



REVISIÓN

Effective strategies to promote motivation and commitment to learning in virtual university environments

Estrategias efectivas para fomentar la motivación y el compromiso en el aprendizaje en entornos virtuales universitarios

Andrea Pazmiño Arcos¹  , Sonia Del Pilar Román Medina¹  , Carolina Rodríguez Morales¹  

¹Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, Quito, Ecuador.

Citar como: Pazmiño Arcos A, Román Medina SDP, Rodríguez Morales C. Effective strategies to promote motivation and commitment to learning in virtual university environments. Salud, Ciencia y Tecnología. 2024;4: 971. <https://doi.org/10.56294/saludcyt2024971>

Enviado: 26-01-2024

Revisado: 20-03-2024

Aceptado: 27-04-2024

Publicado: 28-04-2024

Editor: Dr. William Castillo-González 

ABSTRACT

The objective of this article is to establish effective strategies for promoting motivation and commitment in learning from virtual university environments, for which, in the first instance, a bibliographic search is carried out on studies that expose activities and methodologies that build improvements in the aspects of analysis from platforms and the use of digitality in university teaching; Secondly, a categorization of the information collected in the studies is established so that functional strategies are selected for the motivation and commitment of university teaching; In the third instance, an analysis is constructed on the way in which these strategies and proposals for pedagogical application help to energize knowledge and practice it effectively in the student. Thus, a qualitative investigation is implemented to prepare a review of the literature that allows the examination of facts from previous studies and with this, an analysis is built around effective strategies that enhance the motivation for knowledge and the commitment to knowledge from the virtual environment. In conclusion, a discussion is proposed about the effectiveness of strategies in the university environment so that it is beneficial for the student's work and personal world.

Keywords: Strategies; Motivation; Commitment; Virtual Environments; University Teaching.

RESUMEN

El presente artículo tiene como objetivo establecer las estrategias efectivas para el fomento de la motivación y el compromiso en el aprendizaje desde entornos virtuales universitarios, por lo cual se realiza en primera instancia una búsqueda bibliográfica sobre estudios que expongan actividades y metodologías que construyen mejoras en los aspectos de análisis desde plataformas y el uso de la digitalidad en la enseñanza universitaria; en segunda instancia, se establece una categorización de la información recolectada en los estudios de manera que se seleccionen estrategias funcionales para la motivación y el compromiso de la enseñanza universitaria; en tercera instancia, se construye un análisis sobre la forma como dichas estrategias y propuestas de aplicación pedagógica ayudan a la dinamización de saberes y a la práctica de los mismos de manera efectiva en el estudiante. Siendo así, se implementa una investigación cualitativa para la elaboración de una revisión de la literatura que permita la examinación de hechos desde estudios previos y con ello, se construya un análisis en torno a estrategias efectivas que potencien la motivación para el conocimiento y el compromiso con el saber desde el entorno virtual. Como conclusión se propone una discusión sobre la efectividad de las estrategias en el ambiente universitario de modo que sea provechoso para el mundo laboral y personal del estudiante.

Palabras clave: Estrategias; Motivación; Compromiso; Entornos Virtuales; Enseñanza Universitaria.

INTRODUCCIÓN

El fomento de la motivación y el compromiso del estudiante universitario se posibilita en gran medida con el uso de las tecnologías y plataformas virtuales, puesto que permite el acercamiento del individuo a las teorías, conceptos y definiciones que le ayudan a comprender el mundo y a distinguir los fenómenos de la realidad. De acuerdo con Jenkins⁽¹⁾ el uso de la tecnología facilita las conexiones de forma natural entre las personas que forman parte de una comunidad virtual, aportando información y recursos al estudiante y con ello, generando entornos ricos en conocimiento y diversas maneras de aprender. De tal manera, la enseñanza de estudiantes universitarios se fortalece en la medida en la que el docente consigue intervenir con estrategias tecnológicas, entornos virtuales de aprendizaje que requieran el uso de habilidades y competencias en el estudiante.

En este sentido, el presente artículo tiene como objetivo establecer las estrategias efectivas para el fomento de la motivación y el compromiso en el aprendizaje desde entornos virtuales universitarios; para ello, se realiza una revisión de literatura que permita conocer el objeto de estudio a profundidad y con ello, plantear un análisis cualitativo sobre la importancia de las estrategias de motivación y compromiso en el aprendizaje de los estudiantes universitarios. Dentro de ese orden de ideas, se busca aportar a la discusión por la dinamización e implementación de estrategias que aumenten la motivación en el aprendizaje de los estudiantes puesto que les permite reconocer sus propias habilidades y de ese modo, ser aplicadas en entornos educativos, sociales y de la realidad.

Como resultado, las estrategias de motivación constituyen una fortaleza en el rendimiento académico de los estudiantes, de manera que aumenta el logro de competencias y desafíos propuestos para que el estudiante utilice su conocimiento por sí mismo y de manera colaborativa;⁽²⁾ por su parte, las tecnologías proporcionan un apoyo pedagógico que le propicia al estudiante la dinámica, la lúdica, el aprendizaje mediante el juego y la obtención de recompensas. Por otro lado, el compromiso se construye mediante la implementación de estrategias, dinámicas y actividades por parte del docente que permitan captar la atención del estudiante; de tal manera, el docente debe realizar procesos de planeación y utilización de recursos óptimos para la construcción de un compromiso continuo del estudiante con la adquisición de saberes y su aplicación en la realidad.

DESARROLLO

En el presente apartado se definen las categorías principales del objeto de estudio, tales como Entornos virtuales de aprendizaje, la motivación y el compromiso en el aprendizaje y estrategias educativas universitarias; esto permite el dialogo conceptual del fenómeno y una comprensión absoluta de la temática.

Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)

Según Pastora y Fuentes⁽³⁾ los entornos virtuales de aprendizaje vinculan aspectos informáticos desde la incorporación multimedia de imagen, sonido, videos, entre otros; estos permiten el uso de la presencialidad y la virtualidad en la enseñanza; de tal manera, la intervención de entornos virtuales en el aula proporciona al docente una posibilidad digital de aprendizaje para el estudiante y de ahí, le permite transformar la enseñanza tradicional con el uso de nuevas metodologías. Siendo así, la planificación de un entorno virtual conlleva a la implementación de los componentes del sistema didáctico, esto es, la estructura correcta del contenido, la apropiación de los mismos y la alfabetización digital para adquirir habilidades, interacción y competencias de modo eficaz y responsable.⁽⁴⁾ En esa medida, la intervención de entornos virtuales de aprendizaje le ayuda al estudiante a adquirir formas de motivación a medida que aprende y resuelve dudas de manera satisfactoria; aún más, fortalece su compromiso con el aprendizaje cuando conoce las herramientas, sus avances y la efectividad en el conocimiento.

Con base en lo anterior, los ambientes virtuales son el complemento de una educación presencial, puesto que permite la coexistencia de capacidades y estrategias de manera coherente, con el fin de adquirir diversas habilidades orientadas al aprender a aprender;⁽⁵⁾ esto quiere decir que, mediante la utilización de entornos virtuales se construye una capacidad en el individuo de fortalecer el saber por sí mismo y de construir entonces procesos de motivación y compromiso con dichos aprendizajes. De todo esto, se afirma que, las plataformas digitales configuran un apoyo significativo porque garantiza que el estudiante aprenda, y a medida que aprende se motiva y se compromete con adquirir mayores capacidades y habilidades en pro de su desarrollo y crecimiento.

Motivación y Compromiso para el aprendizaje

Por su parte, la motivación se define desde tres categorías: las metas e intenciones que el estudiante tiene para realizar las tareas propuestas, la competencia adquirida por el estudiante y las reacciones emocionales al contexto educativo en el que se desarrolla.⁽⁶⁾ Así, las estrategias de motivación que propone el docente deben estar organizadas y evaluadas en torno a las actividades elaboradas, a las competencias adquiridas y a las reacciones generadas con el uso del entorno virtual, es decir, la apropiación de las herramientas y la transformación educativa que proporciona la digitalidad.

Ahora bien, el compromiso del aprendizaje se estimula mediante el uso de metodologías virtuales que produzca efectos positivos en el estudiante, tal como la interrelación entre teoría y práctica, la eficacia y la motivación, el aumento de la comprensión cultural y el desarrollo del pensamiento crítico. ⁽⁷⁾ Al respecto se afirma que, el estudiante se compromete con el aprendizaje de manera autónoma y significativa en la medida en la que adquiere competencias y aprende a usar sus saberes en la realidad; por ello, es fundamental que el docente proporcione saberes pragmáticos, es decir que estos sean verificables y que al ser puestos en práctica fortalezcan el entorno, brinden soluciones y estrategias de mejora.

Estrategias y planificación educativa.

Las estrategias de aprendizaje son un conjunto organizado, consciente e intencional de las actividades que deben hacer el aprendiz para lograr un objetivo planeado en un contexto educativo o social específico;⁽⁸⁾ de acuerdo con dicha definición, las estrategias de aprendizaje constituyen un compilado de propuestas de enseñanza organizadas por el docente, a partir de sus competencias pedagógicas, recursos o herramientas disponibles. Así, la planificación educativa establece la importancia de integrar elementos que propicien el rendimiento académico, la motivación, los aprendizajes; todo ello mediante el uso adecuado del tiempo y a partir de la asociación óptima de elementos dirigidos al cumplimiento de objetivos.⁽⁹⁾ Por consiguiente, la planeación y adecuación de metodologías y estrategias virtuales en la enseñanza universitaria proporciona saberes que garantizan la motivación y el compromiso por la dinamización del conocimiento.

MÉTODOS

Teniendo en cuenta el objetivo de establecer las estrategias efectivas para el fomento de la motivación y el compromiso en el aprendizaje desde entornos virtuales universitarios, se realiza una investigación cualitativa la cual define el estudio de fenómenos de manera sistemática a partir de la examinación de hechos y la revisión de estudios previos que construyan entornos de modo simultáneo una teoría consistente con los hechos que se observan ⁽¹⁰⁾. Siendo así, la investigación documental es aplicada en aras a la revisión literaria de estrategias que fomenten la motivación y el compromiso por el aprendizaje de parte de estudiantes universitarios y a partir de entornos virtuales de enseñanza; todo ello busca la construcción de una discusión sobre la efectividad de las estrategias y la importancia de la misma en la adquisición de saberes pragmáticos en estudiantes en formación profesional.

Revisión literaria

La revisión de literatura trata de detectar, consultar y obtener la bibliografía y otros materiales útiles para el propósito de estudio ⁽¹¹⁾; de manera que se recopile información relevante para enmarcar una mirada analítica a las estrategias efectivas frente a la motivación y el compromiso en el aprendizaje de estudiantes universitarios; por tanto, dicha búsqueda debe ser selectiva en cumplimiento con un análisis profundo que sea publicado en revistas de interés para el conocimiento y la investigación. Más aún, la revisión de la literatura permite la aproximación al tema y al estado actual de la investigación, con lo cual se obtiene una mirada integral y dinámica del fenómeno de estudio.

A partir de lo mencionado, el presente artículo aplica una revisión literaria sobre los estudios que proponen un análisis sobre estrategias implementadas que motiven y construyan el compromiso como una actitud del aprendizaje en los estudiantes de la universidad a partir de los entornos virtuales de aprendizaje. La revisión de literatura consta de una búsqueda bibliográfica en bases de datos académicas de manera que se aporte a la discusión sobre la efectividad de las estrategias y las ventajas y beneficios en los futuros profesionales.

Participantes

Los participantes que se utiliza para el desarrollo del presente artículo son las bases de datos académicas y de investigación científica: Scopus, Dialnet, Redalyc, Google Scholar y Scielo.

Criterios de selectividad

Por un lado, se incluyen los estudios que cuentan con una fecha de publicación inferior a cinco años, porque consolida análisis recientes y aplicables a las realidades institucionales; otro criterio de inclusión es el uso de bases de datos Scielo, Redalyc, Google Scholar y Dialnet. Por otro lado, los criterios de exclusión constituyen todos aquellos artículos que no cumplan con los criterios especificados de inclusión.

La tabla 1 explica la delimitación de estudios que se identifican en las bases de datos seleccionadas de manera que se delimite un compilado de estudios que orienten estrategias para la motivación y el compromiso del aprendizaje desde entornos virtuales.

Tabla 1. Revisión literaria			
Bases de datos Académicas	Categorías	Número de estudios hallados	Número de estudios incluidos
Google Scholar			
Dialnet			
Scielo			
Redalyc			
Total			

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La revisión de literatura sobre las estrategias efectivas para fomentar la motivación y el compromiso hacia el aprendizaje desde entornos virtuales, evidencia una amplia propuesta de investigaciones sobre la motivación en estudiantes universitarios mediante plataformas digitales y realidad virtual; sin embargo, sobre la categoría de compromiso en el aprendizaje se encuentran pocos estudios desarrollados. A pesar de lo anterior, se desarrolla el análisis en torno a las categorías de motivación y compromiso en el aprendizaje teniendo en cuenta los factores que las definen, tales como: interrelación entre teoría y práctica, la eficacia y la motivación, el aumento de la comprensión cultural y el desarrollo del pensamiento crítico.

En este sentido, se vincula para el presente análisis un total de 15 estudios desde las bases de datos mencionadas y en relación con las categorías de análisis, de la siguiente manera:

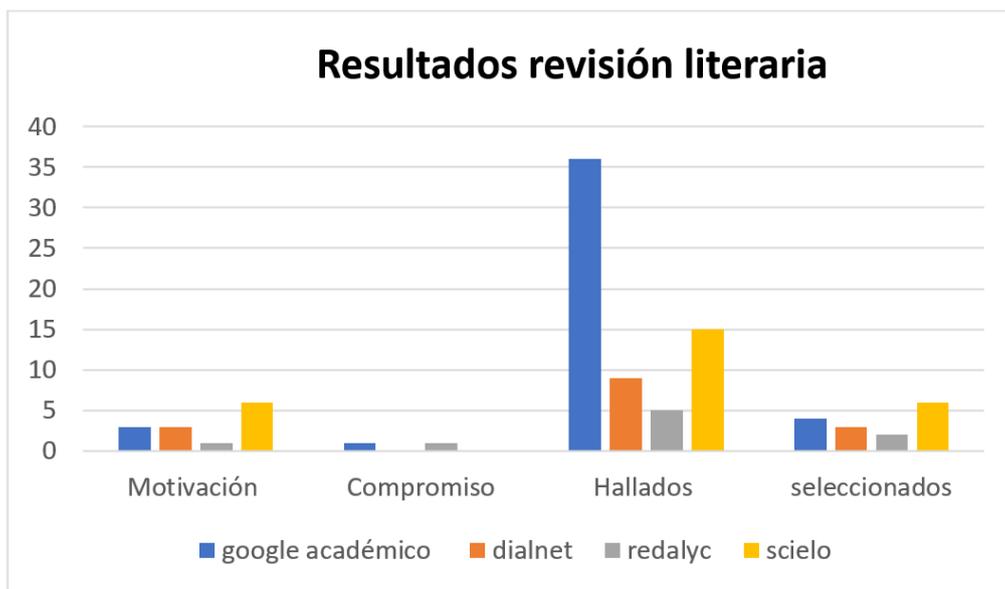


Figura 1. Resultados revisión literaria

La figura 1 evidencia que, de las bases de datos consultadas existe en mayor medida, estudios relacionados con la motivación, y por su parte, en la plataforma scielo se encontraron una mayor cantidad de artículos respecto de la temática. En total se hallan 2 estudios sobre estrategias para el compromiso en el aprendizaje y un total de 13 estudios sobre la motivación y propuestas para dinamizar actitudes positivas en el aula de estudiantes universitarios. La siguiente tabla explica lo anterior:

Tabla 2. Resultados de revisión de literatura				
Bases de datos	Motivación	Compromiso	Hallados	Seleccionados
Google académico	3	1	36	4
Dialnet	3	0	9	3
Redalyc	1	1	5	2
scielo	6	0	15	6
Total	13	2	65	15

Entonces, se identifica un total de 65 estudios de los cuales se seleccionan 15 porque desarrollan un estudio al respecto de las categorías y aporta de modo significativo para la consideración de la efectividad de entornos virtuales de aprendizaje en la motivación y el desarrollo del compromiso en la enseñanza. En esa medida, se desarrolla la discusión, teniendo en cuenta las estrategias propuestas por los estudios hallados y su efectividad de implementación en la educación universitaria.

Análisis de la discusión

La motivación es un elemento significativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje, puesto que otorga sentido y significado a la actividad del docente y a los saberes adquiridos por los estudiantes; de tal manera, García et al.⁽¹²⁾ el entorno virtual de aprendizaje ofrece oportunidades para motivar a los estudiantes mediante programas y estrategias digitales, lo cual les permite la transformación de comportamientos y actitudes provechosas para el saber. A parte de lo mencionado, Naranjo⁽¹³⁾ afirma que, la utilización de EVA ofrece metodologías innovadoras en el aula a partir de procesos de retroalimentación que estimulen competencias en los estudiantes y a parte de ello, que se promuevan formas de interacción y comunicación. De tal modo, los autores definen que las estrategias digitales configuran un avance en la motivación y con ello, un desarrollo de habilidades y competencias útiles para el ser y su contexto.

El estudio de Rivadeneyra y Ñique⁽¹⁴⁾ obtuvo que la educación virtual mejora en un 60% la motivación en los estudiantes de ciencias de la salud, es decir, la educación virtual y presencial de manera simultánea ayuda a la integración de estrategias y dinámicas distintas en la educación universitaria. Sobre esto, Larionova et al.⁽¹⁵⁾ afirma que las tecnologías promueven la conectividad tanto para los docentes como para los estudiantes, de modo que se puede acceder de manera permanente a los recursos educativos y materiales digitales; de ser así, se aumenta la motivación y la participación de los estudiantes en las dinámicas educativas y en la adquisición de competencias y habilidades.

Entre las estrategias para el fomento de la motivación se encuentra, la realidad virtual como una práctica que define diversas secuencias multimedia que simulan la realidad de forma casi fidedigna;⁽¹⁶⁾ de esa manera, la realidad virtual es una herramienta pedagógica que fortalece la innovación en la enseñanza y ayuda a que el estudiante aprenda, enseñe y practique mediante la interactividad. Sobre esto, Kim et al.⁽¹⁷⁾ propone que la realidad virtual fortalece la motivación porque determina un efecto para el disfrute tanto en estudiantes de medicina como para otras áreas de conocimiento; en ese sentido, la incorporación de aplicaciones de realidad virtual fomenta de manera efectiva la motivación para el aprendizaje porque incorpora nuevas maneras de apropiación conceptual y propicia espacios de práctica simulados y que se acercan a la realidad.

Otra estrategia para la motivación desde EVA es la gamificación definida como “el uso de elementos del juego y técnicas de diseño de juegos en contextos ajenos al juego”;⁽¹⁸⁾ es así como se propone el juego y la lúdica como una forma de motivar a las personas a los estudiantes al alcance de objetivos mediante experiencias significativas de aprendizaje. Sobre la implementación de la gamificación, el estudio de Palma et al.⁽¹⁹⁾ define que el uso del juego fortalecer las competencias pedagógicas digitales y el manejo de la tecnología, establece el aprendizaje en la era digital mediante el aprovechamiento de los dispositivos, construye comportamientos funcionales en el estudiante, y por último ayuda a que el estudiante resuelva problemas y situaciones planteadas que requieran sus habilidades. A parte del estudio anterior, Posligua et al.⁽²⁰⁾ reconoce que la gamificación como estrategia de motivación es efectiva porque ayuda a superar problemas de lectura y escritura, permite al estudiante cumplir con reglas de juego, genera un mayor interés en el conocimiento y supera obstáculos. De tal modo, el juego es una estrategia de motivación porque posibilita al individuo la adquisición de competencias que le ayudan a reconocer en el saber un camino de resolución a problemas de la comunidad.

Según Corrales⁽²¹⁾ en la enseñanza de las matemáticas, los EVA favorecen la evidencia empírica, el aprendizaje de contenidos, habilidad para resolver problemas contextuales, consolidan la motivación y el desarrollo de actitudes metacognitivas para la formación del individuo. Es por eso que, es valioso para la enseñanza, que el docente vincule nuevas formas de aprendizaje desde las herramientas virtuales, con ello el individuo se acerca al aprendizaje real y consigue generar un interés en la temática y en su práctica. No obstante, dicha incorporación implica reflexionar respecto de la transformación de la estructura organizativa curricular, los tiempos, las asignaturas, los espacios, las clases, las estrategias pedagógicas, la incorporación del trabajo remoto, sincrónico y colaborativo en los procesos de enseñanza-aprendizaje virtuales⁽²²⁾. Esto quiere decir que, parte de la efectividad de las estrategias dependen de la forma como estas son planeadas y proyectadas a los estudiantes; pues, es constructiva la planificación y adecuación de recursos de manera oportuna en la planificación pedagógica.

De acuerdo con el estudio de Moreno et al.⁽²³⁾ las estrategias planteadas en torno a la motivación deben desarrollar una apropiación adecuada de los conocimientos y el fomento de las habilidades de los estudiantes para un perfil de egresado conforme a los requerimientos del sector. A partir de dicha noción Yadav et al.⁽²⁴⁾ crea una aplicación basada en juegos para desarrollar y mejorar habilidades de programación y encuentra una herramienta efectiva para la exploración de saberes y prácticas en el estudiante que, además, fomenta

el rendimiento académico y el cumplimiento de responsabilidades. En este sentido, el estudiante desarrolla competencias de motivación y compromiso por el aprendizaje ya que a partir de este encuentra soluciones efectivas a los problemas de conocimiento y de la vida real.

Otro caso es el estudio de Rivadeneira⁽²⁵⁾ quien propone el uso de Moodle como una herramienta de aprendizaje para la educación física, con lo cual se construye un enfoque de enseñanza basado en el mundo real; así, el aula virtual optimiza el vínculo del docente y el estudiante de manera provechosa para el cumplimiento de deberes, realizar lecciones, registrar evidencias, entre otras. Por consiguiente, la implementación de herramientas tecnológicas propicia los entornos virtuales de aprendizaje para la motivación y el compromiso de los estudiantes universitarios, de manera que así implementen sus saberes de modo provechoso en el mundo laboral, personal y social.

En suma, la adecuación de entornos virtuales de aprendizaje fortalece competencias que en el estudiante universitario son provechosas porque le ayuda a acercar una mirada crítica y pragmática en el saber; siendo así, la adquisición de competencias y habilidades es imprescindible para asegurar una práctica significativa y ética, que dé cumplimiento a las exigencias y requerimientos del servicio. Entonces, la mirada de los autores dio a conocer que, desde las distintas áreas de conocimiento, los docentes pueden implementar plataformas digitales y aplicaciones que apoyen con imágenes, videos, sonidos y movimientos los contenidos y temas principales; en esta medida, el estudiante encuentra motivación y actitudes positivas hacia el saber haciendo que este construya su propio aprendizaje y sea autónomo a la hora de aplicar lo que se aprende.

CONCLUSIONES

En conclusión, se proponen las siguientes estrategias para la motivación y el compromiso en el aprendizaje desde el entorno virtual de la enseñanza: primero, la realidad virtual porque proporciona una experiencia de aprendizaje diferente en los estudiantes y por su parte simula una realidad garantizando el acercamiento de contenidos a la realidad física; mediante la realidad virtual el docente adquiere nuevas herramientas para construir innovación y creatividad y con ello, generar motivaciones de aprendizaje, es decir que el estudiante se trace metas así mismo y utilice las herramientas para adquirir otros saberes. Segundo, la gamificación o la lúdica en el aprendizaje es una metodología fundamental que permite dinamizar la enseñanza, utilizar herramientas del cuerpo, competencias y habilidades propias para la resolución de problemas, la construcción de estrategias y el fomento del interés por el saber. En este caso, varios autores como Palma et al. y Posligua et al. proponen que el juego es una forma de motivación que ayuda a los estudiantes a superar conflictos de aprendizaje en la lectura, la escritura, y les permite considerar reglas de juego para generar atención e interés en el conocimiento.

Este estudio determina que la vinculación de entornos virtuales en el aprendizaje es imprescindible para transformar las metodologías y las actitudes empleadas para la adquisición del saber; es por esto que, las herramientas digitales y la interrelación entre la presencialidad y la digitalidad propician un pensamiento crítico, enriquecen la experiencias de conocimiento y finalmente, motivan al estudiante universitario y propician su habilidad de compromiso con la continuidad de acciones y didácticas para la enseñanza.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. JENKINS, H. (2012). Connected learning: Reimagining the experience of education in the information age. Blog Confessions of an ace-fan.
2. Rodríguez, G. Motivación para el aprendizaje en entornos virtuales en el rendimiento académico de los estudiantes de una universidad de Ecuador [Internet]. Piura (PE): Universidad César Vallejo de Maestría en Docencia universitaria; 2023. Perú. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/107783/Rodriguez_MGY-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
3. Pastora A & Fuentes Aparicio, A. La planificación de estrategias de enseñanza en un entorno virtual de aprendizaje, Revista Científica UISRAEL [Internet] 2021; v. 8 (1): 59-76. <https://doi.org/10.35290/rcui.v8n1.2021.341>
4. Fernández, M., Ordoñez, E., Morales, C., López, B. La competencia digital en la docencia universitaria. Octaedro [Internet] 2019; Barcelona, Spain.
5. Aguilar y Otuyemi. Análisis documental: importancia de los entornos virtuales en los procesos educativos en el nivel superior. Tecnología, Ciencia y Educación [Internet] 2020; v. 17: 57-77. <https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/485/311>
6. López de la Serna, A., Bilbao Quintana, N., & Romero Andonegui, A. Motivación y pertenencia al grupo

en las Comunidades Virtuales de Aprendizaje en la universidad [Internet] 2021. EDMETIC Revista de Educación Mediática y TIC, 10(2): 227-249. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v10i2.12988>

7. Álvarez y Varela. Digitalización, compromiso y resiliencia. Proyecto de aprendizaje -servicio con futuros docentes [Internet] 2021. Revista electrónica de Tecnología educativa, 78:1135-9250. <https://edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/2233/933>

8. Pegalajar, M. Estrategias de Trabajo Autónomo en Estudiantes Universitarios Noveles de Educación [Internet] Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 2020, 18(3), 29-45. <https://doi.org/10.15366/reice2020.18.3.002>

9. Pastora y Fuentes. La planificación de estrategias de enseñanza en un entorno virtual de aprendizaje [Internet] Revista RCUISRAEL, v. 8 (1). 2021. <https://doi.org/10.35290/rcui.v8n1.2021.341>

10. Hernández-Sampieri y Mendoza-Torres. Metodología de la investigación, las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. Ciudad de México: McGraw-Hill Interamericana Editores, S.A de C.V; 2018.

11. Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. y Baptista-Lucio, P. Desarrollo de la perspectiva teórica: revisión de la literatura y construcción del marco teórico. 6° Edición. Ciudad de México: McGraw-Hill; 2014.

12. García, K., Hermida, L. y Mendoza, D. Motivación Estudiantil en los Entornos Virtuales de Aprendizaje [Internet] Revista Educación, v. 29 (2). 2023. <https://doi.org/10.33539/educacion.2023.v29n2.2970>

13. Naranjo, A. F. N. Tutoría académica en la educación superior: el rol del autor académico, tutor pedagógico y del estudiante en la modalidad a distancia. Revista Científica Retos de la Ciencia, 5(e), 2021: 64-75. <https://retosdelacienciaec.com/Revistas/index.php/retos/article/view/373>

14. Rivadeneyra-Zena, M. y Nique-Carbajal, C. Academic motivation in medical students from a private university in Lambayeque, Peru. FEM (Ed. impresa) [online]. 2023, vol.26, n.1 [citado 2024-04-13], pp.13-17. Disponible en: <http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2014-98322023000100003&lng=es&nr=iso>. Epub 17-Abr-2023. ISSN 2014-9840. <https://dx.doi.org/10.33588/fem.261.1254>.

15. Larionova, V., Brown, K., Bystrova, T., & Sinitsyn, E. 2018. Russian perspectives of online learning technologies in higher education: An empirical study of a MOOC. Research in comparative and international education, 13(1), 70-91. <https://doi.org/10.1177/1745499918763420>

16. Díaz, S., Díaz, J., & Arango, J. 2018. Clases de Historia en mundos virtuales: ¿Cómo podemos mejorarlo? Campus Virtuales, 7(2), 81-91.

17. Kim, M.J., & Hall, C.M. 2019. A hedonic motivation model in virtual reality tourism: Comparing visitors and non-visitors. International Journal of Information Management, 46, 236-249. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.11.016>

18. Cózar-Gutiérrez, R., & Sáez-López, J. M. (2016). Game-based learning and gamification in initial teacher training in the social sciences: an experiment with MinecraftEdu. International Journal of Educational Technology in Higher Education, 13(1), 1-11.

19. Palma Rivera, Diego Paul, Machuca Vivar, Silvio Amable, Jalón Arias, Edmundo José, & Sampedro Guamán, Carlos Roberto. Gamificación en ambientes virtuales de aprendizaje para la unidad educativa del distrito metropolitano [Internet] 2022. Conrado , 18 (85), 212-217. Epub http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442022000200212&lng=es&tlng=en

20. Posligna Galarza. M., Espinel, Guadalupe J., Posligna Murillo, J. y Jiménez Bayas S. La Gamificación como motivación en el aprendizaje de lectoescritura, [Internet] 2022, Uniandes Episteme, 9(2), 213-243.

21. Corrales Jaar, J. Revisión actualizada: enseñanza de las matemáticas desde los entornos virtuales de aprendizaje. [Internet] 2021. Ciencia y Educación, 5(2), 25-40. <https://doi.org/10.22206/cyed.2021.v5i2.pp25-40>

22. Salinas, H., Díaz, J., Álvarez, C. y Saucedo, M. Hábitos de estudio, motivación y estrés estudiantil en ambientes virtuales de aprendizaje [Internet] 2022, Revista Boletín redipe, 11: 392-409. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1650/1560>

23. Moreno-Acosta, Jairo, & Zabala-Vargas, Sergio A. Efecto sobre la motivación y el rendimiento académico al aplicar aprendizaje basado en juegos en la enseñanza de las redes definidas por software [Internet] 2022, Formación universitaria, 15(4), 81-94. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062022000400081>

24. Yadav, A.K., y Oyelere, S.S., Contextualized Mobile Game-based Learning Application for Computing Education, <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10373-3>, Education and Information Technologies, 26(3), 2539-2562 (2021)

25. Rivadeneira-García, Alejandro. Aula virtual de Moodle para motivar el aprendizaje de educación física en la Universidad Regional Amazónica Ikiam [Internet] 2022. Revista Científica UISRAEL, 9(2), 39-52. Epub 10 de agosto de 2022. <https://doi.org/10.35290/rcui.v9n2.2022.506>

FINANCIACIÓN

Ninguna.

CONFLICTO DE INTERESES

Ninguno.

CONTRIBUCIÓN DE AUTORÍA

Conceptualización: Andrea Pazmiño Arcos, Sonia Del Pilar Román Medina, Carolina Rodríguez Morales.

Investigación: Andrea Pazmiño Arcos, Sonia Del Pilar Román Medina, Carolina Rodríguez Morales.

Redacción - borrador original: Andrea Pazmiño Arcos, Sonia Del Pilar Román Medina, Carolina Rodríguez Morales.

Redacción - revisión y edición: Andrea Pazmiño Arcos, Sonia Del Pilar Román Medina, Carolina Rodríguez Morales.