

## METODOLOGÍAS ACTIVAS EN LA MOTIVACIÓN DE ESTUDIANTES DEL BACHILLERATO

### Active methodologies in motivating high school students

Rosa Mariana Casquete Cevallos, <https://orcid.org/0000-0003-4569-5507>

Elizabeth Del Carmen Ormaza Esmeraldas, <https://orcid.org/0000-0003-3768-3194>

Universidad Laica "Eloy Alfaro de Manabí", Ecuador

\*Autor para correspondencia. email [rosa.casquete@pg.uleam.edu.ec](mailto:rosa.casquete@pg.uleam.edu.ec)

**Para citar este artículo:** Casquete Cevallos, R. M. y Ormaza Esmeraldas, E. C. (2024). Metodologías activas en la motivación de estudiantes del bachillerato. *Maestro y Sociedad*, (Número Especial Vinculación Sociedad y Educación), 268-277. <https://maestroysociedad.uo.edu.ec>

#### RESUMEN

La aplicación de tradicionales tendencias pedagógicas de enseñanza, en determinados contextos educativos, tienden a no despertar el interés de los estudiantes por desplegar destrezas de aprendizajes en las diversas asignaturas integradas en el currículo de educación. El objetivo del presente artículo fue analizar las metodologías activas en la motivación de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa San Isidro. La metodología en la que se centra el estudio tuvo el enfoque cualitativo basado en la investigación descriptiva y explicativa. Los métodos que guiaron la investigación han sido el análisis-síntesis, inductivo-deductivo y estadístico. La población fue de 310 con una muestra de 68 personas la representan 6 docentes y 63 estudiantes de bachillerato. Se utilizó el instrumento de cuestionario estructurado en escala de Likert. Los resultados dejan en evidencia la limitada integración de la metodología activas para motivar a los educandos a desarrollar diversos estilos de aprendizajes. Se concluye que el aula invertida, la gamificación, el trabajo colaborativo y el aprendizaje basado en problemas son metodologías activas idóneas para el desarrollo de la motivación de los educandos; además, se reconoce que el educar a jóvenes del milenio requiere del docente un alto dominio de competencias digitales para la integración de las TIC en el aula que poseen componentes que motivan al alumnado a participar de manera activa de las actividades educativas que los educadores planifiquen.

**Palabras clave:** aprendizaje, enseñanza, TIC.

#### ABSTRACT

The application of traditional pedagogical teaching trends, in certain educational contexts, tend not to arouse the interest of students in displaying learning skills in the various assignments integrated into the education curriculum. The objective of this article is to analyze the influence of active methodologies on the motivation of high school students. The methodology on which the study is focused focuses on the qualitative approach based on descriptive and explanatory research. The methods that guided the research have been analysis-synthesis, inductive-deductive and statistical. The research context is the San Isidro Educational Unit. The sample is represented by 6 teachers and 63 high school students. The results show the limited integration of the active methodology to motivate students to develop different learning styles. It is concluded that the flipped classroom, gamification, collaborative work and problem-based learning are suitable active methodologies for the development of student motivation; In addition, it is recognized that educating millennials requires the teacher to have a high command of digital skills for the integration of ICT in the classroom, which has components that motivate students to actively participate in the educational activities that educators plan.

**Keywords:** learning, teaching, ICT.

Recibido: 19/10/2023 Aprobado: 4/12/2023

#### INTRODUCCIÓN

El aumento de casos de desmotivación en los estudiantes en el contexto educativo se origina desde las clases impartidas por los docentes con el método tradicional, la falta de dispositivos tecnológicos para la realización de tareas, el poco apoyo y dedicación de las familias, y el no tener espacio adecuado donde realizar las actividades escolares. Los efectos directos desencadenan en incumplimiento de tareas, bajo rendimiento

académico y deserción escolar.

Los cambios relevantes que presentan la educación actualmente han hecho que se implementen nuevas estrategias de enseñanza – aprendizaje; adaptadas a las transformaciones de la sociedad y sus demandas. Un elemento fundamental, es el uso correcto de la tecnología. Lo que involucra nuevos métodos, estrategias y roles en docentes y alumnos (Gutierrez et al., 2017). Por lo cual surgen las metodologías activas como una respuesta favorable antes están instancias y aunque su origen data del siglo XIX, se han popularizado en los últimos años (Sanguña et al., 2017). Denotando así que, el nuevo método de aprendizaje que desecha el método tradicional busca que el estudiante sea más participativo en las horas de clases y logren construir su propio conocimiento con la guía del profesor.

El método tradicional donde los docentes de la Unidad educativa Fiscal San Isidro pueden tender a impartir clases y el proceso de enseñanza aprendizaje se desarrolla de manera que el alumno es agente pasivo del conocimiento solo se limita a escuchar lo que el profesor les explica, no tienen iniciativa de aprender por ellos mismos; sin embargo, pocos docentes aplican las metodologías activas.

La transición desde un modelo educativo centrado en la enseñanza hacia un modelo centrado en el aprendizaje supone un cambio cultural, porque para enseñar es preciso centrarse en el aprendizaje. Actualmente, la sociedad y con ella el aprendizaje y la educación, pasan por un proceso de transformación, el cual exige la adecuación del modelo de enseñanza a las necesidades del contexto, para conseguir aprendizajes significativos y poder afrontar los desafíos que plantea las nuevas realidades en materia de género; todo esto traduce políticas y nuevas perspectivas que demandan un cambio de paradigma a nivel educativo. (UNESCO, 2018). Para Bedin y Del Pino (2020) la formación pedagógica del profesorado debe partir de las competencias a desarrollar

Ballest et al. (2011), evidencian que la participación de los estudiantes incrementa el rendimiento académico y que el aprendizaje activo se genera cuando el estudiante se implica, y cuando se sabe el protagonista de lo que aprende, lo que se relaciona con un incremento de la motivación de los alumnos en el proceso de aprendizaje es muy importante que se sientan de manera independiente, están construyendo su propio conocimiento.

La motivación es aquello que impulsar a realizar alguna acción y en la parte de la educación la motivación debe de ser mutua entre el docente y el estudiante, según Atkinson (2000), para determinar la relación entre la motivación del profesor y la del estudiante, confirma que la motivación es una variable frente al desempeño académico de ambos, en tanto el profesor motivado ve la capacidad de sus alumnos, quiere decir que un alumno al observar que la clases son impartidas de una manera creativa, dinámica, innovadora se sentirá motivado a adquirir nuevos conocimientos.

El proceso de enseñanza basado en metodología activas coloca al estudiante como centro del aprendizaje, en otra palabra se fundamenta con el modelo pedagógico constructivista del Psicólogo Lev Vigotsky, es una alternativa interesante que reemplaza la educación tradicional, ya que se concentra en lo que aprende el alumno que en lo que enseña el profesor, esto permite que los educandos comprendan, participen y se motiven promoviendo el aprendizaje significativo.



Figura 1: Tipos de metodologías activas

Fuente: Elaboración propia

El método de aula invertida se define como la inversión de roles educativos, en este sentido, el docente adquiere un papel secundario como guía del aprendizaje mientras que el estudiante aprende los contenidos

fuera del aula (Basso et al.,2018). Este es un modelo pedagógico activo donde el docente pasa a ser sujeto pasivo y guía del aprendizaje, el alumno adquiere conocimientos de manera individual desde el hogar, llega al aula con una idea previo del tema que se va a tratar, los mayores beneficios de esta metodología activa es que aumenta la motivación de los estudiantes, promueve la participación de trabajar en equipo y mejora el rendimiento académico.

Si lo analizamos desde el punto de vista del rendimiento académico de los estudiantes. Diferentes estudios asocian que la introducción de una metodología docente basada en el aula invertida mejora el rendimiento académico de los estudiantes respecto a los que siguen una metodología tradicional. (Torrecilla, 2018).

Entre las razones en el ámbito educativo se entiende como un juego serio en entornos no lúdicos cuyo fin principal no es el entretenimiento, sino la educación y el aprendizaje del alumnado. Además, la gamificación se enriquece de nuestra buena predisposición hacia el juego para así convertirlo en un elemento motivador de nuestras aulas. (Pisabarro, A., Vivaracho, C., , 2018). Es decir que, el juego está presente en cada etapa de nuestra vida desde muy pequeños aprendemos jugando esto es una fortaleza que tenemos para que nuestros alumnos puedan aprender y se motiven en el proceso de aprendizaje.

Esta metodología tiene las características ya que ofrece recompensa, premios o privilegios por cada nivel alcanzado, desde el punto de vista lúdico, en otras palabras, gamificar es aplicar estrategias metodológicas activas que promuevan el aprendizaje significativo en los estudiantes en todos los niveles de educación.

En este sentido, Carrera (2017) nos dice que la gamificación en el ámbito educativo se convierte en juego serio al tener como finalidad principal favorecer la atención, la implicación y el aprendizaje significativo en el alumnado. En la actualidad nuestros jóvenes están acostumbrado a jugar y mediante estos dan respuesta automática cuando se presentan a un problema al cual se le debe de dar solución, esto genera una nueva forma de enseñar a través de la teoría y la práctica, para poder evaluar los contenidos impartidos.

Relativo a los distintos tipos de juegos que podemos encontrar en gamificación, Kim et al. (2018) proponen los siguientes:

- a) Juegos de guerra.
- b) Empleado para la toma de decisiones o estrategias de aprendizaje.
- c) Juegos de simulación. Simula situaciones reales o virtuales.
- d) Juegos serios. Además del entretenimiento, este tipo de juego persigue alcanzar unos objetivos didácticos (p. 25).

Aprendizaje basado en problemas, esta metodología activa inicia con un problema de la vida real en la que con la ayuda del trabajo colaborativo los alumnos buscan darle solución, el mismo que debe de ser redactado por el docente de manera clara, concisa y provocar motivación para despertar el interés. Este método constituye una innovación de proceso donde los cambios en el sector educación y el aprendizaje de los estudiantes permita la resolución de problemas y precisamente ello juntamente con el razonamiento lógico y la toma de decisiones son aspectos importantes del pensamiento crítico. (Medina y Deroncele, 2020).

Esta estrategia metodológica promueve que los alumnos fomentan la habilidad de ser personas que contribuyan a la sociedad de manera positiva. La motivación de los estudiantes aumenta por convertirse en parte de la solución de problemas que se plantean relacionados con la realidad y el contexto (Giraldo et al., 2020).

Kurni y Saritha (2021) sostuvieron que el aprendizaje colaborativo es un metodo educativo que consiste en aprovechar grupos para mejorar el aprendizaje; el concepto de aprendizaje colaborativo describe que es una estrategia donde los estudiantes tratan de aprender en comunidades organizadas para lograr tales objetivos educativos. Esta técnica metodológica hace que el docente desarrolle el aprendizaje mediante la realización de pequeños grupos de trabajo donde cada uno de ellos ejerza un rol para poder desarrollar la actividad propuesta y se puedan alcanzar las destrezas y habilidades en cada uno de los alumnos.

Esta metodología activa busca que los estudiantes aprendan de manera significativa compartiendo ideas, opiniones y aprendan a respetar la opinión de los demás. El aprendizaje colaborativo se refiere a las diferentes situaciones de dos o más personas que interactuando aprenden juntas, implicando la construcción del conocimiento y el compromiso mutuo de los participantes, asimismo el autor señala que las diferentes aplicaciones y herramientas de red cambiaron las formas de aprender a nivel mundial, este cambio se debió a las facultades y necesidades (Apestequia Infantes, 2021)

Según Tigrero (2021), el aprendizaje colaborativo está orientado a mantener la participación constante del estudiante en la dinámica con el docente sin que este deje de guiar el proceso. Esto permite que el alumno manifieste sus ideas de manera participativa convirtiéndose en agente activo de su propio aprendizaje. De acuerdo con Mendo et al. (2018) a los jóvenes hay que prepararlos para el campo laboral, para que ellos desarrollen la capacidad de trabajo en equipo y de manera cooperativa respetando las opiniones de los demás compañeros. La técnica de aprendizaje cooperativo en grupos de trabajo influye positivamente en el desarrollo de las habilidades del alumno.

Ramírez et al. (2019) manifiestan que la motivación es la forma con que los alumnos están dispuestos a realizar las tareas y actividades con el objetivo de aprender lo que la institución educativa propone. La motivación es aquella acción que hace que los alumnos tengan un motivo por para efectuar alguna actividad que los docentes les propongan, un estudiante desmotivado es un estudiante que no está en la capacidad de aprender.

La acción del docente en donde debe actuar como mediador en el proceso de aprender de los alumnos; debe estimular y motivar, aportar criterios y diagnosticar situaciones de aprendizaje de cada alumno y del conjunto de la clase, clarificar, aportar valores y ayudar a que los alumnos desarrollen los suyos propios, por último, debe promover y facilitar las relaciones humanas en la clase y en la escuela, y, ser su orientador personal y profesional, (Meneses, 2017, p.2).

Martínez (2017) considera que las motivaciones son las competencias clave que desde jóvenes deben ser desarrolladas hasta finalizar su enseñanza obligatoria, haciéndolos capaces de emprender un aprendizaje persistente a lo largo de su vida. La motivación de los estudiantes por aprender está presente en todas las edades y en todos los niveles de educación, ya que es el punto de partida para que desarrollen un aprendizaje significativo.

Por su parte, Fernández y Manzano (2018) establece la manera en que el alumnado se encuentra inmerso en las tecnologías de manera autónoma, lo cual, se debe incorporar en la evaluación de la competencia tecnológica de cada uno de sus cursos. La tecnología es un factor que se debe de tomar en cuenta ya que los jóvenes en la actualidad la utilizan de manera permanente, entonces se debe de considerar para el proceso de aprendizaje y de esta manera motivar a los alumnos.

En esta investigación el objetivo principal se basó en analizar la aplicación de metodologías activas en la motivación de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa San Isidro en su proceso enseñanza – aprendizaje. La aplicación de las metodologías activas facilita y mejora las habilidades, destrezas, hábitos, valores y creencias, la interconexión docente educativa debe mejorar pedagógicamente unificando su material didáctico.

Por lo tanto, es inherente la aplicación de las metodologías activas vinculando el uso de las TIC, las nuevas corrientes pedagógicas y educativas siendo el estudiante más constructivo que preceptivo, desarrollando competencias útiles y concretos, por ello, las tareas científicas realizadas serán: a) identificación de los tipos de metodologías activas aplicadas por los docentes; d) caracterización de la motivación desarrollada con los estudiantes. De esta forma se resuelve la interrogante ¿Cuáles son las metodologías activas aplicadas por los docentes para el desarrollo de la motivación en los estudiantes?

## **METODOLOGÍA**

La investigación se enmarcó en el enfoque mixto. Se realizó un estudio cualitativo centrado en la aplicación del método análisis-síntesis de contenidos, se realizó análisis de la información cuantitativa.

Para ello se emplearon: El método de observación científica que facilitó la determinación de los objetivos del área a estudiar, estableciendo los parámetros, la operatividad del estudio y precisando la opción adecuada para la recolección de datos; el método deductivo para comprobar la información a partir de evidencias y fundamentos sólidos, y que fue de gran utilidad para la elaboración del planteamiento del problema, especialmente para la redacción y comprobación del trabajo realizado, así como también en las conclusiones; el método analítico que proporcionó información fundamental para la revisión de literatura, en el discernimiento de la información y el análisis de datos, ubicando la situación actual del lugar de estudio y así poder desarrollar las estrategias adecuadas.

La población objeto de estudio fue de 310 alumnos y 6 profesores que imparten clases, el contexto de investigación ha sido la Unidad Educativa San Isidro ubicada en la provincia de Manabí, la muestra integrada en el estudio la representan 6 docentes y 63 estudiantes de bachillerato. El tipo de muestro es no probabilístico por conveniencia. Las técnicas aplicadas fueron la encuesta con la aplicación del cuestionario estructurado en escala de Likert como instrumento teniendo como propósito analizar las categorías de estudio denominadas metodologías activas y motivación.

## Resultados de la valoración de las metodologías activas en la motivación de estudiantes del bachillerato

Tabla 1. Datos informativos de los docentes encuestados

Alternativas	F	%
<b>Género</b>		
Femenino	3	50%
Masculino	3	50%
<b>Grupo etario</b>		
31-35	1	17%
36-40	3	50%
41-45	2	33%
<b>Nivel de formación</b>		
Tercer nivel	6	100%
<b>Títulos obtenidos</b>		
Licenciados en Ciencias de la Educación	4	66%
Ingeniero Industrial	1	17%
Ingeniera Comercial	1	17%
<b>Años de experiencia docente</b>		
6-9	3	50%
10-13	2	33%
13-16	1	17%

Fuente: Encuesta a docente

La Tabla 1, detalla que, de los 6 educadores encuestados, el 50% de los docentes encuestados representan al género femenino, y el otro 50% al masculino. Por su parte, el 50% de los encuestados poseen entre 36-40 años edad, logrando ser la edad mínima 31 y la máxima 44 años. Además, el 100% de los educadores de bachillerato poseen el tercer nivel de formación, afirmando el 66% poseer títulos de Licenciados en Ciencias de la Educación. Y, por último, se destaca que el 50% de los profesores tienen entre 6-9 años de experiencia docente. De esta forma la información descrita se convierte en los datos informativos más relevantes de los educadores encuestados que imparten las asignaturas de lengua y literatura, historia, matemática, inglés, biología, emprendimiento y gestión.

Tabla 2. Resultados de encuesta realizada a Docentes de bachillerato

Interrogantes	Frecuencia (F)					Porcentaje (%)						
	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Total F	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Total %
1 Conozco de manera eficiente el significado de metodologías activas.	-	2	-	3	1	6	-	33%	-	50%	17%	100%
2 Conozco de manera eficiente estrategias para el uso de metodologías activas.	2	-	-	4	-	6	33%	-	-	67%	-	100%
3 Recibo capacitaciones en las que fundamento mis conocimientos sobre metodologías activas.	1	3	-	2	-	6	17%	50%	-	33%	-	100%
4 Uso semanalmente metodologías activas en mis horas de clase.	-	4	-	2	-	6	-	67%	-	33%	-	100%
5 Las metodologías activas son una necesidad en la educación actual.	-	-	-	2	4	6	-	-	-	33%	67%	100%
6 Las metodologías activas facilitan en los estudiantes la asimilación de conocimientos.	0	0	0	3	3	6	0%	0%	0%	50%	50%	100%
7 Las metodologías activas permiten a los alumnos relacionar sus conocimientos con la realidad.	0	0	0	3	3	6	0%	0%	0%	50%	50%	100%
8 La implementación de metodologías activas modifica positivamente la conducta de los alumnos.	0	0	0	3	3	6	0%	0%	0%	50%	50%	100%
9 La implementación de metodologías activas permite mejorar la formación académica e integral de los alumnos.	0	0	0	3	3	6	0%	0%	0%	50%	50%	100%
10 La implementación de metodologías activas incentiva a una mayor participación de los alumnos.	0	0	0	3	3	6	0%	0%	0%	50%	50%	100%

La Tabla 2, describe que, de los 6 docentes encuestados, el 67% reconoce que están en total desacuerdo en el uso semanal de metodologías activas en las horas de clase impartidas, lo que denota que existe tradicionalismo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, se muestra que el 100% de los educadores encuestados aseguran que la implementación de metodologías activas incentiva a una mayor participación de los alumnos. Lo que deja en evidencia un conflicto de criterio entre la aplicación y el reconocimiento directo del aporte motivacional de la metodología activas.

Tabla 3. Datos informativos de los estudiantes de bachillerato

Alternativas	F	%
<b>Género</b>		
Femenino	52	82%
Masculino	11	18%
<b>Edades</b>		
14	6	13%
15	21	38%
16	17	30%
17	6	13%
18	2	6%

En estos resultados se observa que el 82% de los estudiantes encuestados pertenecen al género femenino. Y en lo referente, a las edades de los educandos con mayor predominio ha sido 15 años con un 38%, y 16 años con un 30%. De esta forma los referentes descritos se convierten en los datos informativos de los alumnos que de manera voluntaria participaron en el proceso investigativo.

Tabla 4. Resultados de encuesta realizada a Estudiantes de bachillerato

Interrogantes	Frecuencia (F)						Porcentaje (%)					
	Muy frecuentemente	Frecuentemente	Ocasionalmente	Raramente	Nunca	Total F	Muy frecuentemente	Frecuentemente	Ocasionalmente	Raramente	Nunca	Total %
1 Los docentes te incentivan a aprender mediante juegos.	-	-	4	56	3	63	-	-	6%	89%	5%	100%
2 Aplican los docentes actividades gamificadas (con componentes de juego) para estimular tu interés por aprender	-	-	-	2	61	63	-	-	-	-	97%	100%
3 Se desarrollan actividades donde se te involucre en el Trabajo Colaborativo.	-	21	35	7	0	63	-	33%	56%	11%	0%	100%
4 Comentas sobre contenidos aprendidos mediante la visualización de videos extra-clase.	-	-	16	37	10	63	-	-	25%	59%	16%	100%
5 Se promueve el cambio de actitudes en los educandos mediante del desarrollo del Aprendizaje Cooperativo.	-	-	8	39	16	63	-	-	13%	62%	25%	100%
6 En el aula, se promueve el desarrollo de actitudes positivas ante dificultades que se presenten con la aplicación del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP).	-	-	5	41	17	63	-	-	8%	65%	27%	100%
7 Se integra el uso de recursos tecnológicos en el aula.	-	-	24	39	-	63	-	-	38%	62%	0%	100%
8 Durante las jornadas educativa se utilizan materiales didácticos.	-	-	21	42	-	63	-	-	33%	67%	0%	100%
9 En el desarrollo de la clase, los docentes te motivan correctamente.	-	4	5	41	13	63	-	6%	8%	65%	21%	100%
10 Se aplican técnica de motivación en el proceso de desarrollo de la clase.	-	-	-	18	45	63	-	-	-	29%	71%	100%

En la Tabla 4, se describen los resultados de la encuesta realizada a 63 estudiantes de bachillerato. Ante lo cual se evidencia que los docentes no aplican con frecuencias metodologías activas, pero se logró denotar con un 56% que criterio de los educandos encuestados los educadores realizan ocasionalmente Trabajos Colaborativos. Además, el 65% de los encuestados afirman que raramente en el desarrollo de la clase, los docentes los motivan correctamente, frente al 71% de educandos que aseguran que en desarrollo de las jornadas educativas los docentes nunca aplican técnica de motivación.

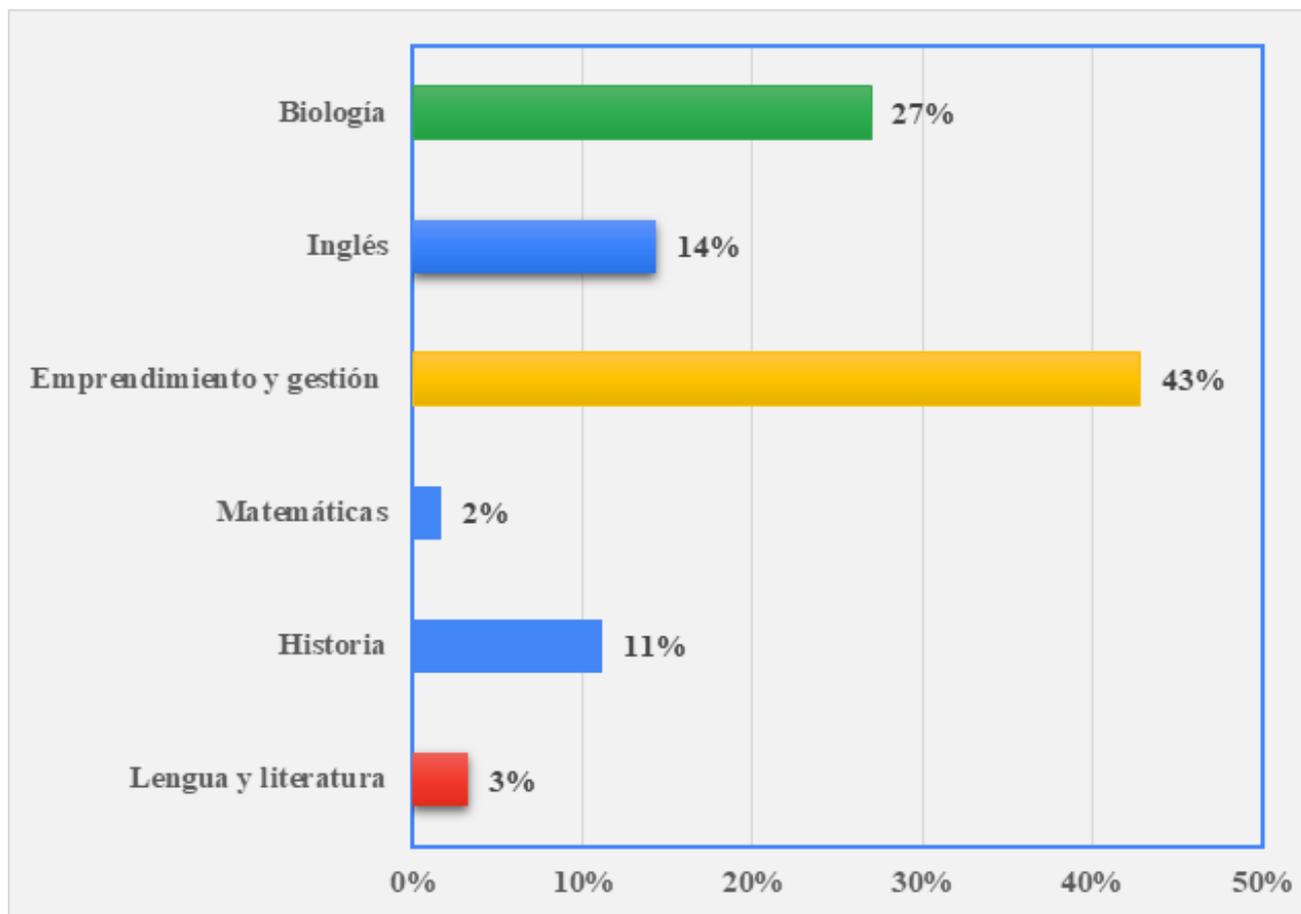


Gráfico 1. Asignatura en la que se motiva con mayor frecuencia a los estudiantes a realizar diversas actividades para activar el aprendizaje

En la Figura 2, se detalla que, de los 63 estudiantes encuestados, el 43% afirmó que la asignatura de la que reciben mayor motivación por parte de los docentes es la denominada emprendimiento y gestión. Es meritorio manifestar que la docente que imparte los contenidos de esta materia posee título de Ingeniera Comercial, y según criterio de los educandos realiza actividades educativas diferentes que los demás educadores. Por ejemplo, los incentiva a utilizar recursos tecnológicos para la elaboración de actividades realizadas en grupos de trabajo como comerciales de productos creados por ellos mismos.

## DISCUSIÓN

Castro y Loor (2021) en estudio realizado dejaron en evidencia los beneficios derivados de las metodologías activas, denotando así que cuando han sido utilizadas, por parte de los docentes, han ayudado a una mayor participación de los alumnos en clases, han posibilitado una educación más integral y académica, modificado de manera positiva la conducta. permitido que los educandos realicen una relacionen de los conocimientos adquirido con la realidad, en la investigación realizada se evidencia que los docentes conocen de las metodologías activas, pero no la aplican muchos trabajan con el método tradicional lo que se refleja en que algunos estudiantes no se sientan motivados a recibir clases con ciertas asignaturas.

Castro y Vega (2021) enfatizan que “el docente debe centrarse en las características de cada estudiante, con miras de fomentar el interés por un aprendizaje más eficaz y destruir la idea de que no merece la pena esforzarse” (p. 324). Por lo que se deduce que, el docente antes de seleccionar y aplicar una metodología activa debe de identificar las diferencias individuales del alumnado para desarrollar destrezas de aprendizaje de manera efectiva, esto se vuelve complicado con una población de 310 alumnos con un aproximado de 35

por aula es un gran desafío determinar la necesidad de cada estudiante tomando en cuenta que en algunas asignaturas tienen pocas horas pedagógicas a la semana.

Roa et al. (2022) puntualiza que “algunas metodologías como el aprendizaje cooperativo son más difíciles de implementar en las aulas al requerir el contacto estrecho entre estudiantes. Otras metodologías sustentadas por las TIC son más proclives a una aplicación que respete las normas sanitarias de la pandemia” (p. 106). Por ejemplo, la gamificación es una de las metodologías activas que pueden generar un mayor grado de motivación en los estudiantes, sobre todo, en el alumnado de bachillerato. De esta forma, Sánchez (2020) defiende que “la gamificación puede motivar a los estudiantes, aprovechar el conocimiento y hacerlos más independientes del propio aprendizaje” (p. 103),

Es notable la carencia de implementación de las metodologías activas en las Unidades Educativas San Isidro, los docentes rara vez utilizan la gamificación como herramienta de aprendizaje y de la misma manera no se integra el uso de la tecnología en el aula esto último se debe a que en la institución educativa el internet es intermitente lo que provoca que la conectividad llegue a cada una de los cursos, ocasionalmente se trabaja de manera colaborativa en las aulas de clases lo que no promueve la integración entre los alumnos.

Además, Marcillo y Portilla (2022) argumenta que “una de las metodologías activas más eficaces para el alcance de aprendizajes significativos en la disciplina de matemáticas es el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)” (p. 297). Por su parte, Juárez et al. (2019) aseguran que en el Aprendizaje Cooperativo “Los beneficios que aporta al alumnado son de tipo académico, cognitivo, psicológico y socioeducativo, entre otros” (p. 206). Y el Aula Invertida, según Cedeño y Viguera (2020) es una valiosa “técnica disponible, frente a la creciente utilización de medios virtuales para el aprendizaje, apoyándose en nuevos paradigmas, que requieren del compromiso docente, por lo que su formación, capacitación y autoaprendizaje le darán la pauta para incursionar en innovadores modelos de aprendizaje” (p. 882).

El aula invertida es una de las metodologías activas poco utilizadas por los docentes de la institución, sin embargo, se trabaja con los recursos que poseen los estudiantes como los textos escolares que les proporciona el gobierno para que lleguen a las aulas con un conocimiento previo del tema que se va a tratar en clases, pocas veces se trabaja con videos ya que no todos los alumnos poseen internet en sus hogares para descargarlos, raramente los profesores trabajan con el aprendizaje basado en problemas (ABP) y está considerado como una herramienta que promueve el desarrollo metacognitivo de los educados y hace que ellos relacionen y puedan solucionar un problema de la vida real.

Pese a que los docentes son conscientes que es una gran necesidad implementar metodologías activas que promueve un cambio de actitud de los estudiantes, mejora su formación académica y permite una mayor participación en clases, muchos de ellos no la implementan debido a que no reciben capacitaciones por parte de la institución educativa y por ende los estudiantes no se sienten motivados con la metodología aplicada por algunos docentes.

## **CONCLUSIONES**

El estudio investigativo realizado permitió establecer que las metodologías activas tienen una valiosa contribución en el desarrollo de la motivación de los estudiantes de bachillerato. Se identificó que existen docentes que aplican de forma ocasional el trabajo colaborativo. El aula invertida, el juego, el aprendizaje basado en problemas no son aplicados con regularidad por los educadores. Además, se denotó que el profesorado no aplica técnicas de motivación, y según el criterio del alumnado en la docente de la asignatura de emprendimiento y gestión la que con frecuencia los motiva a realizar diversas actividades educativas para desarrollar el aprendizaje. En consecuencia, se manifiesta que la educación de estudiantes del milenio requiere de docente que dominen las Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) que propician entornos de enseñanza-aprendizaje

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

1. Apesteña, I. (2021). Aprendizaje colaborativo y estrategias de aprendizaje en estudiantes de Farmacia y Bioquímica de una universidad nacional de Lima. Universidad César Vallejo. Perú .
2. Atkinson, E. (2000). Una investigación sobre la relación entre la motivación del profesor y la motivación del alumno. *Psicología Educativa*, (20), 45-47.

3. Ballesta, F., Izquiero, T., y Romero, B. (2011). Percepción del alumnado de pedagogía ante el uso de metodología activas. *Education siglo XIX*, (29) 353- 368.
4. Basso, M.; Bravo, M.; Castro, A.; Moranga, C. . (2018). Propuesta de modelo tecnológico para flipped Classroom (T- flic) en educación superior . *Electrónica Educare* , 22 (2), 1 (17). doi: 1.15359/ree.22-2.2.
5. Bedin, E., Del Pino, J. (2020). LA MOVILIZACIÓN DE COMPETENCIAS Y EL DESARROLLO COGNITIVO UNIVERSAL-BILATERAL DEL APRENDIZAJE EN LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIASDEL APRENDIZAJE EN LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS. *Paradigma*, 41, 360- 383.
6. Carrera, C. (2017 ). Del Homo Ludens a la gamificación . *Revista Quaderns de filosofía* , (4), 17- 18.
7. Castro, A. y Vega, J. (2021). La motivación y su relación con el aprendizaje en la asignatura de física de tercero de bachillerato general unificado. *Revista Educare*, 25 (2), 322- 348. doi:<https://doi.org/10.464/reduipb.v25i2.1503>
8. Castro, A., y Loor, J. (2021). Aplicación de metodologías activas en el uso de las TICS en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los docentes Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa "Avanzando al Futuro"de la ciudad y provincia de Esmeraldas. Tesis Maestría: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
9. Cedeño, M., y Viguera, J. (2020.). Aula invertida una estrategia motivadora de enseñanza para estudiantes de educación general básica. *Revista Dominio de las Ciencias*, 6(3), 878-897. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7539749.pdf>
10. Fernández, M. y Manzano, D. (2018). Análisis de las diferencias en la competencia digital de los alumnos españoles. *Revista de Sociología*, 103 (2), 175- 198. doi:<https://doi.org/10.5565/rev/papers.2369>
11. Giraldo, O., Zuluaga, J., y Naranjo, D. . (2020). La proyección social, una apuesta desde el acompañamiento pedagógico. *Revista de sociología*, 103 (2), 175-198.
12. Gutierrez, No.,Herrera S., y Pérez, Y. (2017). Las TIC en la enseñanza del ingles en Educacion Básica. *Electronica sobre tecnología, educación y sociedad*, 7.
13. Juárez, M., Rasskin, I., y Mendo, S. (2019 ). El aprendizaje cooperativo, una metodología activa para la educación del siglo XXI: una revisión bibliográfica . *Revista de Ciencias Sociales, Prisma Social* , (26), 201-210 .
14. Kim, S.; Song, K.; Lockee, B.; & Burton, J. (2018 ). Gamification in learning and education. Enjoy learning like gaming. Switzerland: Springer .
15. Kurni, M., y Saritha, K. (2021). Applying Collaborative Learning for Enhancing the Teaching- Learning Process in Online Learning through Social Media. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*,, 16 (16), 251- 259. doi:<https://doi.org/10.3991/ijet.v16i16.23207>
16. Marcillo, M., y Portilla, G. (2022). Práctica docente innovadora para el desarrollo de aprendizajes Significativos desde el enfoque basado en problemas. *Polo del Conocimiento*, 7(3), 293-312. doi:<https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3731>
17. Martínez, J. (2017). Comportamiento informacional de los estudiantes de bachillerato en España: diagnóstico de sus competencias digitales e informacionale. *Universida de Murcia*.
18. Medina, P.; Deroncele, A. (2020 ). La práctica investigativa y dialógico-reflexiva para orientar la problematización como operador epistémico de la construcción científico-textual . *Revista Inclusiones* , 7 (2) 37- 46.
19. Mendo, S., León, B., Felipe, E., Polo, M., e Iglesias, D. (2018). Cooperative Team Learning and the Development of Social Skills in Higher Education: The variables Involved. *Frontiers in Psychology*. doi:<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01536>
20. Meneses. (2017). El proceso de enseñanza- aprendizaje: el acto didáctico . *Rovira: Unirovira* , p.2.
21. Pisabarro, A., Vivaracho, C., . (2018). Gamificación en el aula: Gincana de programación . *Revisión* , 85- 93.
22. Ramírez, M., García, D., González, A., Sánchez, M., y Moreno, M. (2019). Efecto de la implementación del programa CONSTRUYE T sobre la motivación escolar en alumnos de bajo rendimiento académico . *Revista de divulgación de la ciencia Joven en la ciencia*, 5 (8).
23. Roa, J., Sánchez, A., Sánchez, N. y Basilotta, V. (2022 ). Uso de la gamificación como metodología activa en la Educación secundaria española durante la pandemia por COVID-19. *Revista: REIDOCREA* , 11 (10), 105-119.
24. Sánchez, C. (2020). Gamificación en la educación básica pública, posibilidades de apliación. *Interconectando Saberes. Revista de investigación científica*, 5(9), 95-107. doi:<https://doi.org/10.25009/IS.VOI9.2640>
25. Sanguña, E., Vascones, B., Gonzales, A., Moso, G.,. (2017). Incidencia de las estrategias metodológicas activas en el aprendizaje significativo. *Polo del Conocimiento*, 22-43.

26. Tigrero, E. (2021 ). La lúdica y las herramientas tecnológicas para el aprendizaje de la matemática de la unidad educativa "salinas siglo xxi" . Ecuador : Universidad Estatal Península de Santa Elena .

27. Torrecilla, S. (2018). Flipped Classroom : un modelo pedagógico eficaz en el aprendizaje de Science. Revista Iberoamerica de Educación, 76 (1), 9- 22.

28. UNESCO. (2018). La Agenda 2030 y la Agenda Regional de Genero. Sinergias para la igualdad en América Latina y el Caribe. CEPAL. Obtenido de [https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40155/24/S1801141\\_es.pdf](https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40155/24/S1801141_es.pdf)

### **Conflicto de intereses**

Los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses.

### **Declaración de responsabilidad de autoría**

Los autores del manuscrito señalado, DECLARAMOS que hemos contribuido directamente a su contenido intelectual, así como a la génesis y análisis de sus datos; por lo cual, estamos en condiciones de hacernos públicamente responsable de él y aceptamos que sus nombres figuren en la lista de autores en el orden indicado. Además, hemos cumplido los requisitos éticos de la publicación mencionada, habiendo consultado la Declaración de Ética y mala praxis en la publicación.

Rosa Mariana Casquete Cevallos, Elizabeth Del Carmen Ormaza Esmeraldas: Proceso de revisión de literatura y redacción del artículo.