



**Título: "El desafío de la educación postpandemia: la
transición de lo virtual a lo presencial"**

Tutor: Roque Pettinari

Alumno: Jeremias Jonatan Giani

Título por obtener: Profesorado Universitario para la Educación
Secundaria y Superior

Facultad: Ciencias de la educación y psicopedagogía

Universidad Abierta Interamericana

Fecha: agosto 2023

RESUMEN

El avance tecnológico ha desempeñado un papel fundamental en la educación al facilitar la implementación de herramientas pedagógicas. La pandemia planteó desafíos significativos para las instituciones educativas, pero la virtualidad demostró ser práctica y eficaz, permitiendo la adaptación a la nueva realidad. La limitación de la presencialidad impulsó un cambio rápido hacia el aprendizaje en línea, donde tanto profesores como alumnos tuvieron que buscar soluciones alternativas para asegurar la continuidad educativa.

Las ventajas de estas herramientas son notables, destacándose su accesibilidad desde cualquier lugar con conexión a internet, superando las barreras geográficas y ofreciendo oportunidades flexibles de aprendizaje. Además, proporcionan diversos materiales didácticos, como videos, audios, presentaciones interactivas y actividades, enriqueciendo la experiencia de aprendizaje y adaptándose a diferentes estilos de aprendizaje.

La personalización del proceso educativo es esencial en este contexto, permitiendo a los docentes diseñar contenido de calidad y ajustar el ritmo y nivel de comprensión de cada alumno. Esto fomenta el aprendizaje autónomo y brinda retroalimentación directa sobre el progreso del alumno. A través de esta monitorización, los docentes pueden intervenir oportunamente para abordar desafíos específicos.

Sin embargo, el regreso gradual a la presencialidad plantea nuevos desafíos en el ámbito educativo. La integración de enfoques virtuales y presenciales busca aprovechar lo mejor de ambas modalidades, enriqueciendo la experiencia educativa. La investigación se plantea cómo las herramientas pedagógicas pueden motivar a los estudiantes a transitar desde la virtualidad impuesta por la pandemia hacia la presencialidad.

Las herramientas pedagógicas muestran que la tecnología puede ser una solución efectiva en la educación, superando barreras geográficas y adaptándose a diversas capacidades de aprendizaje. Sin embargo, la transición entre lo virtual y lo presencial requiere una reflexión crítica y planificación cuidadosa para lograr una educación equilibrada de calidad en el nuevo contexto postpandemia.

El objetivo de la investigación es describir cómo las herramientas pedagógicas facilitan la motivación y adquisición de conocimientos en los alumnos de una universidad privada en Rosario. Se plantean hipótesis sobre cómo estas herramientas han mejorado la

enseñanza y se establecen objetivos para explorar las estrategias pedagógicas utilizadas por los docentes, desde el cambio de paradigma educativo hasta la motivación y personalización del aprendizaje.

Las palabras clave incluyen motivación, virtualidad, herramientas pedagógicas y docentes. La justificación de la investigación se basa en los cambios significativos en la educación después de la pandemia, y cómo las herramientas tecnológicas han ayudado a superar las limitaciones impuestas por las circunstancias adversas, permitiendo nuevas oportunidades y desafíos educativos. Se mencionan varias herramientas pedagógicas, como la ludificación y las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), que mejoran la dinámica de las clases y facilitan el aprendizaje. Se resalta la importancia de la motivación docente para crear ambientes de aprendizaje efectivos y colaborativos, fomentando la autonomía y la interacción entre los estudiantes.

En conclusión, la tecnología ha transformado la educación al facilitar la implementación de herramientas pedagógicas en respuesta a desafíos como la pandemia. Estas herramientas permiten la personalización, la motivación y la interacción en el aprendizaje, pero la transición entre lo virtual y lo presencial requiere una planificación cuidadosa. La investigación busca comprender cómo estas herramientas impactan en la motivación y el aprendizaje en una universidad en Rosario, destacando la importancia de la motivación docente y la adaptabilidad tecnológica en el proceso educativo.

Por supuesto, aquí tienes cinco palabras clave del texto anterior:

Palabras claves: Tecnología – Herramientas pedagógicas – Virtualidad – Motivación – Aprendizaje.

Índice

Planteamiento del problema	6
Introducción y Preguntas de investigación.....	6
Hipótesis	8
Objetivos.....	8
Palabras clave.....	8
Justificación.....	8
Marco teórico	10
Las herramientas pedagógicas	10
Que son y cómo funcionan	10
La ludificación como herramienta pedagógica.....	11
Herramientas para la creación, distribución y gestión de cursos a través de internet	12
Revolucionarias herramientas educativas para potenciar la eficiencia docente: organización, creación y gestión sin límites	12
El teléfono inteligente (smartphone) como herramienta pedagógica.....	15
El uso de pedagógico de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (Tics) como herramientas.....	16
La motivación docente	17
La motivación docente y su repercusión en la calidad educativa.....	17
La adquisición de conocimiento por medio virtual y presencial	18
La importancia de uso de las plataformas virtuales en la educación superior	19
El traspaso de lo virtual a lo presencial: Volviendo a una nueva normalidad	20
Las aulas híbridas en la educación actual.....	21
Marco Metodológico	22
Población y muestra (Contexto de estudio. Factores)	22
Instrumentos de investigación	22
Técnicas	22
Instrumentos.....	22
Procedimientos	23
Consideraciones éticas.....	23
Resultados.....	24
Análisis de los resultados.....	25
Conclusiones	26
Planificación de la Intervención	27
Objetivos de la intervención	27
Propuesta o Acciones de Intervención a realizar.....	27

Lugar	28
Temporalidad	28
Destinatarios	28
Factibilidad o Viabilidad y recursos	28
Impacto	29
Resultados esperados	29
Evaluación de la intervención	30
Conclusiones y prospectivas	30
Bibliografía.....	33
ANEXOS	36

Planteamiento del problema

Introducción y Preguntas de investigación

La tecnología ha desempeñado un papel crucial en el ámbito educativo, que facilitaron la implementación de herramientas pedagógicas. En medio de los desafíos propuestos por la pandemia, las instituciones educativas se vieron afectadas para brindar sus clases, por lo cual la practicidad y eficacia de la virtualidad permitió adaptarse a la nueva realidad. Al ser coaccionada la presencialidad en la enseñanza, propuso un rápido cambio hacia el aprendizaje en línea, también conocido como la virtualidad. De esta manera, al cerrar las puertas las aulas físicas, tanto docentes como alumnos se vieron obligados a encontrar variables, soluciones alternativas, para asegurar la continuidad del proceso educativo. Gracias a este contexto, las herramientas pedagógicas implementadas por la tecnología emergieron con una finalidad efectiva y accesible para los diferentes usuarios de las mismas.

Entre las diferentes ventajas que proporcionan, la más destacada es su practicidad en la accesibilidad: desde cualquier lugar, con conexión a internet, no hay barrera geográfica que limite el intercambio de oportunidades de aprendizaje, de manera flexible y autónoma. Es beneficio es de suma importancia para los alumnos en zonas rurales o con dificultades para la educación tradicional. Sumando que las herramientas mencionadas ofrecen la posibilidad de acceder a diversos materiales didácticos, de índole distinta, con la misma finalidad, los cuales serían videos, audios, presentaciones interactivas y actividades las veinticuatro horas, que enriquecen la experiencia de aprendizaje y sus variados estilos de los mismo.

La capacidad de resolución y eficacia de las herramientas antes mencionadas está en la esencia de la personalización del proceso educativo, el cual se adapta fácilmente a los diferentes procesos y necesidades de los alumnos. Las plataformas de aprendizaje virtual permiten que los docentes puedan diseñar y proporcionar contenido educativo de calidad, ajustando el ritmo y nivel de comprensión de cada alumno, con una demanda mínima de tiempo. Al tener un enfoque más individualizado, los alumnos avanzan en sintonía a su ritmo y con retroalimentación directa sobre su progreso a lo largo del tiempo. De esta manera,

los docentes pueden monitorear los avatares que se enfrentan sus alumnos e intervenir de manera oportuna y precisa.

Por ello, es importante considerar y reconocer que la transición de lo virtual a lo presencial nos enfrenta a un desafío increíble en el ámbito educativo. Con el pasar de los días, y que todo iba mejorando en el ámbito de la salud, se comenzaron a abrir nuevamente las diversas instituciones educativas, en una combinación entre lo virtual y presencial y comprendiendo cuales podrían llegar a ser las mejores herramientas para aprovechar de manera eficaz y efectiva el aprendizaje en su integralidad. Por ende, la integración de ambas modalidades facilitó comprender y aprovechar lo mejor de cada enfoque y crear uno nuevo más enriquecedor.

En concreto, las herramientas pedagógicas implementadas han logrado demostrar que la tecnología llegó a ser una solución práctica y efectiva en el ámbito educativo, adquiriendo que el alumnado adquiriera conocimientos, más allá de las barreras geográficas y diferentes capacidades de aprendizaje. No obstante, el pasaje de lo virtual a lo presencial nos plantea un nuevo desafío a superar, que exige de todos nosotros la reflexión crítica y consciente, sobre la planificación cautelosa sobre cómo lograr que exista una educación de calidad y equilibrada en este nuevo contexto de postpandemia.

Ante dicha situación, nos planteamos:

¿Qué herramientas pedagógicas utilizan el plantel docente para motivar al alumnado a aprehender el conocimiento desde la virtualidad, propuesta por la pandemia, a la presencialidad, en la universidad privada de la ciudad de Rosario Universidad?

Hipótesis

La implementación de las herramientas pedagógicas, facilitadas por la tecnología, facilitan la adquisición de los conocimientos del alumnado, gracias a la practicidad y eficacia que presentan dada las circunstancias que la escuela post pandemia ha logrado conquistar

Objetivos

Objetivo General

- Describir las herramientas pedagógicas que emplean los docentes de la universidad privada de la ciudad de Rosario para motivar a su alumnado

Objetivos Específicos

- Enumerar las herramientas pedagógicas aprendidas por un docente
- Explicar sobre la motivación

Palabras clave

Motivación-virtualidad-herramientas pedagógicas-docentes

Justificación

Luego de la pandemia, el mundo ha cambiado y el ámbito educativo no ha quedado exento. Esos cambios significativos en el ámbito mencionado se fomentaron a la hora de impartir los conocimientos a los alumnos. La adaptación forzada de las herramientas tecnológicas en las instituciones educativas ha favorecido atravesar las limitaciones por las circunstancias adversas de la pandemia, permitiendo nuevas oportunidades y desafíos para llevar adelante en la educación.

El objetivo que persigue esta investigación es visibilizar como las herramientas pedagógicas fueron implementadas para brindar contribuir a la adquisición del conocimiento por parte de los diversos grupos de alumnos de diversas edades con habilidades diferentes. Ya sea desde:

- El cambio de paradigma educativo, de la presencialidad a la virtualidad (y ahora de la virtualidad a la presencialidad): como explorar las nuevas herramientas pedagógicas y como aplicarlas según sean necesarias.

- La practicidad y su accesibilidad sin fronteras: los recursos digitales de las diversas plataformas online que existen permiten a los alumnos acceder a materiales de diferentes indoles, ya sean audios explicativos, videos interactivos y presentaciones integrales, logrando captar la atención de los alumnos y que aprehendan del conocimiento y sus maneras simples.

- La eficiencia y personalización de la educación: las tecnologías ofrecen un sinfín de métodos adaptativos de enseñanza dependiendo de la necesidad requerida y la forma de retroalimentar al docente para sus ajustes a futuro, dependiendo de cada alumno.

- Colaborativo y feedback asegurado: Las mismas tecnológicas brindan espacios para construir espacios de colaboración, entre los mismos alumnos entre sí y con sus docentes, desde el enfoque colaborativo promueve el trabajo en equipo y pensamiento crítico colectivo.

Por estas razones y muchas más, la justificación de la investigación es para indagar sobre como las herramientas pedagógicas han sido implementadas, enfocadas en los diversos alumnos y sus capacidades de atención y como los docentes llevan a cabo la motivación de pasar de la virtualidad a nuevamente la presencialidad, sin perder el enfoque pedagógico y las herramientas aprendidas en la pandemia.

Marco teórico

Las herramientas pedagógicas

Que son y cómo funcionan

Según la autora Gutiérrez Valderrama (2011), las herramientas pedagógicas son aquellos elementos o medios que, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, intervienen en los estudiantes; las cuales facilitaran, optimizando la calidad, a la formación impartida. Es decir, el camino a seguir. En consonancia con la autora anterior, la autora Restrepo Chávez (2017), comprende a las herramientas pedagógicas como estrategias fundamentales del proceso enseñanza-aprendizaje, ofreciendo una nueva intervención educativa útil, con una “triple tara de acción educativa”, la cual será: Prevenir, Optimizar; y Recuperar.

Las mismas tienen multiplicidad de funciones, que los autores Marina y Pellicer (2016) en su libro “La inteligencia que aprende”, explican a la perfección como “el arte de conseguir que alguien aprenda”; las funciones serían:

- * Entorno: para un correcto aprendizaje del estudiante, es un aspecto fundamental poder reducir cualquier obstáculo que impida la adquisición de conocimientos.

- * Recompensa: se trata de motivar al alumno para el alcance de la meta/objetivo, premiando la conducta que tendera a ser repetida.

- * Sanción: por medio de la evitación de castigos, se evitará molestias para el alumno.

- * Ejemplo: por medio de la imitación del ser humano, es un valor agregado.

- * Cambio de creencias: En este caso, es poder hacer hincapié en la autoconfianza, para que el alumno sea capaz de las actividades a realizar tanto individual como grupalmente, adquiriendo de a poco los conocimientos y valores impartidos.

- * Cambio de sentimientos y deseos: El cambio de sentimientos será proactivo para una transición de acciones, lo cual dejan en claro los autores.

- * Razonamiento: permitir generar un significado en el alumno, no centrándose en lo conductual, sino en lo cognitivo.

* Repetición y hábito: la repetición hace al hábito, como dice el dicho, acá brindará un espacio donde el hábito será un facilitador para evitar un conflicto en el momento de tomar una decisión.

* Reflexión sobre el aprendizaje: los autores recalcan que el valor de la cognición reside en la propia evaluación del alumno.

Los autores antes mencionados explican que las herramientas pedagógicas van más allá del aula; trascendiendo lo familiar, social o laboral, que facilitaran como catapulta para cualquier clase de aprendizaje en el presente y futuro.

La ludificación como herramienta pedagógica

Luego de comprender que es y para que sirven las herramientas pedagógicas, es clave comprender que tipos de herramientas existen y cuales son sus funciones. Una función dinámica, creativa y participativa es la “ludificación como herramienta pedagógica” (Perdomo Vargas, 2019). El autor explica que la ludificación tiene una base psicológica con argumentos en relación a diversos procesos básicos, tales como la motivación, la emoción y también el aprendizaje por asociación. La ludificación en sí, precisa de un entendimiento de los procesos básicos mencionados, siendo involucrados en la aprehensión del conocimiento de manera didáctica.

Esta misma ha logrado convertirse en uno de sus principales referentes vinculado en la innovación pedagógica, en diversas áreas tales como el conocimiento, desafiando la educación tradicional de enseñanza, favoreciendo que el conocimiento impacte a un número de personas mayor con necesidades cognitivas diversas. La forma de aplicación tiene varios campos, como la neuropsicología, entre otros. En resumen, será aplicada dependiendo del contexto y objetivos perseguidos del aprendizaje que se desea alcanzar.

Los autores plantean como ideas secundarias sobre la ludificación aquellas que apoyan a la principal, es decir, la mejora de la motivación y las conductas específicas del ámbito educativo. La ludificación tiene varios aspectos de utilidad como:

Implementación de prácticas pedagógicas que conllevan un efecto positivo en las metas de los estudiantes y sus actitudes impartidas

Incidencia en la motivación intrínseca

Como herramienta útil en la mejoría del comportamiento estudiantil

En conclusión, es lograr que la perspectiva del aprendizaje conductista se enfoque en la retroalimentación de mejoría de aprendizaje, con interés en la motivación intrínseca, que conlleve a una relevancia personal, con fundamento en las emociones y como ellas tiene importancia en el aprendizaje y retención de la información al largo plazo.

Herramientas para la creación, distribución y gestión de cursos a través de internet

De Benito Crosetti (2006) menciona diversas clases de herramientas para la creación de materiales multimedia, que facilitan y favorecen la dinámica de las clases en el aula, por medio de ejercicios de autoevaluación, como simuladores, que estimulan a la autonomía e interacción de los alumnos a través de los diferentes actividades curriculares. La evolución tecnológica de las mismas, por medio del interés aplicado a las redes educativas, promovió una vasta cantidad de experiencias aprendizaje-enseñanza en el entramado de las redes. Al haber un aumento de demanda de formación virtual, sumando a un aumento de educadores que emplean los servicios de internet a la hora de mejorar su actividad profesional, potencia y desafía la investigación y desarrollo de las herramientas para una accesibilidad más didáctica por los estudiantes.

En breves palabras, el campo educativo gracias al uso de internet ha crecido significativamente, creando herramientas más útiles y accesibles tanto para la enseñanza como el aprendizaje en línea.

La autora expone una visión general sobre las herramientas pedagógicas disponibles, tales como la creación, distribución y gestión de los diferentes cursos en línea, gratuitas como abonadas, empleadas por docentes para crear entornos accesibles, dinámicos y prácticos de enseñanza-aprendizaje. De ahí, se puede rastrear la pluralidad de necesidades y posibilidades para lograr objetivos educativos tanto generales como específicos, como el conocimiento y funcionalidades de las mismas a la hora de tomar decisiones con cuales emplear.

Revolucionarias herramientas educativas para potenciar la eficiencia docente: organización, creación y gestión sin límites

Para implementar un aula dinámica, interactiva, accesible y practica, los docentes aplican herramientas educativas que favorecen la organización, estimulan la creación y facilitan la gestión de la labor como docente. Las herramientas educativas mas conocidas y empleadas por los docentes y los alumnos a través de diferentes ámbitos educativos son enumeradas a continuación:

1. Decktoys: Permite crear itinerarios gamificados con ejercicios y juegos online para que los estudiantes aprendan de manera divertida. <https://deck.toys/>

2. Flexclip: Creador de vídeos que ofrece opciones para empezar desde cero o utilizar plantillas predefinidas, facilitando la elaboración de contenidos audiovisuales. <https://www.flexclip.com/es/>

3. Genmagic: Proporciona juegos educativos para diversas asignaturas y edades, además de permitir a los docentes crear sus propias aplicaciones personalizadas. <https://www.genmagic.net/>

4. Pixton: Herramienta para maquetar cómics y elaborar historias atractivas que ayuden a los estudiantes a recordar los conceptos estudiados. <https://www-es.pixton.com/>

5. Quizlet: Permite crear tarjetas visuales y juegos interactivos para repasar y reforzar el aprendizaje en cualquier asignatura. <https://quizlet.com/latest>

7. Cerebriti Edu: Plataforma que combina juegos interactivos y evaluación para calificar a los estudiantes de manera divertida. <https://www.cerebriti.com/>

8. ClassDojo: Herramienta para gamificar el aula y gestionar el comportamiento de los estudiantes, con la posibilidad de establecer una comunicación directa con las familias. <https://www.classdojo.com/>

9. EDPuzzle: Permite "flipear" la clase utilizando vídeos como base para crear contenido didáctico interactivo con preguntas y comentarios. <https://edpuzzle.com/>

10. GoConqr: Plataforma colaborativa que ofrece recursos en diferentes formatos (mapas conceptuales, líneas de tiempo, esquemas) y facilita el aprendizaje entre los estudiantes. <https://www.goconqr.com/es>

11. Genially: Permite crear infografías interactivas y atractivas para explicar lecciones completas de manera visual. <https://genial.ly/es/>

12. Office 365: Suite de aplicaciones colaborativas en la nube (Word, Excel, PowerPoint) que facilita la creación de trabajos conjuntos y el uso de dispositivos móviles. <https://www.office.com/>

13. TriviNet: Plataforma para crear "triviales" personalizados que ayudan a evaluar a los estudiantes mediante preguntas y respuestas. <https://www.trivinet.com/es/trivial-online/version-web>

14. Prezi: Herramienta para crear presentaciones en línea con transiciones dinámicas y un enfoque interactivo. <https://prezi.com/es/>

15. Code.org: Plataforma que enseña los fundamentos de la programación de manera progresiva y lúdica, apta para todas las edades. <https://code.org/>

16. Kahoot: Permite crear concursos de preguntas y respuestas interactivos para repasar y evaluar los conocimientos de los estudiantes. <https://kahoot.it/>

17. Teams de Microsoft: Facilita el trabajo colaborativo al reunir todo el contenido en un mismo lugar, permitiendo compartir tareas y comunicarse con los participantes. <https://www.microsoft.com/es-ar/microsoft-teams/log-in>

18. Padlet: Herramienta para organizar el temario, compartir información adicional y generar debates a través de "muros" interactivos. <https://es.padlet.com/>

19. Popplet: Permite crear mapas conceptuales y esquemas de manera sencilla y colaborativa, facilitando la comprensión de conceptos complejos. <https://www.popplet.com/>

20. Classroom: Proporciona un espacio virtual donde los docentes pueden organizar el temario, comunicarse con los estudiantes y recoger trabajos. <https://classroom.google.com/>

21. Vyond: Herramienta para crear vídeos animados personalizados, con opciones de edición y posibilidad de compartir en diferentes plataformas. <https://www.vyond.com/>

22. Dropbox: Permite almacenar y compartir archivos, además de sincronizar carpetas con otros usuarios para una colaboración más eficiente. <https://www.dropbox.com/home>

23. The Together Group: Ofrece múltiples recursos y materiales para el profesorado, incluyendo plantillas para planificar tareas, proyectos, talleres, entre otros. <https://www.thetogethergroup.com/>

24. Socrative: Herramienta de evaluación que fomenta la participación e interacción en clase mediante juegos de preguntas y respuestas en tiempo real. <https://www.socrative.com/>

26. Esemtia: Ayuda a gestionar actividades del aula, crear ejercicios, organizar grupos y tareas, diseñar rúbricas y compartir calificaciones. <https://edu.esemtia.com/LoginEsemtia.aspx>

Estas herramientas y aplicaciones brindan una gran ayuda a los docentes en la organización de sus tareas, a la hora de crear contenido dinámico e interactivo y en la gestión de la labor educativa, estimulando la motivación y entusiasmo del mismo, a la hora de mantener a los alumnos enfocados en la adquisición del conocimiento.

El teléfono inteligente (smartphone) como herramienta pedagógica

El celular hoy en día, también nombrado como teléfono inteligente, smartphone, móvil, es una herramienta que es de gran utilidad siempre y cuando sepa uno aplicarlo. En algunos casos, podría ser como distractor, ya sea por la reducción de batería, las notificaciones, memoria limitada, entre otras, facilitando un desenfoco hacia los alumnos que no favorece un ambiente educativo constructivo. Sin embargo, bien implementado, se puede utilizar como una ventaja, posibilitando conectividad a internet de bases de datos ilimitados, accesibilidad a los diversos alumnos sin inconvenientes geográficos y emplear herramientas poderosas, como chatgpt, para que ayuden a la construcción de conocimiento y como asesor virtual, de consulta ante inconvenientes temporales, como fue aplicado como experimento a lo largo de la investigación presente, para localizar ventajas y desventajas en el aprendizaje educativo y colaborativo mediante cuestionarios a docentes y alumnos, y a miles de utilidades que nos encontramos implementar a lo largo del tiempo.

Los principales usos educativos que son empleados en los ámbitos educativos, en especial al universitario, son las diversas posibilidades tales como estar comunicados en todo momento, no ser limitados por el espacio geográfico, organización de actividades de contactos facilitando la accesibilidad e instantaneidad, entre otros.

En general, el uso del smartphone se implementa como herramienta pedagógica por medio de la selección y utilidad de aplicaciones, con las actividades integrales de aprendizaje persiguiendo el plan de estudio, estimulando la colaboración en equipo y creando un ambiente de aprendizaje que fomente el uso responsable del mismo.

El uso de pedagógico de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (Tics) como herramientas

Zapata (2016) explica al uso pedagógico de las TIC como aquellas que facilitan la mejora de los procesos tanto del aprendizaje como de la enseñanza dentro del ámbito educativo. Las mismas brindan practicas más dinámicas, amenas, creativas y hasta más atractivas a la hora de focalizar la atención a las clases brindadas por los docentes, sean en el ámbito virtual como el presencial. Un ejemplo podría ser que las TIC brindan acceso a una base de datos e información con recursos educativos en línea, que permiten a los mismos aprender otras perspectivas culturales e idiomáticas.

Siguiendo el ejemplo anterior, tambien pueden crear experiencias inmersivas de aprendizajes para que exploren más allá de conceptos y situaciones con seguridad, gracias al acompañamiento de los docentes.

A su vez, menciona la autora que las mismas herramientas pedagógicas brindadas por las TIC posibilitan la creación de un entorno que estimula el trabajo en equipo, fortaleciendo los vínculos interpersonales a lo largo del tiempo educativo y curricular; de esta manera, los estudiantes desarrollan habilidades como sociales, emocionales y tecnológicas, dando autonomía a los mismos y aprender a trabajar en equipo.

La autora tambien hace referencia a las estrategias pedagógicas que se emplean ante diferentes entornos educativos; por lo cual las mismas constituyen una variedad de unidades de actuación en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ante la pluralidad de capacidades de los alumnos. Por ende, las estrategias se emplean como metodologías de desarrollo del proceso de adquisición del conocimiento de manera autónoma, colaborativo y participativo.

En resumen, lo que la autora quiere describir es que la finalidad del uso pedagógico de las TIC es la mejora continua de los procesos tanto de aprendizaje como

de enseñanza mediante la utilización de dichas herramientas y sus múltiples funciones que permiten desplegar tanto dentro como fuera del aula.

La motivación docente

Según Gutiérrez Valderrama (2011) la motivación deriva del verbo latino “moveré”, del cual hace relación a “moverse”, “estar listo para la acción”. De aquí claramente podemos inducir el rol del docente y las razones de su enseñanza a la hora de impartir en sus alumnos tanto los aprendizajes como los comportamientos, para que luego ellos puedan aplicarlos en las actividades de manera voluntaria. La motivación escolar será un factor clave, dado que como remarca la autora, es “cognitivo-afectivo”, que se encuentra todo el tiempo en el acto y procedimiento del aprendizaje, tanto explícita como implícita. Para el mismo, se destacan tres propósitos que servirán de faro para el docente, los cuales son: Activar el interés del alumnado, provocar ese deseo de aprender y ser guía de los intereses y esfuerzos hacia metas definidas.

Para ellos, el docente debería tener en claro que posea conocimiento sobre los alumnos, puesto que la clase deberá ser interactiva, en vez de unidireccional, con el fin de que el manejo de la relación con el alumno y los alumnos entre sí forme parte de la calidad del docente. Para ellos, se recomienda que el docente conozca la materia a enseñar, cuestione el pensamiento docente espontáneo, saber preparar actividades, saber evaluar e innovar en el campo de su experticia, entre otras, según la autora antes mencionada.

La motivación docente y su repercusión en la calidad educativa

Los autores Franco-López, Vélez Salazar y López-Arellano (2018) hacen foco a la vocación de docencia como aquel factor intrínseco que tiene mayor impacto en la motivación del docente. Los autores, mediante su investigación, lograron medir la motivación de los docentes a través de un cuestionario de escala Likert, el cual media las actitudes y percepciones de los docentes en varios factores relacionados con su trabajo, entrelazando las diversas teorías de motivación más relevantes en torno a la misma.

De ese resultado, la motivación docente y su impacto en la calidad educativa, se logra comprender los siguientes factores como:

- Intrínsecos
- Extrínsecos

Los primeros hacen referencia a, por ejemplo, el deseo de superación personal, la satisfacción de hacer bien las cosas y, entre otros, las ganas de crecer y aprender.

Mientras que los segundos, extrínsecos, hacen foco al deseo de conseguir una recompensa externa, conseguir un ascenso en el trabajo, el anhelo de ser reconocido y de evitar alguna reprobación.

En relación a lo mencionado anteriormente, se puede observar según los autores que el factor más relevante para decidir de involucrarse en la docencia como labor y proyecto de vida es la vocación en sí. Aquella fuerza interior que se vincula con la afición y amor por ser profesor, complaciéndola con el ejercicio de la misma. Siendo la vocación la característica más íntima que hará que impulse a la persona adentrarse al mundo educativo con sus avatares, convirtiéndose en su propio investigador de los diferentes entornos educativos que lo vayan desafiando, dado que la misma se encuentra en contextos sociales y por ende, una práctica social.

Para finalizar, es de importancia mencionar que los autores invitan a la reflexión de las nuevas herramientas pedagógicas que facilitan la labor docente a la hora de entusiasmarse por aprender y enseñar en misma dualidad, sin barreras geográficas y distancias idiomáticas, promoviendo una retroalimentación del alumnado que va aprendiendo y progresando en el mismo conocimiento.

La adquisición de conocimiento por medio virtual y presencial

Según Marina & Pellicer (2016), los docentes deberían emplear métodos del ámbito educativo que faciliten el tránsito de operaciones básicas a hábitos que permitan el aprendizaje. Para ello, tienen la premisa que la función principal de la inteligencia será dirigir el comportamiento para resolver los problemas que plantea una situación determinada, en este caso, de la adquisición del conocimiento tanto en el ámbito virtual como presencial de similares maneras.

Durante el aprendizaje significativo, utilizando las palabras de la autora Gutiérrez Valderrama, “el alumno relaciona de manera no arbitraria y sustancial la nueva

información con los conocimientos y experiencias previas y familiares que ya posee” (2011). Ese aprendizaje estará compuesto por tres tiempos, los cuales serían:

Fase inicial del aprendizaje: el aprendiz, adquiriendo piezas aisladas sin conexión conceptual, percibe el aprendizaje.

Fase intermedia de aprendizaje: en esta fase comenzara a encontrar similitudes y relaciones entre las piezas antes adquiridas, configurando esquemas para dominar el aprendizaje de manera progresiva

Fase terminal del aprendizaje: Finalmente, el conocimiento comienza a ser elaborado por mapas cognitivos, integrados y autónomos.

La importancia de uso de las plataformas virtuales en la educación superior

Los autores Barrera Rea y Guapi Mullo (2018) desarrollan la concepción de como las plataformas virtuales logran mejorar tanto la adquisición, asimilación y luego la construcción del conocimiento en la educación superior, puesto que, al ser un herramienta versátil y potente, facilita y estimula la transferencia del conocimiento gracias a los procesos mencionados con anterioridad. A su vez, las plataformas en si son un recurso dinámico con capacidad de ampliar y potenciar los niveles cognitivos de los estudiantes mediante la diversidad de usos aplicables, preferencias personales, promoviendo el pensamiento crítico y el aprehendimiento del conocimiento.

Según los autores, los puntos importantes sobre los procedimientos a tener en cuenta con las plataformas virtuales, como aporte de valor para los docentes son:

- El desarrollo de las competencias
- Los nuevos métodos de aprendizaje para el estudiante, sea aplicados de manera presencial, semipresencial o virtual
- Recurso indispensable y actualizable a las formas de hoy en día, ya sea desde Sistemas de gestión de Aprendizaje o Plataformas e-learning

De esta manera, la importancia del uso de las plataformas virtuales, en el ámbito de la educación superior, es demostrar como estas han logrado ampliar un espacio

significativo en las instituciones educativas como transmisión de conocimiento facilitada por la adquisición, asimilación y la construcción del conocimiento.

Es clave comprender que la integración de las TIC en la educación superior brindara una mejora en el trabajo individual, facilitando el desarrollo colaborativo, autonomía de los estudiantes, y adaptando los métodos de evaluación de retroalimentación con la interacción bidireccional entre el alumno y el docente.

El traspaso de lo virtual a lo presencial: Volviendo a una nueva normalidad

Siguiendo a las autoras Varguillas Carmona & Bravo Mancero (2020), “uno de los objetivos fundamentales de la educación es posibilitar que el estudiante sea capaz de construir sus propios conocimientos a partir de sus experiencias previas y de las informaciones a las que puede acceder”. De esta manera, podemos inferir que el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (de ahora en más “TIC”), además de abastecer medios, recursos, herramientas y contenidos, también proveerá entornos y ambientes que facilitaran experiencias e interacciones de innovación educativa. Por consiguiente, se puede visualizar que las TIC presentan ventajas, las cuales las autoras mencionan como: abundante información a disponibilidad, contenidos en diversos formatos, incremento de posibilidades de un aprendizaje compartido, crítico e interactivo y otorgar mayor autonomía a los alumnos, entre otras.

Autores como Expósito y Marsollier (2020), expresan que la necesidad que contrajo la crisis sanitaria en el año 2020, y que se extendió en gran parte al 2021, ha propuesto un desafío en los sistemas educativos a mantener la vitalidad de la educación, promoviendo el desarrollo de aprendizajes significativos, a través de la educación a distancia, estableciendo un nuevo escenario de comunicación entre estudiantes y docentes. En la actualidad, el reto es poder reutilizar lo virtual a la vuelta de la presencialidad, sin perder la calidad lograda en los últimos dos años y potenciarla con la contención afectiva, muy necesaria en los años mencionados, y que el docente sea motivador y guía académico, logrando un tridente de herramienta útiles en el dictado de clases presenciales.

Por último, las autoras Varguillas Carmona & Bravo Mancero (2020) recalcan que la incorporación de la virtualidad como herramienta de apoyo a la presencialidad es

percibida por los estudiantes como una herramienta didáctica dinámica, innovadora y participativa entre ellos y los docentes.

Las aulas híbridas en la educación actual

Ferro (2022) explica sobre el uso de aulas híbridas y como propone incorporar a los componentes de la accesibilidad a la educación superior, a través de entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje, de tal modo que, al ser asociadas a la presencialidad, brinden como resultado en un contexto elevado de formación híbrida, considerándose como un elemento clave que incremente las propias cualidades exponenciales del sistema educativo universitario.

En el caso de los ambientes Blended-Learning (híbridos), mixeando un componente presencial y otro virtual, diferenciándose de los mediados por las TIC, porque en los ambientes tradicionales (presenciales) y los e-learning (virtuales) convergen, es decir, hacia una misma finalidad en un mismo ambiente. En conclusión, las aulas mencionadas, híbridas, favorecen combinar lo mejor de cada educación, presencial y virtual, aumentando y potenciando la accesibilidad, flexibilidad y calidad de la educación.

En el momento de la implementación de los entornos virtuales en la enseñanza superior, Ferro (2022) propone lograr incorporar a los componentes de la accesibilidad a la educación mencionada, rescatando el valor de la educación virtual, ampliando los límites geográficos a través de plataformas potentes de comunicación a distancia, combinando un ambiente propicio para el aprendizaje en un ambiente híbrido.

Desde el punto sobre las estrategias pedagógicas mas efectivas y eficaces sobre el aprendizaje en line, el autor proporciona sobre la diversidad de las estrategias empleadas con éxito en la educación en línea, como el desarrollo del aprendizaje colaborativo, basado en proyectos y autonomía de los participantes, por medio del uso de recursos multimedia y la gamificación, entre otros. Estas estrategias pueden ser adaptadas según las necesidades requeridas en la enseñanza dependiendo de los diferentes estudiantes según sus capacidades, dándole importancia a la interacción y la retroalimentación como pilares fundamentales para el aprendizaje en línea, utilizando herramientas y recursos que favorezcan la comunicación y feedback entre la bidireccional, estudiantes y docentes.

Marco Metodológico

Población y muestra (Contexto de estudio. Factores)

La presente investigación apunta a un estudio descriptivo, donde se describen y miden como se manifiesta un fenómeno, en el caso particular, la incidencia en el cuerpo docente sobre la motivación áulica del pasar de la virtualidad a la presencialidad y como las herramientas pedagógicas fueron implementadas.

El método cuantitativo que se empleó en la investigación implementa la recolección de datos para probar los objetivos, con una base de medición numérica y análisis estadístico, que establecen patrones de comportamientos (Hernández, Fernández y Baptista, 2003).

Población: se tomará como población a los docentes, tanto mujeres y hombres, de la ciudad Rosario, provincia de Santa Fe, que se vinculen con una universidad privada de la ciudad.

Muestra: es un subconjunto de la población, que, al compartir características comunes, son perseguidos por la investigación. La misma consta de 30 personas, que han participado en el ámbito de la docencia en época de pandemia y continúan su labor en época postpandemia.

Instrumentos de investigación

Técnicas

La encuesta se utilizó como técnica para la recolección de datos con el fin de brindar respuestas a objetivos planteados con anterioridad. La técnica, con el afán de obtener información sobre alguna temática, en esta oportunidad sobre la incidencia de la motivación en el aula por del docente y la implementación de las herramientas pedagógicas para una adquisición enriquecedora del conocimiento. Esta técnica favorece explorar cuestiones de subjetividad de las personas encuestadas (Grasso, 2006).

Instrumentos

Los instrumentos que se utilizaron fueron cuestionarios para la recolección de datos. El cuestionario agrupa una serie de preguntas referidas a la temática perseguida por el investigador. En este caso en particular, a la incidencia de la motivación en el aula por

del docente y la implementación de las herramientas pedagógicas para una adquisición enriquecedora del conocimiento. El cuestionario se confeccionó en un formulario de Google y envió a los participantes para que pudieran contestarlo, sin requerir la presencia del investigador al momento de su participación.

Para el mismo se emplearon preguntas cerradas, para poder restringir la respuesta a una elección limitada de categorías previamente exhibidas en el cuestionario.

La forma de administración que se empleó para el cuestionario fue el autoadministrado, como se explicó anteriormente por medio del formulario de Google, en el cual se brindó preguntas con instrucciones específicas, donde los encuestados debieron responder todo el cuestionario, sin intermediario.

El primer cuestionario que se implementó fue de veinte (20) preguntas cerradas, con el fin de rastrear las herramientas pedagógicas implementadas antes de la pandemia, para luego aplicar dos cuestionarios, con once (11) preguntas, donde uno será para indagar sobre las herramientas pedagógicas aprendidas durante y postpandemia y otro para determinar el nivel de motivación que cuentan los docentes antes de la serie de webinar propuestos por la presente investigación.

Procedimientos

La aplicación del cuestionario se llevó a cabo con una prueba piloto del instrumento a cinco docentes al azar, que se encuentran trabajando en la universidad seleccionada, para medir la eficacia del cuestionario en cuestión; luego de realizada dicha prueba, como fue necesario, se efectuaron modificaciones pertinentes que aumentó su claridad.

La aplicación del cuestionario se llevó a cabo a docentes que se encuentren cumpliendo la docencia en la actualidad y que cumplieran con los requisitos de la investigación.

Consideraciones éticas

Para poder llevar a cabo la aplicación de los instrumentos de recolección de datos se requirió brindar un consentimiento informado a todos los participantes, que respondieron el cuestionario de manera voluntaria, en el cual se les explicó los objetivos perseguidos por la investigación, asegurando confidencialidad por los datos brindados como los resultados de los mismos (Ver Anexo).

Resultados

A partir de los datos revelados, de los cuestionarios realizados con anterioridad, entrelazándolo con los autores mencionados del marco teórico, para poder realizar un curso de acción que lleve a la resolución de la investigación presente, podemos inferir sobre los principales hallazgos como:

- en primera instancia, la implementación de las herramientas pedagógicas como elementos esenciales en el proceso enseñanza-aprendizaje. De los mismos, se logró comprender que los docentes comprenden y aplican las herramientas de diversas maneras y con múltiples funciones, como crear un aula propicia para el aprendizaje, motivando a los alumnos, facilitando recompensas y logrando evitar sanciones, lo cual conlleva a un cambio productivo en las creencias, sentimientos y deseos, para alimentar la utilización del razonamiento, comprendiendo su impacto constructivo del hábito y estimular la reflexión sobre el aprendizaje y sus usos;

- como segunda instancia, la motivación docente y su importancia en el proceso de enseñanza. Se logró rastrear que los docentes, en su mayoría, comprendían el concepto, pero no su aplicación desde el ámbito educativo, por falta de hábito en su uso diario de la habilidad mencionada. La misma debe ser activada por medio del interés que brindan los alumnos, lo que provocan un deseo de aprender y que eso los guíe a los intereses y esfuerzos hacia metas definidas. El énfasis del dato proporcionado sobre la motivación en los cuestionarios nos arrojó que los docentes promovían la interactividad en el aula, intentando innovar en sus campos de aplicación.

- Y por último, sobre el traspaso de lo virtual a lo presencial y como el mismo fue un campo de adquisición de conocimiento por la diferencia de los medios, virtuales y presenciales. En este caso, los docentes se sintieron fortalecidos por las habilidades adquiridas para expandir sus métodos educativos que ya aplicaban, destacando la importancia de un aprendizaje significativo, en el cual los alumnos relacionaban la nueva información con experiencias y conocimientos previos. A su vez, el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, conocidas comúnmente como TIC, en paralelo, brindaron un dinamismo que logró que el proceso educativo sea más atractivo y, por ende, captar la atención del aula, logrando ser una herramienta didáctica, dinámica, innovadora y colaborativa colectiva.

En conclusión, los datos brindaron aspectos que resaltaron la necesidad de la implementación de las estrategias pedagógicas con sus respectivas herramientas, que fomentan la motivación y adaptabilidad de los cambios tecnológicos para promover un aprendizaje significativo y enriquecedor.

Análisis de los resultados

En esta etapa del estudio, se llevó a cabo un análisis exhaustivo de las encuestas realizadas a través de los cuestionarios de formato "Google Forms". Dichas encuestas están diseñadas con el objetivo de obtener información relevante sobre dos variables clave: las herramientas pedagógicas y las motivaciones.

Para abordar la primera variable, se ha tomado en consideración la investigación previa realizada por los reconocidos autores Mohamed, Pérez y Montero. Sus investigaciones nos brindaron y proporcionaron una base confiable para la confección del cuestionario, cuyo foco fue indagar sobre las herramientas pedagógicas utilizadas dentro del ámbito educativo, especialmente en el universitario. De este modo, se exploró en la comprensión de una mayor profundización en los métodos empleados con sus recursos y estrategias que los docentes empleaban para fomentar el aprendizaje de sus estudiantes.

Mientras que, en la segunda variable, es decir, la motivación, se realizó un cuestionario basado en las teorías de motivación que brindó la investigación de los autores Monroy y Sáenz. Este cuestionario se ha sistematizado con la finalidad de explorar los factores motivacionales que tienen influencia en los estudiantes, tales como el sentido de pertenencia, la competencia y autonomía, como la relevancia de las actividades académicas. Para ello, se anhela obtener un panorama más amplio de cómo se puede estimular la motivación y el compromiso del proceso enseñanza-aprendizaje.

Una vez reunidos todos los datos brindados por las encuestas, se continuará en realizar un detallado análisis de los resultados que permitan brindar un dato más preciso. Del mismo se inferirá sobre patrones, tendencias y relaciones significativas entre las respuestas de los participantes. A continuación, el paso siguiente será comprender por medio de la interpretación detallada sobre lo hallado en cuestión, con el fin de elaborar conclusiones y brindar recomendaciones sobre los mismos.

Del proceso de depuración de los datos, análisis e interpretación, los cuestionarios se llevarán a cabo con objetividad, confidencialidad y anonimato de los participantes.

Los resultados obtenidos de los mismos serán presentados de manera clara y precisa, con la utilización de exposiciones gráficas, como recursos visuales que faciliten y promuevan su comprensión.

En conclusión, el enfoque en esta etapa del estudio será analizar, exponer e interpretar los cuestionarios realizados en formato “Google Forms”, centrándose en las herramientas pedagógicas y las motivaciones.

Conclusiones

La propuesta de intervención diseñada y llevada a cabo persigue como objetivo motivar a los alumnos, promoviendo un ambiente educativo enriquecedor, por medio de la implementación de las herramientas pedagógicas y sus efectos. De la propuesta referida podemos inferir sobre varios puntos:

1. A través de la serie de Webinars proporcionar un espacio reflexivo y de capacitación a los docentes en la temática motivacional dentro del aula
2. Comprender y articular los recursos didácticos y edilicios disponibles por la institución, tales como el aula 360, con paredes vidriadas con capacidad de creación de mapas conceptuales, televisión pizarra táctil que facilita la interacción con el archivo, los cuales fomentan la atención y creatividad áulica
3. La duración de 3 meses sobre diversas temáticas, con el fin de ir adquiriendo por parte del plantel docente, las diferentes herramientas pedagógicas y desde ya la creación de nuevas en los espacios brindados por la serie temática motivacional, que propicia un ambiente para el aprendizaje significativo
4. Entre otros.

En resumen, esta propuesta de intervención tiene como misión brindar a los docentes de la universidad privada de la ciudad de Rosario, herramientas y estrategias motivacionales que fomenten entorno educativo enriquecedor. Y por medio de los Webinars temáticos, brindar a los docentes recursos prácticos y teóricos que les permitan motivar y guiar a sus alumnos hacia el éxito académico y personal.

Planificación de la Intervención

Objetivos de la intervención

Los objetivos de la intervención persiguen, como objetivo general, describir las herramientas pedagógicas que emplean los docentes de la universidad privada de la ciudad de Rosario, para motivar a su alumnado, es decir, que material didáctico y educativo despliega a la hora de llevar adelante la labor de incentivar a su alumnado a llevar a cabo dicha asignatura a buen puerto. Y como objetivo específico, de la intervención misma, es poder rastrear y enumerar dichas herramientas que son demostradas en la misma aula.

Propuesta o Acciones de Intervención a realizar

Las propuestas de intervención que se llevaran a cabo son una serie de Webinar* los cuales tendrán una temática denominada “Alentado movilizaremos montañas”, cuya finalidad será motivar al alumnado.

La planificación de la misma será dividida en tres (3) grandes bloques temáticos, que se subdividirán en doce (12) lecciones, desarrolladas una por semana.

La división se conforma de la siguiente manera:

- I. introducción a la motivación
 - 1. Que función cumple y la importancia de la misma
 - 2. Teorías de la motivación y sus aplicaciones
 - 3. Identificando los factores motivacionales del aula
 - 4. Flexibilización de la medición de logros evaluativos
- II. construcción de un aula motivada
 - 1. Como crear un entorno motivador dentro del aula
 - 2. Superando los desafíos de la desmotivación
 - 3. Estrategias en un aula con diversos perfiles
 - 4. Aprendizaje significativo y cooperative
- III. Herramientas practicas
 - a. Motivación y tecnología educativa
 - b. Gamificación movilizante: el juego como motor creative

c. El Diagrama de Grantt: la planificación visual como elemento de antiestrés y focalización de metas. (*abajo*: Un diagrama de Gantt es una herramienta útil para planificar proyectos. Al proporcionarte una vista general de las tareas programadas, todas las partes implicadas sabrán qué tareas tienen que completarse y en qué fecha.)

d. Colaboración entre compañeros: la celebración del logro ajeno como logro propio

Lugar

El lugar en el cual se llevó a cabo es en una universidad privada de la ciudad de Rosario. El espacio utilizado será en el aula 360, ubicada en la dirección Avenida Pellegrini 1620, Rosario, Santa Fe.

Temporalidad

La duración de la serie de los Webinars temáticos tendrá una extensión de tres (3) meses, con una frecuencia semanal, los miércoles, que constará de una sesión de 45 minutos, en el horario de 18:00 a 18:45hs, completando doce (12) sesiones en su totalidad.

El inicio comenzará el quinto día del mes de abril del corriente año (2023), finalizando el veintiuno de junio del corriente año (2023).

Destinatarios

Los destinatarios de la investigación que se llevó a cabo fueron los docentes de una universidad privada de la ciudad de Rosario.

Factibilidad o Viabilidad y recursos

La viabilidad de esta se realizará por medio de la interacción de los diversos docentes y el anfitrión que coordinará los diferentes webinar, comunicados entre sí, con recursos desde humanos, materiales y financieros.

Los recursos humanos serán los docentes y directivos de las distintas disciplinas que interactuarán entre sí.

Los elementos materiales que se utilizarán en la serie de webinar serán los celulares, laptops y cámaras digitales de los participantes, a disposición de un pizarrón físico y uno digital, que permita visualizar las diferentes maneras de motivar al alumnado desde la psicomotricidad de los mismos.

Y por último, y no por ello menos importante, los recursos financieros, que será cooperativo como antes mencionado, desde la utilización de herramientas tecnológicas, como la compra comunitaria de afiches, diarios y elementos físicos para la creación de un espacio multifactorial, que permita la construcción de las miradas y perspectivas de los docentes y en la creación de nuevas herramientas de elaboración propia, con la cooperación de un psicólogo ad honorem, que facilite información pedagógica según el posicionamiento de la diversidad sociocultural del alumnado.

Impacto

El impacto que persigue esta investigación es proporcionar un espacio lúdico, creativo y reflexivo en la construcción del conocimiento, con lineamientos del aprendizaje significativo, contextualizándolo en el siglo XXI con sus avatares desde la construcción de un regreso a la presencialidad, luego de varios años en la virtualidad, sin perder los campos positivos que esta última brinda a la primera.

Resultados esperados

Durante los doce encuentros temáticos, denominados "Webinars", sobre la motivación de los docentes en el aula, se aguardan los siguientes resultados:

- Que los participantes logren comprender la relevancia de la motivación en el trayecto educativo y que puedan identificar los factores que incentivan la motivación del alumnado.
- Que los mismos adquieran familiarizarse con las diversas teorías sobre motivación en el área educativa, con sus principios teóricos dentro del contexto mencionado, llevando a cabo estrategias que fomenten la motivación intrínseca y extrínsecas de los alumnos.

- Que los involucrados comprendan la importancia del clima motivacional dentro del aula, pudiendo crear un ambiente motivador y que el alumnado se estimule ante diferentes desafíos educacionales, fomentando la colaboración cooperativa ante los diferentes estilos de estudiantes.
- Además, aprender diversas herramientas tecnológicas para utilizar a favor del fomento del aula, captando la atención y enfoque de los alumnos en las diversas actividades a realizar.
- Por último, que los educadores comprendan que la colaboración de la triada, docente-alumno-institución, permitirán una retroalimentación efectiva para el aprendizaje significativo y cooperativo, logrando explorar el desarrollo de las habilidades socioemocionales de los estudiantes.

Evaluación de la intervención

La evaluación de la intervención será procesual, por medio de una encuesta en formato “Google Forms”, en la cuales todos los miércoles al finalizar los Webinars, se realizarán diversas preguntas, para enriquecer los posteriores encuentros y vincular a los participantes a la creación modular de los mismos. Las preguntas bases, con posibles modificaciones a medida que vaya evolucionando los Webinars, serían:

2. ¿Siente que ha adquirido nuevas herramientas para la construcción de la clase y aula motivada? SI-No, ¿Por qué?
3. ¿Qué elementos brindados en el encuentro se relacionarían con su experiencia en el aula?
4. ¿Desde que perspectiva cree que el encuentro fue de accesibilidad para todos los participantes del mismo?
5. ¿Qué cree que podría ser abordado en los próximos webinar?
6. ¿Qué herramientas agregaría al encuentro del día de la fecha?

Conclusiones y prospectivas

Tras considerar las propuestas de intervención con el fin de fomentar la motivación en el aula, logramos concluir que estamos ante una iniciativa integral y prometedora. Los Webinars temáticos bajo el título “Alentando movilizaremos montañas” se muestran

como una valiosa y desafiante oportunidad para movilizar desde las bases al alumnado, ofreciéndole a los docentes herramientas de impacto a sus prácticas que faciliten y mejoren su enfoque pedagógico y didáctico.

La detallada planificación de estos Webinars, se encuentran estratégicamente divididos en tres bloques, que favorecen abordar desde distintos aspectos lo relacionado con la motivación en el ámbito educativo y el desarrollo de herramientas pedagógicas y su posterior implementación dentro del aula.

En el primer bloque, se suministra una introducción sobre la motivación, explorando teorías relevantes de la misma y su identificación de los factores motivacionales que se propician dentro de las aulas.

En el segundo bloque, se focalizará en la construcción de un entorno motivador, con el fin de brindar desafíos para superar la desmotivación y desarrollando estrategias pedagógicas para las aulas con perfiles diversos.

Y finalmente, en el tercer bloque se emprende sobre el abordaje de las herramientas prácticas, que incluyen sobre la motivación a través de las tecnologías educativas, la gamificación como herramienta efectiva y eficaz en el aula, el uso del Diagrama de Gantt como gestión de tiempo que estimula el descenso de estrés y ansiedad en el aula, y el aprendizaje colaborativo colectivo entre los compañeros.

A su vez, como idea prospectiva, al ser una serie de Webinars temáticos con duración de tres meses, con sesiones acotadas de 45 minutos, ofrecen poder replicarse en bloques a través de los años como herramienta de un marco adecuado para el desarrollo progresivo de los contenidos, proporcionando una consolidación de los aprendizajes con posterioridad de mejoras continuas. Dado que los destinatarios son los docentes de la universidad, podrían lograrse a futuro expandir a diversos ámbitos educativos, con sus respectivos enriquecimientos sobre el entramado de las diversas dificultades que se vayan presentando en el futuro.

Desde este punto de vista, se logró buscar que los participantes comprendan la relevancia de la importancia de la motivación en el ámbito educativo, identificando los diversos factores disruptivos, aplicando herramientas de enfoque prácticas y movilizantes. Asimismo, se logró determinar que los docentes adquirieron herramientas

y crearon las suyas, por medio del aprendizaje significativo y colaborativo, para captar la atención de sus alumnos y la posterior intervención que fuera necesario.

En resumen, la propuesta de intervención presentada en la investigación resulto tener un enfoque solido con eficacia para fomentar la motivación en el aula. Con las actividades brindadas en la serie de Webinars temáticos y su mejora continua, se espera brindar en los próximos años más de esta serie de temáticas, para fomentar el fortalecimiento de las herramientas pedagógicas, su implementación, y desarrollo de la motivación y otras aptitudes que brinden un espacio didáctico, ameno, reflexivo y de constante aprendizaje significativo e innovación.

Bibliografía

- Blas, R.; Núñez, A. V & Rodríguez, S. (2009). Autoeficacia docente, motivación del profesor y estrategias de enseñanza. Escritos de psicología, Vol. 3, n° 1, pp. 1-7. Universidad de la Coruña, España.
- Bravo Mancero, P. & Varguillas Carmona, C. (2020). Virtualidad como herramienta de apoyo a la presencialidad: Análisis desde la mirada estudiantil. Vol. 26, N.º 1, págs. 219-232. Universidad Nacional de Chimborazo, Ecuador.
- Chanto, C. & Peralta, M. (2021). De la presencialidad a la virtualidad ante la pandemia de la covid-19: Impacto en docentes universitarios. Revista digital de investigación en docencia universitaria, 15(2). <https://doi.org/10.19083/10.19083/ridu.2021.1342>
- De Benito Crosetti, B. (2006). Herramientas para la creación, distribución y gestión de cursos a través de Internet. Edutec. Revista electrónica de tecnología educativa (12), a016. <https://doi.org/10.21556/edutec.2000.12.556>
- Educación 3.0 (2023). Herramientas educativas para organizar, crear y gestionar la labor docente. <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-educativas-docentes-ahorrar-tiempo/#Decktoys-para-disenar-itinerarios-gamificados>
- Expósito, C. D. & Marsollier, R. G. (2020). Virtualidad y educación en tiempos de Covid-19. Un estudio empírico en Argentina; Universidad Simón Bolívar; Educación y Humanismo; 1-22. <https://doi.org/10.17081/eduhum.22.39.4214>
- Ferro, Cesar (2022). Pandemia, postpandemia y entornos virtuales: aulas híbridas, propuesta de escenario emergente en la nueva normalidad. Segundo Congreso Internacional de Ciencias Humanas “Actualidad de lo clásico y saberes en disputa de cara a la sociedad digital”. Escuela de Humanidades, Universidad Nacional de San Martín, San Martín.
- Franco-López, J. A.; López-Arellano, H. & Vélez Salazar, M. (2018). La motivación docente y su repercusión en la calidad educativa. Revista de Pedagogía, vol 39, n° 105, pp. 151-172. Instituto Tecnológico Metropolitano, Colombia.

- González Cabanach, R.; Arias, A.; (1996). Una aproximación teórica al concepto de metas académicas y su relación con la motivación escolar. Vol. 8, nº 1, pp. 45-61. Universidad de La Coruña, Oviedo, España.
- Gutiérrez Valderrama, M. (2011). Influencia de las herramientas pedagógicas en el proceso de enseñanza inglés. Universidad Católica Luis Amigo. Bogotá, Colombia
- Lavigne, G; McAnally-Salas, L. & Organista-Sandoval, J. (2013). El teléfono inteligente (smartphone) como herramienta pedagógica. Apertura, vol. 5, núm. 1, pp. 6-19 Universidad de Guadalajara Guadalajara, México
- Marina Torres, J. A. & Pellicer, C. (2016). La inteligencia que aprende: la inteligencia ejecutiva explicada a los docentes. Santillana Educación. Argentina.
- Martínez, D. A. (2003). Blended Learning: modelo virtual. presencial de aprendizaje y aplicación en entornos educativos. Congreso Internacional escuela y tic. Facultad de educación. Universidad de alicante, España.
- Mohamed Mimón, M.; Pérez-Castro, M.A.; Montero-Alonso, M.A. (2017). Salidas pedagógicas como metodología de refuerzo en la Enseñanza Secundaria. ReiDoCrea, 6: 194-200.
- Monroy Antón, A. & Sáez Rodríguez, G. (2012). Las teorías sobre la motivación y su aplicación a la actividad física y el deporte (2012). Núm. 164 Pág. 8-8
- Perdomo Vargas, I. R. & Rojas Silvab, J. A. (2019). La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología. Revista de estudios y experiencias en educación. Vol. 18, nº 36, pp. 161-175. Uniminuto, Colombia
- Restrepo Chávez, M. (2017). El material didáctico, como herramienta pedagógica para fortalecer la atención de los niños de transición de la normal superior santa teresita de lórica. Universidad Santo Tomas de Aquino, Montería, Córdoba. España.
- Sajoza Juric, V. H. (2020). TIC, educación y nueva normalidad: Miradas (RE)creativas para un futura (IN)cierto. *Virtualidad, Educación Y Ciencia*, 11(21). Recuperado a partir de <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/vesc/article/view/29444>
- Víctor Fernando Barrera Rea y Ana Guapi Mullo (2018): “La importancia del uso de las plataformas virtuales en la educación superior”, Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (julio 2018). En línea:

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/07/plataformas-virtuales-educacion.html>
[//hdl.handle.net/20.500.11763/atlane1807plataformas-virtuales-educacion](https://hdl.handle.net/20.500.11763/atlane1807plataformas-virtuales-educacion)

Zapata, F. (2016). El uso de las Tic como herramienta pedagógica para la motivación de los docentes en el proceso de aprendizaje y enseñanza en la asignatura de inglés. Universidad Pontificia Bolivariana. Medellín, Colombia

ANEXOS

Consentimiento informado de participación en la investigación

Acepto participar voluntariamente de esta investigación conducida por Jeremias J. Giani, estudiante del Profesorado Universitario para la Educación Secundaria y Superior dictada en una universidad privada de la ciudad de Rosario. He sido informado/a sobre la meta de este estudio, que consiste en conocer la motivación e implementación de las herramientas pedagógicas en el ámbito áulico educativo de la universidad antes mencionada.

Me han indicado también que mi colaboración en este estudio consiste en responder un cuestionario.

Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será utilizada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado acerca de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar a Jeremias J. Giani, a través del e-mail: gianijeremias2015@gmail.com.

Entiendo que se me entrega una carta informativa que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando este haya concluido.

Firma del participante

Fecha: _____