

# **“Recursos didácticos digitales para fomentar la motivación en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la escuela “héroes de Paquisha”.**

**“Digital teaching resources to promote motivation in meaningful learning among students at the heroes de paquisha school”.**

<https://doi.org/10.5281/zenodo.17881840>

## **AUTORES:**

Cruz Morán Dayana Milena <sup>1\*</sup>

Cerezo Meza Joselyn Jomira <sup>2</sup>

Zambrano Bastidas Gloria Verónica <sup>3</sup>

Salazar Villanueva Jessenia Marlyn <sup>4</sup>

**DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA:** [dcruz@fcjse.utb.edu.ec](mailto:dcruz@fcjse.utb.edu.ec)

**Fecha de recepción:** 08 / 10 / 2025

**Fecha de aceptación:** 10 / 11 / 2025

## **RESUMEN**

La investigación se desarrolló en la Escuela “Héroes de Paquisha” con estudiantes de Educación Básica que presentaban baja motivación ante metodologías tradicionales. Se analizó la influencia de los recursos didácticos digitales en la motivación y el aprendizaje significativo. El objetivo general fue determinar qué recursos digitales favorecerían ambos aspectos. El estudio adoptó un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo y de campo. La población estuvo compuesta por 20 estudiantes y una docente. Se aplicaron encuestas tipo Likert, cuestionarios a la docente y guías de observación, procesando los datos mediante estadística descriptiva. Los resultados evidenciaron que el 85% de los estudiantes disfrutaba mucho las clases con recursos digitales y consideraba que aprendía más y mejor con ellos; el 75% prefería clases digitales frente a las basadas en libros y cuadernos, y el

---

<sup>1\*</sup>Universidad Técnica de Babahoyo, 0009-0002-7358-3211, [dcruz@fcjse.utb.edu.ec](mailto:dcruz@fcjse.utb.edu.ec)

<sup>2</sup> Universidad Técnica de Babahoyo, [jocerezo@fcjse.utb.edu.ec](mailto:jcerezo@fcjse.utb.edu.ec)

<sup>3</sup> Universidad Técnica de Babahoyo, [gloriaveronicazambrano@hotmail.com](mailto:gloriaveronicazambrano@hotmail.com)

<sup>4</sup> Universidad Técnica de Babahoyo, [marlynsalazar01@hotmail.com](mailto:marlynsalazar01@hotmail.com)

80% indicó que estas herramientas mejoraban su comprensión.

La docente utilizó recursos digitales en todas sus clases, principalmente videos educativos, y reportó un aumento notable en la motivación y participación, sin enfrentar dificultades relevantes. Se concluye que la integración pedagógica de recursos digitales fortaleció la motivación, favoreció la comprensión de contenidos y promovió la participación activa. La selección intencional de herramientas como videos, juegos interactivos y presentaciones multimedia demostró ser clave para conectar los contenidos con la realidad del estudiante y propiciar aprendizajes significativos. Se recomienda continuar aplicando estrategias digitales contextualizadas y fomentar la capacitación docente para ampliar el impacto positivo en el proceso educativo.

**Palabras clave:** Recursos didácticos digitales, motivación, aprendizaje significativo.

### **ABSTRACT**

The research was conducted at the Héroes de Paquisha School with fifth-grade students who showed low motivation toward traditional teaching methods. The influence of digital teaching resources on motivation and meaningful learning was analyzed. The overall objective was to determine which digital resources favored both aspects. The study adopted a quantitative, descriptive, and field approach. The population consisted of 20 students and one teacher. Likert-type surveys, questionnaires for the teacher, and observation guides were used, and the data was processed using descriptive statistics. The results showed that 85% of the students really enjoyed classes with digital resources and felt that they learned more and better with them; 75% preferred digital classes to those based on books and notebooks, and 80% indicated that these tools improved their understanding. The teacher used digital resources in all her classes, mainly educational videos, and reported a notable increase in motivation and participation, without encountering any significant difficulties. It was concluded that the pedagogical integration of digital resources strengthened motivation, favored content comprehension, and promoted active participation. The intentional selection of tools such as videos, interactive games, and multimedia presentations proved to be key to connecting the content with the students' reality and fostering

### **Keywords:**

Digital teaching resources, motivation, meaningful learning.

## **INTRODUCCIÓN**

En la actualidad, el avance de la tecnología transforma de manera continua los entornos educativos, ofreciendo nuevas posibilidades para innovar en los procesos de enseñanza-aprendizaje. En Educación Básica, la motivación del estudiante se reconoce como un factor esencial para lograr aprendizajes significativos, tal como señalan Mendoza et al. (2025), al destacar que el compromiso emocional favorece la construcción de conocimientos duraderos y funcionales.

La presente investigación tiene como objetivo determinar los recursos didácticos digitales que contribuyen a incrementar la motivación y el aprendizaje significativo en estudiantes de Educación Básica de la Escuela “Héroes de Paquisha”. Este estudio aporta evidencia empírica sobre cómo la integración pedagógica de herramientas digitales como videos interactivos, juegos educativos, plataformas virtuales y presentaciones multimedia incide positivamente en la participación y comprensión de contenidos.

La relevancia de este trabajo radica en que proporciona lineamientos prácticos para mejorar las estrategias didácticas mediante el uso planificado y contextualizado de la tecnología, favoreciendo no solo el rendimiento académico, sino también el desarrollo de competencias digitales en la infancia. En un contexto donde las metodologías tradicionales muestran limitaciones, la investigación ofrece propuestas sostenibles y adaptadas a la realidad escolar ecuatoriana.

Desde el sustento teórico, se retoman los aportes de Ausubel (1963) sobre el aprendizaje significativo, las perspectivas de motivación intrínseca y extrínseca, y las definiciones de recursos didácticos digitales planteadas por Alaña Castillo (2017) y Mero Ponce (2021), quienes destacan su potencial para fomentar la autonomía, el interés y la participación activa del alumnado.

## **METODOLOGÍA**

La investigación se llevó a cabo en la Escuela “Héroes de Paquisha”, ubicada en el contexto educativo ecuatoriano, con estudiantes de Educación Básica. El estudio adoptó un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo y de campo, lo que permitió recolectar y analizar datos medibles para describir la relación entre el uso de recursos didácticos digitales y la motivación en el aprendizaje significativo.

La población estuvo conformada por 21 personas, compuesta por 20 estudiantes y 1 docente del nivel. La muestra correspondió a la totalidad de la población (censo), lo que aseguró la representatividad de los datos obtenidos.

Se emplearon como instrumentos una encuesta estructurada dirigida a los estudiantes, con preguntas cerradas tipo Likert; una encuesta dirigida a la docente, con preguntas de opción múltiple; y una guía de observación aplicada durante clases con recursos digitales, para registrar comportamientos relacionados con atención, participación y entusiasmo.

El diseño estadístico utilizado consistió en el análisis descriptivo de frecuencias y porcentajes. Para el procesamiento de los datos se utilizó el software Microsoft Excel versión 2021, el cual permitió tabular la información y elaborar gráficos que facilitaron la interpretación de los resultados.

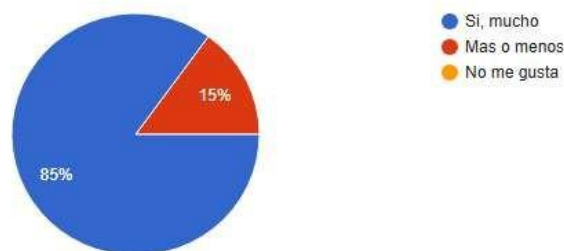
El procedimiento incluyó la elaboración y validación de los instrumentos según los objetivos del estudio, la recolección de datos en el aula con autorización institucional y consentimiento informado, la observación directa en sesiones de uso de recursos digitales, y la sistematización y análisis de la información para sustentar las conclusiones

## RESULTADOS

### ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE 5TO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA HÉROES DE PAQUISHA.

¿Te gusta cuando el/la docente usa recursos digitales como videos, juegos o presentaciones en clase?

20 respuestas

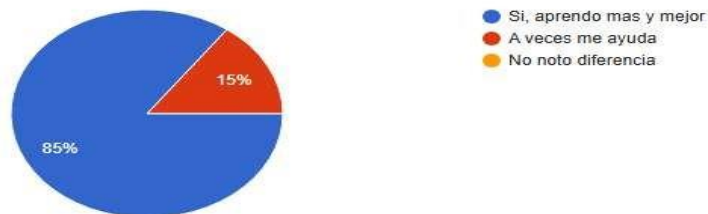


**Análisis:** La encuesta aplicada a los 20 estudiantes mostró que 17 (85 %) indicaron que les gustaba mucho cuando el docente utilizaba recursos digitales como videos, juegos o presentaciones; 3 estudiantes (15 %) señalaron que les gustaba “más o menos”, y ninguno

expresó desagrado. Este hallazgo evidenció una aceptación mayoritaria hacia la integración tecnológica. La literatura consultada (Alaña-Castillo, 2017) respalda que el interés estudiantil aumenta cuando las actividades se diseñan con herramientas digitales atractivas y contextualizadas.

¿Crees que aprendes mejor cuando usas recursos digitales en clases?

20 respuestas



**Análisis:** Un total de 17 estudiantes (85 %) afirmó que aprendía más y mejor con el uso de recursos digitales, mientras que 3 (15 %) consideraron que solo a veces les ayudaba. No se registraron respuestas que indicaran ausencia de beneficios. Este resultado confirma que la percepción positiva no se limita a la motivación, sino que también se extiende a la eficacia percibida en el aprendizaje. Se coincide con Mendoza et al. (2025), quienes afirman que la motivación adecuada incrementa la retención y transferencia del conocimiento.

¿Prefieres clases con recursos digitales o clases solo con libros y cuadernos?

10 respuestas

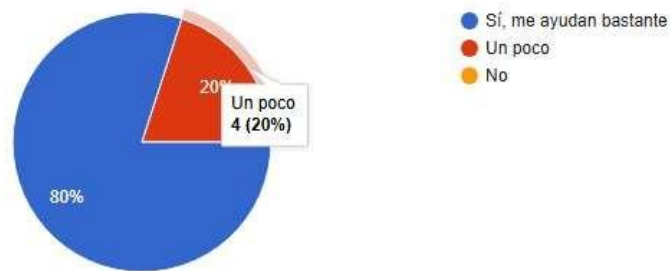


**Análisis:** De los encuestados, 15 estudiantes (75 %) prefirieron clases con recursos digitales, 4 (20 %) optaron por clases con libros y cuadernos, y 1 (5 %) manifestó que le daba igual. Este resultado sugiere que, aunque la mayoría favorece el uso tecnológico, existe un sector que valora las metodologías convencionales, lo que plantea la necesidad de combinar estrategias para atender a la diversidad de preferencias y estilos de aprendizaje.

¿Los recursos digitales te ayudan a entender mejor los temas?



20 respuestas



**Análisis:** Dieciséis estudiantes (80 %) manifestaron que los recursos digitales les ayudaban bastante a entender los temas, mientras que 4 (20 %) respondieron que les ayudaban “un poco”. Ningún estudiante declaró que no les resultaban útiles. Este dato coincide con lo expuesto por Mero-Ponce (2021), quien señala que la tecnología educativa, aplicada de forma intencional, favorece la comprensión conceptual y la conexión con saberes previos.

¿Te gustaría que usaran más recursos digitales en todas las asignaturas?



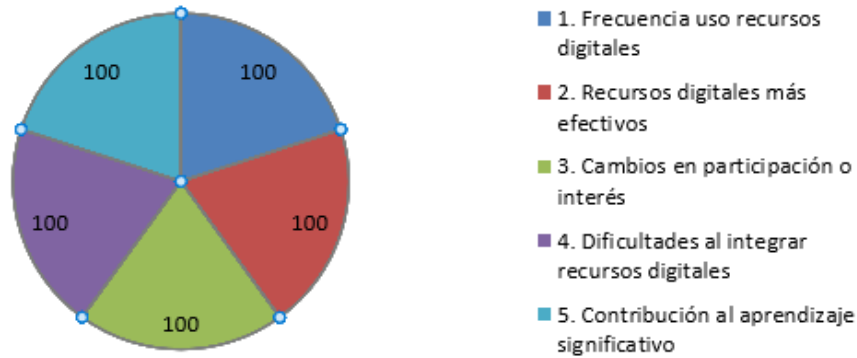
20 respuestas



**Análisis:** Catorce estudiantes (70 %) indicaron que preferían el uso de recursos digitales en todas las materias, 5 (25 %) señalaron que solo en algunas asignaturas, y 1 (5 %) se opuso a su uso extendido. Este hallazgo muestra que, aunque existe un amplio respaldo para la transversalidad tecnológica, es necesario planificar su implementación de acuerdo con las características de cada área y grupo.

## ENCUESTA PARA LA DOCENTE DE 5TO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “HEROES DE PAQUISHA”

### uso de recursos didácticos digitales



**Analisis:** La docente reportó utilizar recursos digitales en todas sus clases, destacando los videos educativos como su herramienta principal. Señaló un aumento notorio en la motivación y participación de los estudiantes y no manifestó haber enfrentado dificultades significativas. Esta percepción se alinea con los resultados obtenidos en las encuestas y confirma la efectividad del enfoque pedagógico adoptado.

### DISCUSIÓN

Los resultados evidenciaron que la motivación y el aprendizaje significativo se potenciaron mediante la integración sistemática de recursos digitales, en concordancia con las teorías de Ausubel (1963) y los hallazgos de investigaciones previas (Alaña-Castillo, 2017; Mendoza et al., 2025). La combinación de datos cuantitativos y observaciones en aula permitió corroborar que la aceptación estudiantil no depende solo de la novedad tecnológica, sino de su pertinencia y adaptación a los contenidos y contexto escolar.

### CONCLUSIONES

La integración planificada de recursos didácticos digitales favoreció la motivación y el aprendizaje significativo en estudiantes de Educación Básica, confirmando el objetivo del estudio. Los resultados mostraron que su efectividad depende de la pertinencia y contextualización, en concordancia con lo planteado por otros autores, pero aportando evidencia sobre el impacto positivo de su uso transversal en todas las asignaturas.

La metodología aplicada permitió constatar que herramientas como videos, juegos digitales y presentaciones multimedia fortalecen la comprensión y vinculación de contenidos con saberes previos, tal como propone el enfoque de aprendizaje significativo. Este estudio ofrece lineamientos prácticos para la capacitación docente y la implementación de estrategias digitales sostenibles en el contexto escolar ecuatoriano.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alaña-Castillo, J. (2017). Recursos didácticos digitales como herramienta para elevar el aprendizaje significativo en la Educación General Básica. *Revista Caribeña de Investigación Educativa*, 1(2), 113–125. <https://www.redalyc.org/pdf/5891/589166503012.pdf>
- Ausubel, D. P. (1963). *The psychology of meaningful verbal learning*. Grune & Stratton.
- Bonilla, J., Guaiga, J., & Rumbaut, M. (2024). Integración pedagógica de recursos digitales: Retos y oportunidades. *Revista de Innovación Educativa*, 28(6), 1890–1895. <https://dialnet.unirioja.es/revista/28628/A/2024>
- García, M. (2012). Recursos educativos digitales. En M. Zapata (Ed.), *Tecnologías aplicadas a la educación* (pp. 1–15). Editorial Universitaria.
- Mendoza, J., López, R., & García, P. (2025). Motivación y aprendizaje significativo en educación básica: Perspectivas y estrategias. *Revista Latinoamericana de Educación y Tecnología*, 15(3), 125–140. [https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2739-00632025000300125](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2739-00632025000300125)
- Mero-Ponce, A. (2021). Herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo. *Revista Científica Multidisciplinaria*, 5(2), 710–720. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8385914>



