonos acompañarlos de una manera más cercana en el desarrollo de su ámbito educativo.

Tabla 4

Registro de observación directa

INDICADO RES	CLASE 1	CLASE 2	ANALISIS
El estudiante participa activamente en las actividades interactivas utilizando la herramienta Educaplay.	La mayor parte de los estudiantes se concentra en la actividad, pero hay algunos estudiantes que no logran realizar.	La mayoría de los estudiantes trabajan entusiasmados sin embargo algunos estudiantes necesitan retroalimentación.	Se observa una participación activa mayoritaria en ambas clases, aunque se logró evidenciar la importancia de la retroalimentación continua para fomentar una participación equitativa en cuanto a la aplicación de actividades interactivas en Educaplay.
Muestra interés y entusiasmo al utilizar Educaplay.	Todos los estudiantes se encuentran alegres y deseosos por realizar las actividades.	La mayor parte de los estudiantes se sienten nerviosos y al mismo tiempo entusiasmados.	Los estudiantes muestran un constante entusiasmo, lo cual valida el potencial motivador de la herramienta Educaplay. El nerviosismo en la segunda clase podría reflejar un deseo de mejora o competitividad sana entre estudiantes.
Participa activamente con sus compañeros durante el desarrollo de las tareas.	Todos los estudiantes se sienten curiosos y comparten entre todas sus experiencias	Algunos niños se concentran en realizar sus actividades para sacar un mayor puntaje.	Por otra parte, la colaboración fue más marcada en la primera clase, ya que compartieron sus experiencias cuando desarrollaban las actividades. Mientras que, en la segunda, la motivación parece haber

	para realizar las actividades.		generado cierta competencia, disminuyendo la colaboración grupal.
El uso de Educaplay mantiene la atención del estudiante durante la clase.	La mayor parte de los estudiantes están concentrados sin embargo hay algunos estudiantes que se distraen porque no tienen su propio aparato electrónico.	Los estudiantes están atentos a las indicaciones para realizar un puntaje alto en la realización de las actividades.	Se evidenció que Educaplay capta la atención en los estudiantes, pero en cuanto al acceso es un poco desigual por falta de dispositivos tecnológicos que limita la participación de algunos estudiantes.
Completa las actividades propuestas dentro del tiempo establecido.	Algunos estudiantes logran completar satisfactoriamente mientras que otros necesitan ayuda.	Al realizar algunas actividades necesitaron más tiempo de lo establecido.	Se observó que existe la intención de los estudiantes por cumplir a cabalidad con los tiempos establecidos por cada actividad, pero las dificultades técnicas o de comprensión requieren ajustes en la planificación del tiempo o nivel de las actividades.
Solicita retroalimentación o hace preguntas durante el uso de la herramienta Educaplay.	Algunos de los estudiantes se acercan a preguntar sobre las dudas que tienen en realizar algunas actividades.	La mayor parte de los estudiantes se ayudan entre ellos mientras que otros se acercan hacer preguntas al docente.	Se identificó que algunos estudiantes necesitan apoyo y seguimiento por parte del docente, ya que al desarrollar las actividades encuentran dudas y dificultades que impiden culminar exitosamente con la actividad. También se evidenció que la mayor parte de los estudiantes requieren de ayuda por parte del docente.
Presenta expresiones de satisfacción al finalizar las actividades en la herramienta Educaplay.	Casi todos los estudiantes muestran emociones de alegría y satisfacción al culminar sus actividades.	Los niños y niñas mencionan palabras como lo logre con expresiones de felicidad.	La herramienta Educaplay generó satisfacción en cada uno de los estudiantes, lo que refuerza su uso como un recurso motivador. Permitiendo un aprendizaje positivo, significativo y dinámico.

Fuente: Elaboración propia

Los resultados obtenidos en la observación directa pudimos notar que reflejan que Educaplay es una herramienta eficaz para fomentar la participación, el interés, la colaboración y la satisfacción estudiantil. También se evidencian áreas de mejora en cuanto a la gestión del tiempo y mantenimiento de la atención, lo cual se sugiere la necesidad de ajustar las actividades según el ritmo y las capacidades individuales de los estudiantes. Con la experiencia adquirida en

la herramienta Educaplay se evidenció que cuando se combinan la motivación, el acompañamiento docente y el trabajo colaborativo en el aula, el aprendizaje es aplicable a la vida de los estudiantes. Los estudiantes participaron con entusiasmo, demostrando que cuando se sienten motivados y desafiados de forma positiva, se comprometen activamente a participar en las diferentes actividades, también surgieron aspectos importantes a considerar. Esta constatación coincide con investigaciones previas, como la de Bai & Wang (2020), quienes hallaron que la motivación y las creencias sobre la capacidad personal tienen una influencia más sustancial que el simple incremento de tiempo de estudio. En complemento, el estudio de Jiménez & Alarcón (2024) resalta que la calidad del tiempo invertido, más que la cantidad, puede ser un factor determinante para la mejora del rendimiento académico. Aunque la herramienta captó la atención de muchos estudiantes, las desigualdades en cuanto al acceso a dispositivos tecnológicos limitaron la participación equitativa. Este punto nos recuerda que no basta con tener buenas herramientas: más bien es imperativo asegurar la igualdad de oportunidades para todos los estudiantes; además, se logró evidenciar que muchos niños requieren apoyo constante por parte del docente debido a que les falta ser más autónomos. Pero esto no debe ser una debilidad, sino una oportunidad para fortalecer el rol docente como guía cercano, sensible a los tiempos, dudas y emociones de cada uno de nuestros estudiantes. Sin embargo, la colaboración y la competencia que surgió nos invita a reflexionar sobre cómo equilibrar ambos aspectos para fomentar un ambiente de aprendizaje saludable y cooperativo.

Finalmente, la herramienta Educaplay demostró ser un recurso valioso, capaz de generar satisfacción, dinamismo y sentido en el aprendizaje. Pero su verdadero potencial se alcanza cuando va de la mano con una enseñanza competitiva, empática y consciente de la realidad de cada estudiante.

CONCLUSIONES

El estudio demostró que la motivación es un componente central para mejorar la calidad del aprendizaje en áreas complejas como CC.NN por lo que la incorporación de herramientas digitales como Educaplay posibilita un cambio en la actitud del estudiante, generando mayor interés, participación y disfrute del proceso educativo. Se evidenció que, cuando el aprendizaje es significativo y está mediado por recursos lúdicos e interactivos se estimula la curiosidad y el pensamiento crítico, además refuerza el vínculo entre docente y estudiante, fomentando un entorno más dinámico, inclusivo y participativo.

El uso de Educaplay se consolidó como una táctica efectiva para dinamizar la enseñanza y el aprendizaje pues la variedad de actividades que ofrece como crucigramas, cuestionarios, videos interactivos y sopas de letras permitió una apropiación activa de los contenidos por parte de los estudiantes demostrando que la plataforma favorece la autonomía, la autoevaluación y la

interacción social, elementos clave para el desarrollo integral del estudiante. Además, su carácter flexible y accesible la convierte en una herramienta idónea para diversos niveles educativos.

Si bien los resultados fueron positivos, el estudio también reveló desafíos persistentes en esta investigación, como el acceso restringido a dispositivos tecnológicos y la demanda de formación docente en TIC. Estos factores condicionan la efectividad de las herramientas digitales y pueden acentuar las brechas educativas, sin embargo el estudio proyecta una visión esperanzadora proponiendo un avance hacia una educación más equitativa e innovadora y motivando la articulación y esfuerzos institucionales, familiares y pedagógicos. La implementación de Educaplay evidenció que, con creatividad y voluntad, es posible superar barreras estructurales y construir experiencias educativas más estimulantes, democráticas y ajustadas a los desafíos del siglo XXI.

REFERENCIAS

- Bagur, S., & Rosselló, M. (2021). El enfoque integrador de la metodología mixta en la investigación educativa. *Redalyc* 21(1)22.
<https://www.redalyc.org/journal/916/91668059003/91668059003.pdf>
- Bai, B., & Wang, J. (2023). El papel de la mentalidad de crecimiento, autoeficacia y valor intrínseco en el aprendizaje autorregulado. *ResearchGate* 207- 228.
https://www.researchgate.net/publication/342434020_The_role_of_growth_mindset_self-efficacy_and_intrinsic_value_in_self-regulated_learning_and_English_language_learning_achievements
- Bravo, A. C., & Suástegui, S. M. (2022). Herramientas digitales para el desarrollo de la motivación en el aprendizaje. *Revista de Innovación Educativa*, 10(2), 45–62.
- Carillo, M., & Padilla, J. (2009). La Motivación y el Aprendizaje. *Revista de educación Alteridad* 5-33.
- Chimbo-Cáceres, R., López, D., & Andrade, M. (2020). Impacto de plataformas interactivas en la enseñanza de ciencias naturales. *Journal of Educational Technology Research*, 8(1), 23–37. <https://revistas.unae.edu.ec/index.php/mamakuna/article/view/810/723>
- Davila, N. (2006). El razonamiento inductivo y deductivo dentro del proceso investigativo en ciencias experimentales y sociales. *Redalyc* 27-205.
<https://www.redalyc.org/pdf/761/76109911.pdf>
- Dávila, G. (2006). El razonamiento inductivo y deductivo dentro del proceso investigativo en ciencias experimentales y sociales. *Laurus*, 5(3), 181-205.
<https://www.redalyc.org/pdf/761/76109911.pdf>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2020). Self-determination theory in education: Recent advances. *Contemporary Educational Psychology*, 55, 101–110.
<https://www.studocu.com/en-za/u/96582666?sid=01754082596>
- Díaz, F., & Ramírez, S. (2021). El uso de instrumentos mixtos en la investigación educativa. *Revista Latinoamericana de Investigación Educativa*, 9(2), 115–130.
<https://revistaseug.ugr.es/index.php/RELIEVE/article/view/21053>
- Díaz, M., & Fernández, L. (2021). Innovación pedagógica y motivación en entornos digitales. *Educación y Tecnología*, 14(3), 78–95.
<https://www.redalyc.org/journal/280/28064146030/28064146030.pdf>
- Galarza, E., Ledesma, G et al., (2024). Educaplay: Un diseño para la mejora del Aprendizaje de Ciencias Naturales en 10mo Año. *Sapientiatechnological*, 4(1), 41-61
<https://sapientiatechnological.aitec.edu.ec/index.php/rst/article/view/117/253>
- García, P., & López, M. (2021). Efectos de la integración de TIC en la motivación de estudiantes. *International Journal of Educational Research*, 12(1), 34–50.

<https://www.sciencedirect.com/journal/international-journal-of-educational-research/about/editorial-board>

- Jiménez, D., & Alarcón, P. (2024). Incidencia de Educaplay como estrategia gamificada en la enseñanza de técnicas de meta cognición en idioma y literatura para básica superior. *Ciencia Digital*, 4(1), 23-37
<https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/CienciaDigital/article/view/3204/8934>
- Jiménez, F., & Morales, J. (2023). Percepciones docentes sobre la implementación de herramientas digitales en el aula. *Revista Iberoamericana de Educación*, 16(1), 56–72.
<https://rieoei.org/RIE>
- Jurado, E. (2022) Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. *Scielo* 5-7.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0257-43142022000200012&script=sci_arttext
- López, A., & Ramos, G. (2021). Acerca de los métodos teóricos y empíricos de investigación: significación para la investigación educativa. *Revista Conrado* 4-31.
<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/Conrado/article/view/2133>
- López, J., & Moreno, P. (2021). Innovación educativa: El impacto de la tecnología en la motivación estudiantil. *Revista de Educación y Tecnología*, 11(4), 89–104.
<https://revistas.umce.cl/>
- Martínez, A., & Rojas, S. (2022). Gamificación y motivación en el aula: Un estudio experimental. *Journal of Digital Learning*, 7(2), 41–59.
https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-42582022000100251
- Montalvo, Jaramillo, Colin (2021). Educaplay herramienta v6irtual para fortalecer la competencia interpretativa. *Repositorio*, 12(1), 4-10.
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/server/api/core/bitstreams/414e40f5-bdcf-452e-9e0f-db4140281912/content>
- Morales, E., & Vega, M. (2023). Análisis cualitativo de la implementación de recursos digitales en contextos educativos. *Revista de Métodos y Técnicas Educativas*, 5(1), 27–44.
<https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/index>
- Pérez, S., & Martínez, L. (2021). EducaPlay: Una herramienta didáctica en el aula de ciencias. *Revista de Tecnología Educativa*, 13(2), 33–48.
<https://www2.ucuenca.edu.ec/component/content/article/233-espanol/investigacion/blog-de-ciencia/1599-analisis-de-contenido?Itemid=437>
- Ramírez, V. (2022). Retos y estrategias para fomentar la motivación en el aprendizaje de ciencias. *Journal of Science Education*, 15(3), 77–93.
<https://repositorio.cecarr.edu.co/server/api/core/bitstreams/37c067d0-857e-4c54-8909-ae12d540916/content>

- Ruiz, A., & Castillo, D. (2022). El impacto de las plataformas digitales en la enseñanza de las ciencias. *Revista Internacional de Educación y Tecnología*, 9(1), 50–66.
<https://revistas.unibe.edu.ec/index.php/qualitas/index>
- Sánchez, R., & Velasco, C. (2020). Metodologías innovadoras en el aula: Un enfoque mixto. *Revista de Investigación y Desarrollo Educativo*, 4(2), 99–115.
<https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/8254469.pdf>
- Torres, E., & González, M. (2023). Recursos digitales y su influencia en la motivación estudiantil: Un análisis comparativo. *Journal of Educational Innovation*, 8(1), 62–80
<https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/8254469.pdf>