



REPÚBLICA DE CUBA

UNIVERSIDAD DE MATANZAS

CENTRO DE ESTUDIOS EDUCATIVOS

**LA MOTIVACIÓN PROFESIONAL DE LOS ESTUDIANTES EN LA CARRERA
PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA EN LA
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**

Tesis en opción al Grado Científico de Doctor en Ciencias de la Educación

Autor: Lic. Angel León Coloma Carrasco, M Sc.

Matanzas, 2025



REPÚBLICA DE CUBA

UNIVERSIDAD DE MATANZAS

LA MOTIVACIÓN PROFESIONAL DE LOS ESTUDIANTES EN LA CARRERA

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA

Tesis en opción al Grado Científico de Doctor en Ciencias de la Educación

Autor: Angel León Coloma Carrasco M Sc. Profesor Titular

Tutores

Prof. Titular Beatriz Consuegra Lezcano, Dr. C.

Prof. Titular Bárbara Maricely Fierro Chong, Dr. C., Inv. Titular

Prof. Titular Ricardo Patricio Medina Chicaiza, Dr. C.

Matanzas, 2025

AGRADECIMIENTOS

Quisiera expresar mi más profundo agradecimiento a todas las personas e instituciones que hicieron posible la realización de esta tesis doctoral, un proyecto que representa no solo un logro académico, sino también un sueño de vida concretado.

Primero, agradezco a mis padres, por su amor incondicional, sus enseñanzas y valores que han guiado cada uno de mis pasos. Sin su apoyo emocional y sus constantes palabras de aliento, este camino habría sido mucho más difícil.

A mis hijos, quienes con su alegría y ternura llenaron mis días de esperanza y me recordaron la importancia de luchar por un futuro mejor. Su presencia fue la fuerza que me impulsó a seguir adelante, incluso en los momentos de mayor desgaste.

A mi esposa, por ser mi compañera inseparable, por la paciencia con la que soportó mis ausencias y preocupaciones, y por su apoyo constante y su confianza en mí. Su amor fue el refugio y el motor que me alentó a persistir sin rendirme.

A los doctores del programa de Formación Doctoral Ciencias de la Educación de la Universidad de Matanzas, a su Comité doctoral y a la línea 2, por su guía, sus conocimientos compartidos y estímulo para superar obstáculos académicos. Su acompañamiento fue clave para enriquecer este trabajo y dotarlo de rigor y profundidad.

A mis colegas, amigos, en especial a mis tutores Dr. Patricio Medina, Dra. Beatriz Consuegra, y en especial a la Dra. Barbara quien me alentó de manera continua a seguir en este proceso y todas las personas que ofrecieron su tiempo, palabras de aliento y apoyo, directa o indirectamente, durante esta etapa de estudio. Cada gesto y consejo contribuyó a mantener vivo el ánimo y la convicción.

Finalmente, agradezco a las instituciones y recursos que facilitaron el acceso a información, herramientas y entornos propicios para la investigación, sin los cuales hubiera sido imposible concretar esta tesis.

Este logro es el reflejo del esfuerzo colectivo de muchos corazones y mentes, y a todos ustedes les dedico este reconocimiento con gratitud eterna.

DEDICATORIA

A mi querida familia, pilar fundamental en cada paso de este largo y desafiante camino.

A mis padres, quienes, con su amor incondicional, enseñanzas y ejemplo han forjado en mí la fortaleza, la perseverancia y la pasión por el conocimiento. Su trabajo constante y su fe en mis capacidades fueron la luz en los momentos de duda y desgaste. Este logro es, sin duda, también suyo, pues en cada palabra escrita y en cada hora dedicada, llevé viva su inspiración y sacrificio.

A mis hijos, mi mayor motivación y alegría. Ustedes son la razón por la que nunca desistí, el impulso que me levantaba cada día con esperanza y energía renovada. Que este triunfo les sirva de ejemplo para perseguir sus sueños con dedicación y coraje, y para entender que el esfuerzo y la constancia son llaves que abren puertas que parecen imposibles.

A mi esposa, mi compañera de vida, mi apoyo silencioso y mi refugio en las tormentas. Gracias por su paciencia infinita, por creer en mí aun cuando yo dudaba, y por compartir cargas y alegrías en este proceso. Su amor, comprensión y sacrificio han sido el nacimiento sobre el cual construyó este sueño. Este logro es tanto mío como suyo, pues sin su presencia amorosa nada de esto habría sido posible.

A todos ustedes, entrego esta tesis con profundo amor y gratitud, como un homenaje a la familia que somos, que crece y avanza unida, y que celebra este logro como un fruto más del amor, la unión y la esperanza compartida.

SÍNTESIS

La tesis presenta una problemática en la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática en la Universidad Técnica de Babahoyo. El planteamiento del problema de investigación ¿Cómo contribuir a la motivación profesional de los estudiantes en la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática? condujo al objetivo: Elaborar una estrategia pedagógica para contribuir a la motivación profesional de los estudiantes en la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática. El empleo de métodos de investigación educativa posibilitó la determinación de los referentes teórico-metodológicos, la caracterización del estado actual en la Universidad Técnica de Babahoyo, una propuesta de estrategia pedagógica, así como las valoraciones teórico-prácticas resultantes del criterio de los expertos y la constatación en la práctica. La contribución a la teoría se expresa en la sistematización de los fundamentos teóricos de la motivación profesional en el proceso de formación en la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática, las relaciones esenciales y particulares que se expresan entre los componentes de la estrategia pedagógica singularizada en el modo de actuación profesional de la carrera en las acciones de innovación relacionadas con las herramientas digitales en educación.

INDICE

AGADECIMIENTO	
DEDICATORIA	
SINTESIS	
INDICE.....	
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1. REFERENTES TEÓRICO - METODOLÓGICOS QUE SUSTENTAN LA MOTIVACIÓN PROFESIONAL DE LOS ESTUDIANTES EN LA CARRERA PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA.....	12
1.1. La motivación profesional en la formación de profesionales de la educación	12
1.2. El contenido de la profesión en la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática: implicaciones para la motivación profesional	26
1.3. La motivación profesional de los estudiantes en la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática	34
Conclusiones del capítulo 1.....	44
CAPÍTULO 2. ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA CONTRIBUIR A LA MOTIVACIÓN PROFESIONAL DE LOS ESTUDIANTES EN LA CARRERA PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO: DIAGNÓSTICO Y PROPUESTA.....	46
2.1. Caracterización del estado actual de la motivación profesional de los estudiantes en la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática de la Universidad Técnica de Babahoyo	46
2.1.1. La carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática de la Universidad Técnica de Babahoyo.....	47
2.1.2. Diagnóstico del estado inicial de la motivación profesional	48
2.2. Presentación e interpretación de los hallazgos derivados de la aplicación de los instrumentos.	51
2.2.2. Resultados de la entrevista a profesores de la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática	54
2.2.3 Resultados de la encuesta a los estudiantes de la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática	56

2.3.- Fundamentos, estructura y contenidos de la estrategia pedagógica para contribuir a la motivación profesional de los estudiantes en la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática de la Universidad Técnica de Babahoyo	69
Conclusiones del capítulo 2.....	86
CAPÍTULO 3. CONSTATAción TEÓRICA Y PRÁCTICA DE LA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LA MOTIVACIÓN PROFESIONAL DE LOS ESTUDIANTES EN LA CARRERA PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO	
87	
3.1. Valoración teórica de la estrategia pedagógica para la motivación profesional de los estudiantes en la carrera PCEI de la Universidad Técnica de Babahoyo.....	88
3.2. Valoración de la implementación en la práctica de la estrategia pedagógica a partir de su aplicación en el contexto educativo de la UTB en el curso 2024-2025	97
CONCLUSIONES	119
RECOMENDACIONES	121
BIBLIOGRAFÍA	
ANEXOS	

INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

Las universidades en la tercera década del siglo XXI, de acuerdo con la aspiración de la UNESCO de “forjar futuros pacíficos, justos y sostenibles, es necesario transformar la educación misma” (UNESCO, 2021, p. 1) han puesto en valor el qué, y cómo se enseña, qué se investiga y para quién, hasta qué punto están preparados los egresados de educación superior para ingresar al mercado laboral y ser agentes de cambio social (UNESCO IESALC, 2023). Esto conlleva, a desarrollar las habilidades básicas de los estudiantes a un nivel superior que permita continuar aprendiendo con autonomía y dar cabida a los intereses motivacionales.

La adaptación a la Educación Superior es un proceso complejo, que implica que hay estudiantes que muestren diferentes niveles de satisfacción con la profesión elegida lo que se relaciona con una tendencia a los bajos rendimientos académicos, que luego se manifiestan en deserción escolar, tal como expresan autores como Seminar (2021); Somale et al. (2022); Muñoz (2023); UNESCO IESALC (2023). Al respecto, diversos autores se han centrado en la motivación hacia el estudio de la profesión, partiendo de los conceptos claves de esta categoría de estudio esencial en el mundo contemporáneo y de manera particular en la educación.

En este sentido, la motivación profesional ha sido abordada por González (1983, 1999); Domínguez (1987, 1992); Mitjans (1999); González (2016); Padovan (2020); Watson (2018); Watters (2020); Vázquez et al, (2022); Sánchez et al., (2022); Durán et al (2022); Jamba & Gutiérrez, (2023) quienes consideran que la motivación profesional desempeña un papel importante en el desarrollo profesional del individuo.

En el entorno internacional, Llanes et. al. (2021), de la Universidad de Barcelona en España realiza el estudio de la motivación y satisfacción académica de los estudiantes de Educación para trazar su perfil motivacional, así como detectar aquellas variables sociodemográficas y de satisfacción con la experiencia universitaria capaces de explicar y predecir la motivación académica. Se toman como referentes lo que expresa American Psychological Association - APA (2019) sobre motivación, así como Ligueti et al. (2020); Durán et al. (2021); Vázquez et al. 2021, Salmon et al., (2022) y Sánchez et al. (2022); quienes han ofrecido diversas conceptualizaciones sobre la motivación que, de manera general, son coincidentes.

En la revisión de otros trabajos sobre la motivación profesional también se muestran investigaciones realizadas en diversas instituciones nacionales y extranjeras: Vargas (2021) ofrece una experiencia en la Universidad Autónoma de Guerrero, la investigación de Llanes, et al., (2021) parte de los resultados del proyecto internacional To Tradition to Innovation in Teacher Training Institutions (TO-INN). Un estudio adicional (Bastidas, 2022) propone un Modelo de Torgerson para formar un índice “motivación”. Castro (2022) reflexiona sobre la motivación profesional con estudiantes de nivel universitario en la Universidad de El Salvador. Estos trabajos constituyen referentes importantes en el estudio de la motivación profesional, pertinentes para la carrera de referencia en esta investigación.

También se reconoce que en la actualidad las universidades poseen recursos de información sobre su oferta académica: Puertas abiertas, Páginas web y redes sociales, que son de alta significación en la identidad y promoción de los programas de estudio, en ellas se muestra información detallada y amplia de la institución y algunas poseen recorridos virtuales; sin embargo, este recurso tecnológico limita la interacción personal, lo que puede constituir un aspecto desfavorable para la motivación profesional en los jóvenes.

En el contexto de la sociedad digital, la informática se ha convertido en un pilar fundamental del desarrollo humano en todas las áreas del conocimiento. En este sentido, la pedagogía de las ciencias informáticas emerge como un campo crucial en la formación de profesionales capaces de no solo dominar las herramientas tecnológicas, sino también de enseñar de manera efectiva su uso en la actividad de estudio en los diferentes niveles educativos, motivados y preparados para afrontar las demandas de una sociedad cada vez más digitalizada. Al respecto, la LOES (2010) confirma la pertinencia de formar profesionales con una alta motivación, lo que exige de acciones pedagógicas sostenibles y contextualizadas.

Entre las carreras que ofrece la Universidad Técnica de Babahoyo está Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática, la cual prepara al estudiante con una formación integral de docentes investigadores con dominios disciplinares y pedagógicos, una visión holística para generar y aplicar soluciones al Sistema Nacional de Educación, lo que implica demostrar que las TICS se integran en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

A pesar de la amplia formación y la variedad de esferas de actuación que ofrece la carrera, se constata como una dificultad la deserción de los estudiantes en los primeros semestres, - primero y segundo semestres - entre las causas más comunes está la falta de motivación de los estudiantes por la carrera y por consiguiente el bajo rendimiento académico. En la búsqueda de soluciones a la problemática de la motivación profesional en la carrera Pedagogía en las Ciencias Experimentales Informática se realizó una revisión bibliográfica exhaustiva y ampliada.

Se identifica como fortaleza la información de las carreras que se proyecta en la página web de la universidad, que da la posibilidad a los jóvenes y sus familias de acceder y conocer la estructura de la institución, sus espacios docentes, los planes de estudio de las diferentes carreras, la descripción general, así como el perfil de egreso, campos de acción, los problemas

de la profesión y las asignaturas que se imparten, además de otras áreas de interés. Esta acción no es suficientemente efectiva para promover una sólida motivación de los estudiantes en la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática.

En la bibliografía se reconoce un proceso de pérdida de la motivación profesional en los jóvenes señalándose que tiene sus raíces en una serie de condiciones (Leong, 2018). Esta problemática es particularmente relevante en los estudiantes de primeros años de la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática y se han identificado las siguientes causas:

- Falta de conocimiento sobre la profesión: los estudiantes no comprenden plenamente la naturaleza, objeto, utilidad social y perfil ocupacional de la carrera, lo que limita su proyección e identificación con la misma.
- Inadecuada estructuración de acciones pedagógicas: ausencia de acciones planificadas a corto, mediano y largo plazo que faciliten la integración de los contenidos en los primeros semestres, dificultando la construcción de una motivación sostenida.
- Falta de articulación con el nivel precedente: no existe una articulación efectiva entre la universidad y las fuentes de ingreso, ni estrategias para desarrollar interés y conocimientos antes del ingreso, afectando la motivación inicial.
- Factores sociales y contextuales: la influencia de la familia, la escuela, la sociedad y la valoración social de la profesión, así como la opinión pública y la prensa, impactan directamente en la percepción y motivación de los estudiantes.

Como resultado de la práctica pedagógica y las indagaciones empíricas en el profesorado de la carrera en la Universidad Técnica de Babahoyo se constata:

- Falta de conocimiento por parte de los estudiantes de la Pedagogía Informática como ciencia que se encarga de la gestión de información y conservación de la información, cuestión que limita la proyección como futuro profesional de esta ciencia.
- Inadecuada estructuración de acciones a corto, mediano y largo plazo que contribuya a un trabajo pedagógico que facilite en la integración de sus contenidos en los primeros semestres por los estudiantes.
- Falta de articulación de acciones pedagógicas de la universidad hacia el nivel precedente y las fuentes de ingreso a la carrera para desarrollar interés y conocimientos en los estudiantes.

De manera que, el autor de esta investigación plantea que existe una contradicción entre la aspiración planteada por la Universidad Técnica de Babahoyo (UTB) de formar profesionales en Pedagogía de la Informática con una alta motivación profesional, y los resultados de índices de eficiencia y permanencia que muestran bajos niveles de motivación profesional de los estudiantes en los primeros años.

A partir de lo antes expuesto, se declara el **problema científico**: ¿Cómo contribuir a la motivación profesional de los estudiantes en la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática?

Se precisa como **objeto de investigación**: El desarrollo de la motivación profesional de estudiantes en la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática, enmarcado en **el campo de acción** el desarrollo de la motivación profesional de estudiantes en la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática durante los dos primeros semestres.

Para dar solución al problema planteado el objetivo de la investigación es: Elaborar una estrategia pedagógica para contribuir a la motivación profesional de los estudiantes en la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática.

En correspondencia con lo anterior, se formularon las siguientes **preguntas científicas**:

- ¿Qué fundamentos teóricos - metodológicos sustentan la motivación profesional de estudiantes en la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática?
- ¿Cuál es el estado inicial de la motivación profesional de los estudiantes en la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática de la Universidad Técnica de Babahoyo?
- ¿Qué estructura y contenido se integran en una estrategia pedagógica para contribuir a la motivación profesional de los estudiantes en la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática en primero y segundo semestre?
- ¿Qué resultados se obtienen de la valoración teórico - práctica de la estrategia pedagógica en la Universidad Técnica de Babahoyo durante los semestres primero y segundo del curso 2024-2025?

Para dar respuesta a las preguntas científicas se plantearon como **tareas de la investigación**:

- Determinación de los fundamentos teóricos - metodológicos que sustentan la motivación profesional de los estudiantes en la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática.
- Diagnóstico del estado inicial de la motivación profesional de los estudiantes en la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática de la Universidad Técnica de Babahoyo.

- Estructuración de los contenidos de una estrategia pedagógica para contribuir a la motivación profesional de los estudiantes en la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática.
- Valoración de los resultados obtenidos mediante la constatación teórica y práctica de la estrategia pedagógica elaborada en la Universidad Técnica de Babahoyo en el curso 2024-2025.

La investigación se realizó en Facultad de Ciencia Jurídicas Sociales y de la Educación, de la Escuela de Educación de la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática de la Universidad Técnica de Babahoyo. Con una población de 135 estudiantes en el primer semestre y 10 profesores en total, considerando la muestra de 93 estudiantes.

La investigación se fundamenta en la dialéctica - materialista como método general del conocimiento científico, desde el cual se asume el problema de la investigación, para generar de manera integral la transformación, sustentado en la necesaria relación entre teoría y práctica. Se empleó un sistema de métodos, técnicas e instrumentos de investigación:

Del **nivel teórico** fueron aplicados los métodos: **histórico - lógico** para el estudio y determinación de los antecedentes fundamentales de la evolución de la motivación profesional, a partir de las características de la personalidad de los estudiantes universitarios de primer semestre y los aspectos que sustentan la formación de profesores; **inductivo - deductivo** condujo a determinar la evolución de las tendencias de la motivación profesional en los últimos dos semestres, teniendo en cuenta los aspectos esenciales de su historia, y en particular de las características de los estudiantes en los dos semestres de la universidad; **analítico - sintético** para la revisión de diversas fuentes bibliográficas vinculadas a la investigación al establecer interpretaciones derivadas del estudio y los resultados obtenidos;

y **la modelación** en la elaboración de una estrategia pedagógica para la motivación profesional en estudiantes de la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática.

Los **métodos del nivel empírico** aplicados incluyó **la revisión de documentos** para identificar en la documentación relacionada con el tratamiento de la motivación en los documentos normativos; **la entrevista** a los profesores para conocer qué actividades se realizan para contribuir a la motivación profesional de los estudiantes de primer y segundo semestre de carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática; **la encuesta** a los estudiantes para conocer sus motivaciones profesionales, para la valoración teórica de la estrategia pedagógica se empleó el criterio de expertos, mientras que en la aplicación práctica se emplearon técnicas como las rúbricas a estudiantes y profesores.

Se empleó el método **estadístico** a fin de realizar el análisis porcentual de los datos; tablas y gráficos para exponer los resultados de la investigación, como apoyo a la interpretación de datos y hallazgos. El análisis descriptivo fue utilizado para generar resultados a partir de los registros ingresados y arribar a conclusiones.

La **contribución a la teoría** se expresa en la sistematización de los fundamentos teóricos de la motivación profesional en el proceso de formación de la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática, las relaciones esenciales y particulares que se expresan entre los componentes de la estrategia pedagógica elaborada singularizada en el modo de actuación profesional de la carrera en las acciones de innovación relacionadas con las herramientas digitales en educación.

La **significación práctica** está dada por la estrategia pedagógica que contribuye a elevar la motivación profesional de los estudiantes por culminar la carrera y desempeñarse como docentes investigadores con dominio de la TICS dentro del campo educativo.

La **novedad científica** se expresa en las acciones que se integran en una estrategia pedagógica dirigida a potenciar la motivación profesional de los estudiantes hacia la carrera Pedagogía Informática a partir de la generación de vivencias relacionadas con el contenido informático que eleven la labor educativa que se revierta en una permanencia en la carrera.

La tesis se estructura en introducción, tres capítulos, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos. En el primer capítulo se abordan los referentes de la motivación profesional, y cómo se manifiestan estos procesos en la formación del profesional de la carrera de referencia, en el segundo capítulo se presenta la caracterización del estado actual de la motivación profesional de los estudiantes de primer semestre y la estrategia pedagógica elaborada, mientras en el tercer capítulo, se muestran los resultados de las valoraciones teóricas realizadas por los especialistas y de la aplicación en la práctica.

**CAPÍTULO 1. REFERENTES TEÓRICO - METODOLÓGICOS QUE
SUSTENTAN LA MOTIVACIÓN PROFESIONAL DE LOS ESTUDIANTES EN LA
CARRERA PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES
INFORMÁTICA**

CAPÍTULO 1. REFERENTES TEÓRICO - METODOLÓGICOS QUE SUSTENTAN LA MOTIVACIÓN PROFESIONAL DE LOS ESTUDIANTES EN LA CARRERA PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA

En este capítulo se abordan los referentes teórico-metodológicos que sustentan el proceso de formación del Licenciado en Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática, así como la motivación profesional.

1.1. La motivación profesional en la formación de profesionales de la educación

El término motivación se deriva del latín *motus*, al igual que la palabra emoción, y habitualmente designa los aspectos del comportamiento que inducen a actuar, la motivación es el conjunto de procesos implicados en la activación, dirección y mantenimiento de la conducta. (Hernández, 2014; Liza, L. 2022). En sentido general, se entiende por “motivo” todo aquello que mueve o induce a una persona a actuar de cierta manera para lograr un fin (Polanco, 2011; Liza, L. 2022). La motivación es, por tanto, el énfasis que pone una persona con determinados medios para satisfacer una necesidad.

Desde una perspectiva psicológica, la motivación ha sido abordada por diversos marcos teóricos. Los modelos cognitivos sobre la motivación ponen énfasis en la importancia del control consciente de la motivación. Estos modelos, que se denominan genéricamente “modelos de expectativas y valores”, derivan de la teoría de la motivación y logro de Atkinson (1966), en la que destacaban esos dos componentes como determinantes de la motivación. (Cardozo, 2008).

Por otro lado, el enfoque sociocultural de Vygotsky (1979) dejó en su obra consideraciones que resultan de inestimable valor sobre de la determinación histórico - social de lo psíquico y el principio de la actividad entendida como la forma en virtud de la cual lo social se transforma en psicológico mediante un proceso de interiorización, en un tránsito de lo externo a lo interno.

En esta relación expuesta anteriormente, la actividad del hombre, se articula con el objeto del conocimiento en el proceso de interiorización de la realidad. Es decir, el hombre “conoce” la realidad, descubre las leyes más generales del objeto del conocimiento en un proceso de integración y puesta en práctica de los conocimientos adquiridos. De esta manera, puede transformar la realidad y a su vez ser transformado por la misma práctica en el proceso del conocimiento del mundo que lo rodea mientras satisface sus necesidades.

De lo anterior se revela que las necesidades en el ser humano se forman y desarrollan en aquellas actividades y/o relaciones en las cuales el sujeto se involucre de manera estable y confluyen en una organización interna en la personalidad que se da en sus relaciones con el medio. Consecuentemente, se asume la definición de necesidad como: “... la falta o la búsqueda de algo que el hombre siente como indispensable para su organismo o para el mismo como personalidad, incitándolo a actuar para lograr su satisfacción” (Pérez, et al., 2012, p. 51). De ahí que se concuerda en que, si bien las necesidades tienen su origen en lo externo, transcurren en lo interno y demandan de acciones pedagógicas.

En el ser humano pueden existir diversas necesidades: biológicas, materiales, cognitivas, afectivas, entre otras. Aquellas que están relacionadas con las cognoscitivas: saber – hacer, se relacionan con el aumento de conocimientos y habilidades, lo que genera una sensación de poder y seguridad para hacer, saber usar una computadora, saber distintos idiomas, manejar un carro, atender a un cliente. Las necesidades afectivas: ser – servir, están

vinculadas al logro de relaciones adecuadas con otras personas, a la certeza de igualdad con los demás, y al aprecio a los valores, en el contexto social.

El motivo está ligado a la personalidad, forma parte esencial del ser humano cuando tiene necesidades que satisfacer (Fernández, 2003). Sin embargo, como bien se apunta en investigaciones relacionadas con la motivación (Estévez et al., 2016) la existencia de una exigencia no implica una actividad dirigida a satisfacerla por parte del individuo. Esto es solo posible cuando la necesidad del sujeto se concreta en aquellos elementos que la satisfacen, que pueden estar en la realidad o no, y solo de esta manera es que la satisfacción de la necesidad impulsa al hombre a su actuación y de esta manera aparece el motivo.

Las investigaciones psicológicas (Pérez, et al., 2012) concuerdan que el motivo es el que satisface una insuficiencia, por ende "... estimula y conducen la actividad del hombre con vista a satisfacer sus necesidades, es decir, todo en lo que ha encontrado su "encarnación" la necesidad" (Palazón, 2015, p. 1059). Por tanto, el motivo es el que orienta hacia lo que satisfice las necesidades y al mismo tiempo orienta la conducta del sujeto hacia cómo debe actuar por lo que regula su comportamiento.

Según Pérez et al., (2012); Stanko (2012); Peng et al., (2013); Palazón (2015), existen varios tipos de motivos, los cuales se establecen en dependencia del criterio que se asuma para su clasificación. En este sentido, se encuentran varios tipos de motivos:

- Por su amplitud, de acuerdo con este criterio pueden encontrarse motivos generales o amplios y motivos particulares o estrechos.
- Por su estabilidad, se expresa en su dimensión temporal; en este sentido, los motivos pueden ser estables o situacionales.

Los primeros son más constantes, dirigen la actividad del individuo durante mucho tiempo. Un profesor puede estar motivado hacia esta profesión durante toda su vida laboral y aún después de la jubilación puede realizar voluntariamente esta actividad con sumo agrado.

Los motivos situacionales tienen poca duración. Por ejemplo, un estudiante se prepara con entusiasmo para un concurso literario solo para pretender recibir el primer premio, posteriormente puede no sentirse motivado por este tipo de actividad.

- Por su nivel de conciencia, los motivos pueden ser conscientes y no conscientes.
- Por su jerarquía, los motivos siempre van a estar estructurados jerárquicamente, donde unos son principales y otros secundarios, en dependencia de la relevancia o significación que estos tienen para el sujeto; por eso, aunque en toda personalidad existe una jerarquía motivacional, su contenido puede variar de una a otra persona. Esta estructura jerárquica es relativa en tanto es susceptible a transformaciones, dado por el carácter dinámico de la personalidad.

Estos referentes de los motivos son importantes para comprender la motivación, objeto de estudio de las ciencias de la educación, su complejo proceso de integración de factores cognitivos, afectivos y sociales, sostienen el comportamiento de los estudiantes, por ello la creación de entornos educativos y estrategias pedagógicas potencian el aprendizaje y la motivación. Se distingue por estar acompañada de la activación, la persistencia, el vigor, la dirección y la meta, las cuales, hay que contemplarlas como un conjunto, pues por sí solas no son suficientes para alcanzar la finalidad deseada.

Autores como Mella et al. (2012) definen la motivación como el impulso que mueve al sujeto para realizar determinadas acciones y persistir en ellas para su culminación, vinculándose así con la voluntad y el interés, por eso, en esta investigación es importante que el estudiante sienta la necesidad de descubrir para satisfacer su carencia, si no es así, es difícil que se dé

un aprendizaje. Coloma & González (2018), afirman que la motivación es la que influye en las estrategias de aprendizaje y en los procesos cognitivos de los estudiantes. Por lo tanto, es una condición básica para los mismos y para su desarrollo académico.

De acuerdo con Beltrán et al. (2020), la motivación es el impulso psíquico que le permite al ser humano, actuar de cierta forma y mantener este comportamiento hasta concretar una meta previamente establecida; es decir, contempla una serie de estímulos internos o externos propuesto por el profesor, los cuales activan, direccionan, sostienen y/o persisten determinado accionar de los estudiantes, hasta concretar el objetivo pretendido en el área de estudio que sea abordado durante una hora de clase o cualquier intervalo de tiempo previamente planificado.

Para otros investigadores como Torres Carrillo et al., (2023); Mou (2024) y Villar et al., (2024), el potencial dinámico de la motivación del hombre está vinculado a un contenido relevante para el sujeto, estructurado en forma de conceptos, reflexiones y valoraciones, portadoras de una carga emocional, sobre las que el sujeto organiza y expresa la carga emocional de su motivo. En este sentido, un tipo esencial de motivación humana se configura en operaciones cognitivas, mediante las cuales estos motivos adquieren su carácter consciente.

En la contemporaneidad se considera que el aprendizaje académico está signado no solo por los procesos cognitivos, sino también por componentes motivacionales y afectivos, lo que se suscribe en esta investigación, dada la importancia de generar vivencias que provoquen emociones, configuren valores éticos y profesionales, de amor al magisterio, de admiración a profesores que inspiran.

Motivar al estudiante es orientarlo en una dirección: su desarrollo integral y asegurar que se sigan los pasos necesarios para optimizar el vínculo entre la formación y proceso de

enseñanza - aprendizaje. La motivación puede darse a partir de aquello que se hace con o por los estudiantes para incentivarlos, o también, a partir de los factores autogenerados que influyen para determinar un comportamiento determinado.

En este propósito es importante tener en cuenta las interrelaciones profesor - estudiante que se establecen en atención al rol motivador-motivado (Navarro et al., 2014; Deci & Ryan, 2022). De ahí la importancia de la motivación para la ejecución de una tarea, de enfrentarse a la misma y de dedicarle determinado tiempo como ocurre en la actividad informática.

En la actual década, autores como Liguetti et al. (2020), Durán et al. (2021); Sánchez et al. (2022) han estudiado la motivación, de manera general hay coincidencias en que: es un deseo de hacer un esfuerzo por alcanzar una meta, condicionado por la posibilidad de satisfacer alguna necesidad individual; además es un proceso de la persona que ejerce una atracción hacia un objetivo que supone una acción por parte del sujeto y permite aceptar el esfuerzo requerido para conseguirlo, está compuesta por necesidades, deseos, tensiones, incomodidades y expectativas, que expresa la orientación cognitivo-afectiva del sujeto hacia el contenido de la futura profesión universitaria cuya manifestación varía en dependencia de su nivel de complejidad funcional.

La motivación constituye, según Vázquez et. al. (2021), un factor decisivo en el proceso de aprendizaje y rendimiento de un estudiante. A edades muy tempranas, los niños manifiestan gran interés por el aprendizaje, pues se encuentran en una etapa de continuos descubrimientos, sin embargo, en períodos educativos posteriores, los jóvenes se ven implicados en un proceso de pérdida de la motivación. Esta idea es muy pertinente en el presente estudio, dadas las características de la edad juvenil en la cual se enmarcan los estudiantes de la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática.

De acuerdo con lo expresado, definir que la motivación de forma anticipada, ayuda a lograr ese “despertar el interés por aprender”, y crear un lazo que conlleva satisfacer las necesidades educativas señalado por Salmon et al. (2022), la motivación es un aspecto importante para la realización exitosa en cualquier actividad y constituye un aspecto psicológico dinamizador afectivo de la actividad profesional.

La importancia de la motivación, se destaca en la obra de varios autores (Mou, 2024; Ortega-Ochoa et al., 2024; Villar et al., 2024). Estos señalan el valor que tiene desarrollar en los estudiantes una motivación adecuada, por ello resulta importante que el profesor conozca los elementos sociales que pueden influir en su inadecuación. Por lo tanto, la motivación juega un papel crucial en el aprendizaje que potencia el rendimiento estudiantil.

Según este modelo, las personas buscan su bienestar integral y realizan actividades transversales a varias facetas de su vida (Tsai et al., 2023; Visser et al., 2023; Wesarg-Menzel, et al., 2023). La motivación según Coloma & González (2018) influye en las estrategias de aprendizaje y en los procesos cognitivos de los estudiantes. Por lo tanto, es una condición básica para su desarrollo académico.

Este contenido de la personalidad ha recibido diferentes denominaciones: “yo”, “sí mismo” y “autovaloración”, utilizadas fundamentalmente por el Psicoanálisis, la Psicología Humanista y la Psicología de orientación marxista (Kuklick & Lindner, 2023). La concepción del mundo es un sistema de opiniones, juicios y valores que posee el joven acerca de la realidad, de sus orígenes y de las leyes que rigen su devenir. También refleja la interpretación que hace el sujeto del papel que le corresponde desempeñar al hombre en la sociedad, dentro del contexto socio-histórico específico en el que se desenvuelve su vida y la valoración del lugar que ocupa el propio sujeto en este sistema de relaciones sociales.

La presencia de los valores como formación motivacional de la personalidad y de la concepción del mundo que los integra y sistematiza, no es un resultado automático del desarrollo ni se produce de manera espontánea, sino que es ante todo un resultado mediato de las condiciones de vida y educación del ser humano, esto es, de su historia personal que él construye activamente como sujeto socio-histórico.

La motivación se puede clasificar en dos aspectos fundamentales, criterio que se comparte en esta investigación con otros autores (Rinaudo et al., 2003), como es distinguir entre motivación extrínseca, depende de las recompensas externas, es decir, los factores motivantes no son inherentes a las personas; motivación intrínseca, por el contrario, explica las conductas que no tienen recompensa exterior, si no que la gratificación procede del propio aprendizaje, de la participación en la tarea y su finalización.

Los dos tipos de motivación intervienen en las actividades que se realizan. Por esta razón se tiende a potenciarlas conjuntamente, pues la extrínseca es más eficaz si se relaciona significativamente con las experiencias del estudiante (Rinaudo et al., 2003; Rodríguez, 2016).

De acuerdo con Polanco (2011), el estudiante se motiva a partir de la vivencia generada en el proceso, más que por los logros o resultados del mismo, lo que provoca que estudie por el interés que le inspira la materia. Se concuerda con que la autorregulación cognitiva, la independencia y autodeterminación son cualidades evidentes del sujeto.

Según Fernández (2014), la motivación intrínseca se define como la realización de un trabajo por la simple satisfacción de hacerlo, investigar, analizar, buscar, algún tema u objeto de importancia interna, sin nada que obligue o apremie, esto es lo que motiva a hacer algo, cuando nada se exterioriza o estimula a hacerlo. Este factor es de motivo de insatisfacción y producto del ambiente, contexto y situaciones externas a la persona que no provocan la

satisfacción, pero resulta necesario cuidarlos para evitar la insatisfacción. La motivación extrínseca se produce cuando el estímulo no guarda relación directa con la materia, o cuando el motivo para estudiar es solamente la necesidad de aprobar el curso.

Así se pueden comentar los componentes del proceso motivacional y sus características, a saber, las necesidades, los intereses y los motivos. Respecto a las necesidades, se definen según Deci & Ryan, (2022) como "la fuerza que impulsa a los estudiantes a actuar, a moverse y a encontrar los medios para satisfacer sus demandas". (p. 7).

El estudio de la motivación conduce de manera natural al análisis de la motivación profesional, entendida como formación de la personalidad, que implica la elaboración de los contenidos de la motivación orientados a las esferas de los estudios actuales y otra profesión, y que, en su desarrollo, se convierte en subsistema de regulación motivacional. El cual se organiza como formación psicológica compleja, integra aspectos de la autovaloración y permite al sujeto estructurar los contenidos motivacionales a la profesión, en las dimensiones de su vida presente y futura.

Desde el punto de vista de Fernández (2002), comienza el proceso de construcción de la representación sobre sí mismo, la conformación activa de la autovaloración. Esta formación motivacional logra una paulatina estabilidad dentro del movimiento continuo que caracteriza al desarrollo y adquiere (a finales de la adolescencia y en especial en la juventud) una relativa independencia de la opinión social. La existencia de una representación del sujeto sobre su propia persona, de profunda significación afectiva, constituye una indiscutible realidad psicológica, a la que han dedicado especial atención diferentes escuelas y teorías de la psicología. Estos supuestos teóricos acerca de la motivación en la psicología son de especial importancia en su análisis en el plano didáctico.

Fernández (2002) concibe el desarrollo de la motivación profesional como un proceso de la personalidad y como aspecto fundamental de su educación. En este proceso, desde las edades tempranas, desempeñan un rol fundamental la familia, la escuela y la sociedad en general. Esta última, por la influencia directa de la prensa y otros medios masivos, y de la valoración social de las diferentes profesiones, que se forma a partir de la opinión pública (González & Mitjans, 1989), los padres y demás familiares que rodean al niño, propóngase o no de manera consciente orientar vocacionalmente a esa personalidad en formación, ejercen una influencia indudable, aunque no siempre sea la más adecuada.

Entre las teorías más destacadas, la Teoría de la Expectativa de Vroom (Sotelo, 2011) sugiere que la motivación está determinada por la expectativa de que el esfuerzo conducirá a un rendimiento específico y a recompensas valiosas, mientras que la Teoría de la Autodeterminación (Deci & Ryan 2022) enfatiza la importancia de la autonomía, la competencia y la relación en la motivación intrínseca lo que posee interés en esta tesis por las acciones que pueden incidir en los proyectos personales. La Teoría de la Equidad (Adams, 2024) postula que los individuos evalúan la equidad de sus contribuciones y recompensas en comparación con otros, mientras que la Teoría de la Motivación Dual de (Herzberg, 2025) favorece el desarrollo de intereses hacia la profesión y su valor en el orden de sus proyectos personales.

La teoría se enraíza en la idea de que la persona tiene dos tipos de necesidades: la necesidad de evitar el dolor o los eventos que le producen malestar y, por otra parte, la necesidad o deseo de progresar y madurar tanto a nivel emocional como intelectual, entre factores higiénicos y motivadores como determinantes de la satisfacción laboral.

Estas teorías son pertinentes para comprender la motivación profesional, entre los que se señalan la autonomía, la competencia, la relación, la equidad y la satisfacción de necesidades,

por lo que constituyen un marco teórico para explorar la motivación profesional en el contexto universitario y pueden guiar la implementación de estrategias efectivas para fomentar el compromiso y la satisfacción de los estudiantes.

En este estudio de la motivación profesional, se considera significativa la referencia a las intenciones profesionales, justamente por el valor pedagógico que poseen al abordar esta problemática en condiciones de la situación social de desarrollo de los estudiantes en los primeros semestres de una carrera universitaria.

En las investigaciones de González & Pérez (1986) se comprobó que el desarrollo de sólidas intenciones profesionales posibilita que el joven:

- Se plantee de manera independiente fines propios en el estudio de la profesión.
- Tenga una participación activa (y no pasivo-receptiva), en las diferentes formas de enseñanza y una intensa actividad de estudio independiente que le permite una mayor profundidad en sus conocimientos, así como mejores resultados docentes.
- Exprese un mayor nivel de auto determinación y asuma una posición activa en la búsqueda de información profesional.
- Realice esfuerzos volitivos en aras de lograr objetivos relacionados con su futura profesión.
- Manifieste en mayor medida iniciativa y creatividad en el desarrollo de actividades relacionadas con su futura profesión.

Para Coloma & González (2018) las intenciones profesionales

“... constituyen el nivel superior de desarrollo de la motivación hacia la profesión, cuando el individuo es capaz de elaborar de forma consciente su motivo profesional con una proyección presente y futura sobre la base de sus propósitos en esta esfera, convirtiéndose en una tendencia orientadora de la personalidad”. (p. 11)

Las intenciones profesionales, al igual que el resto de las formaciones psicológicas, están estrechamente vinculadas a la concepción del mundo, de ahí que de acuerdo con Chávez & Armando, (2016) ; Molina & Francisco (2016), la calidad de la docencia y la realización de la práctica preprofesional son factores que influyen en la formación y desarrollo de las intenciones profesionales. Ellas no se desarrollan al margen de los restantes aspectos de la personalidad. De esta manera, son una expresión del nivel de desarrollo de la autodeterminación de la personalidad (decisión profundamente individual, que expresa un elevado nivel de elaboración y reflexión consciente de su contenido). Ello indica que, a juicio de Torres (2020), puede manifestarse en mayor medida en esta etapa.

Precisamente, las investigaciones realizadas en adolescentes y jóvenes (Flores Meléndez et al., 2020; Torres Carrillo et al., 2023) han evidenciado que muy pocos adolescentes alcanzan el nivel de intención profesional, que esta se manifiesta mucho más en los jóvenes, en los cuales, además, se constató que las intenciones profesionales regulan de una forma más efectiva la conducta del sujeto, tanto en la actividad escolar como extraescolar.

Esto no quiere decir, considera el autor, que el surgimiento de esta formación psicológica compleja se produzca automáticamente en la edad juvenil, pues ello depende del desarrollo alcanzado por el sujeto a partir del sistema de influencias educativas en el cual ha estado inmerso a lo largo de su vida. De ahí la pertinencia en este estudio de considerar en la motivación profesional de los estudiantes universitarios las intenciones profesionales.

En esta investigación se concuerda con Torres Carrillo et al. (2023) sobre los componentes: cognitivo, afectivo, auto valorativo, proyección futura, y cómo ellos deben considerarse en la forma en la que debe concebirse la enseñanza, despertar la curiosidad, mantener el interés, generar reflexión crítica y capacidad para reconocer errores, así como plantear alternativas para poder corregir sus procesos de aprendizaje.

De esta manera se integran cuatro componentes: cognitivo, afectivo, autovalorativo y proyección futura que revelan la unidad de lo cognitivo y afectivo, se destaca el papel de las emociones y otros aspectos del desarrollo de la personalidad, de notable importancia en este estudio, al tratarse de jóvenes estudiantes en los primeros años de la carrera.

Componente cognitivo: Conocimiento que posee el sujeto de su futura profesión en cuanto a objeto, utilidad social, perfil ocupacional y características personales necesarias para su desempeño.

Componente afectivo: Actitud emocional del sujeto hacia la profesión, cual puede tener un carácter positivo, negativo o ambivalente.

Componente autovalorativo: Valoración que realiza el sujeto de las características de su personalidad (cualidades intereses, etc.) que se relacionan con sus estudios actuales y futuro desempeño de la profesión.

Componente de proyección futura: Elaboración cognitivo-afectiva del sujeto en cuanto a sus perspectivas de desarrollo personal en la esfera profesional y del aporte social que espera brindar en el ejercicio de la profesión. Esta proyección abarca los siguientes indicadores: Planteamiento de objetivos futuros, estrategia para el logro de los objetivos.

En los referentes de la motivación profesional de acuerdo con Estévez Arias et al. (2016; y Torres Carrillo et al. (2023) hay tres aspectos fundamentales que a su vez indican manifestaciones específicas:

1. Conocimiento profundo del sujeto acerca del contenido de la profesión:
 - a. Conocimiento de las formas de trabajo de la profesión.
 - b. Conocimiento acerca de los roles a ocupar en la profesión.
 - c. Conocimiento acerca de las valoraciones sociales en relación con la representación que posee acerca de su profesión.

2. Vínculo afectivo positivo con el contenido de la profesión.
 - a. Posee vivencias afectivas positivas relacionadas con lo que identifica como futura profesión.
 - b. Posee proyecciones futuras relacionadas con la profesión y sus modos de actuación.
 - c. Estructura proyectos de vida relacionados con la profesión en el futuro.
3. Elaboración personal por parte del sujeto, del contenido de la profesión, es decir, que el contenido de la profesión es expresado por el sujeto a partir de sus juicios y reflexiones propias.
 - a. Identifica las potencialidades que posee para el desarrollo de la profesión.
 - b. Identifica los obstáculos para el desarrollo de los elementos cognitivos necesarios para la profesión.
 - c. Traza estrategias de aprendizaje necesarias para aprender el contenido de la profesión.

Para el estudio de la motivación profesional es entonces importante el análisis de la actividad profesional, pues es donde surgen las necesidades, motivos, así como el resto de los componentes de las intenciones profesionales.

Para el estudio de la motivación profesional es, por tanto, imprescindible el análisis de la actividad profesional misma, pues es en su seno donde surgen las necesidades, los motivos y el resto de los componentes de las intenciones profesionales.

Por todo lo expuesto, la motivación profesional se erige como un aspecto psicológico dinamizador y afectivo de la actividad profesional y de gran importancia para el rendimiento estudiantil., que en estrecha articulación con el contenido de la profesión de una carrera puede ser favorable para elevar la calidad de la formación los estudiantes en los primeros semestres

1.2. El contenido de la profesión en la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales

Informática: implicaciones para la motivación profesional

El mundo contemporáneo ha incrementado de manera exponencial el uso de las tecnologías, aplicadas en todos los escenarios de la vida contemporánea, en lo profesional y en la solución de disímiles procesos. De ahí que los contenidos de la carrera que forma los profesionales de la educación en esta área del saber deben ser vistos bajo el prisma de la relación ciencia-profesión.

En tal sentido, se denota la importancia de esclarecer los fundamentos científicos que sirven de base a la profesión y abordar por consiguiente la Informática como ciencia, en un contexto de alto dinamismo en cuanto a avances científico- técnicos y de innovación se producen, en el cual alcanza relevancia en esta investigación los cinco enfoques de la Transformación Educativa en el Ecuador:

1. **Promover una educación inclusiva**, considerando que la educación constituye un espacio que se construye con la participación de todos y todas, bajo un enfoque de derechos para el logro de los objetivos educativos;
2. **Mejoramiento de aprendizajes**, es necesario plantear una transformación curricular que implica repensar la estructura curricular bajo un enfoque de competencias, que promueva las experiencias significativas de aprendizaje;
3. **Formación docente**, se piensa en una preparación para la transformación que priorice el fortalecimiento de competencias, donde el profesor sea el principal protagonista de su desempeño profesional desde una mirada innovadora;
4. **Implementación de una verdadera transformación digital**, que vincule de manera activa a la comunidad educativa con énfasis en la pertinencia de cada contexto y fortalezca el desarrollo de los demás enfoques; y,

5. **Financiamiento de la educación**, lo que pondera la importancia de invertir eficazmente los recursos económicos para un proceso con un alcance como es la transformación de la educación.

Siguiendo este orden de ideas, es importante analizar la pertinencia de que la actividad se realiza en la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática en la Universidad Técnica de Babahoyo, y los contenidos de la malla curricular puedan favorecer el desarrollo de la motivación profesional de los estudiantes, en el proceso educativo y las estrategias didácticas digitales pueden tener un impacto significativo, de acuerdo con Deci & Ryan, (2000), de que las herramientas digitales pueden fomentarla al ofrecer oportunidades para el aprendizaje personalizado, la autoevaluación y la interacción social.

La informática es una de las ramas del conocimiento humano que más rápido se desarrolla en la actualidad por lo que los contenidos universitarios enfrentan un constante cambio y actualización de contenidos. Esta ciencia en su desarrollo histórico se ha preocupado por los procesos de obtención, gestión de información, protección y transmisión de la información (Ricardo, 2005).

La informática es la ciencia que se encarga del tratamiento automático de la información, a la unión sinérgica de cómputo y de las comunicaciones. Este contenido es de utilidad en diversidad de tareas, por ejemplo: elaboración de documentos. En tal sentido, el tratamiento automático ha propiciado y facilitado la manipulación de grandes volúmenes de datos y la ejecución rápida de cálculos complejos (Rubinien, 2013; Saad et al., 2013).

La característica de la informática es la diversidad de software que existe para diferentes actividades como expresión del nivel de penetración alcanzado en otras ciencias. Sin embargo, una de las características fundamentales de ella es el rápido crecimiento que ha

tenido sus principales disciplinas, el nivel de desarrollo que han presentado en la actualidad y, sobre todo, el alto impacto que han tenido en el desarrollo de la sociedad actual. Por ello, el profesor de informática debe estar constantemente actualizado en todos los avances de esta ciencia pues los contenidos son obsoletos en un breve espacio de tiempo. De ahí que estas características deben estar presentes en su currículum como se plantea en la literatura actual (Irene, 2023; Zweeris et al., 2023).

Una de las líneas de desarrollo que marca la informática en la actualidad es la relación entre dos elementos que se interrelacionan entre sí: hardware y software (Albán, 2016). Este par ha marcado el resto de las líneas de desarrollo de la informática y marcó pautas en la carrera en la Universidad Técnica de Babahoyo.

En el mismo orden de ideas, otros dos elementos interrelacionados entre sí marcan otras líneas de desarrollo: la Ingeniería de Sistemas Informáticos, la Programación y Pedagogía en Informática. Cada una de ellas han continuado de manera acelerada su desarrollo sin embargo la de la carrera de Sistemas y Pedagogía en Informática contiene a la programación como una de las etapas del proceso formativo. Para el autor, la Ingeniería de Sistemas Informáticos marca el camino a seguir y la programación marca el cómo se anda por ese camino así también menciona (Hinojosa, 2015; Trávez-Mena, 2015; Albán, 2016).

De otra manera se encuentran varias de las vertientes de desarrollo orientadas al almacenamiento de los datos: las bases de datos y, en su concepción más actual, los almacenes de datos. El almacenamiento de grandes volúmenes de datos y su posterior gestión de información, al mismo tiempo que no se procesan por una única computadora y sí por sistemas distribuidos que fusionan las capacidades de varias máquinas en un procesamiento único. Esto ha llevado al surgimiento hace algunos años de lo que se conoce por computación

distribuida y se ha llevado hasta actividades humanas hasta hace poco alejadas de la informática como el arte.

Otra de las vertientes de la informática que ha tenido un auge significativo en la presente década se encuentra en las redes y más aún en la conectividad de diversos periféricos a internet. Lo que se ha dado en llamar “la internet de las cosas” para designar una amplia variedad de periféricos conectados entre sí por los más disímiles canales de comunicación entre los que se destacan las conexiones inalámbricas. Esta vertiente es de las más interesantes para los estudiantes (Alla & Nafila, 2019; Cederved et al., 2023) y es parte del currículo de formación del profesor de informática.

El trabajo con los diferentes sistemas informáticos para la enseñanza ya creados también es una de las aristas donde se expresa la creatividad del profesor de esta área, particularmente cuando estos sistemas conllevan al cambio de paradigma. En ese sentido, lo novedoso en cuanto a Informática se refiere a que se puede encontrar en el proceso de producción de conceptos, procedimientos, modelos, sistemas y/o algoritmos informáticos que no han sido realizados anteriormente en un contexto social determinado. Sin embargo, es importante tener en cuenta que el proceso transcurre de manera diferente para cada uno de los casos enunciados anteriormente.

En la informática convergen los fundamentos de las ciencias de la computación, la programación y las metodologías para el desarrollo de software sin profundidad, así como determinados temas de electrónica y de pedagogía en Informática. De ahí que estas vertientes de desarrollo deben tener su expresión en la formación de los profesores en informática como parte del conocimiento del contenido de la profesión.

La formación del profesor de informática transcurre en tres vertientes fundamentales: la dirección del proceso de enseñanza – aprendizaje de la informática en los diferentes niveles

de educativos; el desarrollo de software educativo para la enseñanza de diversas asignaturas y como otra vertiente introducir software educativo desarrollados por tercero en la enseñanza con una amplia variedad denominada gamificación. De ahí que en su currículo deben aparecer las asignaturas que le permitan ejecutar las tres vertientes en una institución educativa. La menos reconocida de todas es participar en los procesos de informatización de organizaciones educativas (González, 2016). A tales efectos se requiere de contar con un currículo que favorezca una transformación positiva hacia la profesión pedagógica en el cual se muestran conocimientos acerca del contenido pedagógico y de las ciencias informáticas expresado en el dominio de formas de trabajo, roles a desempeñar, percepción acerca de cómo se conciben en el ejercicio del aprendizaje.

El currículo de formación del Licenciado en Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática, posee 7200 horas distribuidos en 10 períodos de 16 semanas cada uno. Cada período posee 800 horas, además se debe considerar las horas extraordinarias, como vínculo con la sociedad, prácticas pre profesionales y titulación.

El objetivo declarado es: Formar profesionales en Pedagogía Informática con excelencia académica, basada en un amplio conocimiento de carácter investigativo, científico, metodológico, humanista, capaces de liderar y accionar procesos formativos, educativos, de manera proactiva, que impulsen proyectos relacionados a las Tecnologías de Información y la Comunicación y Entornos Virtuales, en la Educación General Básica, Bachillerato, con un pensamiento crítico reflexivo, de acuerdo a la demanda social, tecnológica, cultural y económica respetando la equidad de género, interculturalidad y conservación del medio ambiente, mediante intervenciones disciplinarias e interdisciplinarias previstas en los núcleos curriculares de organización del aprendizaje para garantizar el acceso a la información,

enmarcado en valores democráticos, garantizando el respeto a los derechos humanos en cumplimiento con el Plan Nacional del Buen Vivir (Torres Vargas, 2015).

Adicional e independientemente del escenario laboral, el egresado deberá cumplir las funciones de investigador, innovador sobre todo dado el entorno cambiante del área de la enseñanza de las tecnologías de la Información, a más de ello deberá tener un fuerte espíritu emprendedor. Resulta necesario en el proceso formativo desarrollar la motivación del estudiante por el contenido de la profesión y ello tiene que explicitarse en los componentes académicos, investigativo y laboral por lo que los profesores deben cumplimentar al graduarse (Torres Vargas, 2015):

- Aplicar conocimientos teóricos, metodológicos, científicos y habilidades comunicativas mediante intervenciones disciplinarias e interdisciplinarias previstas en los núcleos curriculares de organización del aprendizaje para generar criterios profesionales sustentados en contenidos de las ciencias sociales y psicopedagógicas aplicadas a la actividad informática orientada a los diferentes niveles educativos con una adecuada práctica docente.
- Aplicar los preceptos teóricos, metodológicos y didácticos mediante la práctica pre profesional y/o pasantías que permitan demostrar los conocimientos, habilidades y valores para dirigir los procesos inherentes a los campos de formación.
- Manifestar una conducta profesional sobre la base de los valores humanos, morales, cívicos y culturales que permita dirigir proyectos comunitarios orientados a la mejor calidad de vida, conforme el Plan Nacional del Buen Vivir.
- Investigar problemas de la profesión formando líderes en gestión de proyectos educativos y sociales en los sectores públicos, privados y comunitarios, con inclusión e interculturalidad, integridad, equidad y respeto a la sociedad y naturaleza.

- Demostrar habilidades pedagógicas, didácticas y metodológicas para la enseñanza en entornos virtuales educativos y manejo de la TICs, dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de la Pedagogía Informática.

Como se puede apreciar en estos objetivos están presentes también los procesos sustantivos universitarios: formación, investigación y extensión universitaria. Sobre todo, en este último se hace especial énfasis en los proyectos comunitarios. Estos proyectos comunitarios logran el desarrollo del aprendizaje orientado a la resolución de problemas de la comunidad y que ha sido demostrado como una vía eficaz para el desarrollo de la motivación en estudiantes universitarios en el contexto ecuatoriano (Torres Carrillo et al., 2023). Tener en cuenta la estructuración de proyectos comunitarios a resolver por los estudiantes llevaría al logro de una proyección anticipada de sus funciones en las tres vertientes de su proceso de formación. En su logro intervienen los contenidos del plan de estudio.

Los núcleos básicos de esta carrera se consideran: Epistemología del conocimiento de las ciencias básicas; desarrollo humano; prácticas educativas o pedagógicas; tecnología educativa; investigación -acción; cultura, comunicación; interculturalidad y valores. Puntos cardinales integradores que respondan a un currículo de la realidad local, regional y nacional (Torres Vargas, 2015, p. 10).

Resulta pertinente en la formación de los profesores de informática y, por tanto, altamente motivante que este profesional pueda desarrollar e innovar procesos de enseñanza de la informática en las escuelas y comunidades, introducir software educativo en los procesos formativos y desarrollar recursos didácticos digitales para la docencia. Además, deberá contribuir con el Plan Nacional del Buen Vivir y el cambio de la Matriz Productiva del país, mediante la sistematización de procesos que garanticen el bienestar de los distintos actores

sociales considerando la plurinacionalidad y la interculturalidad (LOES, 2010; PNBV, 2013; Martínez, 2016).

En consonancia con lo que plantea Avilés et al (2020), la tecnología es una herramienta que motiva a desarrollar un aprendizaje autónomo y facilita interacciones entre los participantes, de manera que los estudiantes trabajen juntos en proyectos, compartan ideas y se retroalimenten de forma constructiva.

En la carrera se distingue que los futuros graduados contribuirán con los procesos de alfabetización y transformación digital de las comunidades donde estén enclavadas las instituciones en que son ubicados para participar en los siguientes procesos:

- Alfabetización digital de las comunidades en el uso de las plataformas del gobierno digital.
- Implementación de procesos de transformación digital en las escuelas que permita a los restantes profesores el desarrollo de recursos didácticos digitales con la calidad requerida para el contexto ecuatoriano (Medina et al., 2021).
- Alfabetización en procesos de búsqueda de información y el uso de plataformas interactivas a los padres de los estudiantes de las escuelas donde laboran que les permita ayudar a sus hijos con los deberes que dejan los profesores.
- La conversión a diferentes formatos de video y audio con la mayor calidad posible que sean utilizados en festividades, actos y actividades convocadas por la comunidad.
- Difusión de tecnologías que aceleren la independencia tecnológica del Ecuador en todos los ámbitos, sobre todo los que le competen su uso.

Una vez analizado los componentes estructurales de la carrera, así como los fundamentos esenciales de la enseñanza de la informática es importante apuntar que el estudiante de la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática necesita aplicar los contenidos

estudiados en su formación para dirigir el proceso de enseñanza – aprendizaje de la informática y llevar los adelantos de esta ciencia a la comunidad que propicie una mayor cultura informática en sus integrantes. Para lograrlo el estudiante debe estar motivado por su profesión, sentir inclinaciones o intereses profesionales que faciliten poner al servicio sus conocimientos de herramientas digitales y otras plataformas surgidas por el desarrollo incrementado de la innovación y la actividad científica.

1.3. La motivación profesional de los estudiantes en la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática

En la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática en la Universidad Técnica de Babahoyo se focalizan los siguientes ejes (Torres Vargas, 2015, p. 18): Diseño Curricular, Educación Intercultural, Educación Inclusiva, Orientación educativa, vocacional y profesional, Orientación familiar, Orientación pedagógica, Tecnologías aplicadas a la educación, Planes de acciones tutoriales, Prácticas preprofesionales. De ellos es importante destacar su articulación en cada semestre para la implicación de desarrollar la motivación profesional.

Diseño Curricular

El diseño curricular de la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática en la Universidad Técnica de Babahoyo se estructura para responder a las demandas sociales, tecnológicas y culturales actuales, promoviendo la formación de profesionales con sólidos valores éticos, científicos y humanistas. Este currículo integra conocimientos teóricos y prácticos, fomenta la investigación y la innovación, y se adapta a los contextos locales y nacionales, de manera que contribuya a la motivación profesional al ofrecer una formación pertinente y alineada con las necesidades reales del entorno educativo y laboral.

Educación Intercultural

La educación intercultural es un eje transversal en el currículo, orientado a respetar y valorar la diversidad cultural, étnica y lingüística del país. Se promueve la integración de saberes ancestrales y contemporáneos, y se fomenta el diálogo entre diferentes cosmovisiones, lo que permite a los estudiantes reconocerse como agentes de cambio en contextos diversos. Esta perspectiva fortalece la identidad profesional y motiva a los estudiantes al brindarles herramientas para actuar con pertinencia y sensibilidad en entornos multiculturales.

Educación Inclusiva

La carrera asume el compromiso de contribuir a la igualdad de oportunidades y la inclusión de todos los estudiantes, independientemente de su origen, género o condición, en correspondencia con las aspiraciones consagradas en la Constitución de la República y en las leyes orgánicas de Educación y Educación Intercultural. Se implementan políticas y estrategias que posibiliten eliminar barreras de acceso y permanencia, igualmente se concibe el diseño de actividades de acuerdo con las necesidades individuales. Este enfoque inclusivo incrementa la motivación profesional al asegurar que cada estudiante pueda desarrollarse plenamente y contribuir de manera significativa a la sociedad.

Orientación Educativa, Vocacional y Profesional

El programa curricular contempla la orientación educativa, vocacional y profesional como un proceso continuo que acompaña al estudiante en la construcción de su proyecto de vida. Se brindan herramientas para la toma de decisiones informadas sobre su trayectoria académica y profesional, lo que favorece la claridad de metas y la motivación intrínseca para alcanzar sus objetivos personales y laborales.

Orientación Familiar

La orientación familiar es reconocida como un componente esencial para el éxito académico y profesional del estudiante. Se promueve la participación activa de las familias en el proceso educativo, facilitando la comunicación y el apoyo mutuo. Este acompañamiento fortalece la autoestima y la motivación del estudiante, creando un entorno propicio para el desarrollo integral y el logro de sus aspiraciones profesionales.

Orientación Pedagógica

La orientación pedagógica se manifiesta en el acompañamiento permanente y sistemático al estudiante durante su formación, guiándolo en la apropiación de metodologías activas, el desarrollo del pensamiento crítico y la resolución de problemas. Esta guía pedagógica contribuye a la motivación profesional al proporcionar un apoyo personalizado que facilita el aprendizaje autónomo y significativo.

Tecnologías aplicadas a la educación

El uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) es fundamental en la carrera, tanto en la formación presencial como virtual. La integración de recursos tecnológicos innovadores amplía las oportunidades de aprendizaje, fomenta la creatividad y la colaboración, y prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo digital. La apropiación de estas herramientas incrementa la motivación profesional al hacer el proceso educativo más dinámico y relevante.

Planes de acciones tutoriales

Los planes de acciones tutoriales están diseñados para acompañar y orientar al estudiante a lo largo de su trayectoria académica, identificando necesidades específicas y brindando apoyo oportuno. Este seguimiento personalizado contribuye a la permanencia, el rendimiento

académico y la motivación profesional, al asegurar que cada estudiante reciba la atención y el acompañamiento necesarios para superar dificultades y alcanzar sus metas.

Prácticas preprofesionales

Las prácticas pre profesionales constituyen un componente clave del currículo, que permite a los estudiantes aplicar sus conocimientos en contextos reales y fortalecer sus competencias profesionales. Los convenios establecidos con instituciones educativas y empresas, constituyen una vía para que los estudiantes experimenten la vivencia en realidad laboral, es un espacio que conduce a consolidar su identidad profesional y reafirmar su vocación, lo que incide en su motivación y compromiso con la excelencia y el desarrollo social.

Estos contenidos a juicio del autor de esta investigación son claves para la comprensión del objeto de estudio identificado: la motivación profesional. En el proceso formativo, el estudiante desarrolla su motivación en la medida que en las actividades que se conciben en el plan de estudio en la carrera, de acuerdo con su contenido, se aplica de manera práctica el conocimiento científico en las vertientes de su formación. Para ello el estudio realizado del plan y de los programas de asignaturas permitió confirmar que la docencia es una actividad esencial y la fundamental para desarrollar la motivación de los estudiantes, pues al estructurar actividades para la enseñanza de la informática en el contenido de varias asignaturas del currículo, entre estas las disciplinas a las que tributan están:

- **Formación Pedagógica:** Esta disciplina es común a la formación pedagógica en varios países (Ros & Rodríguez Laguna, 2021; Magaji & Ade-Ojo, 2023; Beshah & Anshu, 2024), es la encargada de la enseñanza aprendizaje de los contenidos de psicología, pedagogía y didáctica. Las asignaturas relacionadas con estas ciencias proveen de los contenidos necesarios para la dirección de los procesos didácticos que tienen lugar en la escuela, los procesos cognoscitivos y afectivos que transcurren en los estudiantes

durante la apropiación del contenido y la interacción de la escuela y el profesor con la familia y la comunidad.

- Disciplinas Informáticas: en este caso responden al contenido de enseñanza de la informática en los diferentes niveles educativos, aunque con un mayor nivel de complejidad al tratarse de una formación universitaria. La cantidad de disciplinas y los contenidos de las carreras de educación informática varían en dependencia del país, pero generalmente están agrupadas en torno a los contenidos relacionados con los lenguajes de aplicación y los contenidos relacionados con los restantes sistemas. En el caso de la carrera en la Universidad Técnica de Babahoyo que ocupa esta tesis se distribuye de la siguiente manera; ocho semestres de preparación académica y cinco asignaturas por cada semestre que reciben clases.
- Formación laboral e investigativa: en esta disciplina se incluyen todas las asignaturas que tributan al ejercicio de la profesión como profesor de informática. Dentro de ella se incluyen las asignaturas dedicadas a la enseñanza de la informática y las que están relacionadas con la extensión universitaria.
- Tecnología educativa: en esta disciplina los estudiantes se apropian de todos los contenidos relacionados con el desarrollo de recursos didácticos digitales que pueden ser apk educativas, objetos de aprendizaje en Moodle utilizando H5P u otras herramientas. También es parte de los contenidos de esta disciplina las metodologías para el desarrollo de los recursos antes mencionados.

Es en la actividad que el estudiante se apropia de las formas regulares: formación de conceptos, sucesión de indicaciones con carácter algorítmico y la resolución de problemas (González-Hernández, 2015, 2019a; Muñoz Pentón et al., 2018). Estas son las situaciones

que se repiten durante los procedimientos metodológicos que transcurren en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la informática, según Expósito Ricardo (2009).

También es parte del contenido los enfoques de enseñanza de la informática, que comprenden: el enfoque problémico, el enfoque algorítmico, el enfoque de proyectos, el enfoque de manual y el enfoque de problema base (Expósito Ricardo, 1996). Como bien se plantea en una amplia literatura al respecto (Díaz Tejera et al., 2018; Muñoz Pentón et al., 2018; Bueno Hernández & González Hernández, 2023; González Hernández et al., 2024;) estos enfoques no se no se presentan de forma aislada en la enseñanza de la informática, sino que se entrelazan para lograr objetivos educativos, entre ellos motivación profesional (González-Hernández, 2016, 2019b; Ting-Ting & Yu-Tzu, 2020; Torres Carrillo et al., 2023).

Ello indica que la integración del enfoque de sistema, problémico y de proyectos es esencial para lograr la motivación profesional en estudiantes de la carrera mediante la aplicación de metodologías activas que incluyen recursos interactivos con el uso de herramientas digitales. La articulación de las teorías del aprendizaje y motivación profesional sistematizada se da en la integración de modelos cognitivos, afectivos y sociales donde el aprendizaje significativo y la autoeficacia impulsan el compromiso del estudiante con la profesión, fomentando el aprendizaje autónomo y la construcción colectiva del conocimiento en un contexto social y cultural concreto. Este entrelazamiento convierte la motivación profesional en un proceso dinámico, evolutivo y contextualizado, esencial para que el futuro profesor de Pedagogía de la informática pueda enfrentar los desafíos del entorno digital y educativo contemporáneo. Sustentado en los presupuestos anteriores, esta reflexión implica superar la alfabetización digital meramente instrumental (uso técnico de herramientas) para enfocarse en la formación integral del profesional que debe dominar no solo habilidades técnicas sino también

competencias pedagógicas para enseñar informática de manera efectiva. La enseñanza debe orientarse a integrar conocimientos teóricos, pedagógicos y científicos que permitan al profesor innovar en entornos educativos diversos, articular contenidos informáticos con prácticas educativas significativas y responder a demandas sociales, tecnológicas y culturales contemporáneas, formando profesionales críticos, creativos y reflexivos.

Al respecto, cobra valor lo planteado por Eraso-Insuasty (2023) acerca de la neuroeducación para contribuir a la motivación de los estudiantes durante su aprendizaje, que, aplicado en este estudio revela que los contenidos favorecen dar respuesta a la problemática planteada, en tanto el trabajo interdisciplinario resulta beneficioso para el aprendizaje cerebral y con ello a la motivación.

Para aplicar el enfoque de proyectos es necesario caracterizar la actividad informática en su expresión sintetizada fundamental: el proyecto. En la literatura consultada se han planteado definiciones acerca del proyecto informático (Echaluce, 2002; Bracho, 2003) Sin embargo, las definiciones halladas en la bibliografía no representan la generalidad de las situaciones que pueden encontrarse en la solución de proyectos pedagógicos informáticos.

El proyecto como forma fundamental en la Informática se desarrolla a partir de una intensa actividad motivacional derivada de las contradicciones expresadas en las situaciones problemáticas, que impulsan al individuo a la creación en la informática.

Por tanto, el estudiante que se forma como profesor de informática debe apropiarse de las formas de trabajo en proyecto, que en su caso es la dirección del proceso docente educativo de la informática, y es opinión del autor que la práctica laboral es el eje que articula e integra todas las disciplinas de formación de este profesional y es importante se caracterice "... por ser, ante todo, investigativa, pues asume una postura reflexiva; de igual manera, da vida a la

pedagogía aplicada por el maestro en formación, constatada a través de su actuar, pensar e indagar” (Franco Gallego, 2024, p. 4).

De esta afirmación, a juicio del autor, la práctica debe ser la fuente generadora de los proyectos educativos de los estudiantes de esta carrera para resolver problemáticas relacionadas con un contexto educativo donde aplique una de las tres vertientes de su formación.

La solución a estas problemáticas facilita que se apropie paulatinamente de los contenidos de la profesión al mismo tiempo que va construyendo una visión de futuro acerca de las formas de trabajo docente. Ello le permitirá trazar estrategias para solucionar los problemas que se le presentan con la ayuda de los otros (sea el profesor, los tutores de la práctica o los estudiantes), lo que redundará en proyecciones futuras cada vez más relacionadas con su desempeño como profesor.

La interacción con los estudiantes de las escuelas donde realiza la práctica lo reconocen como maestros en los diferentes espacios y ello hace que se logren vivencias afectivas positivas relacionadas con la profesión. Este es uno de los elementos más importantes relacionadas con la formación de maestros, al decir de Pérez Bueno et al., (2024). Este autor plantea que la emergencia de emociones relacionadas con el logro profesional (la solución de problemas) y social (el reconocimiento social) son desencadenantes de la motivación por la profesión.

Es juicio del autor de esta investigación, que estas emociones se reafirman cuando se siente útil al ayudar al resto de los profesores de la escuela con la utilización y elaboración de recursos digitales para sus estudiantes. Ello les permitiría elaborar juicios acerca de la profesión al mismo tiempo que se identifica con las necesidades docentes de la escuela en su conjunto y de los colegas en particular.

Los estudiantes universitarios suelen estar impulsados por motivaciones personales que les permiten enfrentar los desafíos académicos con entusiasmo y perseverancia. La búsqueda de conocimiento, el deseo de superación y la aspiración a un futuro profesional exitoso son factores clave que los inspiran a seguir adelante. Además, el apoyo de familiares, amigos y profesores fortalece su confianza y autoestima. Estos fines motivadores no solo contribuyen a su desarrollo académico, sino también a su crecimiento personal.

Durante la búsqueda y solución de problemas escolares es importante que el estudiante conozca las potencialidades que posee como persona para enfrentarse a la profesión. De ahí que, a criterio del autor de esta investigación, puede identificar también los obstáculos que presenta para el ejercicio de la profesión, trazar estrategias para su solución e incorporar recursos de autorregulación. Este último, es esencial para el desarrollo de su personalidad y que se implique cada vez en los procesos relacionados con las vertientes de su formación que tienen lugar en su institución educativa y en aquellas donde realiza las prácticas laborales. Varios autores destacan el papel de la autorregulación en la motivación profesional (Wesarg-Menzel, Ebbes, Hensums, Wagemaker, Zaharieva, Staaks, Van Den Akker, et al., 2023; Mou, 2024; Villar et al., 2024)

Una vez caracterizado el perfil del profesional de la Licenciatura de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática y su esfera de actuación, como resultado del estudio en esta que en la investigación se determina que la motivación profesional de los estudiantes de la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática, es un proceso dinámico y evolutivo en que se forman y desarrollan conocimientos, vínculos afectivos y proyecciones personales en torno a la profesión pedagógica en el campo de la informática y que se expresa en la actividad pedagógica que toma como centro el contenido de la profesión y se devela en

conocimientos, vínculo afectivo y elaboración personal mediado por la labor educativa del colectivo de profesores. (Tabla 1).

Tabla 1. Motivación profesional en la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática

Categoría	Aspectos conceptuales	Elementos distintivos
Motivación profesional hacia la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática	Conocimiento profundo del sujeto acerca del contenido de la profesión	Conocimiento de las formas de trabajo de la profesión.
		Conocimiento acerca de los roles a ocupar en la profesión.
		Conocimiento acerca de las valoraciones sociales en relación con la representación que posee acerca de su profesión.
	Vínculo afectivo positivo con el contenido de la profesión.	Posee vivencias afectivas positivas relacionadas con lo que identifica como futura profesión.
		Posee proyecciones futuras relacionadas con la profesión y sus modos de actuación.
		Estructura proyectos de vida relacionados con la profesión en el futuro.
	Elaboración personal por parte del sujeto, del	Identifica las potencialidades que posee para el desarrollo de la profesión.

	contenido de la profesión.	Identifica los obstáculos para el desarrollo de los elementos cognitivos necesarios para la profesión.
		Traza estrategias de aprendizaje necesarias para aprender el contenido de la profesión.

La identificación de estos tres núcleos e la motivación profesional de los estudiante en el primer semestre de la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática es esencial para los resultados de la actividad de aprendizaje y su retención en los semestres posteriores, dado que el conocimiento y las relaciones afectivas se articulan en la base de la actividad de estudio para expresarse en la elaboración personal de sus proyectos relacionados con la profesión y los estímulos que identifica en ello .

Conclusiones del capítulo 1

Los fundamentos teórico - metodológicos de la motivación profesional en estudiantes de la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática, parte de la definición de motivación como el conjunto de procesos que activan, dirigen y mantienen la conducta, destacando su importancia en la formación universitaria y, en particular, en las carreras pedagógicas. Se enfatiza en que la motivación profesional surge de la interacción entre las necesidades personales y las oportunidades que ofrece el entorno, y que se manifiesta en la orientación y persistencia hacia la profesión elegida. La motivación profesional como proceso complejo y dinámico, es esencial para el éxito académico y la formación integral del futuro profesor, debe ser comprendida y estimulada desde una perspectiva integral que considere tanto los factores individuales como contextuales.

**CAPÍTULO 2. ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA CONTRIBUIR A LA
MOTIVACIÓN PROFESIONAL DE LOS ESTUDIANTES EN LA CARRERA
PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA DE LA
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO: : DIAGNÓSTICO Y PROPUESTA**

CAPÍTULO 2. ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA CONTRIBUIR A LA MOTIVACIÓN PROFESIONAL DE LOS ESTUDIANTES EN LA CARRERA PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO: DIAGNÓSTICO Y PROPUESTA

Este capítulo ofrece el diagnóstico la situación actual de motivación profesional de los estudiantes de la carrera durante el primer semestre, a partir de la operacionalización de la variable fundamental de la investigación. A continuación, se describe la estrategia pedagógica elaborada para las condiciones existentes en la Universidad Técnica de Babahoyo, Ecuador.

2.1. Caracterización del estado actual de la motivación profesional de los estudiantes en la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática de la Universidad Técnica de Babahoyo

Este estudio se llevó a cabo en la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación de la Universidad Técnica de Babahoyo. Esta institución, de reconocido prestigio académico y compromiso con la formación integral docente, proporciona el contexto idóneo para la realización de una investigación que contribuya a la optimización de los procesos formativos de los estudiantes de esta área.

2.1.1. La carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática de la Universidad Técnica de Babahoyo

La Universidad Técnica de Babahoyo (UTB), ubicada en la provincia de Los Ríos, Ecuador, es una institución de educación superior comprometida con la formación integral de profesionales y líderes con valores éticos y conocimientos científicos y tecnológicos, en concordancia con su misión institucional de contribuir a la transformación social y económica nacional. La carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática, inscrita en el campo de la pedagogía de las ciencias experimentales, responde a las necesidades contemporáneas de la formación de profesores capaces de liderar e innovar en procesos educativos y sociales aprovechando las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

El objetivo general se identifica como Formar profesionales en pedagogía informática con excelencia académica, basados en el conocimiento investigativo, científico, metodológico y humanista. Se privilegia la capacidad para liderar y accionar procesos educativos proactivos, impulsando proyectos vinculados a las TIC y entornos virtuales, con pensamiento crítico y reflexivo, en línea con la demanda social, tecnológica, cultural y económica de la región y el país, promoviendo valores democráticos, equidad e inclusión.

De este se derivan los objetivos específicos:

- Aplicar conocimientos teóricos, científicos y comunicativos mediante intervenciones disciplinarias e interdisciplinarias en contextos educativos diversos.
- Desarrollar prácticas preprofesionales que vinculen saberes, valores y habilidades con la realidad educativa y social.

- Investigar y liderar proyectos educativos que respondan a problemáticas locales y nacionales, promoviendo la innovación y la mejora continua.
- Impulsar la integración y el respeto de la diversidad, promoviendo una ciudadanía integral y consciente del entorno y la interculturalidad.

La carrera presenta alta pertinencia social, atendiendo la demanda de talento humano en educación digital, reducción de la brecha tecnológica y promoción del desarrollo social en zonas rurales y urbanas, en consonancia con políticas nacionales como el Plan Nacional del Buen Vivir, la Constitución y la LOES.

En resumen, se identifica que la licenciatura en Pedagogía de la Informática en la Universidad Técnica de Babahoyo representa una respuesta innovadora y contextualizada a los retos actuales de la educación, fomentando la formación de profesionales éticos, críticos, tecnológicamente competentes e integradores. El diseño curricular, los ambientes de aprendizaje, la labor docente e investigativa, y la vinculación social convergen para formar educadores capaces de transformar la realidad educativa ecuatoriana y latinoamericana.

2.1.2. Diagnóstico del estado inicial de la motivación profesional

Para el diagnóstico del estado inicial de la motivación profesional de los estudiantes de la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática, se determinó la operacionalización de la variable fundamental que toma como centro el contenido de la profesión y se devela en conocimientos, vínculo afectivo y elaboración personal, se consideraron las siguientes dimensiones e indicadores. (Anexo 2) que facilitaron un abordaje integral de la motivación profesional en el diagnóstico inicial, que incluye componentes cognitivos, afectivos y procedimentales, para una evaluación integral del fenómeno en la carrera de referencia.

En la evaluación de las dimensiones y sus indicadores, se utilizó un índice integral que permite fusionar en un valor único todos los valores de las dimensiones de la variable, que ha sido operacionalizada, proceder utilizado por Pérez (2022). En esta investigación se otorga a las dimensiones e indicadores la misma importancia, lo que significa que no hay prevalencia de unos sobre otros. El valor del índice integral oscila entre 1 y 4 y en dependencia del resultado, se otorga una calificación, de acuerdo con la escala que aparece en el anexo 1.

En este proceso también fue necesario establecer escalas valorativas para evaluar las dimensiones y la variable (Anexo 2). Se presentan, además, las escalas valorativas para evaluar las tres dimensiones a partir de la evaluación que reciben los indicadores que la caracterizan. (Anexos 2.1). En el Anexo 2.2 se presenta la escala valorativa para evaluar la variable a partir de la evaluación obtenida en cada uno de los indicadores.

El diagnóstico se realizó en el curso 2024-2025, se procedió inicialmente con la selección de la muestra, de carácter no probabilístico, específicamente el muestreo discrecional o intencional.

El colectivo de profesores involucrados en este proceso formativo está conformado por un equipo multidisciplinario con un total de diez profesores, asignados de manera equitativa a las diferentes asignaturas correspondientes a cada semestre, es decir, cinco profesores por semestre, quienes desempeñan un rol fundamental, tanto en la impartición teórico-práctica de los contenidos curriculares como en la orientación académica de los estudiantes.

Para efectos del análisis y la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, se determina para el caso de los profesores trabajar con la población (10) y con muestra representativa conformada por 93 estudiantes seleccionados de la población total, aplicando criterios estadísticos que garantizan la validez y confiabilidad de los resultados obtenidos, así como su representatividad dentro del contexto académico estudiado. Esta muestra permitirá

realizar un diagnóstico detallado y preciso sobre las variables de interés, contribuyendo al fortalecimiento de los procesos educativos en la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática.

Para obtener resultados empíricamente válidos y confiables, se determinó una muestra estadísticamente representativa de 93 estudiantes, seleccionados, mediante técnicas probabilísticas intencionadas que aseguran la validez externa de los hallazgos. La muestra pondera variables demográficas y académicas relevantes y posibilita la aplicación de instrumentos de medición rigurosos orientados a evaluar los componentes cognitivos, afectivos y procedimentales de la motivación profesional.

La muestra poblacional se definió en base a la fórmula propuesta por Cortés et al. (2020):

$$n = \frac{Z^2 Npq}{(e^2 (N-1) + Z^2 pq)}$$

Donde:

$$Z = \text{Nivel de Confianza (95\% = 1,96)}$$

$$N = \text{Universo población 220}$$

$$p = \text{Población a favor (0,5)}$$

$$q = \text{Población en contra (0,5)}$$

$$e = \text{Error de estimación (5\% = 0,05)}$$

$$n = \text{Tamaño de la muestra}$$

$$n = \frac{Z^2 Npq}{(e^2 (N-1) + Z^2 pq)}$$

$$n = \frac{(1.96)^2 (220) (0.5) (0.5)}{((0.05)^2 (220-1) + (1.96)^2 (0.5)(0.5))}$$

$$n = \frac{(3.84)(220)(0.25)}{((0.0025)(66) + (3.84)(0.25))}$$

$$n = \frac{(257.28)(0.25)}{(0.165 + 0.96)}$$

$$n = 64.32 / 1.125$$

$$n = 93 \text{ estudiantes}$$

Población	220
Muestra	93

Desde el punto de vista metodológico, se adoptó un diseño mixto que combina enfoques cualitativos y cuantitativos para una comprensión holística del fenómeno investigado. El procedimiento contempla etapas de levantamiento, análisis e interpretación de datos, que involucran técnicas como encuestas estandarizadas, entrevistas semiestructuradas y análisis documental, que favorecen la robustez del estudio.

2.2. Presentación e interpretación de los hallazgos derivados de la aplicación de los instrumentos.

2.2.1. Resultados de la revisión documental

El proceso de revisión de documentos incluyó los documentos normativos, el plan de estudio de la carrera, la malla curricular (Anexo 3) y los informes de balance del trabajo educativo en la carrera en la UTB.

Entre los hallazgos derivados de la revisión documental (Anexo 4) en lo concerniente a la motivación profesional, los documentos normativos de la carrera en la UTB no muestran una organización intencional estratégica de la actividad para la motivación profesional.

Se destacan como distintivos e innovadores del plan de estudio la evaluación formativa y sumativa centrada en competencias y logros de aprendizaje y la vinculación con los sectores sociales, comunitarios y productivos está concebida a través de proyectos y prácticas de impacto social.

El plan de estudio se distingue en su concepción por objetivos, contenidos y dimensiones favorecedores de la adquisición de los conocimientos, habilidades, valores y modos de actuar

del educador informático, se infiere que debe desarrollar paulatinamente el cómo desarrollar la motivación.

En el primer semestre se sientan las bases para el desarrollo de la motivación y en el segundo semestre, se presentan asignaturas y se privilegia la docencia, con la práctica preprofesional, Se considera que la estructura es adecuada, pero que no están suficientemente identificados los obstáculos para el desarrollo de los elementos cognitivos necesarios para la profesión.

En general, el autor considera que en el plan de estudio sienta las bases generales, pero no se observa que se proyecta un diseño de qué y cómo contribuir de manera directa e intencional a motivar al estudiante. En la revisión de los contenidos de las asignaturas solo a veces se puede observar algún conocimiento sobre las formas de trabajo y los roles a ocupar en la profesión.

En las orientaciones metodológicas se constata la orientación de acciones básicas para optimizar el vínculo entre la formación como informático, los contenidos de tecnología y la condición de educador, pero solo en pocas ocasiones se observan orientaciones para el empleo de estrategias de aprendizaje necesarias para aprender el contenido de la profesión.

En cuanto a la Malla curricular (Anexo 3), la presencia de asignaturas referidas a la pedagogía se observa frecuentemente y en un alto por ciento, y aunque en sus contenidos se reflejan aspectos teóricos y metodológicos de corte pedagógico, no se observan contenidos que potencien el vínculo afectivo con la profesión, por lo que se puede fortalecer la integración de actividades que aporten conocimientos acerca de las valoraciones sociales en relación con la representación que posee acerca de su profesión.

La propuesta metodológica combina: Aprendizaje activo, colaborativo y basado en problemas, articulando teoría y práctica de la informática, con una utilización extensiva de TIC (Moodle, Edmodo, blogs, wikis, foros, software educativo, plataformas multimedia)

como medios de innovación educativa, aprendizaje autónomo y construcción colectiva del conocimiento, todos estos aspectos, sin duda constituyen una fortaleza de la carrera, sin embargo, en esta propuesta se observan pocas orientaciones hacia el desarrollo e integración en los proyectos de acciones que develen los valores positivos relacionadas con la futura profesión y sus modos de actuación.

Las prácticas preprofesionales en entornos reales, la elaboración y uso de materiales didácticos, y el desarrollo de proyectos integradores e investigación-acción, son aspectos positivos identificados sin embargo no se revela suficientemente el conocimiento de las formas de trabajo de la profesión y los roles a ocupar en la profesión, así como actividades que permitan al estudiante trazar estrategias de aprendizaje necesarias para aprender el contenido de la profesión. Tampoco se observan suficientes acciones que fortalezcan las proyecciones futuras relacionadas con la profesión y sus modos de actuación.

El componente de vinculación con la sociedad se expresa en prácticas preprofesionales, proyectos de alfabetización digital, y participación en iniciativas comunitarias (ej. Centros Gerontológicos, Centros de Educación Especial, programas con el Ministerio de Inclusión Económica y Social), abordando problemáticas reales y para contribuir al mejoramiento educativo y social de la región. Sin embargo, se considera que no se aprovechan todas las potencialidades para estructurar proyectos de vida relacionados con la profesión en el futuro. La formación investigativa se desarrolla progresivamente en las tres unidades curriculares, combinando métodos cuantitativos y cualitativos, investigación-acción, elaboración de proyectos y sistematización de prácticas educativas, con énfasis en la transformación de la praxis docente y la mejora institucional. Sin embargo, en esta formación investigativa se observan pocas acciones orientadas identificar las potencialidades que posee para el desarrollo de la profesión.

La carrera cuenta con laboratorios de cómputo equipados, aulas especializadas, recursos tecnológicos y multimedia, Bibliotecas con títulos especializados en informática y pedagogía, personal académico con formación de maestría y doctorado (Ph.D.), experiencia profesional relevante y vinculación activa en proyectos de educación e investigación.

El colectivo de profesores reúne perfiles académicos multidisciplinarios en informática educativa, pedagogía, ciencias sociales, comunicación y gestión educativa, garantizando así una formación integral y de calidad.

2.2.2. Resultados de la entrevista a profesores de la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática

La entrevista (Anexo 5) planteó como objetivo: recopilar información de los profesores acerca de la relación del contenido de la profesión y la motivación profesional, mediante preguntas abiertas.

Pregunta 1: ¿Cuál es su comprensión acerca de las formas de trabajo propias de la profesión de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática, y cómo considera que estas influyen en el rol que debe desempeñar como futuro profesional?

En la respuesta a esta pregunta el 100% de los profesores, consideran que comprenden que las formas de trabajo en esta profesión, el 40% argumenta de alguna manera que implica un equilibrio entre la gestión pedagógica y el dominio tecnológico. Tres profesores, para un 30%, comentan sobre el valor de aplicar metodologías activas para fomentar el aprendizaje significativo de la informática en contextos educativos diversos. Seis profesores, 60% reconocen que se requiere también un trabajo colaborativo con colegas, planificación didáctica rigurosa y constante actualización en tecnologías educativas.

En sentido general, se observa que los profesores poseen conocimientos sobre formas de trabajo de la profesión, de las teorías pedagógicas, que le permiten articular dinámicas y

asumir un rol activo y flexible como facilitador, mediador y gestor de innovación pedagógica digital. Pero su análisis, aunque correcto es muy diverso y no se observa un reconocimiento de cómo potenciar en los estudiantes conocimientos acerca de las formas de trabajo propias de la profesión lo que evidencia poco conocimiento de cómo desarrollar la motivación profesional en la carrera.

Pregunta 2: ¿Cómo percibe los roles específicos que debería asumir dentro del campo profesional de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática, en relación con la influencia que puede tener en la educación y la comunidad?

Las respuestas fueron diversas, pero en sentido general el 100% consideran que deben desempeñar múltiples roles, entre ellos profesores especializados en informática educativa, asesor tecnológico en ambientes de aprendizaje, diseñador de materiales pedagógicos digitales y promotor de la inclusión digital. Tres de los profesores reconocen el rol de investigador como una forma de aportar a la generación de conocimiento y mejora de prácticas educativas. Evidentemente, que los profesores tengan estos conocimientos contribuye a impulsar la transformación socioeducativa y al desarrollo científico y tecnológico de la comunidad. Pero en sus respuestas no se observa un reconocimiento de cómo desarrollar en los estudiantes conocimiento acerca de los roles a ocupar en la profesión, lo que evidencia que no existe una concepción orientadora de cómo desarrollar la motivación profesional en la carrera.

Pregunta 3: Desde su perspectiva, ¿qué valoraciones sociales considera que existen respecto a la profesión de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática, y cómo cree que estas percepciones pueden afectar su motivación y proyección profesional?

Las ideas expresadas por los profesores, son muy similares, el 100% considera que socialmente la profesión es reconocida como clave para la formación de competencias digitales y para la innovación educativa. El 70% reconoce que para algunos sectores puede ser poco visible o subvalorada en cuanto a su complejidad y el impacto pedagógico que esto conlleva.

De manera general y a pesar de esta doble percepción, se observa que los profesores manifiestan compromiso con la necesidad de fortalecer la competencia profesional y en desempeñarse con excelencia para demostrar el valor estratégico de la pedagogía informática en la educación moderna y en el desarrollo regional. Sin embargo, a los efectos de esta investigación, en sus argumentos no se observa un reconocimiento de cómo desarrollar en los estudiantes conocimiento acerca, de las valoraciones sociales en relación con la representación que posee acerca de su profesión, lo que evidencia carencias en las formas de contribuir a cómo desarrollar la motivación profesional en la carrera.

2.2.3 Resultados de la encuesta a los estudiantes de la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática

Para el cuestionario a estudiantes (Anexo 6) se utilizó una escala de medición ordinal tipo Likert, que, según Landucer (2024), consiste en un conjunto de ítems o afirmaciones ante los cuales los participantes expresan su grado de acuerdo o desacuerdo utilizando una escala ordinal, típicamente de 5, 7 o 9 puntos, que, en este caso contempla con cinco opciones de respuesta: Totalmente de acuerdo, De acuerdo, Ni de acuerdo ni en desacuerdo, En desacuerdo, Totalmente en desacuerdo, contemplando las variables clave del estudio.

Para validar la confiabilidad del instrumento, se realizó una prueba piloto, aplicando el coeficiente alfa de Cronbach, según Pérez (2022), es una medida estadística, la cual se utiliza generalmente como una medida de consistencia interna o confiabilidad de un instrumento

psicométrico (que utiliza escalas de Likert), el coeficiente de fiabilidad fue desarrollado por Lee Cronbach en 1951.

$$\alpha = \frac{N * \bar{c}}{\bar{v} + (N - 1) * \bar{c}}$$

Los analistas utilizan con frecuencia 0,7 como valor de referencia para el alfa de Cronbach, en consecuencia, con lo anterior, se obtuvo un valor de 0,87, indicativo de un alto nivel de confiabilidad del cuestionario aplicado, tal como se muestran en las tablas 2 y 3.

Tabla 2. Resultados del coeficiente alfa de Cronbach.

a: Alfa de Cronbach	0.87
k: Número de Items	15
Vi: Varianza de cada Items	12.03
Vt: Varianza Total	64.74

Tabla 3. Comportamiento del total de diez primeras respuestas e índice de confiabilidad

Ítem	Media	Desviación estándar	Mínimo	25%	50%	75%	Máximo	Moda	Frecuencia de la moda
1	4.03	1.17	1.00	4.00	4.00	5.00	5.00	5.00	42.00
2	4.09	1.17	1.00	4.00	4.00	5.00	5.00	5.00	43.00
3	3.88	1.28	1.00	3.00	4.00	5.00	5.00	5.00	42.00
4	4.03	1.17	1.00	3.00	4.00	5.00	5.00	5.00	43.00
5	3.86	1.26	1.00	3.00	4.00	5.00	5.00	5.00	42.00
6	3.60	1.30	1.00	3.00	4.00	5.00	5.00	5.00	32.00
7	3.70	1.31	1.00	3.00	4.00	5.00	5.00	5.00	36.00
8	3.52	1.46	1.00	2.00	4.00	5.00	5.00	5.00	37.00
9	3.89	1.15	1.00	3.00	4.00	5.00	5.00	5.00	37.00
10	3.89	1.26	1.00	3.00	4.00	5.00	5.00	5.00	40.00

La alta confiabilidad del instrumento, expresada en un coeficiente alfa de Cronbach de 0,87, respalda la pertinencia de los ítems utilizados para evaluar la motivación profesional de los estudiantes incluidos en la muestra de la investigación y valida la consistencia interna de los resultados que se obtuvieron.

Consistencia interna: El Alfa de Cronbach es un indicador de confiabilidad interna. Valores por encima de 0.7 generalmente se consideran adecuados, aunque algunos expertos aceptan valores a partir de 0.6 en contextos exploratorios. Sin embargo, los resultados óptimos se sitúan por debajo de 1. Un valor extremadamente alto puede sugerir redundancia o problemas metodológicos.

La aplicación de la encuesta mediante un instrumento estructurado en 15 preguntas de tipo cerrado y abierto, a una muestra de 93 estudiantes del primer año de la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática, reveló hallazgos investigativos en torno a la percepción de los encuestados sobre la motivación profesional y su relación con factores intrínsecos y extrínsecos

Ante la primera pregunta 1 ¿Considera que su elección a la carrera está alineado a sus intereses personales y profesionales?

Las respuestas de los estudiantes manifiestan en un 52% y 34% de “Totalmente de acuerdo” y “De acuerdo” (Anexo 7 gráfico 1) que infiere que en la percepción de los estudiantes estos dos elementos son importantes en la decisión tomada para con sus estudios universitarios con que los mueven intereses profesionales y personales a cursar la carrera.

La pregunta 2 ¿Se siente motivado(a) al imaginar su futuro como profesional en el campo de la informática educativa? La interpretación de los datos aportados por las respuestas a la pregunta 2 como se muestra en el Anexo 7, gráfico 2, un 94% de los estudiantes selección como respuesta que están “Totalmente de acuerdo” o “De acuerdo”:

Las respuestas a la pregunta 3 ¿Considera usted que los contenidos curriculares de la carrera te ayudarán a desarrollarte como un profesional?, argumente su respuesta, los encuestados ofrecen un 90% de respuesta entre las opciones más elevadas, ante la solicitud de

argumentación plantearon que les permiten una mejor inserción en el mundo laboral, actualizarte en los contenidos de las herramientas digitales, mientras que el resto de las opciones se expresan en los tres ítems restantes (Anexo 7, gráfico 3)

En las respuestas al ítem 4 sobre la influencia de familiares y amigos en la decisión, demuestran que los niveles de mayor acuerdo disminuyen con respecto a las anteriores, pero se mantienen en un nivel alto, como se muestra en el Anexo 7, gráfico 4, 90% las respuestas de las opciones más altas, lo que manifiesta la importancia del entorno familiar y de amistades en la toma de decisiones sobre el futuro, y revela un factor extrínseco en la motivación.

En cuanto a la pregunta 5, las respuestas se comportaron al más alto nivel, según Anexo 7, gráfico 5, lo que revela una posición de reflexión cognitiva y afectiva, las opciones de respuesta abierta que permite esta pregunta, se destacan que: se pueden mejorar las influencias educativas en aras de la motivación, conceden importancia a los contenidos de las asignaturas del currículo, el ejemplo de los profesores.

Ante la pregunta 6. ¿Considera que las actividades extracurriculares de la carrera ayudan a elevar la motivación profesional ?, las respuestas se comportaron en un nivel alto las opciones “Totalmente de acuerdo” y “De acuerdo”, tal como se refleja en el Anexo 7, gráfico 6, la primera disminuye en relación con otras preguntas, en un 87% que, si bien es alta, es inferior a otras respuestas, de lo que se infiere que no perciben en su totalidad las potencialidades de la esfera extracurricular o las experiencias en esta área pueden ser superiores.

En la pregunta 7, las respuestas se comportaron en un alto por ciento de “Totalmente de acuerdo” al indagar si tiene en cuenta en su motivación para estudiar la búsqueda del reconocimiento social, solo un 6% de respuestas se ubican en las tres opciones de respuestas más bajas (Anexo 7, gráfico 7).

En las respuestas al ítem 8 se expresa que la falta de apoyo académico o emocional puede ser una de las causas de desertar de la carrera, en un 80% de respuestas de “Totalmente de acuerdo” o “De Acuerdo”, mientras un 20% elige las otras tres opciones. Los datos se muestran en el Anexo 7, gráfico 8.

En el ítem 9 ¿Afecta la motivación profesional a los estudiantes universitarios en su rendimiento académico?, las respuestas, como se refleja en el Anexo 7, gráfico 9 revelan que un 80 % considera “Totalmente de acuerdo” o “De acuerdo”.

En el ítem 10 el comportamiento de las respuestas permite establecer una cierta relación entre la infraestructura y los recursos de la universidad y la motivación de los estudiantes, un 74% de las respuestas se ubican en los criterios de “Totalmente de acuerdo” y “De acuerdo”, tal como se expresa en el Anexo 7, gráfico 10.

En cuanto al ítems 11 ¿El estrés académico y la carga de trabajo afectan la motivación profesional de los estudiantes universitarios?, es interesante cómo se expresa en el Anexo 7, gráfico 11 que sí le otorgan un alto porcentaje de “Totalmente de acuerdo” y “De acuerdo”, 91% entre ambos.

El ítem 12 ¿Según tu criterio, varía la motivación profesional de acuerdo con la edad y el contexto socioeconómico de los estudiantes?, tiene un comportamiento de respuesta, como se aprecia en el Anexo 7, gráfico 12.

En la pregunta 13 ¿Los factores intrínsecos (internos) y extrínsecos (externos) influyen más en la motivación profesional de los estudiantes universitarios?, el Anexo 7, gráfico 13 muestra un comportamiento de las respuestas.

En las respuestas a la pregunta 14 ¿Te sientes identificado con los valores y objetivos de tu carrera? el 69% de los estudiantes plantea estar identificado “Totalmente de acuerdo” o “De

acuerdo” con los valores y objetivos de la carrera, estas respuestas en rango positivo arrojan los más bajos porcentos del Anexo 7, gráfico 14.

Por su parte, la pregunta 15, de cierre, sintetiza los elementos fundamentales de la percepción, criterio y propuesta de los estudiantes acerca de la categoría “motivación profesional”, aunque el 86% expresa estar “Totalmente de acuerdo” o “De acuerdo”, (Anexo 7, gráfico 15)

Esta última pregunta de cierre del cuestionario, fue cerrada y abierta, los estudiantes ofrecen como argumentos que les facilita vivenciar los procesos de educación e interacción social en los niveles educativos no universitarios, y entre las propuestas que aportan están: las puertas abiertas, los foros de discusión, elaboración de infografías, ferias de la informática en las instituciones educativas, para familiarizar a los escolares con herramientas digitales como ChatGPT, Canvas, Genially, Padlet, entre otras.

Los resultados permitieron constatar el planteamiento de la investigación acerca de la importancia de la motivación profesional de los estudiantes de la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática. Las respuestas revelan en ocasiones falta de relación total entre las respuestas que denota que los factores extrínsecos e intrínsecos ocupan un lugar significativo en las percepciones de los estudiantes asociados al éxito académico y a la permanencia de la carrera, y la necesidad de planificar de manera sistemática e intencionada un proceso pedagógico centrado en el uso de la tecnología.

En resumen, las respuestas a las preguntas 1, abre un diapasón al considerar lo profesional y lo personal. Las preguntas de la 8 a la 12 indagan en aspectos más apegados a la actividad académica, como aspectos extrínsecos e intrínsecos, lo que a su vez resulta interesante al contrastarlo con las respuestas a la pregunta 14, en que un 69% manifiesta estar identificado con los objetivos de su carrera, frente a un 31% que manifiesta un nivel medio (Ni de acuerdo ni en desacuerdo) y bajo (En Desacuerdo y Totalmente en desacuerdo).

Las respuestas 2, 3, 4, 6, 12 se hallan en un porcentaje medio, mientras que las respuestas a la pregunta 13, ¿El estrés académico y la carga de trabajo afectan la motivación profesional? se encuentra en el más alto porcentaje, al reconocer como una afectación a la motivación el estrés académico y la carga.

Las respuestas a las preguntas 11 y 12 contrastan con lo que el estudio de Llanes *et. al.* (2021), de la Universidad de Barcelona en España realiza el estudio de la motivación y satisfacción académica de los estudiantes de Educación para trazar su perfil motivacional, así como detectar aquellas variables sociodemográficas y de satisfacción con la experiencia universitaria capaces de explicar y predecir la motivación académica, son factores destacables en la UTB para sus carreras.

Los estudiantes, en sus respuestas abiertas a la pregunta 5, muestran una insuficiente percepción de relación del uso de estas herramientas digitales con la motivación por la carrera, tan necesaria en este contexto educativo de la formación de futuros profesionales de Pedagogía informática.

El análisis de las variables motivacionales determinó un predominio de factores extrínsecos, como el estrés académico, la sobrecarga de tareas y la presión institucional, sobre los motivadores intrínsecos. Esta desproporción repercute negativamente en el desarrollo del compromiso profesional y la identidad docente.

Así destaca en las respuestas a la pregunta 15, las respuestas abiertas, al plantearse por los estudiantes como opciones: las puertas abiertas, los foros de discusión, elaboración de infografías, ferias de la informática en las instituciones educativas, para familiarizar a los escolares con herramientas digitales como GhatGPT, Canvas, Genially, Padlet, entre otras.

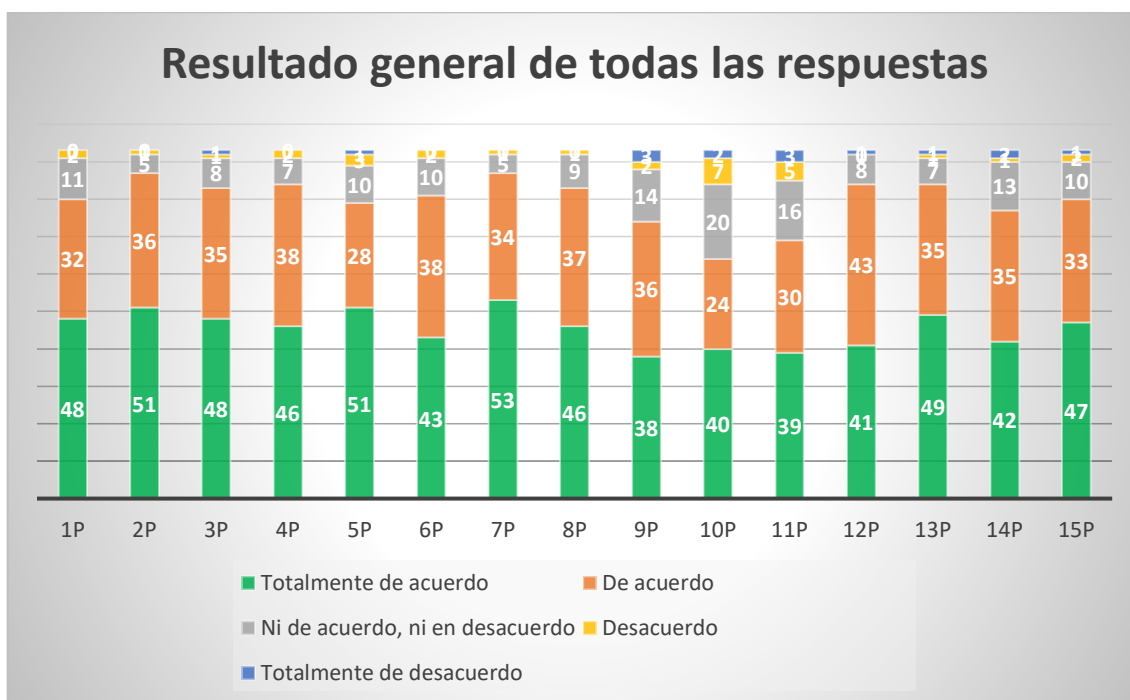
Muy acertado Beltrán et al., (2020) al señalar que la integración de tecnologías digitales no solo responde a la necesidad de actualizar los métodos de enseñanza, sino que también tiene

un impacto directo en la motivación y el compromiso de los futuros profesores con su carrera, de ahí el valor didáctico y pedagógico que en esta investigación se otorga a las respuestas elegidas en que los estudiantes matriculados no aprecian de manera directa la relación favorable que puede establecerse entre su carrera y las potencialidades de las herramientas digitales como parte de su función profesional.

La reflexión realizada sobre los resultados de la encuesta y su relación de los contenidos de los informes de balance del trabajo educativo en la carrera en la UTB, apuntan a la necesidad de articular acciones encaminadas a aplicar la innovación en las estrategias educativas para elevar la motivación profesional de los estudiantes, con contenidos del perfil digital, acorde con el perfil del estudiante de la carrera.

Se reflexiona entonces a partir de las respuestas que es necesario potenciar mucho más con intencionalidad las interrelaciones dinámicas entre redes de conocimientos, experiencia, cultura y emociones para lograr una mejor motivación, en los diversos contextos formativos de los primeros semestres de la carrera, articular la enseñanza en línea, el aprendizaje informal y la formación continua, así como proyectar desde la clase hasta la práctica preprofesional para fomentar la colaboración, el acceso a la información y la creación de redes de aprendizaje entre los estudiantes que articulen el uso de las herramientas digitales con un alto beneficio en la motivación intrínseca en la misma medida que se contextualiza a las oportunidades de la era digital y destaca la pertinencia de la conexión, la colaboración y la actualización constante del conocimiento, las habilidades, valores y actividades creadoras. Estos hallazgos coinciden con las conclusiones de investigaciones que señalan que la motivación profesional surge de la interacción entre las necesidades personales y las oportunidades que ofrece el entorno, manifestada en la orientación y persistencia hacia la profesión elegida.

Tal como se expresa en el gráfico 16, predominan las respuestas “Totalmente de acuerdo” de lo que reconocen los estudiantes.



Gráfica 16. Respuestas a las preguntas de la encuesta a estudiantes

Al triangular los datos obtenidos a partir de la aplicación de diferentes métodos de investigación e interpretar los resultados, se obtuvo:

En la dimensión conocimiento profundo del sujeto acerca del contenido de la profesión, el indicador 1.1 es evaluado de regular, porque se corroboró que solo a veces se manifiesta conocimiento de las formas de trabajo de la profesión. El tratamiento de este indicador solo a veces es abordado en los documentos revisados y en las prácticas preprofesionales. El 100% los profesores poseen conocimientos de la profesión, pero no se observa en sus respuestas un reconocimiento de cómo potenciar en los estudiantes conocimientos acerca de las formas de trabajo propias de la profesión. Los estudiantes en un 90% plantearon que los contenidos de las herramientas digitales les permiten una mejor inserción en el mundo laboral, respuesta

que posee elementos importantes para la formación, pero este análisis no incluye la parte pedagógica de la carrera.

El indicador 1.2 es evaluado de regular, se pudo constatar que solo a veces se manifiesta conocimiento acerca de los roles a ocupar en la profesión. En los documentos revisados y las prácticas preprofesionales, solo a veces se observa en los contenidos de las asignaturas conocimiento sobre los roles a ocupar en la profesión. El 100% de los profesores tienen conocimientos de los roles a ocupar en su profesión, pero no se observa un reconocimiento de cómo desarrollar en los estudiantes conocimiento acerca de esos roles a ocupar en la profesión, lo que evidencia que no existe una concepción orientadora de cómo desarrollar la motivación profesional en la carrera. En el caso de los estudiantes un 69% manifiesta estar identificado con los objetivos de su carrera, frente a un 31% que manifiesta un nivel medio (Ni de acuerdo ni en desacuerdo) y bajo (En Desacuerdo y Totalmente en desacuerdo)

El indicador 1.3 se evalúa de regular. En el análisis realizado de toda la información solo a veces se manifiesta conocimiento acerca de las valoraciones sociales en relación con la representación que posee acerca de su profesión. En los documentos revisados y en las prácticas preprofesionales no se observan contenidos o actividades que aporten conocimientos acerca de las valoraciones sociales en relación con la representación que posee acerca de su profesión. Se constata que los profesores se esfuerzan por fortalecer su competencia profesional y en desempeñarse con excelencia, pero en el análisis realizado no se observa un reconocimiento de cómo desarrollar en los estudiantes conocimiento acerca de las valoraciones sociales en relación con la representación que poseen los estudiantes acerca de su profesión, lo que evidencia carencias en las formas de contribuir a cómo desarrollar la motivación profesional en la carrera.

Después del análisis realizado se evalúa la dimensión como regular, es decir, que se observa solo a veces se potencia un conocimiento profundo del sujeto del contenido de la profesión.

En la dimensión vínculo afectivo positivo con el contenido de la profesión, el indicador 2.1 que expresa que posee vivencias afectivas positivas relacionadas con lo que identifica como futura profesión es evaluado de regular, porque se corroboró que solo a veces se muestran aquellas vinculadas con la profesión. En la revisión documental se reconoce que las asignaturas referidas a la pedagogía reflejan en sus contenidos, aspectos teóricos y metodológicos de corte pedagógico, pero no aparecen actividades que estimulen emociones y comportamientos para potenciar el vínculo afectivo con la profesión, aspecto que igualmente se reconoce en las prácticas preprofesionales.

El indicador 2.2 es evaluado de regular porque se observa solo a veces que los estudiantes poseen proyecciones futuras relacionadas con la profesión y sus modos de actuación, a pesar de que reconocen una labor educativa de los docentes de la carrera, sin embargo, en ella y en las prácticas preprofesionales solo a veces se observan orientaciones hacia el desarrollo e integración de acciones que develen los valores positivos relacionados con la futura profesión y sus modos de actuación.

El indicador 2.3 es evaluado de regular, se constata que estudiante solo a veces se observa estructura proyectos de vida relacionados con la profesión en el futuro. En los documentos revisados se constata que se indica una vinculación con la sociedad de diversas maneras incluyendo las prácticas preprofesionales, lo que posibilita abordar problemáticas reales y contribuyendo al mejoramiento educativo y social regional. Sin embargo, se observa que solo a veces se aprovechan las potencialidades para estructurar proyectos de vida relacionados con la profesión en el futuro.

En consecuencia, con el análisis anterior se evalúa la dimensión de regular, porque solo a veces se observa que se propicie un vínculo afectivo positivo con el contenido de la profesión.

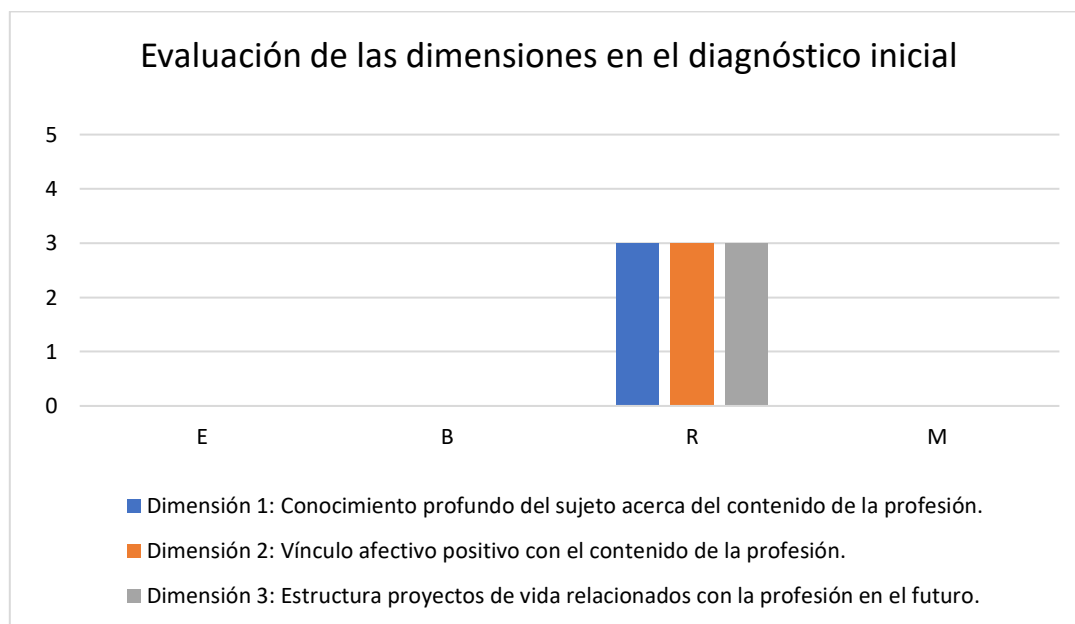
En la dimensión **elaboración personal por parte del sujeto, del contenido de la profesión**, el indicador 3.1 es evaluado de regular, se pudo corroborar que solo a veces se observa en los estudiantes aspectos referentes a identificar las potencialidades que posee para el desarrollo de la profesión. De la revisión de documentos se pudo constatar que en la estructura de formación investigativa de la carrera solo a veces se observan acciones orientadas a identificar las potencialidades que posee para el desarrollo de la profesión.

El indicador 3.2 es evaluado de regular, solo a veces se observa los estudiantes que identifican los obstáculos para el desarrollo de los elementos cognitivos necesarios para la profesión. Aunque la estructura del plan de estudio puede contribuir al tratamiento de la motivación, solo a veces se observan identificados los obstáculos para el desarrollo de los elementos cognitivos necesarios para la profesión.

El indicador 3.3 es evaluado de regular, en el análisis de los resultados solo a veces se observa que los estudiantes trazan estrategias de aprendizaje necesarias para aprender el contenido de la profesión. En las orientaciones metodológicas del plan de estudio, y la concepción de las prácticas preprofesionales se constata la orientación de acciones necesarias para optimizar el vínculo entre la formación como informático, los contenidos de tecnología y la condición de educador, pero solo en pocas ocasiones se observan orientaciones para el empleo de estrategias de aprendizaje necesarias para aprender el contenido de la profesión.

A partir del análisis anterior se evalúa la dimensión de regular, porque solo a veces se observa que exista una elaboración personal por parte del sujeto, del contenido de la profesión.

A partir del análisis realizado, derivado de los datos ofrecidos por los diferentes instrumentos las dimensiones son evaluadas de regular, (Gráfica 17) por lo se considera que aún es insuficiente el conocimiento del contenido, vínculo afectivo y elaboración personal de la profesión que poseen los estudiantes.



Gráfica 17. Evaluación de las dimensiones

En correspondencia, se determina que el estado de la variable: Motivación profesional de los estudiantes en la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática es no adecuada y se evalúa de regular.

La valoración del estado inicial evidencia que no se organizan de manera intencional estratégica la actividad para la motivación profesional en la carrera a partir de sus contenidos.

Del análisis anterior se pudo establecer un conjunto de fortalezas y debilidades que derivadas de la interpretación de los datos y hallazgos en el estado inicial:

Fortalezas

- Existencia de una voluntad institucional de abordar pedagógicamente una respuesta a la problemática de la motivación profesional de los estudiantes de Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática.
- Los contenidos de las Ciencias Informáticas muestran oportunidades para lograr incentivar proyectos personales y profesionales.
- Existencia de una Malla Curricular integrada por asignaturas que cubren áreas fundamentales como la Pedagogía y la Informática y contenidos de la educación del siglo XXI.

Debilidades

- El sistema de trabajo educativo no es adecuadamente intencionado para favorecer las tres dimensiones de la motivación profesional de los estudiantes durante el primer semestre.
- Ausencia de acciones que faciliten la integración de manera armónica y consciente del uso de las herramientas digitales en la actividad de estudio para elevar la motivación profesional hacia la carrera.

En este proceso investigativo se llegó a la conclusión de la necesidad de elaborar una estrategia pedagógica para contribuir a la motivación profesional de los estudiantes en la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática de la Universidad Técnica de Babahoyo.

2.3.- Fundamentos, estructura y contenidos de la estrategia pedagógica para contribuir a la motivación profesional de los estudiantes en la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática de la Universidad Técnica de Babahoyo

Para la conformación y propuesta de la estrategia pedagógica se tuvieron en cuenta diversos criterios: como un “conjunto de acciones secuenciales e interrelacionadas que partiendo de

un estado inicial (dado por el diagnóstico) permiten dirigir el paso a un estado ideal consecuencia de la planeación” (Valle, 2012, p.157). un plan mediante el cual se busca alcanzar un objetivo y se compone de una serie de acciones planificadas, secuenciales e interrelacionadas que ayudan a tomar decisiones para conseguir los mejores resultados posibles (López, 2021). Lo cual es coincidente con Martínez, Leyva y Dorrego (2020).

La estrategia pedagógica es elegida como el resultado de la investigación por su potencialidad para contribuir en sus etapas y acciones a la mejora continua y la eficiencia en la retención de la carrera al producir satisfacción del estudiante con los contenidos. Esta estrategia proporciona etapas y acciones para identificar y solucionar problemas, optimizar recursos y elevar la motivación en el primer año de la carrera. Además, su concepción basada en fundamentos y los resultados de la constatación de datos y evidencias en la UTB, permite desarrollar acciones como respuesta a las demandas de la sociedad y particularmente de las instituciones educativas para las cuales se forman.

La propuesta combina aspectos cognitivos, afectivos y procedimentales, en tanto ella es un proceso dinámico y multidimensional que impulsa el compromiso, el aprendizaje significativo y el desarrollo de la identidad profesional. Se parte de reconocer que la motivación define no solo el esfuerzo y la persistencia en el estudio, sino también la calidad de la formación, la autogestión del aprendizaje y la proyección futura hacia el desempeño profesional:

Proyecciones de intervención pedagógica: La propuesta articula acciones en las tres direcciones claves de la motivación profesional:

Conocimiento profundo del sujeto sobre el contenido profesional:

Desarrollar competencias cognitivas mediante la contextualización, comprensión crítica y aplicación práctica de los contenidos disciplinares vinculados a la profesión.

Vínculo afectivo positivo con el contenido profesional:

Generar experiencias e interacciones que fortalezcan el interés, la identificación y el compromiso emocional con la carrera y sus valores.

Elaboración personal del contenido profesional:

Promover la reflexión, la autoevaluación y la construcción activa de una identidad profesional coherente con aspiraciones individuales y demandas sociales.

Desde estas perspectivas, la estrategia pedagógica elaborada se define como un sistema organizado, coherente de componentes para cumplir una misión, un objetivo general y específicos, fundamentos y sistema de acciones que se articulan en etapas que abarcan: diagnóstico y planificación, ejecución, la evaluación, control y retroalimentación dado por acciones para facilitar un proceso educativo dinámico y contextualizado que responda a las necesidades específicas de los estudiantes. En cada etapa se incorpora el empleo de técnicas que permiten la retroalimentación continua y la mejora constante. Así, la estrategia se convierte en un referente para guiar la práctica docente a partir de la misión expresada en garantizar la motivación profesional de los estudiantes de la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática de la Universidad Técnica de Babahoyo. Además, promueve la participación activa de todos los agentes involucrados en el proceso formativo.

Objetivo general

Incrementar los niveles de motivación profesional de los estudiantes universitarios mediante la implementación de acciones integrales que potencien el conocimiento profundo, el vínculo afectivo positivo y la elaboración personal del contenido profesional en estos, durante el primer año de la carrera.

Fundamentos, características y principios pedagógicos de la estrategia pedagógica

Se considera en esta investigación una estrategia pedagógica con los siguientes fundamentos:

Fundamentos filosóficos

Se basa en principios éticos, epistemológicos y humanistas que guían el desarrollo institucional y la mejora continua. Entre estos, se pueden mencionar los siguientes: Búsqueda de la verdad y el conocimiento, ética y responsabilidad social, mejora continua y perfeccionamiento humano, autonomía y participación democrática.

El colectivo de profesores y estudiantes son entes transformadores en las diferentes esferas de actuación, sustentados en la apropiación consciente del saber y con la capacidad de dar respuestas a los problemas profesionales sobre la base de la utilización de la informática.

Fundamentos psicológicos

El enfoque histórico-cultural y la Teoría de la actividad permiten comprender la motivación profesional como un fenómeno dinámico y contextual, donde el aprendizaje no solo ocurre a nivel individual, sino también en interacción con el entorno social y cultural. Este enfoque facilita la identificación de los factores que influyen en la motivación de los estudiantes universitarios, considerando sus antecedentes, experiencias y las herramientas culturales que utilizan para construir significado. De esta manera, se promueve una estrategia pedagógica que no solo se enfoca en el contenido teórico, sino que también integra prácticas reflexivas y colaborativas que potencian el compromiso y la implicación activa del estudiante en su proceso formativo.

Asimismo, al aplicar metodologías activas dentro de esta perspectiva, la motivación profesional se convierte en una herramienta estratégica que impulsa la participación, la resolución de problemas y la toma de decisiones conscientes en contextos reales. Las acciones planificadas en cada etapa del proceso garantizan que los estudiantes no solo adquieran conocimientos, sino que desarrollen competencias críticas y metacognitivas fundamentales para su desempeño profesional. Esto fortalece el sentido de pertenencia y

relevancia hacia su carrera, fomenta una motivación sostenida y orientada al logro tanto académico como laboral. Así, la integración del enfoque histórico-cultural con la Teoría de la actividad en la estrategia pedagógica ofrece una base sólida para incentivar el desarrollo integral del estudiante universitario.

Fundamentos sociológicos

Están asociados a la interrelación entre la educación superior y la sociedad, en tanto la función de la institución de educación superior es esencial para la equidad y el desarrollo comunitario. El rol de formar profesionales que responden a las necesidades del entorno alineados con las demandas sociales, preparando a los estudiantes no solo en competencias digitales, sino también en habilidades sociales y éticas que contribuyan al bienestar colectivo. Además, se resalta la importancia de las instituciones de educación superior en la formación de profesionales que impulsen el crecimiento económico, por lo que la estrategia debe estar orientada a generar graduados altamente capacitados para contribuir al desarrollo de la sociedad.

Fundamentos pedagógicos

Se enfatiza la importancia de generar entornos que fomenten un aprendizaje activo, significativo y colaborativo, centrado en el estudiante como protagonista de su propio proceso formativo. La estrategia se basa en enfoques pedagógicos que promueven la autonomía, la reflexión y la construcción colectiva del conocimiento, facilitando el desarrollo integral de competencias.

En particular, el aprendizaje en la UTB ocurre mediante la interacción social y el intercambio de saberes entre los estudiantes y sus docentes. Las acciones diseñadas en la estrategia se insertan en la labor educativa, de atención a las particularidades de los estudiantes y contribuyen a elevar la motivación hacia la carrera, favorecen estados emocionales

favorables, incentivan la participación activa en espacios colaborativos y el uso de herramientas digitales que enriquecen y flexibilizan el proceso educativo.

Fundamentos tecnológicos

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), y las Tecnologías del Aprendizaje y el conocimiento (TAC) son cruciales para el desarrollo en el mundo contemporáneo, son recursos fundamentales para el desarrollo de entornos educativos por lo que se requiere de estudiantes en la carrera altamente motivados que no solo se involucren con la tecnología, sino que también se comprometan con el aprendizaje de nuevos conocimientos, desarrollen valores, fomenten un pensamiento crítico y relaciones socio afectivas con el medio en que viven.

Mediante las acciones de la estrategia pedagógica, se favorece la autoconciencia y el reconocimiento de las propias capacidades, lo que fortalece la confianza y la persistencia ante los desafíos. Además, la motivación profesional permite conectar los contenidos teóricos con la realidad práctica, lo que hace el aprendizaje más significativo y relevante. Su implementación facilita el desarrollo de habilidades blandas, como la autodisciplina y la resiliencia, indispensables para el éxito profesional.

Fundamentos legales

Constituyen fundamentos legales de este estudio la Constitución de la República del Ecuador (2008) establece, en el Artículo 27, que la educación debe ser un proceso de aprendizaje permanente, con enfoque en el desarrollo pleno y crítico del estudiante, y debe fomentar la innovación. La formación de educadores informáticos es esencial responder a las necesidades del siglo XXI, enmarcada en un enfoque integral.

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) (2011). En instituciones educativas la atención a la interculturalidad es parte de la ley, se protege el derecho de todos en este estudio

es muy importante para favorecerla inclusión social y educativa de todos. El empleo de tecnologías avanzadas, es compatible con los principios de la LOEI, siempre que se utilicen como herramientas de inclusión y desarrollo de competencias que contribuyan al crecimiento de los estudiantes como parte de su formación integral y espiritual.

Política Educativa de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la Educación. Esta política, promovida por el Ministerio de Educación de Ecuador, establece lineamientos para la integración de TIC en los sistemas educativos del país, con el objetivo de mejorar la calidad de la educación y preparar a los estudiantes para los desafíos tecnológicos. El uso de en el aula es una expresión de esta política, que reconoce la importancia de la tecnología para enriquecer el aprendizaje, desarrollar competencias digitales y fomentar la innovación.

Plan Decenal de Educación (2016-2025) El Plan Decenal de Educación de Ecuador destaca la importancia de innovar en los métodos y contenidos educativos, para garantizar una educación de calidad, relevante y adaptada a las necesidades contemporáneas. Este plan promueve el uso de metodologías activas y el desarrollo de competencias digitales.

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), en la Agenda 2030 en especial el ODS 4, promueven una educación inclusiva, equitativa y de calidad, y abogan por oportunidades de aprendizaje permanente para todos. En este contexto, la ONU incentiva el uso de tecnologías en la educación que mejoren la experiencia de aprendizaje y contribuyan a cerrar brechas educativas de acuerdo con las metas de este objetivo (puede facilitar el acceso a conocimientos artísticos y desarrollar habilidades que fomenten la creatividad y la innovación en los estudiantes, el pensamiento crítico y creativo.

Se evidencia la importancia que otorga la normativa nacional e internacional a la aplicación de los recursos tecnológicos para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje que se

desarrollan en los diferentes ámbitos educativos. Siendo la educación un derecho fundamental establecido desde la proclamación de la Constitución de la República Ecuatoriana, se vincula el uso y aprovechamiento de las herramientas tecnológicas para mejorar e innovar los procesos de formación estudiantil a favor de la calidad en la educación. En esta investigación, se sostiene que la estrategia pedagógica se caracteriza por ser:

- **Desarrolladora:** Se conciben acciones a partir de contradicciones que se identifican al utilizar un proyecto educativo, lo cual conlleva movilizar el desarrollo del pensamiento y conduce a la transformación y superación de las contradicciones mediante el aprendizaje activo. Esta estrategia fomenta la reflexión crítica y el análisis de situaciones reales, incentiva a los estudiantes a cuestionar, problematizar y construir soluciones innovadoras. De este modo, se propicia un proceso formativo dinámico que impulsa el conocimiento teórico, fortalece habilidades prácticas y profesionales. Así, la motivación profesional se convierte en un motor que impulsa el crecimiento integral y la preparación sólida para enfrentar los desafíos del campo laboral.
- **Dinámica:** La estrategia pedagógica se caracteriza por su capacidad de adaptarse y responder continuamente a las necesidades cambiantes de los estudiantes y del contexto educativo. Este enfoque permite incorporar metodologías activas, recursos tecnológicos y prácticas innovadoras. Además, promueve la interacción permanente entre los miembros del proceso educativo, facilitando el intercambio de ideas y experiencias que enriquecen el aprendizaje. Así, la motivación profesional se fortalece al generar un ambiente flexible y estimulante que impulsa el compromiso y la autodirección en la formación universitaria.
- **Flexible:** Las acciones en las etapas de la estrategia pedagógica se adecuan a las condiciones de trabajo, recursos disponibles y características específicas de los

estudiantes, permite ajustes oportunos para maximizar su efectividad. Esta flexibilidad facilita la incorporación de diferentes ritmos de aprendizaje, estilos y motivaciones individuales, favoreciendo una atención personalizada que responde a la diversidad del grupo. Además, posibilita la integración de nuevas herramientas tecnológicas y metodologías emergentes, en función de la pertinencia y actualidad del proceso formativo. De este modo, la estrategia se consolida como un modelo adaptable que potencia la motivación profesional y el éxito académico en contextos variados.

- ***Enriquecedora y transformadora:*** La estrategia pedagógica contribuye a transformar el desarrollo de la motivación profesional en las prácticas pre profesionales, al integrar experiencias significativas que conectan el aprendizaje con la realidad laboral. Este enfoque permite que los estudiantes vivencien de manera activa y reflexiva los retos y responsabilidades propias de su futura profesión, lo que fortalece su compromiso y responsabilidad grupal. De esta forma, la motivación se articula no solo como un impulso interno, sino como una construcción social que se enriquece a partir de la interacción con contextos concretos y dinámicos.
- ***Socializadora:*** La estrategia pedagógica fomenta espacios de interacción y colaboración entre los estudiantes, se promueve el trabajo en equipo, el diálogo constructivo y el intercambio de experiencias, se genera un ambiente propicio para el aprendizaje colectivo y la construcción conjunta del conocimiento. Esta socialización enriquece el proceso educativo, y de manera particular estimula la motivación profesional al desarrollar habilidades comunicativas, empatía y competencias sociales indispensables para el desempeño en el ámbito laboral, por lo que contribuye a formar profesionales integrales, capaces de relacionarse y colaborar en diversos contextos sociales.

- **Transferible:** Las acciones en la estrategia pedagógica pueden ser contextualizadas y adaptadas a otros semestres y carreras. Esta característica permite que la estrategia se implemente de manera eficiente en variadas disciplinas, considerando las particularidades y necesidades específicas de cada grupo estudiantil. Además, facilita la incorporación de nuevas metodologías y recursos, lo que realza su relevancia y efectividad a lo largo del tiempo. Así, la estrategia se posiciona como un modelo replicable y escalable que contribuye a fortalecer la motivación profesional en distintos escenarios formativos.

El autor asume como principios pedagógicos de la estrategia pedagógica los referidos por la pedagogía cubana, Addine, González & Recarey (2002), los cuales son asumidos en esta investigación como “las tesis fundamentales de la teoría psicopedagógica, (...), que devienen normas y procedimientos de acción que determinan la fundamentación pedagógica esencial en el proceso de educación de la personalidad” (pp.80-101), ratificados por Valle Lima /2025), contextualizados a la formación de profesionales de Pedagogía Informática en la Universidad Técnica de Babahoyo:

- **Principio de la vinculación de la educación con la vida, el medio social y el trabajo en el proceso de educación de la personalidad.** Se destaca la importancia de integrar el aprendizaje académico con las realidades cotidianas y profesionales de los estudiantes. Este enfoque busca que la formación universitaria no se limite a la adquisición de conocimientos teóricos, sino que se conecte de manera directa con las experiencias sociales y laborales, promoviendo un desarrollo integral de la personalidad. Al vincular la educación con el entorno y las prácticas laborales, se favorece la motivación profesional al hacer el proceso educativo más significativo y relevante, preparando a los

estudiantes para enfrentar con éxito los desafíos del mundo real y contribuir activamente a su mundo laboral.

- ***Principio de la unidad de la teoría con la práctica.*** Se potencian actividades generadoras de vivencia con coherencia y científicidad al articularse en la estrategia todas las asignaturas en los semestres del primer año, que incluye, además, la interrelación de los conocimientos teóricos de las asignaturas con el objetivo de integrar todos los contenidos teóricos de tecnología y pedagogía con el fin de reforzar la motivación profesional en las asignaturas y en las prácticas pre profesionales para generar vivencias encaminadas a la profesión.
- ***Carácter individual y colectivo.*** Se reconoce que el proceso de motivación profesional debe atender tanto las necesidades y características particulares de cada estudiante como la dinámica grupal en la que se desarrolla. Este enfoque equilibrado permite fomentar el crecimiento personal y la autoexploración, a la vez que impulsa la colaboración, el respeto y la construcción conjunta del conocimiento en comunidad. Al armonizar lo individual con lo colectivo, la estrategia pedagógica enriquece el aprendizaje y fortalece habilidades sociales esenciales para el desempeño profesional, creando un ambiente donde cada estudiante se siente valorado y motivado para contribuir al éxito común.
- ***Principio de la unidad de lo cognitivo-afectivo.*** Se sostiene que el proceso de motivación profesional no solo involucra aspectos intelectuales relacionados con la adquisición y comprensión de conocimientos, sino también dimensiones emocionales que influyen en la disposición y el compromiso del estudiante. Este principio destaca la inseparabilidad entre el pensamiento y las emociones, reconociendo que el aprendizaje efectivo y la motivación sostenida se logran cuando ambos elementos están integrados. De este modo, la estrategia pedagógica fomenta experiencias educativas que despiertan el interés,

generan entusiasmo y fortalecen la confianza, promoviendo un desarrollo integral que abarca tanto la razón como el sentimiento.

- ***Principio del carácter activo y consciente.*** Se enfatiza que la motivación profesional se fortalece cuando los estudiantes participan de manera protagónica y reflexiva en su proceso de aprendizaje. Este principio reconoce que el aprendizaje efectivo surge de la acción intencional y el pensamiento crítico, donde el estudiante se involucra activamente en la construcción de su conocimiento y en la toma de decisiones relacionadas con su desarrollo profesional. La estrategia pedagógica, por tanto, promueve actividades que requieren iniciativa, autoevaluación y responsabilidad, favoreciendo un aprendizaje consciente que potencia la autonomía y el compromiso sostenido con la carrera y el futuro laboral.
- ***Principio de la interdisciplinariedad.*** Se destaca la importancia de integrar conocimientos, métodos y perspectivas de diversas disciplinas para enriquecer el proceso educativo y la motivación profesional de los estudiantes universitarios. Esta integración facilita la comprensión de problemas complejos desde múltiples ángulos, y promueve así una formación más completa y contextualizada. La estrategia pedagógica fomenta la colaboración entre áreas de conocimiento, lo que permite a los estudiantes desarrollar habilidades transversales y aplicar lo aprendido de manera práctica y efectiva en su campo profesional. Así, se potencia un aprendizaje integral que responde a las demandas actuales del entorno laboral y social.

Sistema de acciones de la estrategia pedagógica por etapas

Etapa Diagnóstico y planificación

Objetivo: Identificar el nivel de motivación profesional de los estudiantes de primer semestre de la carrera, intereses y áreas de oportunidad en los estudiantes.

Acciones

1. Aplicación de instrumentos mixtos (cuestionarios, entrevistas, focus group)
2. Planificación de perfiles proyectos para trabajo en equipos, preparación con herramientas digitales como Canvas, Genially, Padlet, Kahoott.
3. Sesión de sensibilización con los estudiantes con las potencialidades de la carrera
4. Sesiones de planificación de Píldoras ultrabreves empleando la ruta nanolearning o nanoaprendizaje como experiencias concisas sobre el tema de la motivación profesional a desarrollarse en poco tiempo

Etapa: Ejecución de las acciones de la estrategia pedagógica

Objetivo: Ejecutar las acciones en los contenidos y actividades de las asignaturas de la malla curricular de los semestres primero y segundo de la carrera en función de la motivación profesional de los estudiantes

- Acciones para el conocimiento profundo del sujeto sobre el contenido profesional

Aprendizaje basado en proyectos reales: Incorporar proyectos interdisciplinarios que simulen escenarios profesionales auténticos, con desafíos que exijan aplicar teorías y metodologías del campo, especialmente vinculados a la pedagogía informática aplicada en contextos educativos.

Estudios de caso y análisis crítico: Fomentar la discusión y resolución grupal de casos que permitan al estudiante desarrollar el pensamiento crítico, habilidades de análisis y toma de decisiones contextualizadas al área.

- **Acciones para el vínculo afectivo positivo**

Actividades de vinculación con egresados y profesionales en ejercicio: Facilitar encuentros, charlas y mentorías con exestudiantes y profesionales que compartan sus

experiencias, retos y satisfacciones vinculadas a la profesión, fortaleciendo el sentido de pertenencia y la proyección.

✓ Encuentros y mentorías:

Establecimiento de redes de trabajo con egresados y profesionales en activo para realizar charlas, foros y mentorías, facilitando la transferencia de experiencias, consejos y contextos reales del campo laboral.

Diseño de proyectos personales significativos: Estimular la formulación de proyectos de vida y laborales relacionados con la profesión, donde los estudiantes puedan visualizar su futuro rol y su impacto social.

✓ Tutorías personalizadas:

Organización del seguimiento académico individual y grupal; ayudar en la definición y revisión de metas profesionales, planes de mejora y estrategias de autoaprendizaje.

Ambientes colaborativos y participativos: Promover el trabajo en equipo, la cooperación y la construcción colectiva del conocimiento para consolidar vínculos emocionales positivos, sentido de comunidad y apoyo mutuo.

✓ Talleres y seminarios:

Diseño de sesiones prácticas sobre aprendizaje activo, innovación didáctica y tendencias tecnológicas, fomentando la participación, el debate crítico y la resolución de problemas auténticos.

Talleres y seminarios de actualización tecnológica y pedagógica: Invitar expertos y profesores con experiencia para actualizar a los estudiantes en tendencias y tecnologías emergentes, asegurando la vinculación con la práctica profesional actual.

- **Acciones para la elaboración personal del contenido profesional**

Espacios de reflexión y autoevaluación: Incorporar jornadas de reflexión guiada, portafolios de aprendizaje y evaluaciones formativas que permitan a los estudiantes autoanalizar fortalezas, áreas de mejora, intereses y valores profesionales.

Orientación y acompañamiento personalizado: Establecer un sistema de tutorías académicas y vocacionales que apoye la definición de metas, resolución de obstáculos y estrategias de aprendizaje individualizadas.

Incorporación de metodologías activas: Uso de técnicas didácticas como el aprendizaje basado en problemas, aprendizaje cooperativo y simulaciones que involucren toma de decisiones autónoma y crítica.

✓ Proyectos interdisciplinarios:

Asignación de roles en equipos de trabajo para el desarrollo de proyectos que integren saberes pedagógicos y tecnológicos, con productos socializados ante la comunidad académica o con impacto en instituciones educativas para el uso de herramientas digitales que contribuyan a la mejora del rendimiento académico.

Etapa: Control, Evaluación y retroalimentación

Objetivo: Implementar instancias de retroalimentación continua, análisis de portafolios y autoevaluaciones, utilizando indicadores claros de avance motivacional y aprendizaje profesional.

Acciones:

Recopilación de datos, elaboración de un informe final con resultados, lecciones aprendidas y directrices para la mejora del plan propuesto a mediano y largo plazo.

Evaluación y seguimiento mediante Evaluaciones multidimensionales para medir el progreso en conocimiento, actitudes y construcción mediante cuestionarios, entrevistas y análisis de portafolios.

Retroalimentación continua: Sistemas de feedback que faciliten ajustes pedagógicos y refuercen logros y acciones de mejora con indicadores específicos: por ejemplo, aumento en la autoeficacia, compromiso con la carrera, percepción positiva del rol profesional y estrategias personales para el aprendizaje.

Sostenibilidad y proyección

Para asegurar la sostenibilidad, se sugiere incorporar la propuesta a los planes institucionales de desarrollo curricular, establecer alianzas permanentes con profesionales del sector, actualizar de manera periódica las metodologías empleadas y fomentar la formación continua de los profesores en motivación y acompañamiento profesional.

Instrumentos y recursos de implementación

Plataformas digitales interactivas para el seguimiento de proyectos y evaluación continua.

Materiales audiovisuales y recursos tecnológicos que faciliten el aprendizaje autónomo y experiencial.

Espacios físicos diseñados para el trabajo colaborativo y ambientes de innovación.

Protocolos para mentorías y seguimiento académico.

La propuesta aquí descrita permite transformar el entorno universitario en un espacio motivador, desafiante y orientado al crecimiento integral de los estudiantes como futuros profesionales competentes, innovadores y socialmente comprometidos.

Es una estrategia pedagógica orientada a estas dimensiones de la motivación profesional mediante actividades en ambientes colaborativos y reflexión crítica, apoyadas por recursos tecnológicos y evaluación continua. La propuesta sugiere mecanismos para su sostenibilidad institucional mediante actualización continua y alianzas estratégicas, configurando un marco integral para la formación de profesionales críticos, competentes y socialmente comprometidos en el contexto tecnológico-educativo actual.



Grafica 18. Representación de la estrategia pedagógica propuesta

Conclusiones del capítulo 2

En Ecuador, la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática en el Instituto Técnico de Babahoyo responde a las demandas de la sociedad y de los distintos niveles educativos. La operacionalización de la variable motivación profesional en los estudios de la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática permitió identificar los indicadores, los cuales fueron valorados de acuerdo con los criterios de medida mediante los instrumentos de diagnóstico que posibilitó caracterizar la situación actual sobre de la misma. Los resultados del diagnóstico permitieron identificar las principales fortalezas y debilidades como punto de partida para construir la solución al problema de investigación, al integrar los hallazgos identificados a partir de la interpretación de los datos obtenidos.

La propuesta de una estrategia pedagógica, ajustada a las necesidades reales, las exigencias de la carrera y enfocadas al logro de la misión, el objetivo general, se estructuró de manera contextualizada, flexible y desarrolladora para su aplicación en el contexto de la carrera en la Universidad Técnica de Babahoyo.

**CAPÍTULO 3. CONSTATACIÓN TEÓRICA Y PRÁCTICA DE LA ESTRATEGIA
PEDAGÓGICA PARA LA MOTIVACIÓN PROFESIONAL DE LOS
ESTUDIANTES EN LA CARRERA PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES INFORMÁTICA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE
BABAHOYO**

CAPÍTULO 3. CONSTATACIÓN TEÓRICA Y PRÁCTICA DE LA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LA MOTIVACIÓN PROFESIONAL DE LOS ESTUDIANTES EN LA CARRERA PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

En este capítulo se presentan los resultados de la validación teórica a partir del criterio de expertos, así como de la constatación realizada de la implementación en la práctica de las acciones de la estrategia pedagógica en la carrera de referencia en la UTB en el periodo de 2024-2025, mediante la aplicación de los instrumentos y técnicas.

3.1. Valoración teórica de la estrategia pedagógica para la motivación profesional de los estudiantes en la carrera PCEI de la Universidad Técnica de Babahoyo

En el proceso investigativo se realizó la valoración teórica de la de la estrategia pedagógica a partir del método Criterio de Expertos. Fueron consultados 15 expertos. Con el objetivo de valorar los criterios emitidos por los expertos sobre de la estrategia pedagógica propuesta se les aplicó una encuesta (Anexo 8). Se consideraron los siguientes aspectos generales para determinar el valor en cuanto a: validez de apariencia, validez de contenido y factibilidad.

Validez de apariencia: tuvo en cuenta en la estructura y formato de la estrategia pedagógica, la totalidad de sus componentes, su comprensión, su diseño, su finalidad y viabilidad.

Validez de contenido: se consideran los contenidos específicos de la propuesta. Se evalúa su relevancia, actualidad y si aborda todos los aspectos encaminados al cumplimiento del objetivo.

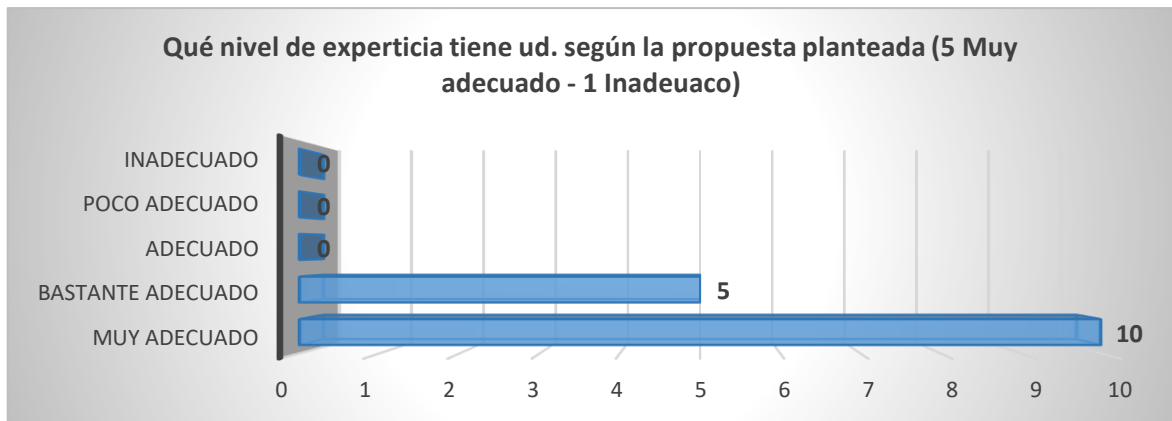
Factibilidad: Este criterio se centra en la posibilidad de implementar la estrategia pedagógica con éxito. La relevancia, efectividad y adaptabilidad de la metodología propuesta.

En la validación de la estrategia pedagógica, desde el punto de vista teórico, se aplicó la encuesta, mediante el procesamiento Delphy. que en esta investigación se considera que aportan fundamentos esenciales al respecto. Los criterios que se consideraron pertinentes para la selección de los expertos son los siguientes:

De 28 posibles expertos convocados, se seleccionaron los 15 de mayor coeficiente de competencia, a partir de los resultados estadísticos obtenidos.

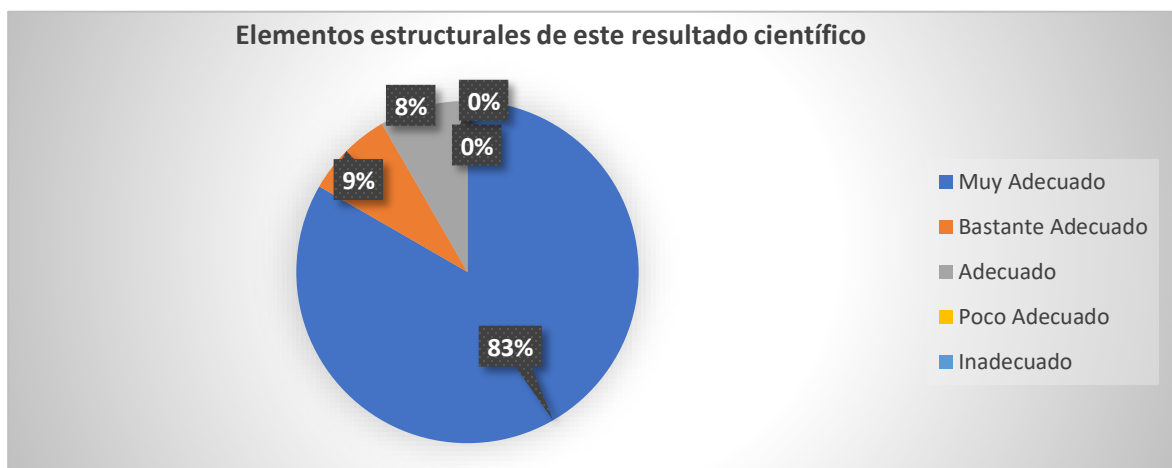
Con la intención de obtener una valoración de la concepción estructural y funcional de la estrategia metodológica a cada uno de los expertos seleccionados enviado por medio de un formulario de Google, como se muestra en los **Anexos 8 y 9**. Además, la posibilidad de expresar recomendaciones para el perfeccionamiento de propuesta.

Se utilizó una escala Likert (gráfico 19) con categorías de **Muy Adecuado** hasta **Inadecuado** para las valoraciones de los expertos sobre los aspectos sometidos a su criterio; posteriormente se procesó la información.

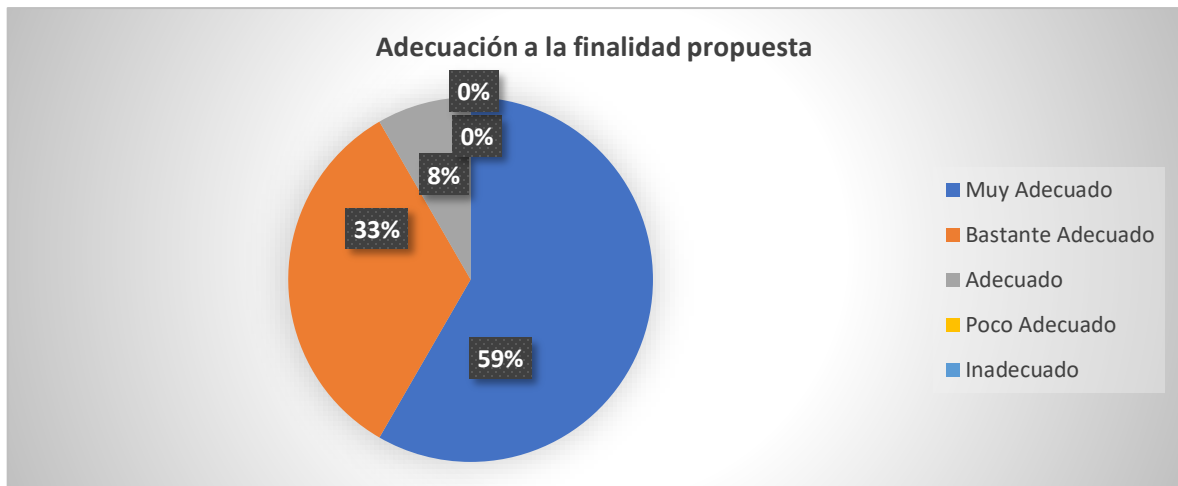


Gráfica 19. Nivel de experticia de los participantes

Como consecuencia del análisis anterior se determinó que todos los aspectos obtienen la evaluación de **Muy Adecuado**, al comparar los valores (N-P) que otorgan los expertos con los puntos de corte.



Gráfica 20. Elementos estructurales de este resultado científico



Gráfica 21. Adecuación a la finalidad propuesta

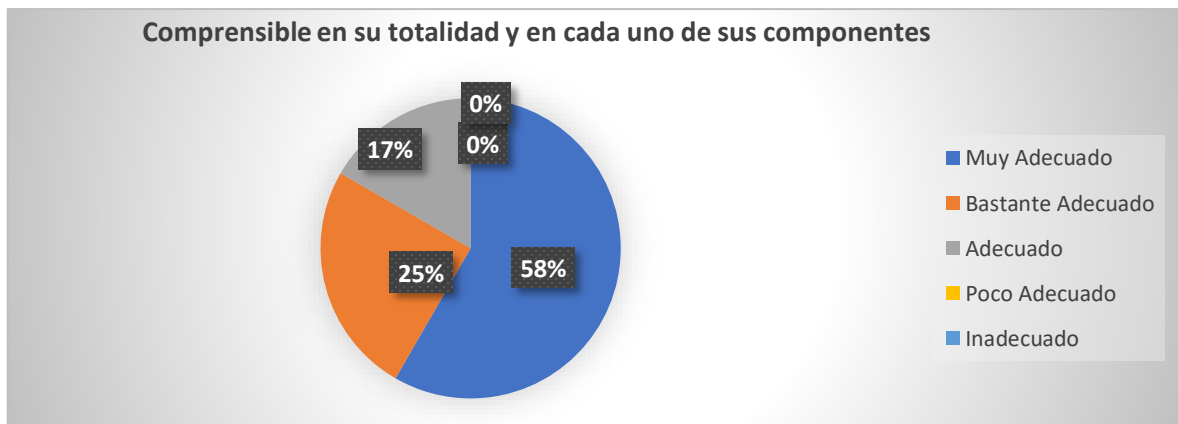


Gráfico 22. Comprensible en su totalidad y en cada uno de sus componentes

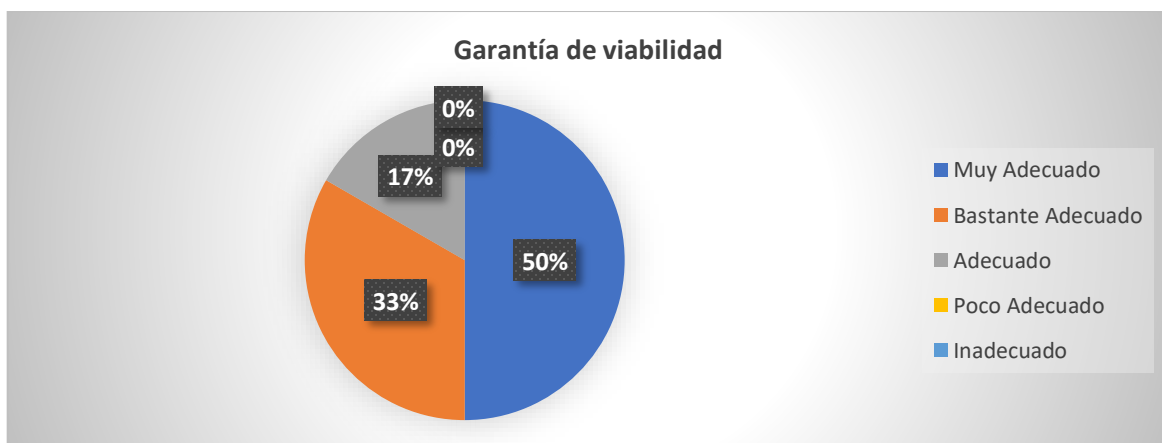


Gráfico 23. Garantía de viabilidad



Gráfica 24 El objetivo de la estrategia pedagógica se corresponde con su intencionalidad en general

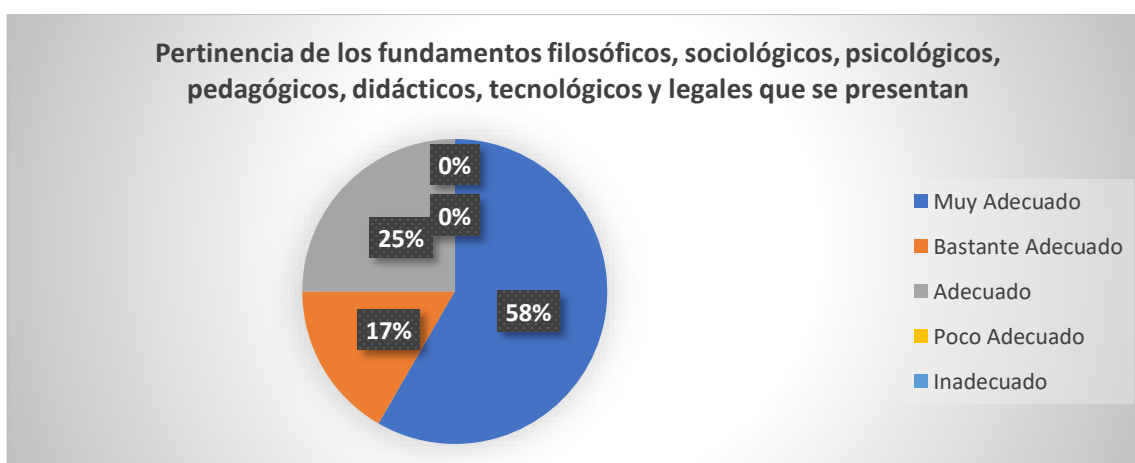


Gráfico 25. Pertinencia de los fundamentos filosóficos, sociológicos, psicológicos, pedagógicos, didácticos, tecnológicos y legales que se presentan

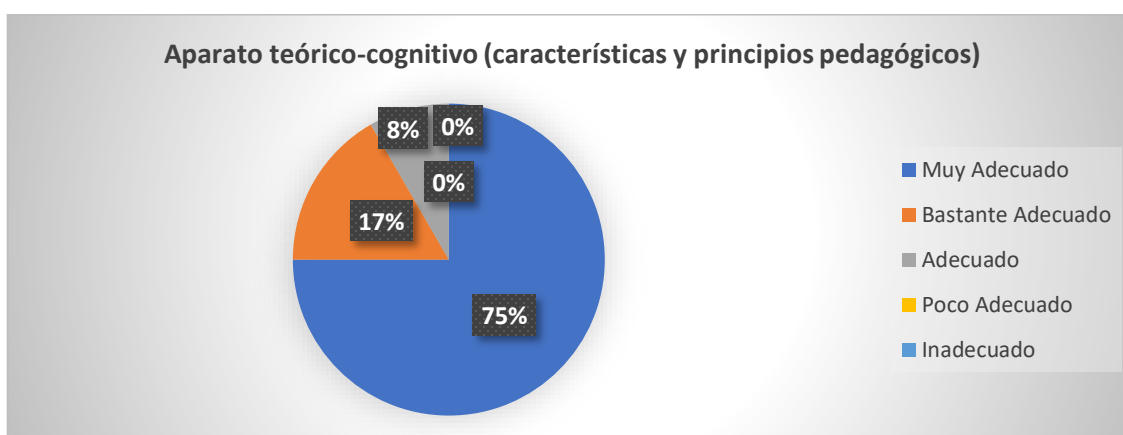


Gráfico 26. Aparato teórico-cognitivo (características y principios pedagógicos)

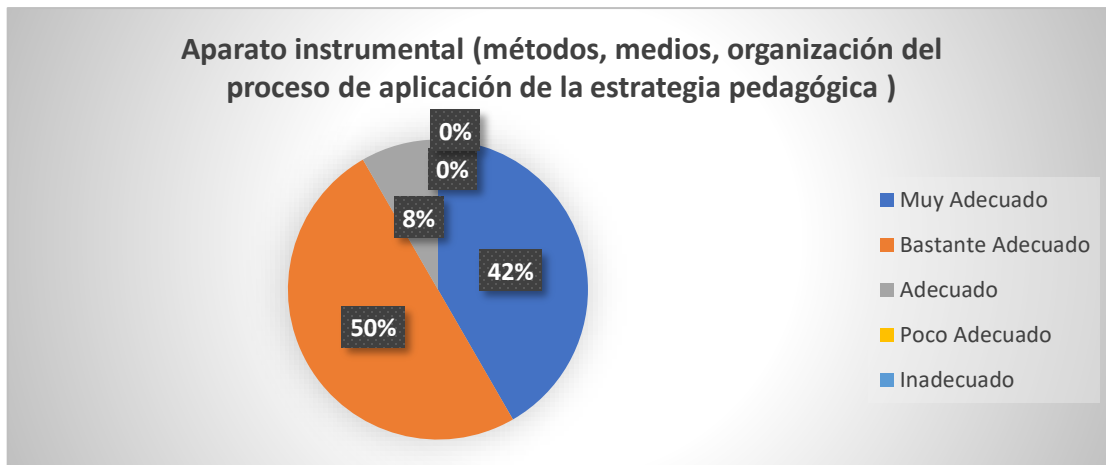


Gráfico 27. Aparato instrumental (métodos, medios, organización del proceso de aplicación de la estrategia pedagógica)

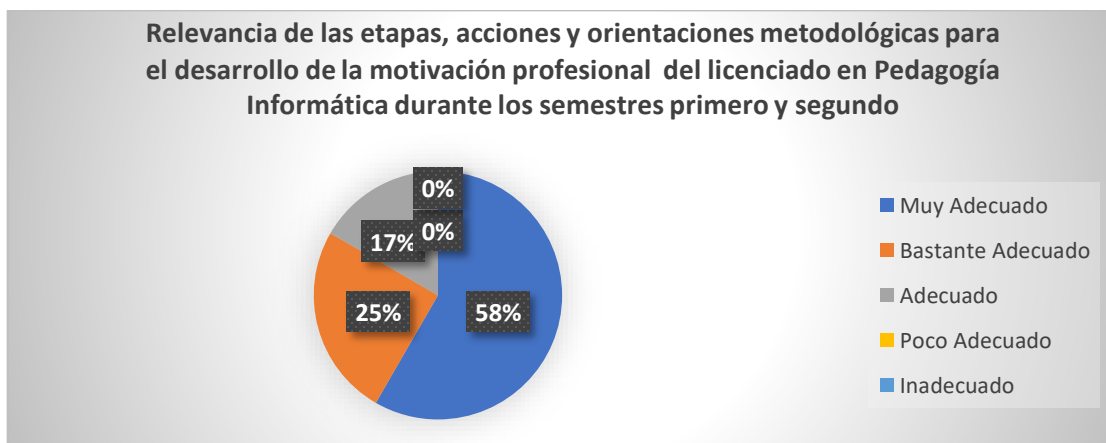


Gráfico 28. Relevancia de las etapas, acciones y orientaciones metodológicas para el desarrollo de la motivación profesional del licenciado en Pedagogía Informática durante los semestres primero y segundo

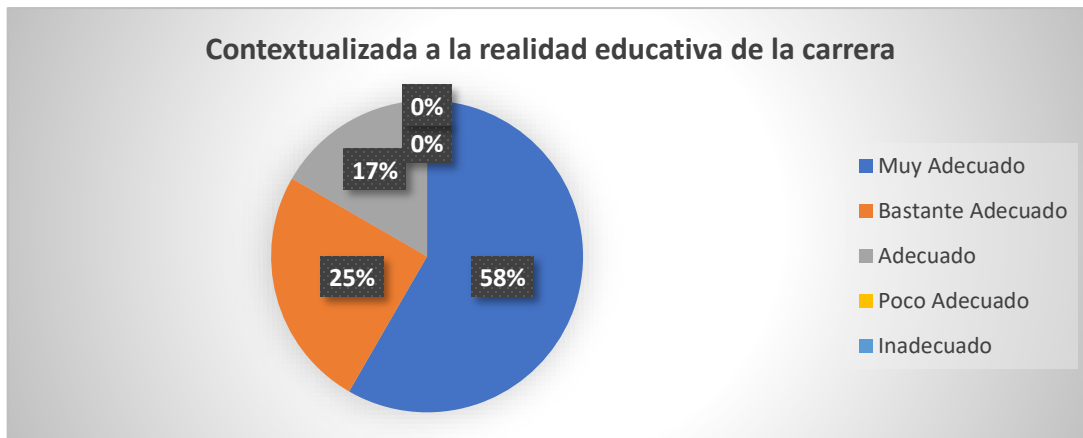


Gráfico 29 Contextualizada a la realidad educativa de la carrera

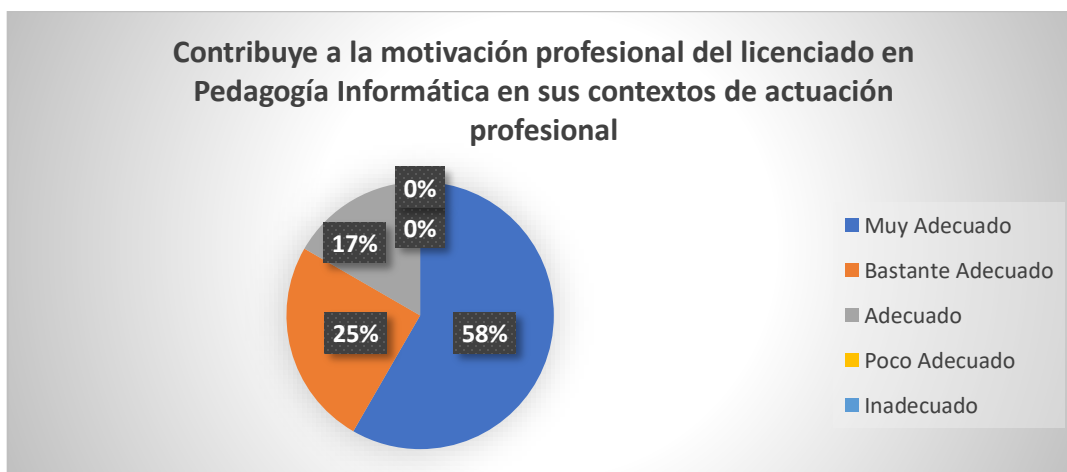


Gráfico 30. Contribuye a la motivación profesional del licenciado en Pedagogía Informática en sus contextos de actuación profesional

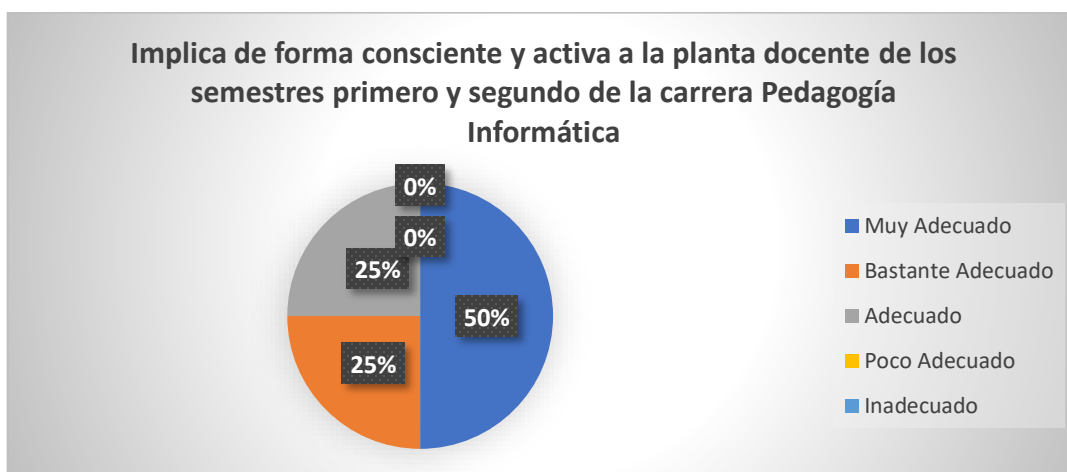


Gráfico 31. Implica de forma consciente y activa al colectivo de profesores de los semestres primero y segundo de la carrera Pedagogía Informática

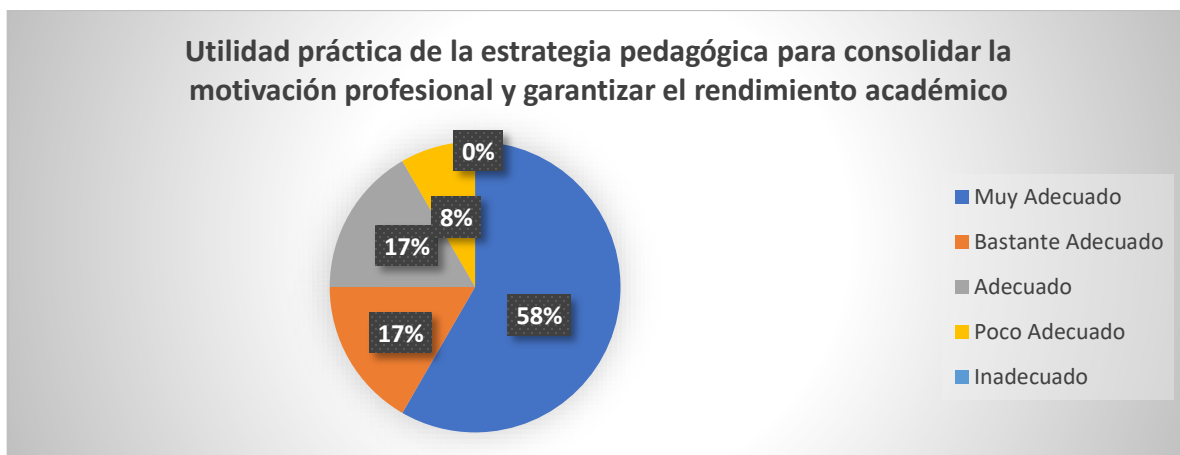


Gráfico 32 Utilidad práctica de la estrategia pedagógica para consolidar la motivación profesional y garantizar el rendimiento académico

En el siguiente cuadro general (Gráfico 33), se ofrecen las opciones de respuesta, se aprecia que las respuestas se ubican entre Muy adecuado (94 respuestas), Bastante adecuado (37 respuestas) y adecuado (34 respuestas).

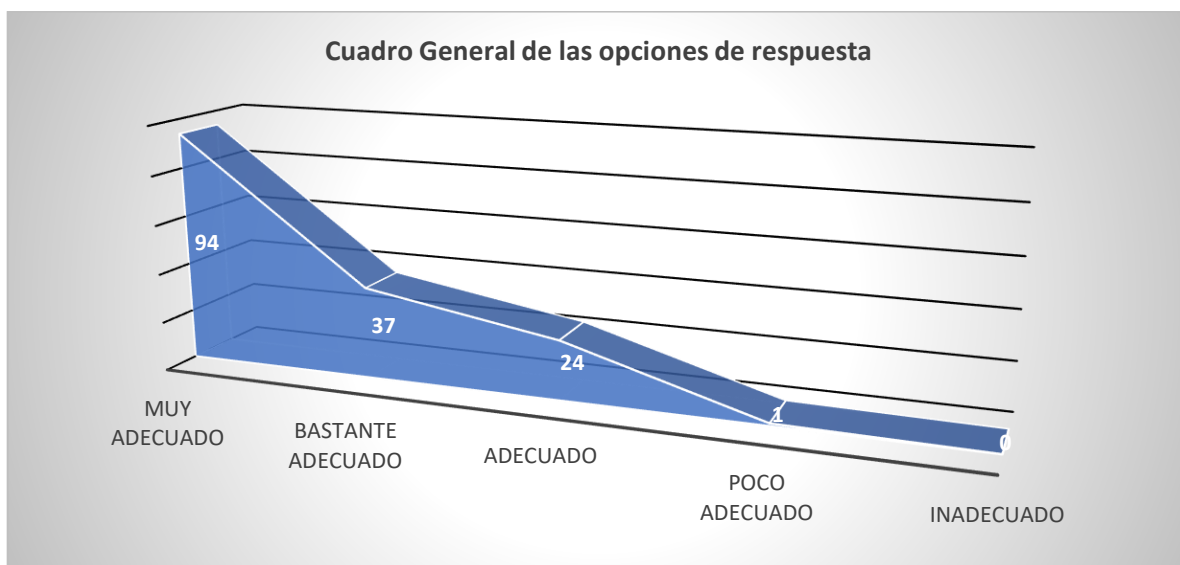


Gráfico 33. Cuadro General de las opciones de respuesta.

El análisis crítico de las valoraciones aportadas por los expertos demuestra la pertinencia, contextualización, aplicabilidad y validez de la estrategia pedagógica propuesta, las mismas serán consideradas en la sostenibilidad de la estrategia en el proceso de perfeccionamiento continuo:

En el gráfico 34 se visualiza el comportamiento de respuestas de las sugerencias sobre las áreas de mayor recurrencia que promueva en los directivos y docentes la toma de decisiones en el perfeccionamiento de la propuesta pedagógica.

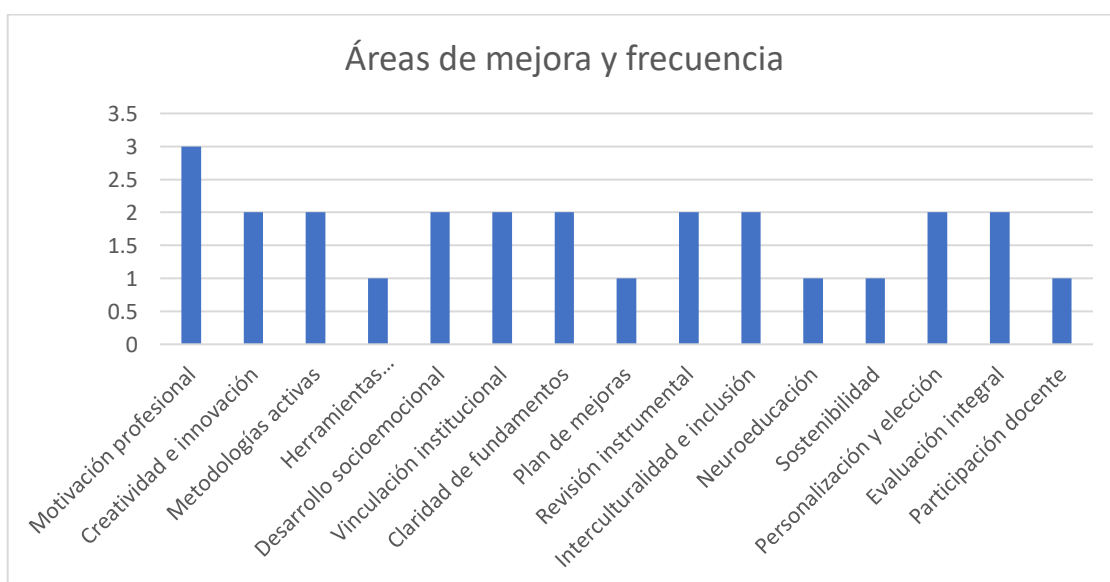


Gráfico 34. Frecuencia de respuesta sobre las áreas estratégicas

Las recomendaciones destacan la pertinencia de vincular la motivación profesional con el desarrollo de cualidades creativas y la integración de metodologías activas orientadas hacia el aprendizaje práctico y la innovación educativa.

Se enfatiza la incorporación de herramientas automatizadas basadas en inteligencia artificial para potenciar el proceso, así como la viabilidad y organización metodológica para su aplicación. Además, se subraya la necesidad de abordar el desarrollo de habilidades

socioemocionales y fortalecer la vinculación contextual con proyectos institucionales, adaptando los fundamentos didácticos para una mayor claridad y precisión.

Se propone que se consideren acciones que refuercen la interculturalidad, la inclusión, la neuroeducación y la sostenibilidad, para asegurar la participación activa, tanto de profesores como estudiantes en cada etapa. Por último, se recomienda mejorar los procesos de evaluación, revelando la creatividad y la innovación de manera explícita en las acciones implementadas.

Estas recomendaciones derivadas del criterio de expertos fueron válidas en el ajuste posterior de la estrategia pedagógica a partir de su contextualización dadas las características del estudiantado que ingresa a la UTB.

3.2. Valoración de la implementación en la práctica de la estrategia pedagógica a partir de su aplicación en el contexto educativo de la UTB en el curso 2024-2025

Durante el primer semestre del curso 2024-2025 se realizó la constatación en la práctica de la estrategia pedagógica con la implementación de las acciones de las etapas en la carrera de referencia en la UTB y la retroalimentación de algunos momentos del segundo semestre de igual período.

En ella participaron los estudiantes de la muestra, los profesores en los dos semestres y el investigador como facilitador del proceso investigado.

Para valorar las principales transformaciones que se operaron en el objeto de estudio de esta investigación, en la implementación práctica de la estrategia pedagógica se aplicaron acciones concebidas en las cuatro etapas: diagnóstico y planificación, ejecución, evaluación, control y retroalimentación.

La estrategia pedagógica, se aplicó teniendo en cuenta las características y exigencias de la malla curricular en los espacios de reuniones presenciales y virtuales del colectivo de profesores y las actividades de las asignaturas, donde se inserta la temática en cuestión con las acciones en cada etapa.

Se organizó un plan de actividades y cronograma operacional (tabla 4), que posibilitó el seguimiento a las actividades, según los contenidos y alineada la estrategia pedagógica al modelo educativo de UTB y a las particularidades de la carrera, así quedó establecido en el período.

Tabla 4. Cronograma organizacional de aplicación de la estrategia

Contenido	Mes	Responsables
Diagnóstico inicial de motivación profesional	Mes 1	Equipo de profesores y de investigación
Diseño e implementación de talleres y seminarios	Mes 2-3	Expertos invitados, profesores
Programación de encuentros con egresados y mentorías	Mes 3-4	Coordinación académica
Creación y seguimiento de proyectos interdisciplinarios	Mes 3-6	Docentes y estudiantes
Implementación de tutorías personalizadas	Mes 4-6	Tutores asignados
Evaluación formativa y ajuste de estrategias	Mes 6	Equipo de investigación y profesores
Informe final y recomendaciones para continuidad	Mes 7	Equipo de investigación

Durante el proceso los profesores y estudiantes fueron agentes activos que facilitaron la retroalimentación sistemática en la comprensión de los participantes, planificación, aplicación, evaluación, control de cada una de las acciones que a continuación se describen. La implementación de la estrategia pedagógica en el curso 2024-2025, se apoyó en la aplicación de los siguientes instrumentos:

1. Entrevista a los profesores.
2. Encuesta a estudiantes mediante una rúbrica.
3. Revisión de los productos de la actividad de los estudiantes (los proyectos de saberes integradores del primer semestre, el foro y las evaluaciones integradas)

El período de implementación, aunque breve, se diseñó específicamente para intervenir en el proceso de formación inicial de la motivación profesional, variable fundamental de esta investigación. Se siguió la lógica de las acciones en las etapas de la estrategia pedagógica. La estrategia se concentró en los primeros semestres porque es en esta etapa donde se estructuran los componentes esenciales de la motivación profesional - conocimiento del contenido, vínculo afectivo y elaboración personal - antes de que se consoliden percepciones erróneas o actitudes de desmotivación difíciles de revertir, y están muy relacionadas con formación docente, las estrategias institucionales de bienestar estudiantil y las políticas de vinculación con el sector educacional al cual se egresan los estudiantes de la carrera.

Las experiencias significativas implementadas, demostraron capacidad para activar procesos de reconceptualización motivacional al proporcionar a los estudiantes encuentros tempranos con la esencia de su futura profesión. Los resultados, a pesar del corto plazo, evidencian que intervenciones bien focalizadas temporalmente pueden incidir significativamente en la configuración inicial de la motivación profesional, variable fundamental para la permanencia y el desempeño académico posterior.

Etapa: Diagnóstico y planificación

Las acciones ejecutadas en esta etapa fueron:

- **Aplicación de instrumentos mixtos** (cuestionarios, entrevistas, focus group) para identificar el nivel de motivación profesional, intereses y áreas de oportunidad en los estudiantes.

Esta acción confirmó el diagnóstico ya realizado y permitió el proceso de identificación de trabajos por pares y la determinación de subgrupos de estudiantes a fin de potenciar el trabajo colaborativo, las áreas de oportunidades de los estudiantes se expresaron en:

Necesidades de reconocimiento de su trabajo, de orientación para actividades integradas de aplicación de Herramientas digitales en la elaboración y creación de contenidos, en las diferentes asignaturas, disposición para trabajar en colaboración.

- Planificación de las actividades integradas entre las asignaturas del primer semestre que permitió integrar los contenidos de Informática a las actividades de aprendizaje de las asignaturas.

En esta acción participó el autor de la investigación y los docentes de las asignaturas del primer semestre. El empleo de herramientas digitales como Canvas, Genially, Grammarly, Padlet y Wordwall para la comprensión, organización y exposición de los contenidos de las demás asignaturas: Sistemas y Contextos educativos, Técnicas de expresión oral y escrita, Investigación de Investigación científica.

Sesiones de preparación de Píldoras ultrabreves

Se empleó esta técnica para focalizar la atención de los estudiantes hacia la carrera Pedagogía informática, es una cápsula de video ultrabreve con mensajes que incluye preguntas que facilitaron la evaluación instantánea para motivar y promover una actitud positiva hacia la carrera. Los beneficios que su empleo fue la acción rápida y vivencial, acceso inmediato,

transferencia al contexto real de los estudiantes que adelantan ideas de la vinculación con la sociedad y las prácticas preprofesionales que son contenidos curriculares de los semestres finales, propició en los estudiantes la curiosidad a partir de los elementos vivenciales y reflexionar acerca de los contenidos empleando la ruta nanoaprendizaje como experiencias concisas sobre el tema de la motivación profesional a desarrollarse en poco tiempo, con las intervenciones de tres profesores de aula.

Tabla 5. Información de la píldora Ultrabreve

Definición	Duración	Objetivo pedagógico	Formato	Beneficio
Píldora ultrabreve	2 o 3 minutos	Promover la motivación profesional de los estudios en la carrera con una experiencia concreta de egresados o profesores en ejercicio	microvideo	Ofrecer una experiencia de un profesor que maneje contenidos informáticos con éxito

La visualización de las dos píldoras ultrabreves elaboradas se realizó de manera asincrónica, mediante las plataformas digitales y el uso de los teléfonos móviles. Las "Píldoras ultrabreves" mostraron que posibilidad de socializar las experiencias de egresados de la carrera eleva las expectativas de éxito al mostrar modelos alcanzables. Los estudiantes manifestaron en los espacios de intercambio expresiones como esta "Es alcanzable la posibilidad de hacer actividades atractivas con la informática", "el uso de la gamificación en las asignaturas demuestra que es muy útil a los docentes", Me gustaría ayudar a los docentes de otras asignaturas a crear contenidos".

Sesión de sensibilización con los estudiantes como parte del diagnóstico

Estas sesiones estuvieron contenidas de intercambios del colectivo de profesores y en particular de aquellos profesores de mayor experticia para motivar hacia la Pedagogía.

Uso de Píldoras informativas y videos promovió en los estudiantes la realización de páginas en Canva, creación de contenidos en las diferentes asignaturas siguiendo la lógica de la relación objetivo-contenido-método-medio-evaluación mediante el empleo de ejercicios vivenciales.

Etapas: Ejecución de las acciones de la estrategia pedagógica

Objetivo. Ejecutar las acciones para desarrollar la motivación profesional pedagógica a partir de los contenidos de las asignaturas de los semestres primero y segundo.

Acciones:

- ✓ Talleres y seminarios:

En las sesiones prácticas se desarrolló un seminario sobre el uso de la gamificación como sustento de las herramientas digitales para elevar la motivación de los estudiantes en el primer semestre (Tabla 5)

<p>1. TEMA DEL SEMINARIO: Uso de herramientas TIC para el desarrollo de contenidos educativos digitales.</p>
<p>2. OBJETIVO(S): Identificar herramientas tecnológicas para la creación de contenidos en línea. Crear recursos digitales interactivos aplicables a entornos virtuales.</p>
<p>3. RESULTADO EL APRENDIZAJE: Selecciona y utiliza herramientas tecnológicas apropiadas para la creación de recursos digitales educativos.</p>
<p>4. HABILIDADES BLANDAS A DESARROLLAR: Creatividad, autonomía, resolución de problemas, motivación, trabajo colaborativo</p>
<p>5. FUNDAMENTO TEÓRICO: Las Herramientas digitales como Genially, Canva o H5P permiten el desarrollo de recursos interactivos que mejoran el aprendizaje en línea. Su correcta selección responde a los objetivos didácticos propuestos que facilitan la ampliación de la motivación profesional</p>
<p>6. INSTRUCCIONES: Explorar herramientas de autor y desarrollar un contenido interactivo para EVA.</p>
<p>7. RECURSOS / MATERIALES UTILIZADOS: Computadora, software de autor, internet</p>

8. RESULTADOS ESPERADOS:

Recursos digitales atractivos, funcionales y pertinentes al contexto de aprendizaje.

9. BIBLIOGRAFÍA:

Cabero, J. (2020). Tecnologías emergentes en educación. Editorial Síntesis.

Coloma Carrasco, Ángel L. (2024). Materiales para el desarrollo de la Gamificación en el proceso de enseñanza: propuestas para el educador informático.

Diseño de sesiones prácticas sobre aprendizaje activo a partir de tendencias tecnológicas y uso de herramientas digitales, fomentando la participación, el debate crítico y la resolución de problemas auténticos que contribuyen a la motivación profesional.

Tabla 5. Seminario Uso de herramientas TIC para el desarrollo de contenidos educativos digitales.

A continuación de este seminario se efectuó un Taller: La relación de la motivación profesional y los contenidos de la profesión Pedagogía Informática

El profesor investigador desarrolló un taller con los estudiantes del primer semestre para abordar la articulación de los contenidos de Informática con el desarrollo de la motivación profesional como futuros profesores.

La selección de las diferentes herramientas respondió a las exigencias de la profesión, a las características de los estudiantes, provenientes de diferentes comunidades y por ellos con necesidades de atención a la interculturalidad, en particular en las habilidades comunicativas, de ahí la selección de Grammarly, Wordwall para la corrección lingüística de los trabajos

El docente conformó grupos de estudios de tres a cuatro estudiantes y asignó diferentes herramientas tecnológicas para crear contenidos en línea relacionados con las asignaturas del primer semestre. (Tabla 6)

Tabla 6. Herramientas Digitales empleadas en las actividades de aprendizaje que favorecen la motivación profesional

Asignatura	Herramienta	Actividad	Resultados en el aprendizaje	Cómo se refleja en la motivación profesional
Sociedad contemporánea	Canvas	Elaboración esquemas de contenidos con el uso del modelo Canvas, donde se expongan las particularidades ecuatorianas y sus características	Aprendizaje más participativo, significativo y centrado en el estudiante	Comprensión de los roles a ocupar en la profesión, mediante la creación de contenidos en equipo Aprendizaje significativo del contenido de la profesión.
Técnicas de expresión oral y escrita	Grammarly,	Creación de materiales interactivos y actividades dinámicas mediante retroalimentación inmediata y personalizada	la corrección y mejora continua de los textos trabajo colaborativo con las tipologías textuales	Autonomía en la escritura lo que consolida su autoestima y confianza en el éxito
Técnicas de expresión oral y escrita	Wordwall	mediante actividades de expresión escrita adaptadas al nivel de desarrollo del estudiante	consolidación de habilidades lingüísticas orales y escritas	Elaboración de proyectos personales
Sistemas y Contextos educativos	Padlet	mediante la revisión colaborativa entre pares, en que los roles fueron de mediador y moderador.	interacción y construcción de ideas	Incremento de reflexiones y valoraciones de la representación que posee acerca de su profesión fomentando el aprendizaje social

Ante la pregunta a los docentes de estas asignaturas en el debate ¿Estos recursos han facilitado elevar la motivación los estudiantes? Manifiestan que los aspectos que mejor se lograron están: las oportunidades de crecimiento profesional, la importancia percibida del trabajo en equipo, la satisfacción individual por el resultado, se entusiasman en indagar, curiosoar, les permite ver logros personales, pueden medir sus progresos.

En el aspecto del Componente cognitivo: se aplicaron los contenidos de Informática al conocimiento de su futura profesión en cuanto a objeto, utilidad social, perfil ocupacional y características personales necesarias para su desempeño, al emplear y hacer más eficiente la comprensión de los contenidos de las asignaturas

Componente afectivo: Promueve una actitud emocional del sujeto hacia la profesión, con un carácter positivo, de relaciones interpersonales entre estudiantes pertenecientes a diferentes comunidades indígenas, lo que favoreció la interculturalidad y el uso de la lengua castellana de manera adecuada, lo que permite sentir satisfacción por los logros académicos y seguridad en la participación estudiantil.

Componente autovalorativo: Los estudiantes autovaloran lo nuevo que incorporan a sus estudios de manera favorable para la profesión, acorde con las características de su personalidad y sus relaciones interculturales (cualidades intereses, nuevas formas de apreciar las relaciones de trabajo, lo que incide en sus proyectos de vida)

Componente de proyección futura: Avizoran que estas herramientas digitales tienen múltiples aplicaciones en la vida profesional y favorecen a los estudiantes solucionar problemas, el uso de las herramientas digitales contribuye a optimizar el tiempo, y a apoyar a los docentes de las instituciones educativas en la práctica preprofesional al desarrollo de recursos didácticos digitales con la calidad requerida para el contexto ecuatoriano

✓ Encuentros y mentorías:

Se aplicó durante este semestre el “Foro de discusión en línea” con el objetivo de reflexionar en torno a la motivación profesional al conectar a los estudiantes con otros y compartir ideas, reflexiones que generaran expectativas en ellos. (Anexo 11)

Otra de las acciones estuvo dirigida al uso de herramientas digitales en colaboración: Constituye una vía de intercambio entre los estudiantes para los estudiantes trabajar juntos en proyectos y tareas, en las cuales se

✓ **Proyectos interdisciplinarios:**

Asignación de roles en equipos de trabajo para el desarrollo de proyectos que integran saberes pedagógicos y tecnológicos, con productos socializados ante la comunidad académica o con impacto en instituciones externas.

Simultáneamente, estos los proyectos tienen carácter interdisciplinar y resuelven problemas reales que incrementan el valor de la tarea, demostrando la utilidad social de lo que aprenden. Es herramienta que permitió a los estudiantes aplicar sus conocimientos en situaciones reales para fortalecer sus habilidades y destrezas al vincular varias asignaturas en un contexto concreto, actividad

Los ambientes colaborativos, talleres y foros facilitaron crear una comunidad de aprendizaje donde el intercambio con pares, egresados y profesores genera un vínculo afectivo positivo con la profesión.

La aplicación de una rúbrica (tabla 7) a los estudiantes para indagar su nivel de interés, motivación y satisfacción al término de esta etapa ofrece la siguiente información:

Tabla 7: Rúbrica para evaluar su nivel de interés, participación y preparación en función de la actividad profesional que realizarán

Ítem	Pregunta	1	2	3	4
-------------	-----------------	----------	----------	----------	----------

1	¿Qué tan interesado está en profundizar sus conocimientos sobre su futura profesión?	Nada interesado	Poco interesado	Medianamente interesado	Muy interesado
		0	7	5	81
2	¿Con qué frecuencia participa en actividades relacionadas con su carrera que no son obligatorias?	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
		0	8	5	80
3	¿Qué tan seguro se siente respecto a su capacidad para desempeñarse en su profesión?	Nada seguro	Un poco seguro	Medianamente seguro	Muy seguro
		2	2	10	79
4	¿Cómo califica su motivación para enfrentar desafíos profesionales?	Muy Baja	Baja	Alta	Muy alta
		5	3	48	37
5	¿En qué medida siente que su formación universitaria está alineada con sus metas profesionales?	Nada alineada	Alineada	Muy Alineada	Totalmente alineada
		0	13	17	63

El resultado de las respuestas de los estudiantes a esta rúbrica evidencia que los estudiantes poseen una percepción positiva y crítica favorable de aspectos relacionados con su nivel de motivación profesional, en una escala del 1 al 4, (1 más bajo al 4 más alto) , se puede apreciar

que en respuestas no se elige la opción 1, solo en la referida a la motivación se muestran respuestas a este nivel.

✓ Tutorías personalizadas:

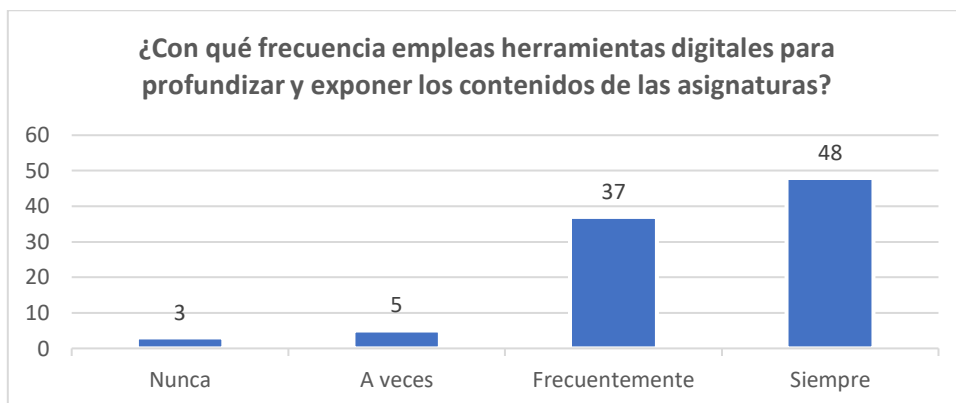
La organización del seguimiento académico individual y grupal ayudó a la definición y revisión de metas profesionales, planes de mejora y estrategias de autoaprendizaje.

Su ejecución se realizó mediante un programa de cuatro horas académicas para el empleo de Canva, en equipos, e implicó el uso de metodologías en el trabajo colaborativo y el trabajo cooperado.

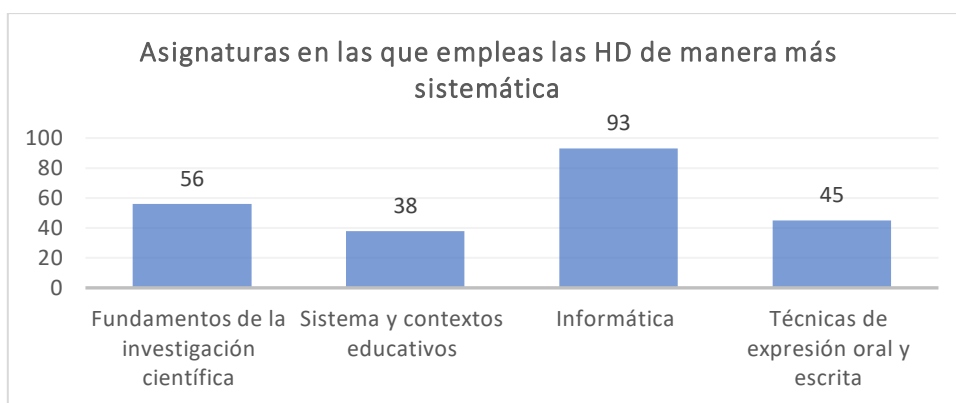
El programa se estructuró en 4 horas académicas en dos sesiones consecutivas. La primera sesión incluyó introducción a Canva, registro de cuentas, exploración de plantillas educativas y creación de materiales básicos. La segunda sesión abarcó diseño personalizado, incorporación de elementos multimedia, trabajo colaborativo y técnicas de exportación. Se empleó la metodología "Aprender-Haciendo" validada en el estudio, con enfoque práctico que permite experimentar directamente las capacidades de la herramienta, así como el uso de metodologías activas.

Al concluir se aplicó a los estudiantes una rúbrica (anexo 10). Como se muestran en los gráficos siguientes (gráfica 35 a la d): más del 50% de los estudiantes afirma emplear las herramientas digitales en la actividad de estudio de las asignaturas del semestre, pero destacan tres asignaturas en las que se emplean con mayor frecuencia: Informática seleccionada por el 100% de los estudiantes, mientras que siguen en orden de preferencia Fundamentos de la investigación científica y Técnicas de expresión oral y escrita, y en mejor medida Sistema y contextos educativos. Resulta interesante que no se elijan otras asignaturas del semestre, lo que implica un mayor trabajo de cohesión pedagógica en el colectivo.

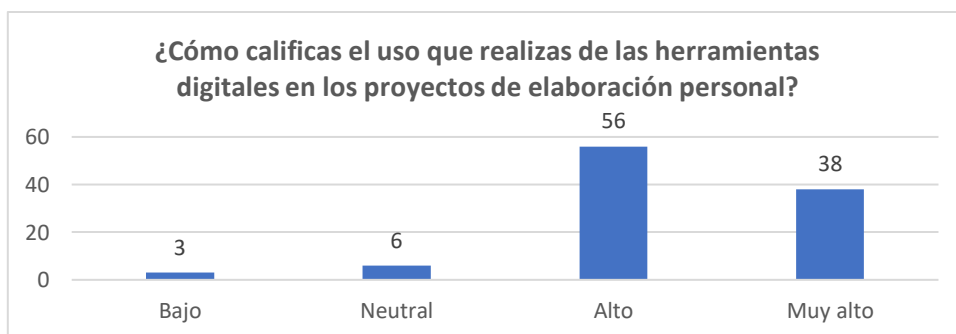
Igualmente, un alto porcentaje manifiesta el uso de las herramientas digitales en los proyectos de elaboración y en los niveles de satisfacción.



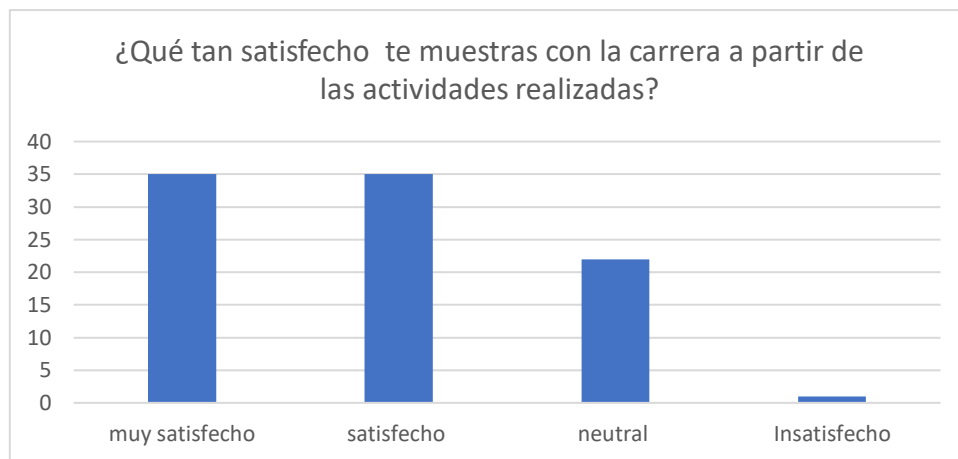
Gráfica 35 a. Frecuencia empleas herramientas digitales



Gráfica 35b. Asignaturas en las que empleas las HD de manera más sistemática



Gráfica 35 c. Calificación del uso que realiza de las herramientas digitales en los proyectos de elaboración personal



Gráfica 35 d. Satisfacción a partir de las actividades realizadas

En la etapa de ejecución se percibe un incremento de la aceptación positiva de los estudiantes al integrar los conocimientos y habilidades de Informática a la actividad profesional pedagógica, esta percepción favorable es recogida por el investigador en un registro de los productos de la actividad pedagógica, de acuerdo con el criterio de los profesores, como se muestra en el foro desarrollado por los estudiantes (anexo 11).

Etapa: Control, evaluación y retroalimentación

Objetivo: Implementar instancias de retroalimentación continua, análisis de portafolios y autoevaluaciones, según indicadores claros de avance motivacional y aprendizaje profesional.

Acciones

- ✓ Recopilación de datos, elaboración de un informe final con los resultados, lecciones aprendidas y directrices para la institucionalización o mejora del plan propuesto a mediano y largo plazo.
- ✓ Evaluación de los estudiantes durante la etapa de Control, evaluación y retroalimentación de la estrategia pedagógica

La entrevista aplicada a los profesores como se muestra en la rúbrica (anexo 12), sobre la evaluación de la contribución a la motivación profesional de los estudiantes de la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática.

En esta rúbrica los profesores evaluaron de modo sistemático y objetivo cómo los estudiantes integran y fortalecen su motivación profesional durante la participación en proyectos o actividades universitarias, lo que se complementó con la autoevaluación y retroalimentación personalizada para incrementar la toma de conciencia y el desarrollo motivacional del estudiantado. Los valores integrados de los docentes, ofrecen cómo se comportan los mismos (anexo 13).

Los docentes evalúan favorablemente el interés demostrado por los estudiantes participantes en las actividades, en la rúbrica ubican a 28 estudiantes en la categoría de excelente al destacar que participan con entusiasmo, proponen ideas motivadoras y muestran iniciativas constantes y 57 en bien, e identifican en ellos que participan activamente y aportan algunas ideas propias, mientras que los restantes 18 en regular porque muestran interés limitado, rara vez aportan ideas nuevas.

Sin embargo, en el rubro de “Alineación con metas profesionales”, destacan que 24 se ubican como excelentes, al “articular claramente el proyecto con sus objetivos profesionales y muestra visión de futuro”, y 69 de bien al “relacionar el proyecto con sus metas profesionales, pero con enfoque general”, en ese mismo orden, los profesores destacan que en la “Reflexión sobre el aprendizaje obtenido”, 44 se ubican en el rango de excelente, por el análisis profundo de cómo el proyecto contribuye a su motivación y desarrollo profesional, 40 en Bien sustentado en sus valoraciones de que reflexionan adecuadamente sobre su aprendizaje y

motivación y solo nueve estudiantes de regular, porque solo lo hacen cuando lo indican los profesores y en el trabajo colaborativo muestran menos iniciativa.

Por último, los profesores en su evaluación destacan que en “Innovación y proactividad en búsqueda de oportunidades”, 68 se califican de excelente, expresado en la manifestación de que generan propuestas innovadoras para su formación profesional y buscan retos adicionales 20 de bien en los cuales se muestra apertura a nuevas oportunidades y desafíos y solo 5 de regular, quienes cumplen tareas sin buscar innovación o retos.

Esta reflexión derivada de la rúbrica de los profesores aporta al investigador la valoración final de la variable de estudio, se integran todas las informaciones recogidas por diferentes vías.

El diagnóstico inicial aplicado a los 93 estudiantes mediante el cuestionario validado ($\alpha=0.87$) reveló un estado predominantemente "regular" en las tres dimensiones de la motivación profesional, caracterizado por un conocimiento fragmentado de la profesión donde primaba la concepción técnica sobre la pedagógica, un vínculo afectivo basado principalmente en expectativas laborales instrumentales, y una elaboración personal limitada con escasa proyección identitaria como futuros educadores.

Posterior a la aplicación de la estrategia pedagógica, el mismo instrumento mostró mejoras significativas ($p<0.01$) con transiciones cualitativas notorias: el conocimiento profesional evolucionó hacia una comprensión integral de los roles educativos, el vínculo afectivo se permite un compromiso vocacional auténtico, y la elaboración personal manifestó una clara construcción identitaria donde los estudiantes se perciben como agentes de cambio educativo mediante la tecnología. La participación estudiantil y docente en las acciones de la estrategia

revela que hay una mayor implicación de profesores y estudiantes, así como la importancia de la intencionalidad pedagógica y el acompañamiento del colectivo de profesores y otros invitados.

Al realizar un análisis de los indicadores por dimensiones de la variable se identifica que:

En la dimensión **Conocimiento profundo del sujeto acerca del contenido de la profesión**, el indicador 1.1 es evaluado de bien, porque se corroboró que se manifiesta un paulatino conocimiento de las formas de trabajo de la profesión. El 100% los profesores muestran una aceptación de cómo potenciar en los estudiantes no solo conocimientos, sino habilidades y actitudes favorables sobre las formas de trabajo propias de la profesión. Los estudiantes en sus respuestas a la rúbrica realizada, en el foro (Anexo 11) , en la realización de los proyectos demostraron creatividad en uso de las herramientas digitales y su aceptación de colaborar con profesores, respuesta que posee elementos importantes para la formación, pero este análisis no incluye la parte pedagógica de la carrera.

El indicador 1.2 es evaluado de Excelente, se pudo constatar que se manifiesta un mayor conocimiento acerca de los roles a ocupar en la profesión. El 100% de los profesores tienen conocimientos de los roles a ocupar en su profesión, se observa durante la aplicación práctica de las acciones hay un reconocimiento de cómo desarrollar en los estudiantes la adquisición de conocimientos acerca de los roles a ocupar en la profesión y una orientación más efectiva a partir de generar vivencias de cómo desarrollar la motivación profesional en la carrera. En el caso de los estudiantes se manifiestan identificados con los objetivos de su carrera, un ejemplo se muestra en las valoraciones ofrecidas a partir de la observación de las Píldoras formativas

El indicador 1.3 se evalúa de bien. En el análisis realizado de toda la información se manifiesta un mayor conocimiento acerca de las valoraciones sociales en relación con la representación que posee acerca de su profesión. Se constata que los profesores participan en las sesiones y debates encaminados a demostrar formas de contribuir a cómo desarrollar la motivación profesional en la carrera.

Después del análisis realizado se evalúa la dimensión como bien, es decir, que se observa solo a veces se potencie un conocimiento profundo del sujeto acerca del contenido de la profesión.

En cuanto a la dimensión vínculo afectivo positivo con el contenido de la profesión, el indicador 2.1 es evaluado de bien, porque se corroboró que se incorporan por parte del colectivo de profesores de las formas de trabajo de la profesión. En la revisión documental de los perfiles de proyectos y seminarios, talleres y mentorías se aprecia la intencionalidad de potenciar el vínculo afectivo con la profesión.

El indicador 2.2 es evaluado de bien porque se observa en las actividades de intercambio de los estudiantes, las reflexiones derivadas de las actividades muestran un ascenso de proyecciones futuras relacionadas con la profesión y sus modos de actuación. Se observan orientaciones hacia el desarrollo e integración en los proyectos de acciones que develen los valores positivos relacionadas con la futura profesión y sus modos de actuación.

El indicador 2.3 es evaluado de Bien se observa un avance en la estructura proyectos de vida relacionados con la profesión en el futuro. En las tareas se observa una vinculación con la sociedad de diversas maneras, lo que permite abordar problemáticas reales y contribuir al mejoramiento educativo y social regional. Hay un avance en aprovechar las potencialidades para estructurar proyectos de vida relacionados con la profesión en el futuro.

En consecuencia, con el análisis anterior se evalúa la dimensión de Bien, porque se observa que durante las acciones de las etapas de la estrategia pedagógica se propicia un vínculo afectivo positivo con el contenido de la profesión.

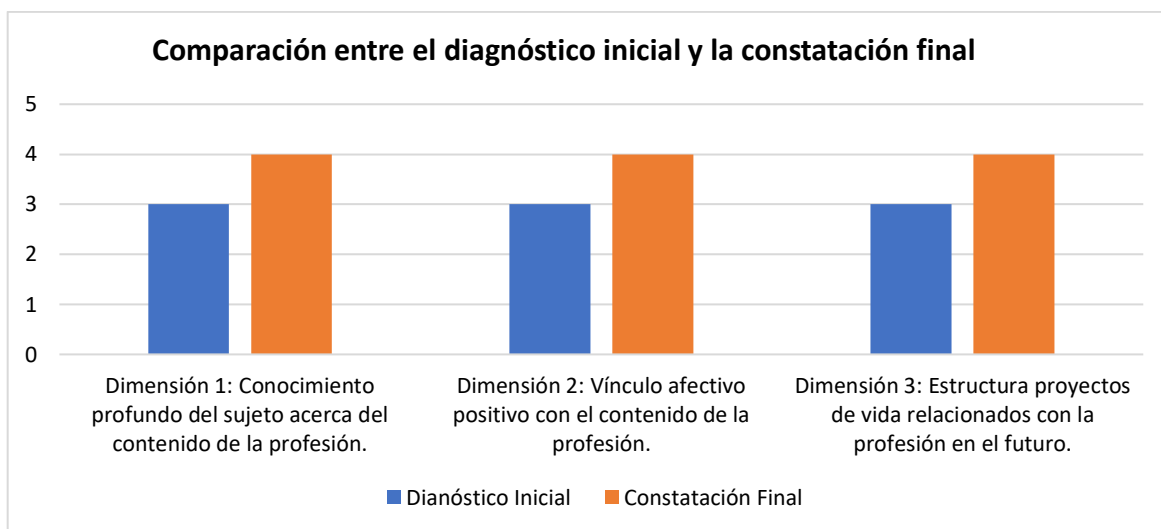
En la dimensión **elaboración personal por parte del sujeto, del contenido de la profesión**, se muestra que el indicador 3.1 es evaluado de Bien, se observan aspectos referentes a identificar las potencialidades que posee para el desarrollo de la profesión. En la estructura de formación investigativa de la carrera se observan acciones orientadas a identificar las potencialidades que posee para el desarrollo de la profesión.

El indicador 3.2 es evaluado de regular, solo a veces se observa se identifican los obstáculos para el desarrollo de los elementos cognitivos necesarios para la profesión. Aunque la estructura del plan de estudio puede contribuir al tratamiento de la motivación, solo a veces se observan identificados los obstáculos para el desarrollo de los elementos cognitivos necesarios para la profesión.

El indicador 3.3 es evaluado de Bien, en el análisis de los resultados se observa que se trazan estrategias de aprendizaje y metodologías activas para aprender el contenido de la profesión con enfoque pedagógico. En las orientaciones se constata que las acciones contribuyen al vínculo entre la formación como informático, los contenidos de tecnología y la condición de educador.

A partir del análisis realizado las dimensiones son evaluadas de Bien, se develan avances en la motivación profesional, los estudiantes muestran un mejor desempeño en lo cognitivo, en el vínculo afectivo con el contenido de la profesión y en la elaboración personal, (Gráfica 35) por lo que se determina que el estado de la variable: **motivación profesional de los estudiantes de la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática** es

adecuada y se evalúa de Bien. La valoración del estado final evidencia que se logra una mejor organización e intencionalidad en el colectivo de profesores y estudiantes para la motivación profesional.



Gráfica 35. Comparación entre el diagnóstico inicial y la constatación final.

De la aplicación de ___ acciones de la estrategia pedagógica se pudo establecer que en la revisión de los trabajos integradores, los productos de la actividad en los resultados de aprendizaje por el uso de las herramientas digitales en las restantes asignaturas y mediante la observación de su comportamiento en las actividades realizadas:

- Se potencian los contenidos de las Ciencias Informáticas que son oportunidades para lograr incentivar proyectos personales y profesionales
- Un sistema de trabajo pedagógico intencionado de integración y articulación del colectivo de profesores, otros profesores de experiencias y las formas de trabajo cooperado puede favorecer la motivación profesional.
- Se logra una paulatina integración de manera armónica y consciente el uso de las herramientas digitales en la actividad de estudio para elevar la motivación, en particular la gamificación, Padlet y Canva.

Para asegurar la sostenibilidad, se sugiere incorporar la propuesta a los planes institucionales de desarrollo curricular, establecer alianzas permanentes con profesionales del sector, actualizar de manera periódica las metodologías empleadas y fomentar la formación continua del personal docente en motivación y acompañamiento profesional.

La constatación práctica aquí descrita permite confirmar que la estrategia pedagógica elaborada constituye una vía de transformar el entorno universitario en un espacio motivador, desafiante y orientado al crecimiento integral de los estudiantes como futuros profesionales competentes, innovadores y socialmente comprometidos.

Conclusiones del capítulo 3

La estrategia pedagógica sometida al criterio de expertos validó la pertinencia y aplicabilidad de las acciones en la referida carrera, mientras que la aplicación práctica en el contexto del primer semestre del curso 2024-2025 en la carrera de referencia en la Universidad Técnica de Babahoyo, permitió la identificación de acciones y actividades encaminadas a mejorar la motivación profesional y atenuar los indicadores de deserción a favor de la retención en el primer año. Esto evidencia que la propuesta es un mecanismo de dinamización de la labor educativa en que se integran profesores y estudiantes.

CONCLUSIONES

Los referentes teórico -metodológicos sustentan que la motivación profesional en la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática constituye un proceso que requiere atención pedagógica para asegurar la calidad educativa y la retención de los estudiantes en correspondencia con las aspiraciones en la Universidad Técnica de Babahoyo. En el desarrollo de la motivación profesional de los estudiantes Enel primer año se integran los referentes de la Pedagogía y de los contenidos de las Ciencias Informáticas, como campos interdisciplinarios que revelan una nueva cualidad en la formación de profesionales en las carreras universitarias en Ecuador, de manera particular de un educador informático, atendiendo a la definición fundamental de la investigación “motivación profesional de los estudiantes de la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática en los primeros semestres .

La aplicación de los métodos de investigación con empleo de instrumentos y técnicas evidenció las fortalezas y debilidades existentes en la carrera en el contexto de la Universidad Técnica de Babahoyo y la necesidad de desarrollar una propuesta ajustada al contexto y exigencias expresadas en sus documentos rectores, a partir de la operacionalización de la variable de estudio en sus dimensiones e indicadores

La elaboración de una estrategia pedagógica partió de plantear la misión y los objetivos a lograr articulados con sus fundamentos filosóficos, psicológicos, sociológicos, pedagógicos, tecnológicos y legales ajustados al contexto de la educación superior ecuatoriana, con características que facilitan su carácter dinamizador, flexible y desarrollador, apoyada en principios pedagógicos contextualizados a la carrera y que sirven de presupuesto para las acciones organizadas las tres etapas en las cuales se despliegan las actividades favorecedoras de la motivación profesional de los estudiantes en los primeros semestres.

La estrategia pedagógica elaborada fue sometida a consulta de expertos los cuales valoraron de manera muy positiva su factibilidad y pertinencia teórica. Durante la aplicación práctica de una parte de sus acciones en el primer semestre del curso 2024-2025 reveló su pertinencia en la práctica con elementos de significatividad en la transformación de los conocimientos, vínculos afectivos y proyecciones de elaboración personal de los estudiantes durante el primer semestre.

RECOMENDACIONES

A partir de las conclusiones de este estudio se recomienda

- Perfeccionamiento de la estrategia pedagógica con otros contenidos de las Ciencias Informáticas y la inteligencia artificial para la labor educativa de los profesionales de la Educación
- Capacitación de docentes para la aplicación de las herramientas digitales a fin de consolidar la motivación profesional de los estudiantes en los actuales contextos formativos universitarios
- Profundización en el seguimiento a las tres dimensiones declaradas en esta investigación en los proyectos integradores.

BIBLIOGRAFÍA

- Adams, J. (2024). Equity Theory Revisited: Implications for Organizational Behavior. *Journal of Applied Psychology*, 109(3), 456-469.
- Addine, F. F., González, S. A. M. & Recarey, F. S. C. (2002). *Los principios del proceso pedagógico. En Compendio de Pedagogía*. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, Cuba.
- Albán, L. (2016). Evolución hacia el computador electrónico. *Revista Facultad de Ingeniería* (1), 63-67.
- Alejo, B., & Aparicio, A. (2021). La planificación de estrategias de enseñanza en un entorno virtual de aprendizaje. *Revista Científica UISRAEL*, 8(1), 59-76. Obtenido de <https://revista.uisrael.edu.ec/index.php/rcui/article/view/341>
- Alla, A., & Nafila, K. (2019). Gamification in IoT Application: A Systematic Mapping Study. The 10th International Conference on Ambient Systems, Networks and Technologies (ANT), Leuven-Belgium.
- Ávila Rodríguez, E E, Oviedo Rodríguez, M, Luperón Terry, J M, & Tablada Martínez, G (2024). Modelo educativo, pedagógico y curricular holístico por resultados de aprendizaje: El caso UTB. *Magazine de la ciencia*, e-ISSN: 2528-8091, Vol. 9, N° 4. DOI: <https://doi.org/10.33262/rmc.v9i4.3245>
- Bastidas, K. Y. M. (2022). Estudio de la relación entre la motivación y el rendimiento académico de estudiantes universitarios. *Revista Conecta Libertad* ISSN 2661-6904, 6(2), 49-68.

- Beltrán Baquerizo, G. E., Amaiquema Márquez, F. A., & López Tobar, F. R. (2020). La motivación en la enseñanza en línea. *Rev. Conrado*, 16(75), 316–321. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n75/1990-8644-rc-16-75-316.pdf>
- Beshah, M. M., & Anshu, A. H. (2024). Evaluating the relationship between training expectations of teachers and the received training: Pre-service primary school English teachers in focus. *Social Sciences & Humanities Open*, 9, 100815. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2024.100815>
- Bracho, M. A. (2003). Proyecto de un programa de gestión empresarial. Retrieved 2003 from <http://www.uhu.es/17117/Proyecto%20de%20un%20programa%20de%20gestion%20empresarial.ppt>.
- Bueno Hernández, R. J., & González Hernández, W. (2023). Methodological Strategy for the Teaching-Learning of Mathematical Concepts in Computer Engineering Major. *Opuntia Brava*, 15, 318.
- Bustamante, R. J. L., Troya, D. M. C., & Cedeño, K. M. L. (2016). La universidad y la formación axiológica cultural. *Revista Didasc@lia: Didáctica y Educación*. ISSN 2224-2643, 6(4), 181-188.
- Cabero Almenara, J., Valencia-Ortiz, R. & Llorente-Cejudo, C. (2022). Ecosistema de tecnologías emergentes: realidad aumentada, virtual y mixta. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 23, 7-22. <https://doi.org/10.51302/tce.2022.1148>
- Cardozo, A. (2008). Motivación, aprendizaje y rendimiento académico en estudiantes del primer año universitario. *Laurus*, 14(28), 30.
- Castañeda, C., Espejo, T., Zurita, F., & Fernández, A. (2019). La formación de los futuros docentes a través de la gamificación, tic y evaluación continua. *SPORT TK-*. *Revista*

EuroAmericana de Ciencias del Deporte, 8(2), 55-63. Obtenido de <https://revistas.um.es/sportk/article/view/391751>

Castro Ascencio, M. de J. (2022). La motivación profesional en estudiantes de psicología. Revista Científica del Sistema de Estudios de Postgrado de la Universidad de San Carlos de Guatemala, 5(1), 1-7. DOI: <https://doi.org/10.36958/sep.v5i1.90>

Cederved, C., Ångström-Brännström, C., Ljungman, G., & Engvall, G. (2023). Parents' experiences of having their children take part in participatory action research creating a serious game about radiotherapy. Radiography, 29(1), 95-100. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.radi.2022.10.005>

Chávez, M., & Armando, P. (2016). La importancia en la elección de una carrera universitaria y la vocación profesional de los estudiantes de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación Universidad Técnica De Ambato. Ambato - Ecuador.

Coloma, C. A. (2015). Desarrollo de la Motivación Profesional a estudiantes de los primeros años de Ingeniería Informática. Monografías 2015, Universidad de Matanzas (Cuba - Matanzas), 14.

Coloma, Á., & González, W. (2018). El desarrollo de la motivación profesional por la informática en el Instituto Tecnológico Bolivariano. Opuntia Brava, 10(3), 1-17. <https://www.researchgate.net/publication/327944603>

Coloma, A, Fierro, B, & Consuegra, B (2025). Estructuración de una estrategia pedagógica para la motivación profesional en los docentes de Informática. REVISTA BOLETÍN REDIPE: 14 (10) DOI: <https://doi.org/10.36260/k6ksce57>

Coloma, A, Alvarado, B, Pilataxi, M., Segobia, M., (2025). Gamificación y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes de la carrera Pedagogía de las Ciencias

Experimentales Informática. Ecuador, Revista Orbis Cognitiona, Vol. 9, N°. 2, págs. 9-31 https://revistas.up.ac.pa/index.php/orbis_cognita/article/view/7328

Coloma, A, Fierro, B, Consuegra, B & Medina, P (2025). Motivación profesional en estudiantes de Pedagogía en informática: Un estudio en la Universidad Técnica de Babahoyo. Revista Uniandes Episteme. ISSN 1390-9150. Vol. 12, Nro. 4, octubre-diciembre, 2025, pp. 495-497 <https://doi.org/10.61154/rue.v12i4.4110>

Cornejo, M., Agreda, O., & Caguana, E. (2021). Gamificación en la educación superior. Revista Publicando, 8(31), 165-176. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8050356>

Cortés, M., Villar, N., Iglesias, M., & Cortés, M. (2020). Algunas consideraciones para el cálculo del tamaño muestral en investigaciones de las Ciencias Médicas. Medisur, 18(5), 937–942. <http://scielo.sld.cu/pdf/ms/v18n5/1727-897X-ms-18-05-937.pdf>

Cruz, M. (2009). El Método Delphi en las Investigaciones Educativas. La Habana: Academia y Cruz, M. (2019). Distancia psicológica entre métodos de investigación educacional. El caso del método Delphi. Memorias de la 9na Conferencia Científica Internacional de la Universidad de Holguín. Universidad de Holguín: Con Ciencia Ediciones.

Domínguez, Y.I (2021). La Motivación Extrínseca y el Aprendizaje Online en los estudiantes de segundo año de Educación General Básica, paralelo “A” de la Unidad Educativa Juan León Mera. “La Salle” de la ciudad de Ambato, en el primer quimestre del año lectivo 2020 – 2021.” Informe final del Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación. Mención: Educación Básica. Ambato – Ecuador. 63 p

- Durán Vinagre, M. Á., Sánchez Herrera, S., & Feu Molina, S. (2021). La motivación de los estudiantes universitarios para realizar actividad física, educación básica de la unidad educativa fiscal Jorge Washington.
- Echaluce, A. (2002). La elaboración de un proyecto informático. Retrieved 2002 from http://web.jet.es/inforpesca/pagina_n.htm
- Eraso-Insuasty, C. D. (2023). Neuroeducación y saber pedagógico en la motivación de estudiantes para el aprendizaje. *Revista Fedumar*, 10(1), 168-171. <https://doi.org/10.31948/rev.fedumar10-1.art-17>
- Expósito Ricardo, C. (2009). Elementos de Metodología de la Enseñanza de la Informática. Ciudad de la Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Fernández D; Cavero P; Sánchez M; Fuente M^a L. (2014). Motivación en estudiantes de ingeniería: Un caso de estudio con teorías e instrumentos para su medida y desarrollo. *Revista de Docencia Universitaria*, 12(4), 12 - 15 - 18.
- Fernández, L. (2002). Pensando en la Personalidad. (F. Varela, Ed. Vol. Tomo 2).
- Fernández, L. (2003). Pensando en la Personalidad tomo I y II (E. Félix Varela, Ed.) [Psicología].
- Flores Meléndez, M., Góngora Cortés, J. J., López Cabrera, M. V., & Eraña Rojas, I. E. (2020). ¿Por qué convertirse en médico?: la motivación de los estudiantes para elegir medicina como carrera profesional. *Educación Médica*, 21(1), 45-48. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.edumed.2019.01.002>
- Franco Gallego, D. V. (2024). Repositorio digital para la investigación de maestros en formación. Hachetetepé. *Revista científica de Educación y Comunicación* (28), 1205-1205.

- García, S., Martínez, J., Berral, B., & Cruz, J. (2021). Gamificación en Educación Superior. Revisión de experiencias realizadas en España en los últimos años. Hachetetepe. Revista Científica de Educación y Comunicación, 23, 1–21. Obtenido de <https://doi.org/10.25267/hachetetepe.2021.i23.2205>
- García Ramis, L., (2025). Las categorías pedagógicas en las tendencias educativas en América Latina. Revista Ciencias pedagógicas. V.18. No.2 (mayo-agosto) Año 2025, 4ta Etapa Págs. 170-18
- González Castro, V., & Pérez Martín, L. (1986). Teoría y práctica de los medios de enseñanza. In P. y. educación (Ed.).
- González Hernández, W., Roldán, M. P., & García, M. M. (2024). Creative learning in final year students in computer engineering: A case study of the University of Matanzas. Thinking Skills and Creativity, 52, 1-13. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2024.101479>
- González, F. (1983). Motivación profesional en adolescentes y jóvenes. La Habana. Ciencias Sociales.
- González, F. (1999). Comunicación, personalidad y desarrollo. La Habana: Pueblo y Educación.
- González, F. & Mitjans, A. (1999). La personalidad su educación y desarrollo. La Habana: Pueblo y Educación.
- González, M.,& González, D. (2023). Los componentes del proceso de orientación profesional pedagógica: herramientas del profesor de Biología. VARONA, Revista Científico-Metodológica, No. 76 enero-junio. ISSN: 1992-8238. 10p
- González, W. (2016). La integración de enfoques de enseñanza como vía para elevar la motivación por la estimación de proyectos de software en estudiantes de Ingeniería Informática. Reidocrea, 5, 78-89.

- González-Hernández, W. (2019a). Definición del aprendizaje desarrollador de la informática por el profesional informático. *Revista Educación en Ingeniería*, 14(27), 106-115.
- González-Hernández, W. (2019b). La integración de enfoques de enseñanza como vía para elevar la motivación por la Didáctica en estudiantes de Ingeniería Industrial. *Cuestiones Pedagógicas. Revista de Ciencias de la Educación* (27), 113-126.
- González Navarrete, E. (2024). Neuroaprendizaje en la perspectiva de la educación a lo largo la vida. *Revista Holón*, 1(4), 61-73.
- Greere, A. (2023). Training for quality assurance in higher education: practical insights for effective design and successful delivery. *Quality in Higher Education*, 29(2), 165-191. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13538322.2021.2020978>
- Grudowski, P., & Szczepańska, K. (2021). Quality gaps in higher education from the perspective of students. *Foundations of Management*, 13(1), 35-48. <https://sciendo.com/article/10.2478/fman-2021-0003>
- Hernández, L. (2014). Estudio de la Motivación Profesional de los estudiantes de cuarto año de la carrera de Psicología en la sede universitaria Regino Pedroso del municipio Unión de Reyes. [Ciencias de la Educación, Universidad de Matanzas]. Matanzas, Cuba.
- Hernández-Sampieri, R. et.al. (2018). Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw-Hill Interamericana.
- Herzberg, F. (2025). The Dual Structure of Motivation. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 130(2), 123-135. Diccionario APA de Psicología, Diccionario de Psicología, disponible en <https://dictionary.apa.org/>

- Hinojosa, C. (2015). Docentes de informática de Ecuador se reunieron en la UTPL. Coordinadora de la RECSIC(UTPL - Ecuador). <http://www.utpl.edu.ec/comunicacion/tag/www-utpl-edu-ec/>
- Irene, E. A. (2023). Evaluation of Teacher Education Curricula and its relevance to licensure examination using Context, Input, Process and Product (CIPP) model. *Social Sciences & Humanities Open*, 8(1), 100607. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2023.100607>
- Jamba, A., & Gutiérrez, M. (2023). La preparación de los docentes para la educación de la motivación profesional de los cadetes. *VARONA, Revista Científico-Metodológica*, No. 76 enero-junio. ISSN: 1992-8238. 13 p
- Kuklick, L., & Lindner, M. A. (2023). Affective-motivational effects of performance feedback in computer-based assessment: Does error message complexity matter? *Contemporary Educational Psychology* 73, 1-14. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2022.102146>
- Landucer Calvo, M. I. (2024). Recodificación de escalas tipo Likert a través de la clasificación no supervisada. Las implicaciones de las relaciones por Internet respecto a las relaciones presenciales como estudio de caso. *Revista Internacional De Sociología*, 82(2), e251. <https://doi.org/10.3989/ris.2024.82.2.M23-06>
- Ley Orgánica de Educación Superior del 2010. Asamblea General del Ecuador del 2012. https://www.educacionsuperior.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2014/03/LEY_ORGANICA_DE_EDUCACION_SUPERIOR_LOES.pdf
- Liza-Castillo, L. M. (2022). Importancia de la motivación de las resoluciones. *Revista Oficial Del Poder Judicial*, 14(18), 289-304. <https://doi.org/10.35292/ropj.v14i18.610>

- Llanes, J., Méndez Ulrich, J. L., & Montané López, A. (2021). Motivación y satisfacción académica de los estudiantes de educación: una visión internacional. *Educación XX1*, 2021, vol. 24, núm. 1, p. 45-68.
- López Falcón, A. (2021). Los tipos de resultados de investigación en las ciencias de la educación. *Revista Conrado*, 17(S3), 53-61.
<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/2137/2083>
- Lucas, M., Luque, K., & Lucas, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 349-369. Obtenido de <http://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1402>
- Magaji, A., & A de-Ojo, G. (2023). Trainee teachers' classroom assessment practices: Towards evaluating trainee teachers' learning experience in a teacher education program. *Social Sciences & Humanities Open*, 7(1), 100467.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2023.100467>
- Matos Columbié, Z. 2025, La dirección del trabajo educativo universitario en la era de la generación de cristal. *Revista Ciencia Pedagógicas*. ISSN 1605-5888 RPNS:1844. V.18, No.3, septiembre-diciembre, pp. 113-128
<https://share.google/5VXI9U4HMcTqq0OIK>
- Martínez, C. (2016). Proyecto de Rediseño Curricular de la Carrera de Sistemas, de la Universidad UNIANDÉS.
- Martínez, O., Leyva, P.A, y Dorrego, M. (2020). La estrategia: fundamentos de un resultado científico. *Opuntia Brava*, 12(3), 19-29. <http://200.14.53.83/index.php/opuntiabrava/article/view/1045>

- Mayo, I. (2022). Las intenciones profesionales en adolescentes de la zona 4 de Ecuador como indicador de pertinencia de las carreras de Psicología. *Revista de la Universidad Técnica de Manabí*. VOL 7/No. 3.pp. 25-35 <http://revistas.utm.edu.ec/index.php/Recus>
- Medina, P., González, W., Robayo, D., López, G., & Freire, T. (2021). Metric to evaluate virtual courses: case Ecuador XI International Conference on Virtual Campus (JICV), Salamanca-España.
- Medina, P., (2021). El desarrollo de cursos en los espacios virtuales de enseñanza aprendizaje como apoyo al aprendizaje combinado de las asignaturas del bachillerato unificado en Tungurahua-Ecuador. Tesis en opción al grado de Doctor en Ciencias de la Educación. Universidad de Matanzas.
- Mella, S., Mirabal, J., & Contreras, J. (2012). Factores motivacionales que influyeron en estudiantes de primer año para elegir la carrera de Estomatología. *EDUMECENTRO*,4. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-8742012000300019&nrm=iso
- Miranda Bajaan, R. S., y Choez Calderón, C. J. (2024). Impacto de las metodologías activas en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes: Una revisión sistemática de la literatura. *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando*, 5(2), 1141–1154, <https://doi.org/10.60100/rcmg.v5i2.305>
- Molina, A., & Francisco, J. M. P. (2016). Instructivo Para La Realizaciã “N De Prã Cticas Pre-Profesionales Y Pasantã As En Universidades Del Ecuador. *Cuadernos de Educación y Desarrollo* (73).
- Monroy Rojas, P., Lagunas Alquinta, D., Montecinos Galleguillos, B., y Velásquez Salazar, A. (2025). La Influencia de la Familia en el Rendimiento Académico de los Estudiantes: Un Estudio Etnográfico. *Revista Conrado*, 21(107)

- Mou, T.Y. (2024). The practice of visual storytelling in STEM: Influence of creative thinking training on design students' creative self-efficacy and motivation. *Thinking Skills and Creativity*, 51, 101459. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101459>
- Muñoz Jara, R, & Correa Pérez, R. (2023). Relación entre motivación y rendimiento académico de estudiantes en el idioma inglés. *Logos (La Serena)*, 33(2), 490-509. <https://dx.doi.org/10.15443/rl3326>
- Muñoz Pentón, M. A., Díaz Tejera, K. I., & Fierro Martín, E. R. (2018). La formación en investigación educativa para profesores de informática. Una experiencia cubana. *Revista de Investigación Educativa*, 26, 215-227.
- Navarro, J., Canaleta, X., Vernet, D., Solé, X., Jiménez, V., & Costa, N. (2014). Motivación, desmotivación, sobremotivación y daños colaterales. *Jornadas de Enseñanza Universitaria de la Informática*.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2022). La encrucijada de la educación en América Latina y el Caribe. Informe regional de monitoreo ODS4-Educación 2030. UNESCO 2022, ISBN 978-92-3-300196-1. Obtenido de <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/igo/>
- Ortega González, D., Acosta Álvarez, C. L., Ortega Cabrera, F., & Díaz Cruz, Y. (2021). Retos de la educación contemporánea ante la virtualización y ubicuidad de los entornos sociales. *Revista Conrado*, 17(78), 32-39.
- Ortega-Ochoa, E., Quiroga Pérez, J., Arguedas, M., Daradoumis, T., & Marqués-Puig, J. M. (2024). The effectiveness of empathic chatbot feedback for developing computer competencies, motivation, self-regulation, and metacognitive reasoning in online higher education. *Internet of Things*, 25, 101101. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.iot.2024.101101>

- Palazón-Herrera, J. (2015). Motivación del alumnado de educación secundaria a través del uso de insignias digitales, *Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, ISSN 1012-1587, N°. Extra 1, 2015, págs. 1059-1079
- Padovan, I. (2020). Teorías de la motivación. Aplicación práctica. Trabajo de Investigación. Licenciatura en Administración. Universidad Nacional de Cuyo. Mendoza. 107p.
- Pérez-Betancourt, A. (2022) Preparación metodológica para la enseñanza de contenidos sobre orientación de la sexualidad con enfoque de género. [Tesis presentada en opción al grado científico de Doctor en Ciencias de la Educación, Universidad de Matanzas.,]. <https://rein.umcc.cu/handle/123456789/1518>
- Pérez-Bueno, B., Heras-Pérez, M. Á. d. l., & Jiménez Pérez, R. (2024). Enfoques académicos de las emociones hacia la Física en maestros en formación inicial. *Enseñanza de las ciencias: revista de investigación y experiencias didácticas*, 42(2), 45-66.
- Pérez-García, M., Moreno, José B. J. Ruiz C., Pilar Sanjuán S., & Beatriz Rueda L., (2012). *Psicología de la Personalidad*, Universidad Nacional de Educación a Distancia, Madrid 2012, ISBN: 978-84-362-6275-9, 1era E., https://campus.ucsfvirtual.edu.ar/pluginfile.php/559589/mod_resource/content/0/psicologia-de-la-personalidad-bermudez-perez-y-ruiz.pdf
- Pérez-León, G. (2022), <https://es.linkedin.com/pulse/qu%C3%A9-es-y-para-sirve-el-alfa-de-cronbach-gabriel-p%C3%A9rez-le%C3%B3n->
- PNBV, E. (2013). Plan Nacional del Buen Vivir. SN Desarrollo, Plan Nacional del Buen Vivir, Quito, <https://www.gobiernoelectronico.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/09/Plan-Nacional-para-el-Buen-Vivir-2017-2021.pdf>

- Polanco, A. (2011). La motivación en los estudiantes universitarios. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*, 5(2), 13.
- Putu Puja, I. B. (2024). The mediating role of online learning motivation in the influence of service quality, social media usage, and pedagogical teaching competence of teachers on student learning satisfaction. *Cogent Social Sciences*, 10(1). <https://doi.org/10.1080/23311886.2024.2396934>
- Rinaudo, M., Chiecher, A., & Donolo, D. (2003). Motivación y uso de estrategias en estudiantes universitarios. Su evaluación a partir del Motivated Strategies Learning Questionnaire. *Anales de Psicología*, 19(1), 6 - 7.
- Rodríguez, D., Domínguez, T., González, A., & Merino, L. (2016). La formación laboral e investigativa de los estudiantes en la educación superior. *Revista Científica ECOCIENCIA - Ecuador*, 3(4).
- Rodríguez, L. (2016). Deserción universitaria, una mirada desde la experiencia del Departamento de Atención Psicopedagógica. *Diálogos* (16), 39-47.
- Ros, G., & Rodríguez Laguna, M. T. (2021). Influencia del aula invertida en la formación científica inicial de Maestros/as: beneficios en el proceso de enseñanza-aprendizaje, actitudes y expectativas hacia las ciencias. *Revista de Investigación Educativa*, 39(2), 463-482. <https://doi.org/10.6018/rie.434131>
- Rubinien, L. (2013). Socialinis pedagogų kryptingumo raiška profesinėje veikloje Expression of creativity of social workers in professional
- Ryan, RM y Deci, EL (2022). Teoría de la autodeterminación. En F. Maggino (Ed.), *Enciclopedia de Investigación sobre Calidad de Vida y Bienestar* (pp. 1-7). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-69909-7_2630-2

- Saad, C. S., Damian, R. I., Benet-Martinez, V., Moons, W. G., & Robins, R. W. (2013). Multiculturalism and Creativity: Effects of Cultural Context, Bicultural Identity, and Ideational Fluency. *Social Psychological and Personality Science*, 4(3), 369-375. <http://dx.doi.org/10.1177/1948550612456560>
- Salmon, E. S. S., & Parra, M. J. S. (2022). Importancia de la motivación en el proceso de aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(5), 4095-4106.
- Sampieri, R., & Mendoza, C. (2020). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw-Hill Interamericana Editores, S.A. de C. V., 1-753. <https://www.academia.edu/download/64591365/Metodolog%C3%ADvestigaci%C3%B3n.%20Rutas%20cuantitativa,%20cualitativa%20y%20mixta.pdf>
- Sánchez-Bolívar, L., Escalante-González, S., & Vázquez, L. M. (2022). Motivación de los estudiantes universitarios de Ciencias de la Educación según género, cultura religiosa y habilidad social durante la pandemia de COVID-19. *Educación*, 58(1), 0205-220.
- Seminar, M.P. (2021). De los efectos de la pandemia COVID-19 sobre la deserción universitaria: desgaste docente y bienestar psicológico estudiantil. pp. 402-421. *Revista Educación Superior y Sociedad*, 2021, vol. 33, no. 2.
- Somale, M. A., Ziraldo, A. C., Díaz, G., Bengoa, N. & Stroppiano, L. (2022). Factores incidentes en permanencia, rezago y egreso del profesorado en lengua inglesa de la UNVM, Argentina. *Revista Educación Superior y Sociedad*, vol.34, no.1. 693-717. doi:10.54674/ess.v34i1.550
- Sotelo Juárez, M. (2011), R. Factores De La Teoría Motivacional De Auto Determinación De Deci Y Ryan Presentes En La Residencia Naval De Veracruz. *Revista Observatorio Calasanz*, Vol. II, No.4, 197 - 219

- Ting-Ting, W., & Yu-Tzu, W. (2020). Applying project-based learning and SCAMPER teaching strategies in engineering education to explore the influence of creativity on cognition, personal motivation, and personality traits. *Thinking Skills and Creativity*. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100631>
- Torres Carrillo, S. S., Basantes, J. E. B., & Véjar, L. d. C. C. (2023). El aprendizaje servicio para elevar la motivación profesional en la Carrera Trabajo Social de la Universidad Técnica de Ambato. *Reidocrea*, 12(6), 62-75.
- Torres, V., (2016). Proyecto de Rediseño Curricular de la Carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática de la Universidad Técnica de Babahoyo. Carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales. Documento digital.
- Trávez Mena, K. R. (2015). Diseño y aplicación de un manual de estrategias de motivación para disminuir la “Disfunción Familiar” en los hogares de los estudiantes del sector de Poaló en la Unidad Educativa “Poaló García Moreno” en el año lectivo 2014-2015 [Latacunga/UTC/2015].
- Tsai, C.-A., Song, M.-Y. W., Lo, Y.-F., & Lo, C.-C. (2023). Design thinking with constructivist learning increases the learning motivation and wicked problem-solving capability—An empirical research in Taiwan. *Thinking Skills and Creativity*, 50, 101385. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101385>
- Turney, L., & Pocknee, C. (2005). Virtual focus groups: New frontiers in research. *International Journal of Qualitative Methods*, 4(2), 32-43. <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/160940690500400203>
- UNESCO IESALC (2023). Diez Ejes para repensar la educación superior del mañana en América Latina y el Caribe. Una contribución a la Conferencia Mundial de Educación

Superior de la UNESCO. https://www.iesalc.unesco.org/wp-content/uploads/2022/04/ConsultaLATAM_13.04.2022.pdf

Universidad Técnica de Babahoyo. Carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales.

Documento digital. <https://utb.edu.ec/reglamentos> .

Valle-Lima, A. (2012). La investigación pedagógica. Otra mirada. La Habana. Editorial Pueblo y Educación.

Valle-Lima, A. (2025). El marco teórico de la Pedagogía. Las Leyes (parte II). Revista ciencias Pedagógicas. Vol. 18. Mayo- agosto.

Vargas, M. G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso. Cuadernos Hospital de Clínicas, 61(1), 114-129. Obtenido de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762020000100010

Vargas-Ramírez, S. (2021). La motivación de los estudiantes universitarios en la unidad de aprendizaje Estudios de Cultura y Género. Resultados del estudio de campo. Dilemas contemporáneos: educación, política y valores, 8(2), 00040. Epub 21 de abril de 2021. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v8i2.2552>

Vázquez-Toledo, S., Latorre-Coscolluela, C., & Liesa-Orús, M. (2021). Un análisis cualitativo de la motivación ante el aprendizaje de estudiantes de educación secundaria. REOP-Revista Española de Orientación y Psicopedagogía, 32(1), 116-131.

Villar, E., Mayo, M. E., Martínez-López, Z., & Tinajero, C. (2024). What are the principal and most effective strategies for motivational self-regulation? A systematic review and meta-analyses. Learning and Individual Differences, 113, 102480. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.lindif.2024.102480>

- Visser, L., Fruijtier, A., Kunneman, M., Bouwman, F. H., Schoonenboom, N., Staekenborg, S. S., Wind, H. A., Hempenius, L., de-Beer, M. H., Roksm, G., Boelaarts, L., Kleijer, M., Smets, E., & van-der-Flier, W. M. (2023). Motivations of patients and their care partners for visiting a memory clinic. A qualitative study. *Patient Education and Counseling*, 111, 1-7. <https://doi.org/10.1016/j.pec.2023.107693>
- Vroom, V. H. (2023). *Work and Motivation*. Wiley.
- Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Buenos Aires: Grijalbo.
- Vygotsky, L.S. (1995). *Pensamiento y Lenguaje. Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas*. Trad. Rotger, M: Ediciones Fausto. <http://padresporlaeducacion.blogspot.com>
- Watson, J. (2018). Deferred creativity: Exploring the impact of an undergraduate learning experience on professional practice. *Teaching and Teacher Education*, 71, 206-213.
- Watters, P., & Spas, J. (2020). Finding creativity in the extrinsically motivated environment of architecture students. *Innovations in Education and Teaching International*, 57(2), 231–241. <https://doi.org/10.1080/14703297.2019.1572525>
- Wesarg-Menzel, C., Ebbes, R., Hensums, M., Wagemaker, E., Zaharieva, M. S., Staaks, J. P. C., van-den-Akker, A. L., Visser, I., Hoeve, M., Brummelman, E., Dekkers, T. J., Schuitema, J. A., Larsen, H., Colonnaesi, C., Jansen, B. R. J., Overbeek, G., Huizenga, H. M., & Wiers, R. W. (2023). Development and socialization of self-regulation from infancy to adolescence: A meta-review differentiating between self-regulatory abilities, goals, and motivation. *Developmental Review* 69, 1-27. <https://doi.org/10.1016/j.dr.2023.101090>

- Wilches-Vega, J. D. (2021). Teoría del Conectivismo en el Proceso de Aprendizaje en Red de la Respiración Celular. *Revista Docentes 2.0*, 12(1), 143–150. <https://doi.org/10.37843/rted.v1i1.264>
- Zambrano, E. J., Sánchez, A., Loor, L., & Gómez, S. L. (2023). Nuevo paradigma de la gestión del conocimiento en la Educación Superior de Ecuador. *Revista de ciencias sociales*, 29(3), 249-263. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9102155>
- Zambrano Mera, I. E., & Chancay García, L. (2024). Impacto de las tecnologías digitales en el aprendizaje y la enseñanza en entornos educativos. *Revista Qualitas*, 28(28), 054-068. <https://doi.org/10.55867/qual28.04>
- Zhu, Q. (2020). Ethics, society, y technology: A Confucian role ethics perspective. *Technology in Society*, 63. doi:10.1016/j.techsoc.2020.101424
- Zweeris, K., Tigelaar, E. H., & Janssen, F. J. J. M. (2023). Studying curriculum orientations in teachers' everyday practices: A goal systems approach. *Teaching and Teacher Education*, 122, 103969. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tate.2022.103969>

ANEXOS

Índice de Anexos

Anexo 1. Relación de dimensiones, indicadores y criterios de medida.

Anexo 2. Escalas valorativas para evaluar las dimensiones y la variable.

2.1 Escala valorativa para evaluar las dimensiones a partir de la evaluación que reciben los indicadores que la caracterizan.

2.2 Escala para evaluar la variable según las combinaciones de evaluación de las tres dimensiones que la caracterizan.

Anexo 3. Aspectos significativos del plan de estudio.

Anexo 4. Guía de revisión documental.

Anexo 5. Entrevista a profesores de la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática.

Anexo 6. Cuestionario a estudiantes en el diagnóstico.

Anexo 7. Resultados de la encuesta aplicada a estudiantes de la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática de la Universidad Técnica de Babahoyo.

Anexo 8. Guía para la valoración de la estrategia pedagógica por criterio de expertos.

Anexo 9. Características de los expertos.

Anexo 10. Rúbrica aplicada a los estudiantes en la primera etapa de la estrategia pedagógica.

Anexo 11. Resultado del foro de estudiantes.

Anexo 12. Rúbrica aplicada a los profesores para la evaluación de la contribución a la motivación profesional de los estudiantes de la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática.

Anexo 13. Rúbrica: Evaluación de la contribución a la motivación profesional de los estudiantes de la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática

Anexo 1

Relación de dimensiones, indicadores y criterios de medida

Dimensiones	Indicadores	Criterio de medida
Conocimiento profundo del sujeto acerca del contenido de la profesión.	Conocimiento de las formas de trabajo de la profesión.	<p>Se observa siempre: Poseen conocimientos elevados de las de las formas de trabajo de la profesión.</p> <p>Se observa frecuentemente: Poseen conocimientos suficientes de las de las formas de trabajo de la profesión.</p> <p>Se observa a veces: Poseen los conocimientos básicos de las formas de trabajo de la profesión.</p> <p>No se observa: Poseen insuficientes conocimientos de las formas de trabajo de la profesión.</p>
	Conocimiento acerca de los roles a ocupar en la profesión.	<p>Se observa siempre: Poseen conocimientos elevados acerca de los roles a ocupar en la profesión.</p> <p>Se observa frecuentemente: Poseen conocimientos suficientes acerca de los roles a ocupar en la profesión.</p> <p>Se observa a veces: Poseen conocimientos básicos acerca de los roles a ocupar en la profesión.</p> <p>No se observa: No poseen conocimientos acerca de los roles a ocupar en la profesión.</p>
	Conocimiento acerca de las valoraciones sociales en relación con la representación que posee acerca de su profesión	<p>Se observa siempre: Poseen conocimientos elevados acerca de las valoraciones sociales en relación con la representación que posee acerca de su profesión.</p> <p>Se observa frecuentemente: Poseen conocimientos suficientes acerca de las valoraciones sociales en relación con la representación que posee acerca de su profesión.</p> <p>Se observa a veces: Poseen los conocimientos básicos acerca de las valoraciones sociales en relación con la representación que posee acerca de su profesión.</p>

		<p>No se observa: No poseen conocimientos acerca de las valoraciones sociales en relación con la representación que posee acerca de su profesión.</p>
<p>Vínculo afectivo positivo con el contenido de la profesión.</p>	<p>Posee vivencias afectivas positivas relacionadas con lo que identifica como futura profesión</p>	<p>Se observa siempre: Muestran en todo momento que poseen vivencias afectivas positivas relacionadas con lo que identifica como futura profesión</p> <p>Se observa frecuentemente: Muestran generalmente que poseen vivencias afectivas positivas relacionadas con lo que identifica como futura profesión</p> <p>Se observa a veces: En algunas ocasiones muestra que poseen vivencias afectivas positivas relacionadas con lo que identifica como futura profesión</p> <p>No se observa: No muestran que poseen vivencias afectivas positivas relacionadas con lo que identifica como futura profesión.</p>
		<p>Se observa siempre: En todo momento manifiestan que poseen proyecciones futuras relacionadas con la profesión y sus modos de actuación</p> <p>Se observa frecuentemente: Generalmente manifiestan que poseen proyecciones futuras relacionadas con la profesión y sus modos de actuación</p> <p>Se observa a veces: En algunas ocasiones manifiestan que poseen proyecciones futuras relacionadas con la profesión y sus modos de actuación</p> <p>No se observa: No manifiestan que poseen proyecciones futuras relacionadas con la profesión y sus modos de actuación.</p>
	<p>Estructura proyectos de vida relacionados con la profesión en el futuro</p>	<p>Se observa siempre: En su actuación se manifiesta en todo momento que estructura proyectos de vida relacionados con la profesión en el futuro.</p> <p>Se observa frecuentemente: En su actuación generalmente se manifiesta estructura proyectos de vida relacionados con la profesión en el futuro.</p>

		<p>Se observa a veces: En algunas ocasiones se manifiesta en su actuación estructura proyectos de vida relacionados con la profesión en el futuro.</p> <p>No se observa: En su actuación no se manifiesta estructura proyectos de vida relacionados con la profesión en el futuro.</p>
Elaboración personal por parte del sujeto, del contenido de la profesión	Identifica las potencialidades que posee para el desarrollo de la profesión.	<p>Se observa siempre: En todo momento identifica las potencialidades que posee para el desarrollo de la profesión.</p> <p>Se observa frecuentemente: Generalmente identifica las potencialidades que posee para el desarrollo de la profesión.</p> <p>Se observa a veces: En algunas ocasiones identifica las potencialidades que posee para el desarrollo de la profesión.</p> <p>No se observa: No identifica las potencialidades que posee para el desarrollo de la profesión.</p>
	Identifica los obstáculos para el desarrollo de los elementos cognitivos necesarios para la profesión	<p>Se observa siempre: En todo momento identifica los obstáculos para el desarrollo de los elementos cognitivos necesarios para la profesión.</p> <p>Se observa frecuentemente: Generalmente identifica los obstáculos para el desarrollo de los elementos cognitivos necesarios para la profesión</p> <p>Se observa a veces: En algunas ocasiones identifica los obstáculos para el desarrollo de los elementos cognitivos necesarios para la profesión.</p> <p>No se observa: No identifica los obstáculos para el desarrollo de los elementos cognitivos necesarios para la profesión.</p>
	Traza estrategias de aprendizaje necesarias para aprender el contenido de la profesión.	<p>Se observa siempre: En todo momento traza estrategias de aprendizaje necesarias para aprender el contenido de la profesión.</p> <p>Se observa frecuentemente: Generalmente traza estrategias de aprendizaje necesarias para aprender el contenido de la profesión.</p> <p>Se observa a veces: En algunas ocasiones traza estrategias de aprendizaje necesarias para aprender el contenido de la profesión.</p>

		No se observa: No traza estrategias de aprendizaje necesarias para aprender el contenido de la profesión.
--	--	--

Escala valorativa para conocer el estado de las dimensiones y la variable. Categorías

Puntuación

Se observa siempre (5), Se observa frecuentemente (4), Se observa a veces (3), No se observa

(2).

Anexo 2.

Escala valorativas para evaluar las dimensiones y la variable

2.1 Escala valorativa para evaluar las dimensiones a partir de la evaluación que reciben los indicadores que la caracterizan.

Criterio de evaluación de la dimensión	Cantidad de indicadores evaluados de Se observa siempre	Cantidad de indicadores evaluados de Se observa frecuentemente	Cantidad de indicadores evaluados de Se observa a veces
Muy Adecuado (5 puntos)	3	-	-
	2	1	-
Bastante Adecuado (4 puntos)	2	-	1
	1	2	-
	1	1	1
	-	3	-
	-	2	1
Adecuado (3 puntos)	1	-	2
	-	1	2
	-	-	3
Inadecuado (2 punto)	Si al menos un indicador está evaluado de muy mal		

2.2 Escala para evaluar la variable según las combinaciones de evaluación de las tres dimensiones que la caracterizan.

Evaluación de la variable según evaluación de las 3 dimensiones	Cantidad de dimensiones evaluados de Excelente	Cantidad de dimensiones evaluados de Bien	Cantidad de dimensiones evaluados de Regular
Excelente (5 puntos)	3	-	-
	2	1	-
Bien (4 puntos)	2	-	1
	1	2	-
	1	1	1
	-	3	-

	-	2	1
Regular (3 puntos)	1	-	2
	-	1	2
	-	-	3
Mal (2 punto)	Si al menos una dimensión es evaluada de mal		

Anexo 3.

Aspectos significativos del plan de estudio

Estructura Curricular y Organizacional

Composición y Núcleos Curriculares

El plan de estudios se compone de 9 períodos académicos presenciales, cada uno de 16 semanas y 800 horas, sumando un total de 7,200 horas de formación distribuidas en componentes de docencia, aplicación, trabajo autónomo, prácticas preprofesionales y vinculación con la sociedad:

Componente	Horas totales
Docencia	1,936
Aplicación	1,452
Trabajo autónomo	1,452
Prácticas preprofesionales	1,800
Vinculación con la sociedad	160
Trabajo de titulación	400
Total	7,200

Los contenidos se organizan en unidades básicas, profesionales y de titulación, abarcando campos de formación como praxis profesional, fundamentos teóricos, integración de saberes y métodos de investigación. Este diseño curricular se alinea con la perspectiva epistemológica del constructivismo, la complejidad, el enfoque ecológico y el colectivismo, integrando competencias cognitivas, sociales y tecnológicas para la docencia en entornos educativos contemporáneos.

Malla Curricular

Las asignaturas cubren áreas fundamentales como:

Sistemas y contextos educativos.

Comunicación tecnológica y humana.

Informática básica, lenguaje algorítmico y de programación.

Ecología del desarrollo humano y aprendizaje.

Diseño y evaluación de modelos pedagógicos.

Experiencias de aprendizaje inclusivas y contextualizadas.

Entornos virtuales educativos y diseño web.

Métodos de investigación cuantitativa, cualitativa e investigación-acción.

Esto se complementa con prácticas preprofesionales debidamente planificadas, orientadas a la vinculación con el sistema educativo nacional y escenarios reales de formación de profesores en instituciones educativas, públicas y privadas.

Perfil de Ingreso y Egreso

Perfil de Ingreso

Los estudiantes deben poseer título de bachiller, cumplir con los requisitos del Sistema Nacional de Nivelación y Admisión (SNNA) y presentar la documentación reglamentaria. El perfil de ingreso contempla capacidades cognitivas, lógicas y disposición para la diversidad e inclusión educativa.

Perfil de Egreso

El egresado de la carrera es un profesional con competencias científicas, técnicas y humanísticas, apto para:

- Planificar, liderar, ejecutar y evaluar procesos pedagógicos en informática.
- Desarrollar e innovar estrategias didácticas integrando TIC.

- Realizar investigación educativa, proponer soluciones a problemáticas del sector y ejecutar proyectos comunitarios y sociales.
- Gestionar y promover el uso de entornos virtuales de aprendizaje y recursos multimedia.
- Ejercer la docencia en niveles de educación básica, bachillerato y superior, así como roles de gestor, asesor, promotor e interventor en los ámbitos educativos y sociales.

Este perfil enfatiza el dominio disciplinar, la ética profesional, la inclusión, la interculturalidad y la capacidad investigadora.

Rol y Proyección del Licenciado en Pedagogía de la Informática

El profesional egresado está capacitado para desempeñarse como:

- Profesor en educación básica, bachillerato, institutos técnicos y tecnológicos.
- Coordinador de proyectos tecnológicos y pedagógicos.
- Asesor y capacitador en TIC para el sector educativo y social.
- Investigador en problemáticas de la educación y uso de las tecnologías en la enseñanza-aprendizaje.
- Promotor de la inclusión digital, la alfabetización tecnológica y la innovación educativa regional y nacional.

Anexo 4

Guía de revisión documental

Objetivo: Constatar cómo se expresa el abordaje pedagógico de la motivación profesional en la carrera

	Se observa siempre	Se observa frecuentemente	se observa a veces	No se observa
Tratamiento de la motivación en las diferentes partes del documento				
Presencia de orientaciones precisas para desarrollar la motivación profesional				
Orientaciones de abordaje de los contenidos de informática en función de la motivación profesional				

Anexo 5

Entrevista a profesores de la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática

Estimados profesores:

Se realiza una investigación para el desarrollo de la motivación profesional en la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática. en la UTB. Nos gustaría conocer sus criterios acerca de algunos aspectos.

Gracias

Objetivo: Recopilar información de los profesores acerca de la relación del contenido de la profesión y la motivación profesional

Pregunta 1:

¿Cuál es su comprensión acerca de las formas de trabajo propias de la profesión de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática, y cómo considera que estas influyen en el rol que debe desempeñar como futuro profesional?

Pregunta 2:

¿Cómo percibe los roles específicos que debería asumir dentro del campo profesional de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática, en relación con la influencia que puede tener en la educación y la comunidad?

Pregunta 3:

Desde su perspectiva, ¿qué valoraciones sociales considera que existen respecto a la profesión de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática, y cómo cree que estas percepciones pueden afectar su motivación y proyección profesional?

Anexo 6

Encuesta aplicada a estudiantes de la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática de la Universidad Técnica de Babahoyo

Estimados estudiantes:

Se realiza una investigación para el desarrollo de la motivación profesional en la carrera que cursas. Nos gustaría conocer tus criterios acerca de algunos aspectos.

Te agradecemos que puedas responder a cada pregunta seleccionando una de estas cuatro opciones

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- Desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

1. ¿Consideras que tu elección de la carrera está alineada a tus intereses personales y profesionales?
2. ¿Te sientes motivado(a) al imaginar tu futuro como profesional en el campo de la informática educativa?
3. ¿Considera que los contenidos curriculares de la carrera te ayudarán a desarrollarte como un profesional?
4. ¿Es importante para ti la influencia de familiares y amigos en la decisión?
5. ¿Consideras que se deben desarrollar acciones para elevar la motivación profesional?
6. ¿Consideras que las actividades extracurriculares de la carrera ayudan a elevar la motivación profesional?

7. ¿Tienes en cuenta en sus estudios la motivación para alcanzar un reconocimiento social?
8. ¿Consideras que la falta de apoyo académico o emocional ha influido en tus pensamientos sobre la deserción de la carrera?
9. ¿Afecta la motivación profesional a los estudiantes universitarios en su rendimiento académico?
10. ¿La infraestructura y los recursos de la universidad influyen positivamente en tu motivación?
11. ¿El estrés académico y la carga de trabajo afectan la motivación profesional?
12. ¿Según tu criterio, varía la motivación profesional de acuerdo con la edad y el contexto socioeconómico de los estudiantes?
13. ¿Los factores intrínsecos (internos) y extrínsecos (externos) influyen más en la motivación profesional de los estudiantes universitarios?
14. ¿Te sientes identificado con los valores y objetivos de tu carrera?
15. ¿Las experiencias en, proyectos sociales, prácticas profesionales, vinculación impactan de manera positiva en la motivación profesional? Argumenta tu respuesta.
Puedes incluir acciones que consideres favorables.

Anexo 7

Resultados de la encuesta aplicada a estudiantes de la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática de la Universidad Técnica de Babahoyo

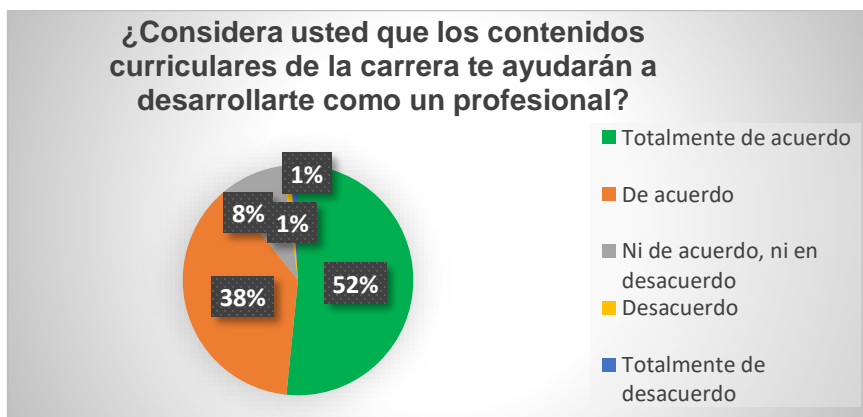
Pregunta 1. Grafico 1



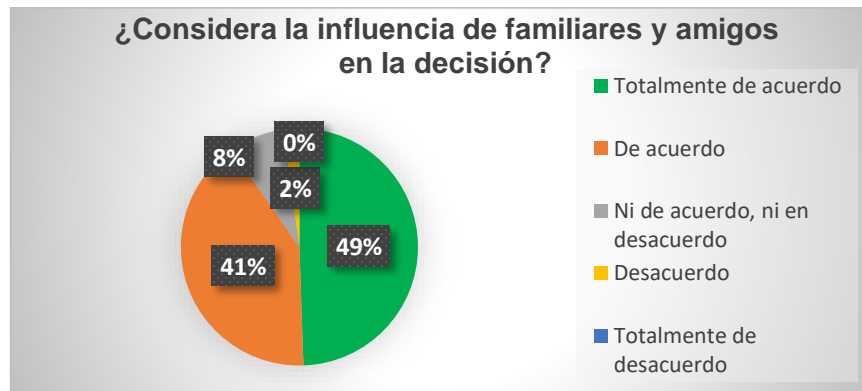
Pregunta 2 Gráfico 2



Pregunta 3 Gráfico 3



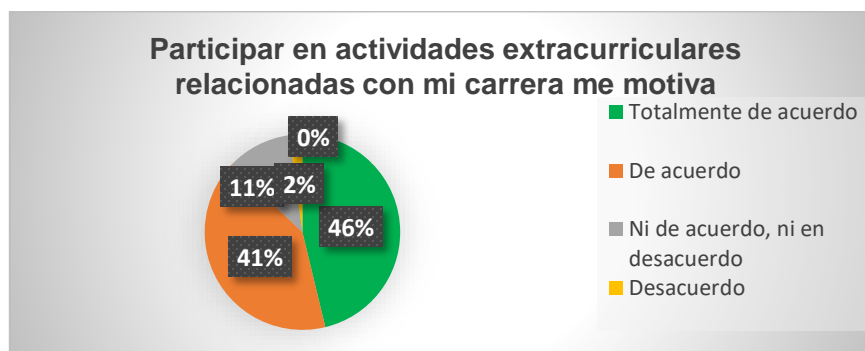
Pregunta 4 Gráfico 4



Pregunta 5 Gráfico 5



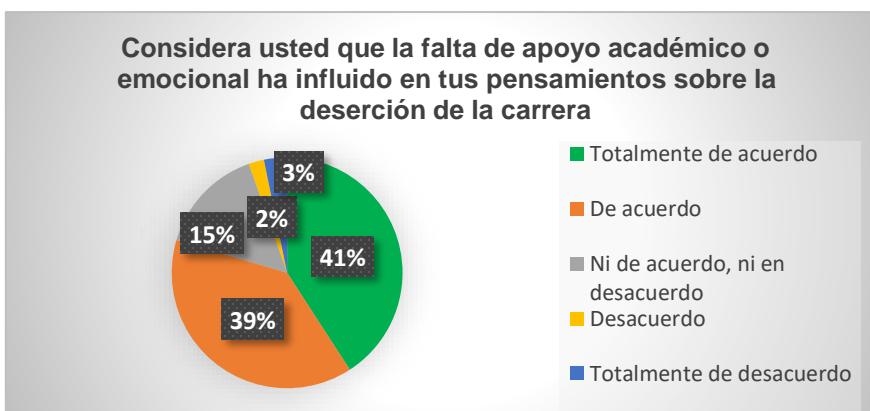
Pregunta 6 Gráfico 6



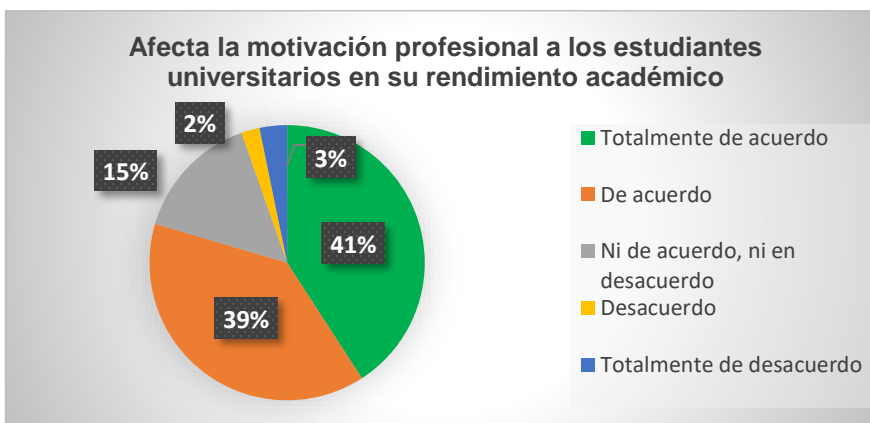
Pregunta 7 Gráfico 7



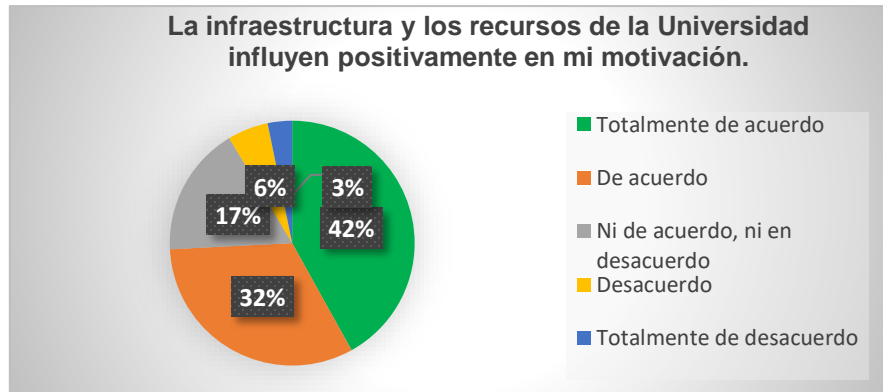
Pregunta 8 Gráfico 8



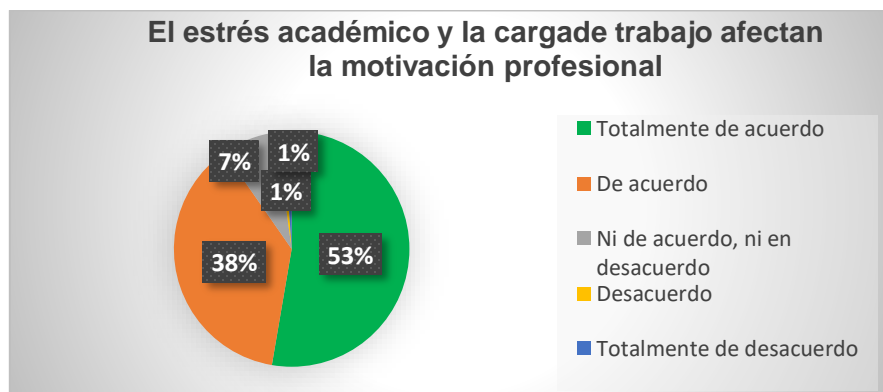
Pregunta 9 Gráfico 9



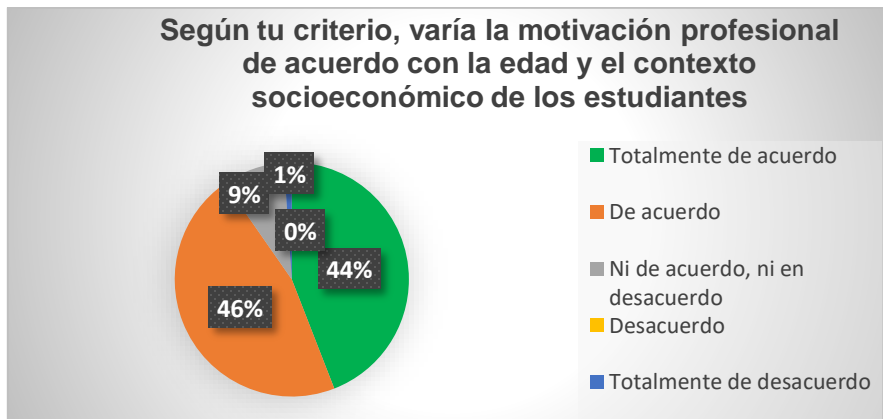
Pregunta 10 Gráfico 10



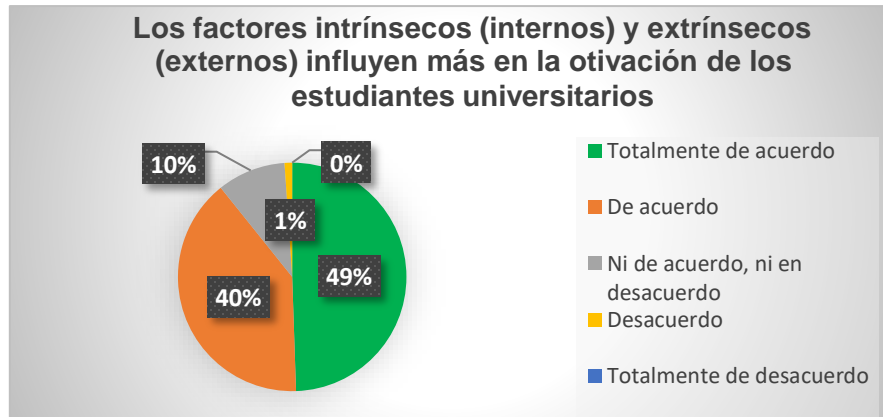
Pregunta 11 Gráfico 11



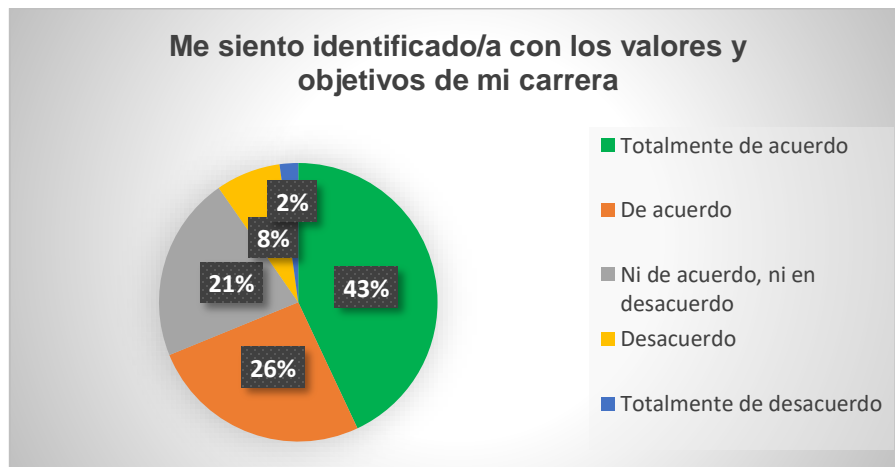
Pregunta 12 Gráfico 12



Pregunta 13 Gráfico 13



Pregunta 14 Gráfico 14



Pregunta 15 Gráfico 15



Anexo 8

Guía para la valoración de la estrategia pedagógica por criterio de expertos

Objetivo: Valorar los criterios emitidos por los expertos sobre la estrategia pedagógica propuesta para la motivación profesional del licenciado en Pedagogía Informática durante los semestres primero y segundo.

Estimado (a) Colega: A partir de su experiencia profesional, usted ha sido seleccionado(a) como experto(a) para presentar sus criterios y colaborar en la investigación que se realiza en la Universidad Técnica de Babahoyo acerca de la motivación profesional del licenciado en Pedagogía Informática durante los semestres primero y segundo.

La presente encuesta permitirá la recogida de información sobre la pertinencia de la estrategia pedagógica que se propone, por lo que se necesita de su sinceridad en las respuestas. Gracias.

Nombre y apellidos: _____

Años de experiencia en la Educación Superior:

Categoría docente/ Categoría científica:

Cargo que ocupa/ Centro de trabajo/ Provincia: _____

De la estrategia pedagógica propuesta, como resultado de la investigación se invita a que opine sobre sus aspectos principales. Para ello debe marcar en una escala de 5 categorías ©, cuán adecuado considera cada aspecto. Las categorías son:

C1: Muy Adecuado; C2: Bastante Adecuado; C3: Adecuado; C4: Poco Adecuado y C5: Inadecuado

Los aspectos a valorar se presentan en la siguiente tabla. Solo debe marcar en una celda su opinión relativa al grado de importancia de cada uno de ellos, a partir de la valoración que le merece desde el análisis de la propuesta que se presenta.

Aspectos a valorar	C1	C2	C3	C4	C5
Validez de Apariencia					
Elementos estructurales de este resultado científico					
Adecuación a la finalidad propuesta					
Comprensible en su totalidad y en cada uno de sus componentes.					
Garantía de viabilidad					
Otro					
Validez de contenido					
El objetivo de la estrategia pedagógica se corresponde con su intencionalidad en general.					
Pertinencia de los fundamentos filosóficos, sociológicos, psicológicos, pedagógicos, didácticos, tecnológicos y legales que se presentan.					
Aparato teórico-cognitivo (características y principios pedagógicos).					
Aparato instrumental (métodos, medios, organización del proceso de aplicación de la estrategia pedagógica).					

Relevancia de las etapas, acciones y orientaciones metodológicas para el desarrollo de la motivación profesional del estudiante de la carrera Pedagogía Informática durante los semestres primero y segundo.					
Contextualizada a la realidad educativa de la carrera					
Otro					
Sostenibilidad de la Estrategia Pedagógica					
Contribuye a la motivación profesional del licenciado en Pedagogía Informática en sus contextos de actuación profesional.					
Implica de forma consciente y activa al colectivo de profesores de los semestres primero y segundo de la carrera Pedagogía Informática					
Utilidad práctica de la estrategia pedagógica para consolidar la motivación profesional y garantizar el rendimiento académico.					
Otro					

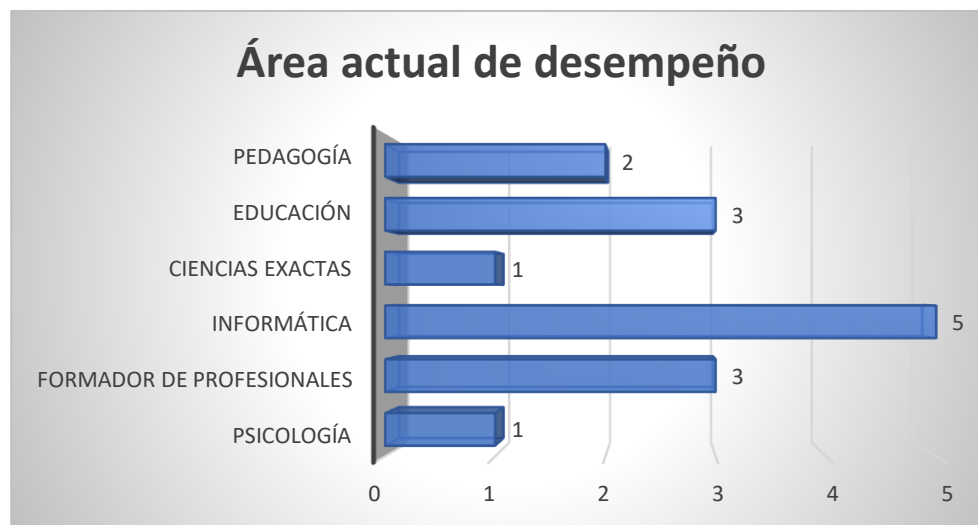
2. ¿Qué sugerencias y recomendaciones puede ofrecer para su perfeccionamiento?

Anexo 9

Características de los expertos

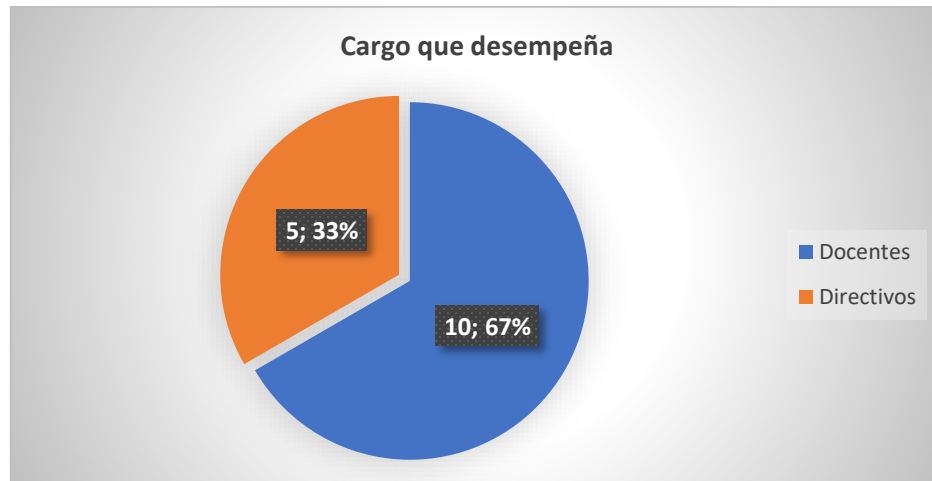
Área en la que se desempeña laboralmente

Psicología	1
Formador de profesionales	3
Informática	5
Ciencias Exactas	1
Educación	3
Pedagogía	2
Total	15



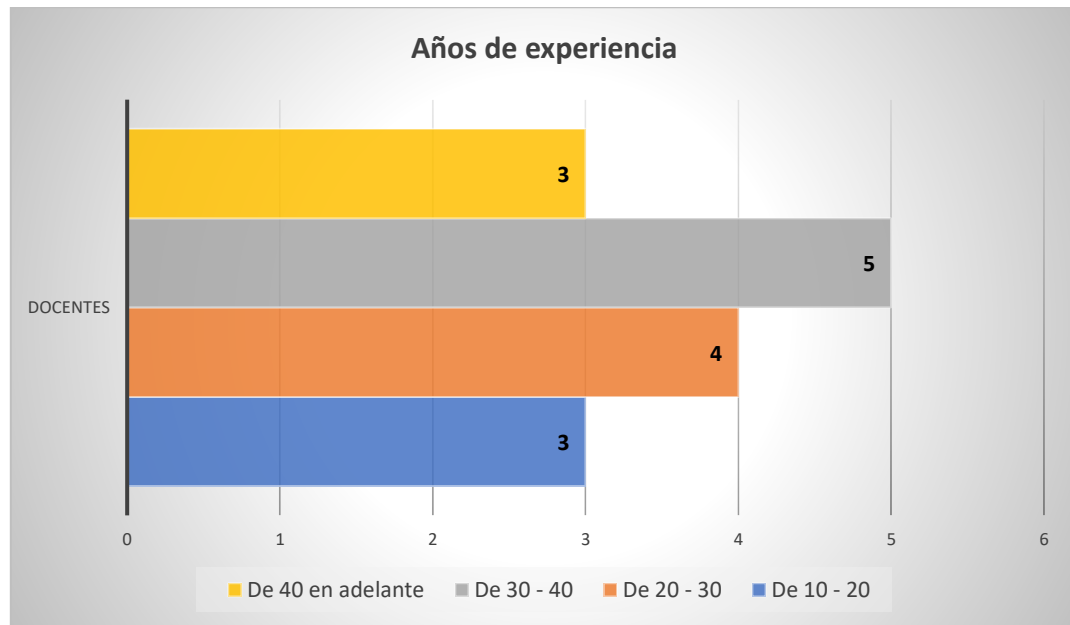
Cargo que desempeña actualmente

Profesores	10
Directivos	5
Total	15



Años de experiencia

AÑOS DE EXPERIENCIA	CANT.
De 10 - 20	3
De 20 - 30	4
De 30 - 40	5
De 40 en adelante	3
Total	15



Anexo 10

Rúbrica aplicada a los estudiantes en la primera etapa de la estrategia pedagógica

Pregunta	Alternativa	Cantidad de respuestas
	Nunca	3
¿Con qué frecuencia empleas herramientas digitales para profundizar y exponer los contenidos de las asignaturas?	A veces	5
	Frecuentemente	37
	Siempre	48
	Total	
Marque las asignaturas en las que empleas las HD de manera más sistemática	Fundamentos de la investigación científica	56
	Sistema y contextos educativos	38
	Informática	93
	Técnicas de expresión oral y escrita	45
	Pedagogía	37
Total		
¿Cómo calificas el uso que realizas de las herramientas digitales en los proyectos de elaboración personal?	Bajo	3
	Neutral	6
	Alto	56
	Muy alto	38
Total		93
	Insatisfecho	11

Anexo 11.

Resultado del foro de estudiantes

Fecha inicial:			Cierre de foro:	
	mailed	MENSAJE	CANT. DE MENSAJES	CANT. PALABRAS
ISAAC ELIAS BEJARANO CABELLO	1	<p>Durante el proceso formativo, me he sentido altamente motivado al utilizar las herramientas digitales, ya que considero que son un apoyo fundamental para dinamizar el aprendizaje y facilitar la comprensión de los contenidos. Asimismo, la gamificación ha sido una estrategia que me inspira y motiva, pues convierte el aprendizaje en una experiencia más participativa, entretenida y significativa.</p> <p>En cuanto a mis intereses profesionales, me gustaría impartir clases en el área de Informática, debido a mi afinidad con la tecnología, la innovación educativa y la constante actualización que este campo exige. Considero que poseo las aptitudes necesarias para realizar una planificación pedagógica adecuada, estructurada y coherente con los objetivos educativos.</p>	1	109
CARLOS JOEL MUÑOZ MUÑOZ	1	<p>Con toda la sinceridad después del taller "motivación profesional" me siento más motivado en entusiasmado con querer utilizar herramientas digitales y gamificación en el aprendizaje. Si me parece ideal la participación docente graduado y escuchar las experiencias para así poder realizar mi propia planificación de clases y en el áreas que me gustaría dar clases sería en el de "informática" ya que tengo conocimiento y me encanta todo lo que está relacionado con la tecnología.</p>	1	75
CLAUDIA GABRIELA VERGARA COLOMBATTI	1	<p>Me siento motivada al usar herramientas digitales, ya que facilitan el aprendizaje y hacen las clases más dinámicas. La gamificación me parece una estrategia muy útil para mantener el interés de los estudiantes. Considero valiosa la participación de profesores raduados, porque sus experiencias inspiran y orientan nuestro desarrollo profesional.</p> <p>Me gustaría impartir clases en el área de Lengua y Literatura, pues disfruto promover la lectura y la expresión. Me considero apto para planificar mis clases y creo estar preparado para culminar mi carrera, ya que mi motivación y</p>	1	91

		compromiso han aumentado significativamente.		
MARIO JOSE MORA SALAS	1	<p>1. ¿Se siente motivado al utilizar las herramientas digitales?</p> <p>Si, considero que en la actualidad son indispensables para el profesor, sin ellas se pierde el nivel de educación que tanto se busca.</p> <p>2. ¿Se siente motivado por la gamificación?</p> <p>Sí, es algo poco aplicado, pero las veces que se implementa da resultados prometedores.</p> <p>3. ¿Le parece ideal la participación del profesor graduado y escuchar las experiencias?</p> <p>Sí, me parece ideal la participación del profesor graduado, ya que sus aportes y experiencias resultan muy enriquecedores para los estudiantes.</p> <p>4. ¿En qué área le gustaría impartir clases?</p> <p>Me gustaría en todas las áreas, pero la que más escogería siempre es literatura; estoy muy apto para todo su contenido y podría impulsar conocimiento filosófico por medio de la literatura, es algo que necesita la juventud actual.</p> <p>5. ¿Se considera apto para realizar su planificación?</p> <p>si, ya he hecho planificaciones antes</p> <p>6. ¿Considera que está listo para su proceso de culminación de carrera, dado que el nivel de motivación a mejora?</p> <p>Más que listo.</p>	1	169

<p>SILVIA JOMAIRA ARIAS HAZ</p>	<p>1</p>	<p>Me siento motivada al usar herramientas digitales y aplicar la gamificación, ya que facilitan un aprendizaje dinámico. Valoro las experiencias de los docentes graduados porque enriquecen mi formación. Me gustaría impartir clases en el área de informática, ya que disfruto enseñar sobre tecnología y su aplicación educativa. Me considero apto para planificar mis clases y preparado para culminar mi carrera, pues mi motivación profesional ha crecido notablemente.</p>	<p>1</p>	<p>67</p>
<p>LOIDA MERCEDES SUAREZ GARCIA</p>	<p>1</p>	<p>Me siento motivada al utilizar herramientas digitales, ya que facilitan y hacen más dinámico el aprendizaje. La gamificación me parece una excelente estrategia para motivar a los estudiantes. Escuchar las experiencias del profesor graduado fue inspirador y fortaleció mi compromiso con la docencia. Me gustaría impartir clases en el área de informática, donde puedo desarrollar la creatividad y el pensamiento crítico. Considero que estoy lista para culminar mi carrera, con una motivación renovada y deseos de seguir creciendo profesionalmente.</p>	<p>1</p>	<p>79</p>
<p>JEANGELLY JACQUELINE SANCHEZ ORTEGA</p>	<p>1</p>	<p>La verdad, sí me siento motivada al usar las herramientas digitales porque hacen que todo sea más práctico y me ayudan a aprender de una forma más interactiva. También me gusta la idea de la gamificación, ya que aprender jugando o con dinámicas hace que las clases sean más entretenidas. Me parece muy bueno que los docentes graduados compartan sus experiencias, porque eso motiva y da una idea de cómo es el trabajo real. A mí me gustaría dar clases en el área de informática, ya que me llama mucho la atención la tecnología y todo lo que se puede hacer con ella. Siento que estoy preparada para hacer mi planificación, porque he aprendido cómo organizar bien mis ideas y actividades. Y sí, creo que estoy listo para culminar mi carrera, me siento más motivado y con muchas ganas de seguir creciendo como profesional.</p>	<p>1</p>	<p>144</p>

LILIANA MARIA ARRIAGA NIVELA	1	Desde mi punto de vista, puedo considerar que me siento muy motivada al utilizar herramientas digitales, ya que estas fortalecen mis competencias tecnológicas y facilitan la enseñanza de manera más dinámica e interactiva. La gamificación también me resulta una estrategia muy interesante, porque convierte el aprendizaje en una experiencia divertida y participativa, logrando captar la atención de los estudiantes. Por lo que, considero que escuchar las experiencias de los docentes graduados es muy valioso, ya que sus vivencias profesionales nos orientan y nos inspiran a mejorar continuamente. En mi caso, el área en la que me gustaría impartir clases es la informática, porque tengo conocimientos con esta asignatura; disfruto trabajar con la tecnología y considero que puedo contribuir significativamente al desarrollo de habilidades digitales en mis futuros estudiantes.	1	128
VALERIA NICOLE MONSERRATE NUÑEZ	1	<p>1. ¿Se siente motivada al utilizar las herramientas digitales?</p> <p>Sí, me siento muy motivada porque las herramientas digitales facilitan mucho el aprendizaje y permiten innovar en la manera de enseñar. Además, me ayudan a mantenerme actualizada con la tecnología que hoy es indispensable en el ámbito educativo y profesional.</p> <p>2. ¿Se siente motivada sobre la gamificación?</p> <p>Definitivamente sí. La gamificación convierte el aprendizaje en algo más divertido e interactivo. Me parece una excelente estrategia para mantener la atención de los estudiantes y fomentar la participación activa en clase.</p> <p>3. ¿Le parece ideal la participación del profesor graduado y escuchar las experiencias?</p> <p>Sí, escuchar las experiencias de los docentes graduados es muy enriquecedor. Sus vivencias nos inspiran y orientan sobre los retos y satisfacciones</p>	1	281

		<p>que implica ejercer la profesión docente con vocación y compromiso.</p> <p>4. ¿En qué área le gustaría impartir clases (ciencias naturales, ciencias exactas, lengua y literatura, informática, entre otros)?</p> <p>Me gustaría impartir clases en el área de informática educativa, porque combina la tecnología con la pedagogía, y me apasiona enseñar a otros cómo aprovechar las TIC para mejorar los procesos de aprendizaje.</p> <p>5. ¿Se considera apta para realizar su planificación?</p> <p>Sí, me considero apta. Durante la carrera he adquirido las competencias necesarias para elaborar planificaciones educativas coherentes, con objetivos claros y actividades acordes al nivel de los estudiantes.</p> <p>6. ¿Considera que está lista para su proceso de culminación de carrera, dado que el nivel de motivación ha mejorado?</p> <p>Sí, me siento lista para culminar mi carrera. Mi nivel de motivación ha crecido mucho gracias a los talleres, las prácticas y el acompañamiento de mis docentes. Estoy convencida de que todo lo aprendido será la base para seguir creciendo profesionalmente.</p>		
BRYAN JOSUE ROBALINO BARCO	1	<p>Si me siento motivado al utilizar las herramientas digitales, porque facilitan el aprendizaje, permiten innovar en las clases y hacerlas más dinámicas.</p> <p>Considero que la gamificación también es una estrategia muy interesante, porque convierte el aprendizaje en una experiencia divertida y participativa.</p> <p>Me parece ideal la participación de docentes graduados, ya que escuchar sus experiencias permite conocer los desafíos reales del campo educativo y aprender de sus prácticas y consejos.</p>	1	137

		<p>Me gustaría impartir clases en el área de informática, porque me gusta la tecnología y considero que es fundamental para el desarrollo de las nuevas generaciones.</p> <p>Si me considero apto para realizar mi planificación, ya que he adquirido las herramientas necesarias para organizar, diseñar y ejecutar clases.</p> <p>Considero que si estoy listo para mi proceso de culminación de carrera, pues mi nivel de motivación ha mejorado significativamente.</p>		
MICHAEL STEVEN MORALES MEDINA	1	<p>1. ¿Se siente motivado al utilizar las herramientas digitales?</p> <p>Sí, me siento bastante motivado al usar herramientas digitales porque facilitan mucho el aprendizaje y la organización académica.</p> <p>2. ¿Se siente motivado sobre la gamificación?</p> <p>Sí, la gamificación me parece una estrategia muy interesante porque hace que el proceso de aprendizaje sea más entretenido e interactivo.</p> <p>3. ¿Le parece ideal la participación del profesor graduado y escuchar las experiencias?</p> <p>Definitivamente. Escuchar las experiencias de un docente graduado es muy enriquecedor, ya que nos permite tener una visión más real de lo que nos espera en el campo profesional.</p> <p>4. ¿En qué área le gustaría impartir clases (ciencias naturales, ciencias exactas, lengua y literatura, informática, entre otros)?</p> <p>Me gustaría impartir clases en el área de informática, porque siento que es un campo con mucho futuro y donde puedo aplicar mis conocimientos para ayudar a</p>	1	197

		<p>otros a comprender herramientas que son clave en la actualidad.</p> <p>5. ¿Se considera apto para realizar su planificación?</p> <p>Sí, me considero apto para planificar mis clases.</p> <p>6. ¿Considera que está listo para su proceso de culminación de carrera, dado que el nivel de motivación ha mejorado?</p> <p>Sí, considero que estoy listo para culminar esta etapa.</p>		
<p>KARLA VANESSA YANEZ JIMENEZ</p>	<p>1</p>	<p>Se siente motivado al utilizar las herramientas digitales.</p> <p>Si, mas que motivada ya que me ayuda a motivarme a enseñar de esta manera a los estudiantes por medio de las TIC</p> <p>¿Se siente motivado sobre la gamificación?</p> <p>Si, ya que ayudan a motivar a los estudiantes a ver la clase de otra perspectiva más divertida</p> <p>¿Le parece ideal la participación del profesor graduado y escuchar las experiencias?</p> <p>Si, ya que me ayudarían a entender y escuchar los nuevos consejos y me gusta aprender cosas nuevas</p> <p>¿En qué área le gustaría impartir clases (ciencias naturales, ciencias exactas, lengua literatura, informática entre otros)?</p> <p>Me gustaría empezar con filosofía, ya que explora grandes preguntas de la vida y desarrolla habilidades de pensamiento crítico.</p>	<p>1</p>	<p>159</p>

		<p>¿Se considera apto para realizar su planificación?</p> <p>Si, ya tengo experiencia en hacer planificaciones</p> <p>¿Considera que está listo para su proceso de culminación de carrera, dado que el nivel de motivación a mejora?</p> <p>si, más que lista y preparada</p>		
EVA PATRICIA MORA MANZABA	1	<p>Me siento motivada al utilizar herramientas digitales y aplicar la gamificación, ya que hacen que el proceso de enseñanza sea más atractivo y participativo. Considero muy enriquecedor escuchar a docentes titulados, porque sus experiencias aportan inspiración y aprendizaje.</p> <p>Deseo desenvolverme en el área de informática, pues la tecnología es una de mis principales pasiones. Me siento preparada para planificar mis clases con responsabilidad y creatividad. Estoy lista para cerrar esta etapa académica con entusiasmo y compromiso profesional.</p>	1	77
BAYRON FERNANDO SANTILLAN VERA	1	<p>Desde mi punto de vista me siento muy motivado al utilizar herramientas educativas digitales y aplicar de manera significativa la gamificación, ya que me permite desarrollar aprendizaje muy dinámico que me ayudan en mi formación profesional. Agradezco todas y cada una de las diferentes etapas que han sido parte de mis experiencias, me gustaría dar clase en el área de la informática por que mediante las distintas herramientas podría mejorar la calidad de educación de cada uno de mis estudiantes, en cuanto a lo que concierne a la planificación adaptaría todo lo necesario y si me siento apto para poder realizar una planificación muy valiosa.</p>	1	105

<p>GERMAN ANDRES LAJE PLUAS</p>	<p>1</p>	<p>En el taller sobre motivación profesional, puedo decir que sí me siento motivado al usar herramientas digitales, ya que hacen el trabajo más práctico y ayudan mucho en el aprendizaje, me llama bastante la atención la gamificación, porque hace que enseñar y aprender sea más divertido. Las experiencias me dejaron varias enseñanzas y me motivaron aún más y si tuviera que elegir un área para dar clases, me gustaría que sea Informática. Siento que estoy preparado para hacer mi planificación, ya que entiendo cómo organizar mis clases y lo que quiero enseñar. En general, creo que estoy listo para terminar mi carrera, porque he notado que mi motivación ha mejorado y me siento con más ganas de seguir adelante.</p>	<p>1</p>	<p>119</p>
<p>MARIA MERCEDES CASTRO CASTRO</p>	<p>1</p>	<p>Apreciación personal sobre la motivación profesional</p> <p>Sí, me siento muy motivada al utilizar las herramientas digitales, ya que facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje, además de hacer las clases más dinámicas e interesantes. Considero que el uso de la tecnología fortalece mis habilidades y me permite adaptarme mejor a las necesidades actuales de la educación.</p> <p>También me siento motivada con la gamificación, porque es una estrategia que despierta el interés de los estudiantes y los impulsa a participar activamente. Me parece una forma divertida y efectiva de aprender, donde se combina el juego con los objetivos educativos.</p> <p>Me resulta muy enriquecedor escuchar las experiencias de los docentes graduados, ya que sus testimonios y consejos sirven de guía para fortalecer mi formación profesional y prepararme mejor para el futuro desempeño docente.</p> <p>El área en la que me gustaría impartir clases es Informática, porque disfruto enseñar sobre el uso de las tecnologías y considero que es una herramienta clave para el desarrollo de competencias en los estudiantes.</p>	<p>1</p>	<p>238</p>

		<p>Sí, me considero apta para realizar mi planificación, ya que cuento con los conocimientos, la organización y la creatividad necesarias para diseñar clases efectivas que respondan a las necesidades de los estudiantes.</p> <p>Finalmente, me siento lista para el proceso de culminación de mi carrera, pues mi nivel de motivación ha mejorado notablemente. He adquirido confianza en mis capacidades y siento entusiasmo por continuar creciendo profesionalmente y poner en práctica todo lo aprendido.</p>		
ANGIE BELEN CABALLERO VERA	1	Luego de estar en el taller "motivación profesional" me siento más motivado en entusiasmado con querer utilizar herramientas digitales y gamificación en el aprendizaje. Si me parece ideal la participación docente graduado y escuchar las experiencias para así poder realizar mi propia planificación de clases y en el áreas que me gustaría dar clases sería en el de "informática" ya que tengo conocimiento y me encanta todo lo que está relacionado con la tecnología.	1	75
RUTH ELIZABETH AGUIRRE MORAN	1	<p>Me siento motivado al utilizar herramientas digitales, ya que facilitan el aprendizaje y permiten aplicar metodologías activas como la gamificación, la cual considero muy efectiva para incentivar la participación estudiantil. Escuchar las experiencias de docentes graduados fue enriquecedor y motivador para mi desarrollo profesional.</p> <p>Me interesa impartir clases en el área de informática, y me considero apto para planificar de manera efectiva. Actualmente, me siento preparado para culminar mi carrera, ya que mi motivación ha crecido al ver reflejados mis avances y aprendizajes.</p>	1	83
ERIKA SAMANTHA SISA SIZA	1	El taller de motivación profesional fue una experiencia muy enriquecedora que fortaleció mi interés por la docencia. Me sentí motivado al usar herramientas digitales y conocer sobre gamificación. Escuchar a docentes graduados fue inspirador. Me gustaría impartir clases en informática y considero que estoy preparado para culminar mi carrera con entusiasmo y compromiso.	1	53

<p>ELVIS JOEL GARCIA HERRERA</p>	<p>1</p>	<p>¿Se siente motivado al utilizar las herramientas digitales? SÍ, me siento bastante motivado al usar herramientas digitales, ya que facilitan el aprendizaje, permiten trabajar de manera más eficiente y fomentan la creatividad en las actividades académicas.</p> <p>¿Se siente motivado sobre la gamificación? SÍ, la gamificación me parece una estrategia muy interesante porque convierte el aprendizaje en una experiencia más dinámica, divertida e interactiva, lo que aumenta la participación y el interés de los estudiantes.</p> <p>¿Le parece ideal la participación del profesor graduado y escuchar las experiencias? Definitivamente. Escuchar las experiencias de un docente graduado es muy valioso, ya que nos brinda una perspectiva real de los desafíos y satisfacciones de la práctica profesional, además de servirnos como inspiración.</p> <p>¿En qué área le gustaría impartir clases (ciencias naturales, ciencias exactas, lengua y literatura, informática, entre otros)? Me gustaría impartir clases en el área de informática, porque considero que la tecnología es fundamental en la educación actual y me gustaría compartir mis conocimientos para ayudar a otros a desarrollar competencias digitales.</p> <p>¿Se considera apto para realizar su planificación? SÍ, me considero apto para realizar mi planificación, ya que cuento con los conocimientos necesarios para estructurar clases bien organizadas y adaptadas a las necesidades de los estudiantes.</p> <p>¿Considera que está listo para su proceso de culminación de carrera, dado que el nivel de motivación ha mejorado? SÍ, considero que estoy listo para culminar esta etapa, ya que mi nivel de motivación ha aumentado y me siento preparado para enfrentar con responsabilidad y entusiasmo los nuevos retos profesionales.</p>	<p>1</p>	<p>254</p>
<p>JOSTIN JOEL ZUMBA ZURITA</p>	<p>1</p>	<p>¿Se siente motivado al utilizar las herramientas digitales?</p>	<p>1</p>	<p>296</p>

Si me siento motivado porque las herramientas digitales le dan un plus a la clase, la hacen más dinámica y conectan mejor con los estudiantes de hoy, plataformas como Classroom, Kahoot, o hasta usar redes para debates, facilitan el aprendizaje y lo hacen más cercano a la realidad de los estudiantes.

¿Se siente motivado sobre la gamificación?

Así es la gamificación no solo juega, sino que motiva mediante retos, recompensas y trabajo en equipo, hace que los estudiantes se involucren casi sin darse cuenta y le pierdan el miedo a temas complicados.

Le parece ideal la participación del profesor graduado y escuchar las experiencias?

Cuando un docente recién graduado comparte su experiencia, trae ideas frescas, conoce las nuevas tendencias educativas y habla casi el mismo idioma que los estudiantes, eso inspira y acerca la teoría a la práctica real.

¿En qué área le gustaría impartir clases?

Me gustaría impartir clases en Informática, porque es un área en constante evolución, permite aplicar la tecnología directamente en el aula y es súper útil para el desarrollo de habilidades lógicas y creativas de los estudiantes.

¿Se considera apto para realizar su planificación?

Si considero apto porque durante la carrera he armado varias planificaciones y he visto de cerca cómo estructurar objetivos, actividades y evaluaciones, aunque sé que todavía me falta pulir detalles con la práctica, tengo las bases para hacerlo bien.

¿Considera que está listo para su proceso de culminación de carrera, dado que el nivel de motivación a mejora?

		<p>La motivación que he ganado durante este proceso me ha hecho dar cuenta de que estoy cerca de lograr mi meta, no quiere decir que no tenga nervios, pero siento que tengo las herramientas y el impulso para cerrar esta etapa con todo.</p>		
<p>DARIANA KRISMELLY VELIZ SANTILLAN</p>	<p>1</p>	<p>Me gustaría compartir mi apreciación sobre el taller de motivación profesional y responder a las interrogantes planteadas.</p> <p>*Motivación al utilizar herramientas digitales*</p> <p>Me siento motivado al utilizar herramientas digitales, ya que permiten diseñar sesiones de aprendizaje innovadoras y fortalecer competencias digitales en estudiantes y docentes. La integración de tecnologías en la educación es esencial para desarrollar habilidades necesarias en la sociedad actual.</p> <p>Motivación sobre la gamificación</p> <p>La gamificación es una estrategia efectiva para mejorar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes. Al utilizar elementos de juego en el aula, se puede aumentar la participación activa y promover la autonomía en el aprendizaje. Esto se logra mediante la creación de experiencias de aprendizaje motivadoras y trascendentes.</p> <p>*Participación del profesor graduado*</p> <p>Considero ideal la participación de docentes graduados y escuchar sus experiencias, ya que brindan una perspectiva valiosa y práctica sobre la aplicación de estrategias innovadoras en el aula. Esto permite aprender de sus aciertos y desafíos, y mejorar la propia práctica docente.</p> <p>*Área de interés para impartir clases*</p> <p>Me gustaría impartir clases en el área de informática, ya que es un campo en constante evolución y permite desarrollar</p>	<p>1</p>	<p>270</p>

		<p>habilidades digitales esenciales para el futuro.</p> <p>*Capacidad para realizar planificación*</p> <p>Me considero apto para realizar mi planificación, ya que he desarrollado habilidades en el diseño de sesiones de aprendizaje innovadoras y en la integración de tecnologías en la educación.</p> <p>*Preparación para el proceso de culminación de carrera*</p> <p>Considero que estoy en un buen nivel de motivación para mejorar y culminar mi carrera. La motivación es clave para alcanzar metas y superar desafíos, y estoy dispuesto a seguir aprendiendo y mejorando mis habilidades.</p>		
DEXI DENISE RUIZ SOLIZ	1	<p>Sí, me siento motivada al utilizar las herramientas digitales, ya que facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje, haciéndolo más dinámico e interesante tanto para el profesor como para los estudiantes.</p> <p>También me siento motivada con la gamificación, porque considero que es una estrategia muy efectiva para captar la atención de los estudiantes y promover su participación activa en las clases.</p> <p>Me parece ideal la participación de docentes graduados, ya que compartir sus experiencias es muy enriquecedor y permite aprender de situaciones reales que fortalecen nuestra formación profesional.</p> <p>El área en la que me gustaría impartir clases es Informática, porque me apasiona la tecnología y su aplicación en la educación.</p> <p>Sí, me considero apta para realizar mi planificación, ya que he adquirido los conocimientos y habilidades necesarios para estructurar clases que respondan a los objetivos educativos.</p>	1	168

		Finalmente, considero que estoy lista para el proceso de culminación de carrera, ya que mi nivel de motivación ha mejorado notablemente. Me siento comprometida, segura y entusiasmada por iniciar mi etapa profesional.		
JHON ALEXIS MOROCHO GUALPA	1	<p>1. Sí me siento motivado porque facilitan y modernizan el aprendizaje.</p> <p>2. Sí porque hace las clases más dinámicas y entretenidas.</p> <p>3. Sí es muy útil para aprender de su práctica profesional.</p> <p>4. En informática.</p> <p>5. Sí me considero preparado para planificar correctamente.</p> <p>6. Sí estoy motivado y listo para culminar con éxito</p>	1	47
ALESSA NAYELY CONTRERAS NAZARENO	1	<p>Me siento muy motivada al utilizar las herramientas digitales, ya que facilitan el aprendizaje, permiten innovar y hacer las clases más dinámicas. La gamificación también me motiva, porque convierte el aprendizaje en algo divertido e interactivo, ayudando a mantener el interés de los estudiantes.</p> <p>Me parece muy importante la participación de los docentes graduados y escuchar sus experiencias, ya que sirven como guía e inspiración para seguir mejorando profesionalmente.</p> <p>El área en la que me gustaría impartir clases es Informática, porque me apasiona la tecnología y su aplicación en la educación.</p> <p>Considero que soy apta para realizar mi planificación, ya que comprendo la importancia de organizar las actividades pedagógicas de manera clara y con objetivos bien definidos.</p>	1	150

		Finalmente, considero que estoy lista para culminar mi carrera, ya que mi nivel de motivación ha mejorado significativamente. Tengo el deseo y la determinación de seguir creciendo como profesional comprometida con la educación.		
SHEYLA NASHELY COLOMA BENITEZ	1	<p>1. Sí, por su potencial para clases dinámicas y actualizadas.</p> <p>2. Sí, por su capacidad de aumentar el compromiso del estudiante.</p> <p>3. Ideal y necesario, ofrece una visión práctica</p> <p>4. Informática</p> <p>5. Sí, poseo las habilidades para diseñar planes coherentes.</p> <p>6. Sí, me siento listo y seguro. La motivación ha reforzado mi vocación.</p>	1	53
MARIA ALEXANDRA RIOS NARANJO	1	<p>¿Se siente motivado al utilizar las herramientas digitales?</p> <p>Sí, me siento motivado al utilizar herramientas digitales, ya que facilitan tanto el proceso de enseñanza como el de aprendizaje. Me permiten crear clases más dinámicas, interactivas y accesibles para los estudiantes, además de mejorar mi propia organización como docentes</p> <p>¿Se siente motivado sobre la gamificación?</p> <p>Considero que la gamificación es una excelente estrategia pedagógica. Me motiva porque transforma el aprendizaje en una experiencia más atractiva para los estudiantes, fomenta la participación activa y refuerza los contenidos de una manera lúdica pero significativa.</p> <p>¿Le parece ideal la participación del profesor graduado y escuchar las experiencias?</p>	1	291

		<p>Sí, fue muy enriquecedor escuchar las experiencias de un docente graduado. Su testimonio brindó una perspectiva real y motivadora sobre el ejercicio profesional, y sus consejos fueron valiosos para entender los desafíos y recompensas que nos esperan como futuros docentes.</p> <p>¿En qué área le gustaría impartir clases?</p> <p>Me gustaría impartir clases en el área de "Informática", ya que es un campo que me apasiona y en el que me siento con las competencias necesarias para compartir conocimientos y motivar a los estudiantes.</p> <p>¿Se considera apto para realizar su planificación?</p> <p>Sí, me considero apto para realizar la planificación educativa. He adquirido los conocimientos teóricos y prácticos necesarios durante la carrera, y me siento capaz de diseñar actividades, contenidos y evaluaciones acordes a las necesidades del grupo.</p> <p>¿Considera que está listo para su proceso de culminación de carrera, dado que el nivel de motivación ha mejorado?</p> <p>Sí, considero que estoy listo para culminar mi carrera. Este taller ha reforzado mi motivación, y me ha hecho reflexionar sobre mi vocación y el impacto que puedo tener como docente. Me siento comprometido con mi formación y con el ejercicio de la profesión.</p>		
<p>KERLY FERNANDA CAMBO CAMBO</p>	<p>1</p>	<p>1. Sí, debido a su potencial para desarrollar clases interactivas y actualizadas.</p> <p>2. Sí, porque fomenta una mayor participación e interés por parte del estudiante.</p> <p>3. Es fundamental y apropiado, ya que brinda una perspectiva práctica.</p>	<p>1</p>	<p>76</p>

		<p>4. Sí me siento motivada porque facilitan el aprendizaje y hacen más dinámico el trabajo.</p> <p>5. Sí, cuento con las competencias necesarias para elaborar planes bien estructurados.</p> <p>6. Sí, me siento preparado y confiado; la motivación ha fortalecido mi vocación.</p>		
JACSELY BEATRIZ ALCIVAR VARGAS	1	<p>1. Sí me siento motivada porque facilitan el aprendizaje y hacen más dinámico el trabajo.</p> <p>2. Sí porque hace las clases más entretenidas y fomenta la participación.</p> <p>3. Sí me parece muy enriquecedor aprender de sus experiencias y consejos.</p> <p>4. Me gustaría impartir clases en Informática, porque es un área innovadora y con muchas herramientas útiles para la educación.</p> <p>5. Sí me considero capaz y organizado para hacerlo correctamente.</p> <p>6. Sí me siento preparado y con la motivación necesaria para culminar mi carrera.</p> <p>7. El taller me ayudó a fortalecer mi motivación profesional, a valorar el uso de herramientas digitales y a reafirmar mi compromiso con mi formación docente.</p>	1	102
EVELYN CAROLINA ARANA SUAREZ	1	<p>En cuanto al uso de herramientas digitales, me siento bastante motivado, ya que considero que facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje, permitiendo crear clases más dinámicas, atractivas e interactivas para los estudiantes. Respecto a la gamificación, también me motiva mucho, porque a través del juego se puede despertar el interés de los estudiantes y fomentar su participación activa en las actividades académicas.</p>	1	176

		<p>Me llama la atención tanto la participación del profesor graduado y poder escuchar sus experiencias, ya que sus vivencias profesionales brindan una perspectiva real sobre los retos y satisfacciones que implica la labor educativa, lo cual resulta inspirador y enriquecedor. Por otro lado implementaría en la área de informática para obtener más conocimiento.</p> <p>Sí me considero apto para realizar mi planificación, puesto que comprendo la importancia de organizar y estructurar las clases con objetivos claros, estrategias adecuadas. Y como último punto estoy lista para mi proceso de culminación de carrera, ya que mi nivel de motivación ha mejorado notablemente. Me siento comprometido, con más confianza y con deseos de aplicar todos los conocimientos adquiridos.</p>		
<p>NINOSKA YAMILETH NARANJO MATOS</p>	<p>1</p>	<p>Me siento bien motivada al usar herramientas digitales porque hacen que las clases sean más dinámicas y creativas. La gamificación me gusta mucho porque hace que el aprendizaje sea más entretenido y los estudiantes participen más con ganas.</p> <p>Creo que es muy positivo que los docentes graduados compartan sus experiencias, ya que eso nos ayuda a prepararnos mejor y aprender de situaciones reales.</p> <p>En cuanto a la materia que me gustaría enseñar, creo que sería informática porque me interesa mucho la tecnología y cómo se puede usar para enseñar, aunque también me atraen ciencias naturales por su importancia para los estudiantes.</p> <p>Siento que estoy preparada para hacer mi planificación, porque tengo claro qué quiero lograr en mis clases y cómo usar recursos digitales junto con métodos activos para enseñar.</p> <p>Por último, pienso que ya estoy lista para terminar mi carrera, porque mi motivación ha crecido bastante gracias a todo lo que he aprendido y vivido, y eso me hace</p>	<p>1</p>	<p>168</p>

		sentir con muchas ganas y comprometida con mi profesión.		
EDILMA DANIELA MUÑOZ MINDIOLA	1	<p>Me siento muy motivada al incorporar herramientas digitales en mis clases, ya que facilitan el aprendizaje, permiten innovar y hacen que las lecciones sean más dinámicas y atractivas para los estudiantes. La gamificación también me inspira, porque transforma el aprendizaje en una experiencia divertida e interactiva, ayudando a mantener el interés y la participación de los estudiantes.</p> <p>Considero muy valiosa la participación de docentes experimentados y la oportunidad de escuchar sus experiencias, ya que estas sirven como guía y motivación para seguir mejorando profesionalmente.</p> <p>El área en la que me gustaría impartir clases es Informática, porque me apasiona la tecnología y su aplicación en la educación para potenciar el aprendizaje de los estudiantes.</p> <p>Siento que estoy preparada para realizar una planificación efectiva, pues comprendo la importancia de organizar las actividades pedagógicas de manera clara, con objetivos definidos y estrategias que promuevan el aprendizaje significativo.</p>	1	144
ANGEL IVAN FARIAS VALLE	1	<p>Apreciación personal</p> <p>Me siento motivado al utilizar las herramientas digitales porque facilitan el aprendizaje y hacen las clases más dinámicas. La gamificación también me parece una excelente estrategia, ya que vuelve el aprendizaje más entretenido y participativo.</p> <p>Valoro mucho escuchar las experiencias de los docentes graduados, pues inspiran y ayudan a comprender mejor la práctica educativa.</p> <p>Me gustaría impartir clases en el área de Informática, ya que me apasiona la tecnología. Me considero apto para</p>	1	92

		realizar mi planificación y preparado para culminar mi carrera, porque mi motivación y compromiso han aumentado significativamente.		
CECIBEL PAMELA GUTIERREZ CASTRO	1	<p>Sí me siento motivada al utilizar las herramientas digitales porque son de gran ayuda para aprender de una manera más práctica. También me siento motivada con la gamificación, ya que hace que el aprendizaje sea dinámico y entretenido. Me parece ideal la participación del profesor graduado y escuchar sus experiencias, porque aportan mucho a nuestro proceso formativo.</p> <p>Me gustaría impartir clases en el área de informática, ya que me identifico con el uso de la tecnología. Me considero apta para realizar mi planificación con responsabilidad y organización. Estoy lista para mi proceso de culminación de carrera, dado que mi nivel de motivación ha mejorado.</p>	1	104
LUISA ALEXANDRA MORAN AVILES	1	<p>¿Se siente motivado al utilizar las herramientas digitales. Se siente motivado sobre la gamificación?</p> <p>Si me siento motivada al utilizar las herramientas digitales, ya que considero que éstas hacen que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea dinámico, interactivo y divertido a la hora de aprender. Tanto la gamificación como cada una de las herramientas digitales hacen el proceso del aprendizaje sea un aprendizaje significativo.</p> <p>¿En qué área le gustaría impartir clases (ciencias naturales, ciencias exactas, lengua literatura, informática entre otros)?</p> <p>Me gustaría impartir clases en el área de informática sin embargo pienso que estoy preparada para impartir clases en cualquier área. En cuanto a la planificación si considero que estoy apta para realizarlas</p>	1	157

		<p>¿Considera que está listo para su proceso de culminación de carrera, dado que el nivel de motivación a mejora?</p> <p>Si más que lista estoy preparada ya que durante mi proceso de estudio he adquiridos los conocimientos que me permitirán ser una gran docente.</p>		
AMANDA MARILU SANCHEZ NUÑEZ	1	<p>Me siento muy motivada al utilizar las herramientas digitales, ya que hacen el aprendizaje más dinámico e interesante. También me motiva la gamificación, porque aprender jugando despierta el entusiasmo y la participación de los estudiantes.</p> <p>Valoro mucho la participación del profesor graduado, pues sus experiencias inspiran y orientan en nuestro camino profesional. Me gustaría impartir clases en el área de Informática, ya que combina la tecnología con la educación.</p> <p>Me considero apta para realizar mi planificación y preparada para mi proceso de culminación de carrera, porque mi nivel de motivación ha mejorado y me siento segura y comprometida con mi formación docente.</p>	1	102
DANIELA MICHELLE MUÑOZ AROCA	1	<p>¿Se siente motivado al utilizar las herramientas digitales?</p> <p>Si ya que son esenciales para enseñar Informática de forma más actualizada las herramientas digitales no solo hacen las clases más dinámicas y prácticas, sino que también se puede conectar con la realidad.</p> <p>¿Se siente motivado sobre la gamificación?</p> <p>Si ya que nos permite transforma temas complejos en retos atractivos, ya que los estudiantes aprenden mejor cuando se divierten resolviendo problemas.</p> <p>¿Le parece ideal la participación del profesor graduado y escuchar las experiencias?</p>	1	182

		<p>Por supuesto debido a que al escuchar sus experiencias reales como docente y dificultades nos preparan mejor para enfrentar el aula con seguridad y creatividad.</p> <p>¿En qué área le gustaría impartir clases (ciencias naturales, ciencias exactas, lengua literatura, informática entre otros)?</p> <p>Me gustaría en el área de la informática considerando que es un campo en constante evolución y con gran impacto en la vida de las personas.</p> <p>¿Se considera apto para realizar su planificación?</p> <p>Por supuesto debido a que a lo largo de la carrera hemos desarrollado habilidades para diseñar planificaciones didácticas que sean coherentes, flexibles y centradas en el estudiante.</p>		
ROSA ELVIRA PUEBLA CARRIEL	1	<p>1.¿Se siente motivado al utilizar las herramientas digitales?</p> <p>Me siento muy motivado al utilizar herramientas digitales. Estas herramientas no solo facilitan la comprensión de conceptos abstractos, sino que también preparan a los futuros profesionales para el entorno laboral, que es cada vez más digitalizado.</p> <p>2.¿Se siente motivado sobre la gamificación?</p> <p>Me siento bastante motivado con la gamificación. Considero que transforma las actividades de aprendizaje, a veces percibidas como tediosas, en experiencias retadoras y atractivas.</p> <p>3. ¿Le parece ideal la participación del profesor graduado y escuchar las experiencias?</p> <p>Me parece absolutamente ideal la participación del profesor graduado y escuchar sus experiencias. Esto ofrece</p>	1	210

		<p>una perspectiva real y práctica que complementa la teoría.</p> <p>4. ¿En qué área le gustaría impartir clases (ciencias naturales, ciencias exactas, lengua literatura, informática entre otros)?</p> <p>Me gustaría impartir clases en el área de Informática. Específicamente, en temas como:</p> <p>Programación y Desarrollo de Software (Pensamiento Lógico y Algoritmia).</p> <p>5. ¿Se considera apto para realizar su planificación?</p> <p>Considero que sí me considero apto para realizar mi planificación. A lo largo de la carrera, hemos desarrollado las competencias necesarias</p> <p>6. ¿Considera que está listo para su proceso de culminación de carrera, dado que el nivel de motivación a mejora?</p> <p>Considero que sí, estoy lista para mi proceso de culminación de carrera.</p>		
JOSE CARLOS GOMEZ RODRIGUEZ	1	<p>En mi experiencia, me siento bastante motivado al utilizar las herramientas digitales, ya que considero que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje y permiten innovar en la manera de transmitir conocimientos. Además, la gamificación me resulta una estrategia muy interesante, pues promueve la participación activa de los estudiantes y convierte el aprendizaje en una experiencia más dinámica y divertida.</p> <p>Me parece ideal la participación de docentes graduados y escuchar sus experiencias, porque aportan una visión real del campo laboral y ayudan a fortalecer nuestra vocación profesional. En cuanto al área en la que me gustaría impartir clases, me inclino por (puedes poner aquí la tuya, por ejemplo: Ciencias Naturales / Lengua y Literatura / Informática), ya que me apasiona</p>	1	184

		<p>compartir conocimientos y despertar la curiosidad en los estudiantes.</p> <p>Considero que soy apto para realizar mi planificación, ya que cuento con las bases teóricas y metodológicas necesarias para organizar las actividades de forma clara y efectiva. Finalmente, creo que estoy listo para iniciar mi proceso de culminación de carrera, porque mi nivel de motivación ha mejorado significativamente y me siento comprometido con alcanzar mis metas profesionales.</p>		
JOHANNA CRISTINA MORALES ACOSTA	1	<p>1- Sí me siento motivado al utilizar las herramientas digitales.</p> <p>2- Sí la gamificación me resulta motivadora y dinámica.</p> <p>3- Sí me parece ideal la participación del profesor graduado y escuchar sus experiencias.</p> <p>4- Me gustaría impartir clases en el área de informática.</p> <p>5- Sí me considero apto para realizar mi planificación.</p> <p>6- Sí considero que estoy listo para culminar mi carrera, mi motivación ha mejorado notablemente.</p>	1	62
MARIA TERESA CARRIEL MACIAS	1	<p>Me siento motivada al usar herramientas digitales, porque hacen las clases más interesantes y ayudan a captar mejor la atención de los estudiantes. La gamificación también me motiva, ya que permite aprender jugando y fomenta la participación.</p> <p>Valoro mucho escuchar las experiencias de los docentes graduados, porque sus vivencias inspiran y ayudan a prepararse mejor para la práctica profesional.</p> <p>Me gustaría impartir clases en Lenguaje y Matemáticas, porque son áreas esenciales para desarrollar la comunicación y el pensamiento lógico en los estudiantes.</p> <p>Me considero apta para realizar mi planificación, ya que tengo las bases</p>	1	126

		<p>necesarias para organizar clases creativas e interactivas.</p> <p>Siento que estoy lista para culminar mi carrera, ya que mi motivación ha aumentado y tengo un compromiso real con seguir creciendo como futura docente.</p>		
<p>KIMBERLY BARBARA BOLAÑOS ALVARADO</p>	<p>1</p>	<p>Me siento altamente motivado al incorporar herramientas digitales en el proceso educativo. Estas tecnologías no solo enriquecen la experiencia de aprendizaje, sino que también permiten una enseñanza más dinámica, interactiva y adaptada a las necesidades actuales de los estudiantes.</p> <p>La gamificación representa una estrategia pedagógica que despierta entusiasmo tanto en docentes como en estudiantes. Me motiva especialmente por su capacidad de transformar el aula en un espacio lúdico, participativo y retador, donde el aprendizaje se vuelve significativo y emocionalmente positivo.</p> <p>Considero ideal y enriquecedor que docentes graduados compartan sus experiencias. Escuchar sus trayectorias, desafíos y logros aporta una visión realista y motivadora del ejercicio profesional, además de fomentar el aprendizaje colaborativo entre pares. Me siento especialmente atraído por el área de Lengua y Literatura, ya que permite explorar la expresión, la creatividad y el pensamiento crítico. Esta disciplina ofrece un espacio para conectar con las emociones, la cultura y la identidad de los estudiantes. Me considero apto para desarrollar una planificación educativa coherente, estructurada y flexible.</p> <p>Entiendo la importancia de diseñar actividades que respondan a los objetivos curriculares, pero también que se adapten a los intereses y ritmos de aprendizaje de los estudiantes. Siento que estoy listo para culminar mi carrera, ya que mi nivel de motivación ha mejorado significativamente. Me encuentro más consciente de mis fortalezas, más comprometido con mi formación y más entusiasmado por</p>	<p>1</p>	<p>232</p>

		contribuir de manera auténtica y profesional al ámbito educativo.		
--	--	---	--	--

Fecha inicial:			Cierre de foro:	
	mailed	MENSAJE	CANT. DE MENSAJES	CANT. PALABRAS
ISAAC ELIAS BEJARANO CABELLO	1	<p>Durante el proceso formativo, me he sentido altamente motivado al utilizar las herramientas digitales, ya que considero que son un apoyo fundamental para dinamizar el aprendizaje y facilitar la comprensión de los contenidos.</p> <p>Asimismo, la gamificación ha sido una estrategia que me inspira y motiva, pues convierte el aprendizaje en una experiencia más participativa, entretenida y significativa.</p> <p>En cuanto a mis intereses profesionales, me gustaría impartir clases en el área de Informática, debido a mi afinidad con la tecnología, la innovación educativa y la constante actualización que este campo exige. Considero que poseo las aptitudes necesarias para realizar una planificación pedagógica adecuada, estructurada y coherente con los objetivos educativos.</p>	1	109
CARLOS JOEL MUÑOZ MUÑOZ	1	<p>Con toda la sinceridad después del taller "motivación profesional" me siento más motivado en entusiasmado con querer utilizar herramientas digitales y gamificación en el aprendizaje. Si me parece ideal la participación docente graduado y escuchar las experiencias para así poder realizar mi propia planificación de clases y en el áreas que me gustaría dar clases sería en el de "informática" ya que tengo conocimiento y me encanta todo lo que está relacionado con la tecnología.</p>	1	75
CLAUDIA GABRIELA VERGARA COLOMBATTI	1	<p>Me siento motivada al usar herramientas digitales, ya que facilitan el aprendizaje y hacen las clases más dinámicas. La gamificación me parece una estrategia muy útil para mantener el interés de los estudiantes. Considero valiosa la participación de docentes graduados, porque sus experiencias inspiran y orientan nuestro desarrollo profesional.</p> <p>Me gustaría impartir clases en el área de Lengua y Literatura, pues disfruto promover la lectura y la expresión. Me considero apto para planificar mis clases y creo estar preparado para culminar mi</p>	1	91

		carrera, ya que mi motivación y compromiso han aumentado significativamente.		
MARIO JOSE MORA SALAS	1	<p>1. ¿Se siente motivado al utilizar las herramientas digitales?</p> <p>Si, considero que en la actualidad son indispensables para el profesor, sin ellas se pierde el nivel de educación que tanto se busca.</p> <p>2. ¿Se siente motivado por la gamificación?</p> <p>Sí, es algo poco aplicado, pero las veces que se implementa da resultados prometedores.</p> <p>3.¿ Le parece ideal la participación del profesor graduado y escuchar las experiencias?</p> <p>Sí, me parece ideal la participación del profesor graduado, ya que sus aportes y experiencias resultan muy enriquecedores para los estudiantes.</p> <p>4. ¿En qué área le gustaría impartir clases?</p> <p>Me gustaría en todas las áreas, pero la que más escogería siempre es literatura; estoy muy apto para todo su contenido y podría impulsar conocimiento filosófico por medio de la literatura. es algo que necesita la juventud actual.</p> <p>5. ¿Se considera apto para realizar su planificación?</p> <p>si, ya he hecho planificaciones antes</p> <p>6. ¿Considera que está listo para su proceso de culminación de carrera, dado que el nivel de motivación a mejora?</p> <p>Más que listo.</p>	1	169

<p>SILVIA JOMAIRA ARIAS HAZ</p>	<p>1</p>	<p>Me siento motivada al usar herramientas digitales y aplicar la gamificación, ya que facilitan un aprendizaje dinámico. Valoro las experiencias de los docentes graduados porque enriquecen mi formación. Me gustaría impartir clases en el área de informática, ya que disfruto enseñar sobre tecnología y su aplicación educativa. Me considero apto para planificar mis clases y preparado para culminar mi carrera, pues mi motivación profesional ha crecido notablemente.</p>	<p>1</p>	<p>67</p>
<p>LOIDA MERCEDES SUAREZ GARCIA</p>	<p>1</p>	<p>Me siento motivada al utilizar herramientas digitales, ya que facilitan y hacen más dinámico el aprendizaje. La gamificación me parece una excelente estrategia para motivar a los estudiantes. Escuchar las experiencias del profesor graduado fue inspirador y fortaleció mi compromiso con la docencia. Me gustaría impartir clases en el área de informática, donde puedo desarrollar la creatividad y el pensamiento crítico. Considero que estoy lista para culminar mi carrera, con una motivación renovada y deseos de seguir creciendo profesionalmente.</p>	<p>1</p>	<p>79</p>
<p>JEANGELLY JACQUELINE SANCHEZ ORTEGA</p>	<p>1</p>	<p>La verdad, sí me siento motivada al usar las herramientas digitales porque hacen que todo sea más práctico y me ayudan a aprender de una forma más interactiva. También me gusta la idea de la gamificación, ya que aprender jugando o con dinámicas hace que las clases sean más entretenidas. Me parece muy bueno que los docentes graduados compartan sus experiencias, porque eso motiva y da una idea de cómo es el trabajo real. A mí me gustaría dar clases en el área de informática, ya que me llama mucho la atención la tecnología y todo lo que se puede hacer con ella. Siento que estoy preparada para hacer mi planificación, porque he aprendido cómo organizar bien mis ideas y actividades. Y sí, creo que estoy listo para culminar mi carrera, me siento más motivado y con muchas ganas de seguir creciendo como profesional.</p>	<p>1</p>	<p>144</p>

LILIANA MARIA ARRIAGA NIVELA	1	<p>Desde mi punto de vista, puedo considerar que me siento muy motivada al utilizar herramientas digitales, ya que estas fortalecen mis competencias tecnológicas y facilitan la enseñanza de manera más dinámica e interactiva. La gamificación también me resulta una estrategia muy interesante, porque convierte el aprendizaje en una experiencia divertida y participativa, logrando captar la atención de los estudiantes. Por lo que, considero que escuchar las experiencias de los docentes graduados es muy valioso, ya que sus vivencias profesionales nos orientan y nos inspiran a mejorar continuamente. En mi caso, el área en la que me gustaría impartir clases es la informática, porque tengo conocimientos con esta asignatura; disfruto trabajar con la tecnología y considero que puedo contribuir significativamente al desarrollo de habilidades digitales en mis futuros estudiantes.</p>	1	128
VALERIA NICOLE MONSERRATE NUÑEZ	1	<p>1. ¿Se siente motivada al utilizar las herramientas digitales?</p> <p>Sí, me siento muy motivada porque las herramientas digitales facilitan mucho el aprendizaje y permiten innovar en la manera de enseñar. Además, me ayudan a mantenerme actualizada con la tecnología que hoy es indispensable en el ámbito educativo y profesional.</p> <p>2. ¿Se siente motivada sobre la gamificación?</p> <p>Definitivamente sí. La gamificación convierte el aprendizaje en algo más divertido e interactivo. Me parece una excelente estrategia para mantener la atención de los estudiantes y fomentar la participación activa en clase.</p> <p>3. ¿Le parece ideal la participación del profesor graduado y escuchar las experiencias?</p> <p>Sí, escuchar las experiencias de los docentes graduados es muy enriquecedor. Sus vivencias nos inspiran y orientan sobre los retos y</p>	1	281

		<p>satisfacciones que implica ejercer la profesión docente con vocación y compromiso.</p> <p>4. ¿En qué área le gustaría impartir clases (ciencias naturales, ciencias exactas, lengua y literatura, informática, entre otros)?</p> <p>Me gustaría impartir clases en el área de informática educativa, porque combina la tecnología con la pedagogía, y me apasiona enseñar a otros cómo aprovechar las TIC para mejorar los procesos de aprendizaje.</p> <p>5. ¿Se considera apta para realizar su planificación?</p> <p>Sí, me considero apta. Durante la carrera he adquirido las competencias necesarias para elaborar planificaciones educativas coherentes, con objetivos claros y actividades acordes al nivel de los estudiantes.</p> <p>6. ¿Considera que está lista para su proceso de culminación de carrera, dado que el nivel de motivación ha mejorado?</p> <p>Sí, me siento lista para culminar mi carrera. Mi nivel de motivación ha crecido mucho gracias a los talleres, las prácticas y el acompañamiento de mis docentes. Estoy convencida de que todo lo aprendido será la base para seguir creciendo profesionalmente.</p>		
BRYAN JOSUE ROBALINO BARCO	1	<p>Si me siento motivado al utilizar las herramientas digitales, porque facilitan el aprendizaje, permiten innovar en las clases y hacerlas más dinámicas.</p> <p>Considero que la gamificación también es una estrategia muy interesante, porque convierte el aprendizaje en una experiencia divertida y participativa.</p> <p>Me parece ideal la participación de docentes graduados, ya que escuchar sus experiencias permite conocer los desafíos reales del campo educativo y aprender de sus prácticas y consejos.</p>	1	137

		<p>Me gustaría impartir clases en el área de informática, porque me gusta la tecnología y considero que es fundamental para el desarrollo de las nuevas generaciones.</p> <p>Si me considero apto para realizar mi planificación, ya que he adquirido las herramientas necesarias para organizar, diseñar y ejecutar clases.</p> <p>Considero que si estoy listo para mi proceso de culminación de carrera, pues mi nivel de motivación ha mejorado significativamente.</p>		
MICHAEL STEVEN MORALES MEDINA	1	<p>1. ¿Se siente motivado al utilizar las herramientas digitales?</p> <p>Sí, me siento bastante motivado al usar herramientas digitales porque facilitan mucho el aprendizaje y la organización académica.</p> <p>2. ¿Se siente motivado sobre la gamificación?</p> <p>Sí, la gamificación me parece una estrategia muy interesante porque hace que el proceso de aprendizaje sea más entretenido e interactivo.</p> <p>3. ¿Le parece ideal la participación del profesor graduado y escuchar las experiencias?</p> <p>Definitivamente. Escuchar las experiencias de un docente graduado es muy enriquecedor, ya que nos permite tener una visión más real de lo que nos espera en el campo profesional.</p> <p>4. ¿En qué área le gustaría impartir clases (ciencias naturales, ciencias exactas, lengua y literatura, informática, entre otros)?</p> <p>Me gustaría impartir clases en el área de informática, porque siento que es un campo con mucho futuro y donde puedo aplicar mis conocimientos para ayudar a</p>	1	197

		<p>otros a comprender herramientas que son clave en la actualidad.</p> <p>5. ¿Se considera apto para realizar su planificación?</p> <p>Sí, me considero apto para planificar mis clases.</p> <p>6. ¿Considera que está listo para su proceso de culminación de carrera, dado que el nivel de motivación ha mejorado?</p> <p>Sí, considero que estoy listo para culminar esta etapa.</p>		
<p>KARLA VANESSA YANEZ JIMENEZ</p>	<p>1</p>	<p>¿Se siente motivado al utilizar las herramientas digitales?</p> <p>Si, más que motivada ya que me ayuda a motivarme a enseñar de esta manera a los estudiantes por medio de las TIC</p> <p>¿Se siente motivado sobre la gamificación?</p> <p>Si, ya que ayudan a motivar a los estudiantes a ver la clase de otra perspectiva más divertida</p> <p>¿Le parece ideal la participación del profesor graduado y escuchar las experiencias?</p> <p>Si, ya que me ayudarían a entender y escuchar los nuevos consejos y me gusta aprender cosas nuevas</p> <p>¿En qué área le gustaría impartir clases (ciencias naturales, ciencias exactas, lengua literatura, informática entre otros)?</p> <p>Me gustaría empezar con filosofía, ya que explora grandes preguntas de la vida y desarrolla habilidades de pensamiento crítico.</p>	<p>1</p>	<p>159</p>

		<p>¿Se considera apto para realizar su planificación?</p> <p>Si, ya tengo experiencia en hacer planificaciones.</p> <p>¿Considera que esta listo para su proceso de culminación de carrera, dado que el nivel de motivación a mejora?</p> <p>Si, más que lista y preparada.</p>		
EVA PATRICIA MORA MANZABA	1	<p>Me siento motivada al utilizar herramientas digitales y aplicar la gamificación, ya que hacen que el proceso de enseñanza sea más atractivo y participativo. Considero muy enriquecedor escuchar a docentes titulados, porque sus experiencias aportan inspiración y aprendizaje.</p> <p>Deseo desenvolverme en el área de informática, pues la tecnología es una de mis principales pasiones. Me siento preparada para planificar mis clases con responsabilidad y creatividad. Estoy lista para cerrar esta etapa académica con entusiasmo y compromiso profesional.</p>	1	77
BAYRON FERNANDO SANTILLAN VERA	1	<p>Desde mi punto de vista me siento muy motivado al utilizar herramientas educativas digitales y aplicar de manera significativa la gamificación, ya que me permite desarrollar aprendizaje muy dinámico que me ayudan en mi formación profesional. Agradezco todas y cada una de las diferentes etapas que han sido parte de mis experiencias, me gustaría dar clase en el área de la informática porque mediante las distintas herramientas podría mejorar la calidad de educación de cada uno de mis estudiantes, en cuanto a lo que concierne a la planificación adaptaría todo lo necesario y si me siento apto para poder realizar una planificación muy valiosa.</p>	1	105

<p>GERMAN ANDRES LAJE PLUAS</p>	<p>1</p>	<p>En el taller sobre motivación profesional, puedo decir que sí me siento motivado al usar herramientas digitales, ya que hacen el trabajo más práctico y ayudan mucho en el aprendizaje, me llama bastante la atención la gamificación, porque hace que enseñar y aprender sea más divertido. Las experiencias me dejaron varias enseñanzas y me motivaron aún más y si tuviera que elegir un área para dar clases, me gustaría que sea Informática. Siento que estoy preparado para hacer mi planificación, ya que entiendo cómo organizar mis clases y lo que quiero enseñar. En general, creo que estoy listo para terminar mi carrera, porque he notado que mi motivación ha mejorado y me siento con más ganas de seguir adelante.</p>	<p>1</p>	<p>119</p>
<p>MARIA MERCEDES CASTRO CASTRO</p>	<p>1</p>	<p>Apreciación personal sobre la motivación profesional</p> <p>Sí, me siento muy motivada al utilizar las herramientas digitales, ya que facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje, además de hacer las clases más dinámicas e interesantes. Considero que el uso de la tecnología fortalece mis habilidades y me permite adaptarme mejor a las necesidades actuales de la educación.</p> <p>También me siento motivada con la gamificación, porque es una estrategia que despierta el interés de los estudiantes y los impulsa a participar activamente. Me parece una forma divertida y efectiva de aprender, donde se combina el juego con los objetivos educativos.</p> <p>Me resulta muy enriquecedor escuchar las experiencias de los docentes graduados, ya que sus testimonios y consejos sirven de guía para fortalecer mi formación profesional y prepararme mejor para el futuro desempeño docente.</p> <p>El área en la que me gustaría impartir clases es Informática, porque disfruto enseñar sobre el uso de las tecnologías y considero que es una herramienta clave para el desarrollo de competencias en los estudiantes.</p>	<p>1</p>	<p>238</p>

		<p>Sí, me considero apta para realizar mi planificación, ya que cuento con los conocimientos, la organización y la creatividad necesarias para diseñar clases efectivas que respondan a las necesidades de los estudiantes.</p> <p>Finalmente, me siento lista para el proceso de culminación de mi carrera, pues mi nivel de motivación ha mejorado notablemente. He adquirido confianza en mis capacidades y siento entusiasmo por continuar creciendo profesionalmente y poner en práctica todo lo aprendido.</p>		
ANGIE BELEN CABALLERO VERA	1	<p>Luego de estar en el taller "motivación profesional" me siento más motivado en entusiasmado con querer utilizar herramientas digitales y gamificación en el aprendizaje. Si me parece ideal la participación docente graduado y escuchar las experiencias para así poder realizar mi propia planificación de clases y en el área que me gustaría dar clases sería en el de "informática" ya que tengo conocimiento y me encanta todo lo que está relacionado con la tecnología.</p>	1	75
RUTH ELIZABETH AGUIRRE MORAN	1	<p>Me siento motivado al utilizar herramientas digitales, ya que facilitan el aprendizaje y permiten aplicar metodologías activas como la gamificación, la cual considero muy efectiva para incentivar la participación estudiantil. Escuchar las experiencias de docentes graduados fue enriquecedor y motivador para mi desarrollo profesional.</p> <p>Me interesa impartir clases en el área de informática, y me considero apto para planificar de manera efectiva. Actualmente, me siento preparado para culminar mi carrera, ya que mi motivación ha crecido al ver reflejados mis avances y aprendizajes.</p>	1	83
ERIKA SAMANTHA SISA SIZA	1	<p>El taller de motivación profesional fue una experiencia muy enriquecedora que fortaleció mi interés por la docencia. Me sentí motivado al usar herramientas digitales y conocer sobre gamificación. Escuchar a docentes graduados fue inspirador. Me gustaría impartir clases en informática y considero que estoy preparado para culminar mi carrera con entusiasmo y compromiso.</p>	1	53

<p>ELVIS JOEL GARCIA HERRERA</p>	<p>1</p>	<p>¿Se siente motivado al utilizar las herramientas digitales? SÍ, me siento bastante motivado al usar herramientas digitales, ya que facilitan el aprendizaje, permiten trabajar de manera más eficiente y fomentan la creatividad en las actividades académicas.</p> <p>¿Se siente motivado sobre la gamificación? SÍ, la gamificación me parece una estrategia muy interesante porque convierte el aprendizaje en una experiencia más dinámica, divertida e interactiva, lo que aumenta la participación y el interés de los estudiantes.</p> <p>¿Le parece ideal la participación del profesor graduado y escuchar las experiencias? Definitivamente. Escuchar las experiencias de un docente graduado es muy valioso, ya que nos brinda una perspectiva real de los desafíos y satisfacciones de la práctica profesional, además de servirnos como inspiración.</p> <p>¿En qué área le gustaría impartir clases (ciencias naturales, ciencias exactas, lengua y literatura, informática, entre otros)? Me gustaría impartir clases en el área de informática, porque considero que la tecnología es fundamental en la educación actual y me gustaría compartir mis conocimientos para ayudar a otros a desarrollar competencias digitales.</p> <p>¿Se considera apto para realizar su planificación? SÍ, me considero apto para realizar mi planificación, ya que cuento con los conocimientos necesarios para estructurar clases bien organizadas y adaptadas a las necesidades de los estudiantes.</p> <p>¿Considera que está listo para su proceso de culminación de carrera, dado que el nivel de motivación ha mejorado? SÍ, considero que estoy listo para culminar esta etapa, ya que mi nivel de motivación ha aumentado y me siento preparado para enfrentar con responsabilidad y entusiasmo los nuevos retos profesionales.</p>	<p>1</p>	<p>254</p>
<p>JOSTIN JOEL ZUMBA ZURITA</p>	<p>1</p>	<p>¿Se siente motivado al utilizar las herramientas digitales?</p>	<p>1</p>	<p>296</p>

Si me siento motivado porque las herramientas digitales le dan un plus a la clase, la hacen más dinámica y conectan mejor con los estudiantes de hoy, plataformas como Classroom, Kahoot, o hasta usar redes para debates, facilitan el aprendizaje y lo hacen más cercano a la realidad de los estudiantes.

¿Se siente motivado sobre la gamificación?

Así es la gamificación no solo juega, sino que motiva mediante retos, recompensas y trabajo en equipo, hace que los estudiantes se involucren casi sin darse cuenta y le pierdan el miedo a temas complicados.

¿Le parece ideal la participación del profesor graduado y escuchar las experiencias?

Cuando un docente recién graduado comparte su experiencia, trae ideas frescas, conoce las nuevas tendencias educativas y habla casi el mismo idioma, que los estudiantes, eso inspira y acerca la teoría a la práctica real.

¿En qué área le gustaría impartir clases?

Me gustaría impartir clases en Informática, porque es un área en constante evolución, permite aplicar la tecnología directamente en el aula y es súper útil para el desarrollo de habilidades lógicas y creativas de los estudiantes.

¿Se considera apto para realizar su planificación?

Si considero apto porque durante la carrera he armado varias planificaciones y he visto de cerca cómo estructurar objetivos, actividades y evaluaciones, aunque sé que todavía me falta pulir detalles con la práctica, tengo las bases para hacerlo bien.

¿Considera que está listo para su proceso de culminación de carrera, dado que el nivel de motivación a mejora?

		<p>La motivación que he ganado durante este proceso me ha hecho dar cuenta de que estoy cerca de lograr mi meta, no quiere decir que no tenga nervios, pero siento que tengo las herramientas y el impulso para cerrar esta etapa con todo.</p>		
<p>DARIANA KRISMELLY VELIZ SANTILLAN</p>	<p>1</p>	<p>Me gustaría compartir mi apreciación sobre el taller de motivación profesional y responder a las interrogantes planteadas.</p> <p>*Motivación al utilizar herramientas digitales*</p> <p>Me siento motivado al utilizar herramientas digitales, ya que permiten diseñar sesiones de aprendizaje innovadoras y fortalecer competencias digitales en estudiantes y docentes. La integración de tecnologías en la educación es esencial para desarrollar habilidades necesarias en la sociedad actual.</p> <p>Motivación sobre la gamificación</p> <p>La gamificación es una estrategia efectiva para mejorar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes. Al utilizar elementos de juego en el aula, se puede aumentar la participación activa y promover la autonomía en el aprendizaje. Esto se logra mediante la creación de experiencias de aprendizaje motivadoras y trascendentes.</p> <p>*Participación del profesor graduado*</p> <p>Considero ideal la participación de docentes graduados y escuchar sus experiencias, ya que brindan una perspectiva valiosa y práctica sobre la aplicación de estrategias innovadoras en el aula. Esto permite aprender de sus aciertos y desafíos, y mejorar la propia práctica docente.</p> <p>*Área de interés para impartir clases*</p> <p>Me gustaría impartir clases en el área de informática, ya que es un campo en</p>	<p>1</p>	<p>270</p>

		<p>constante evolución y permite desarrollar habilidades digitales esenciales para el futuro.</p> <p>*Capacidad para realizar planificación*</p> <p>Me considero apto para realizar mi planificación, ya que he desarrollado habilidades en el diseño de sesiones de aprendizaje innovadoras y en la integración de tecnologías en la educación.</p> <p>*Preparación para el proceso de culminación de carrera*</p> <p>Considero que estoy en un buen nivel de motivación para mejorar y culminar mi carrera. La motivación es clave para alcanzar metas y superar desafíos, y estoy dispuesto a seguir aprendiendo y mejorando mis habilidades.</p>		
DEXI DENISE RUIZ SOLIZ	1	<p>Sí, me siento motivada al utilizar las herramientas digitales, ya que facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje, haciéndolo más dinámico e interesante tanto para el profesor como para los estudiantes.</p> <p>También me siento motivada con la gamificación, porque considero que es una estrategia muy efectiva para captar la atención de los estudiantes y promover su participación activa en las clases.</p> <p>Me parece ideal la participación de docentes graduados, ya que compartir sus experiencias es muy enriquecedor y permite aprender de situaciones reales que fortalecen nuestra formación profesional.</p> <p>El área en la que me gustaría impartir clases es Informática, porque me apasiona la tecnología y su aplicación en la educación.</p> <p>Sí, me considero apta para realizar mi planificación, ya que he adquirido los conocimientos y habilidades necesarios para estructurar clases que respondan a los objetivos educativos.</p>	1	168

		Finalmente, considero que estoy lista para el proceso de culminación de carrera, ya que mi nivel de motivación ha mejorado notablemente. Me siento comprometida, segura y entusiasmada por iniciar mi etapa profesional.		
JHON ALEXIS MOROCHO GUALPA	1	<p>1. Sí me siento motivado porque facilitan y modernizan el aprendizaje.</p> <p>2. Sí porque hace las clases más dinámicas y entretenidas.</p> <p>3. Sí es muy útil para aprender de su práctica profesional.</p> <p>4. En informática.</p> <p>5. Sí me considero preparado para planificar correctamente.</p> <p>6. Sí estoy motivado y listo para culminar con éxito</p>	1	47
ALESSA NAYELY CONTRERAS NAZARENO	1	<p>Me siento muy motivada al utilizar las herramientas digitales, ya que facilitan el aprendizaje, permiten innovar y hacer las clases más dinámicas. La gamificación también me motiva, porque convierte el aprendizaje en algo divertido e interactivo, ayudando a mantener el interés de los estudiantes.</p> <p>Me parece muy importante la participación de los docentes graduados y escuchar sus experiencias, ya que sirven como guía e inspiración para seguir mejorando profesionalmente.</p> <p>El área en la que me gustaría impartir clases es Informática, porque me apasiona la tecnología y su aplicación en la educación.</p> <p>Considero que soy apta para realizar mi planificación, ya que comprendo la importancia de organizar las actividades pedagógicas de manera clara y con objetivos bien definidos.</p>	1	150

		Finalmente, considero que estoy lista para culminar mi carrera, ya que mi nivel de motivación ha mejorado significativamente. Tengo el deseo y la determinación de seguir creciendo como profesional comprometida con la educación.		
SHEYLA NASHELY COLOMA BENITEZ	1	<p>1. Sí, por su potencial para clases dinámicas y actualizadas.</p> <p>2. Sí, por su capacidad de aumentar el compromiso del estudiante.</p> <p>3. Ideal y necesario, ofrece una visión práctica</p> <p>4. Informática</p> <p>5. Sí, poseo las habilidades para diseñar planes coherentes.</p> <p>6. Sí, me siento listo y seguro. La motivación ha reforzado mi vocación.</p>	1	53
MARIA ALEXANDRA RIOS NARANJO	1	<p>¿Se siente motivado al utilizar las herramientas digitales?</p> <p>Sí, me siento motivado al utilizar herramientas digitales, ya que facilitan tanto el proceso de enseñanza como el de aprendizaje. Me permiten crear clases más dinámicas, interactivas y accesibles para los estudiantes, además de mejorar mi propia organización como docentes</p> <p>¿Se siente motivado sobre la gamificación?</p> <p>Considero que la gamificación es una excelente estrategia pedagógica. Me motiva porque transforma el aprendizaje en una experiencia más atractiva para los estudiantes, fomenta la participación activa y refuerza los contenidos de una manera lúdica pero significativa.</p> <p>¿Le parece ideal la participación del profesor graduado y escuchar las experiencias?</p>	1	291

		<p>Sí, fue muy enriquecedor escuchar las experiencias de un docente graduado. Su testimonio brindó una perspectiva real y motivadora sobre el ejercicio profesional, y sus consejos fueron valiosos para entender los desafíos y recompensas que nos esperan como futuros docentes.</p> <p>¿En qué área le gustaría impartir clases?</p> <p>Me gustaría impartir clases en el área de "Informática", ya que es un campo que me apasiona y en el que me siento con las competencias necesarias para compartir conocimientos y motivar a los estudiantes.</p> <p>¿Se considera apto para realizar su planificación?</p> <p>Sí, me considero apto para realizar la planificación educativa. He adquirido los conocimientos teóricos y prácticos necesarios durante la carrera, y me siento capaz de diseñar actividades, contenidos y evaluaciones acordes a las necesidades del grupo.</p> <p>¿Considera que está listo para su proceso de culminación de carrera, dado que el nivel de motivación ha mejorado?</p> <p>Sí, considero que estoy listo para culminar mi carrera. Este taller ha reforzado mi motivación, y me ha hecho reflexionar sobre mi vocación y el impacto que puedo tener como docente. Me siento comprometido con mi formación y con el ejercicio de la profesión.</p>		
KERLY FERNANDA CAMBO CAMBO	1	<p>1. Sí, debido a su potencial para desarrollar clases interactivas y actualizadas.</p> <p>2. Sí, porque fomenta una mayor participación e interés por parte del estudiante.</p> <p>3. Es fundamental y apropiado, ya que brinda una perspectiva práctica.</p>	1	76

		<p>4. Sí me siento motivada porque facilitan el aprendizaje y hacen más dinámico el trabajo.</p> <p>5. Sí, cuento con las competencias necesarias para elaborar planes bien estructurados.</p> <p>6. Sí, me siento preparado y confiado; la motivación ha fortalecido mi vocación.</p>		
JACSELY BEATRIZ ALCIVAR VARGAS	1	<p>1. Sí me siento motivada porque facilitan el aprendizaje y hacen más dinámico el trabajo.</p> <p>2. Sí porque hace las clases más entretenidas y fomenta la participación.</p> <p>3. Sí me parece muy enriquecedor aprender de sus experiencias y consejos.</p> <p>4. Me gustaría impartir clases en Informática, porque es un área innovadora y con muchas herramientas útiles para la educación.</p> <p>5. Sí me considero capaz y organizado para hacerlo correctamente.</p> <p>6. Sí me siento preparado y con la motivación necesaria para culminar mi carrera.</p> <p>7. El taller me ayudó a fortalecer mi motivación profesional, a valorar el uso de herramientas digitales y a reafirmar mi compromiso con mi formación docente.</p>	1	102
EVELYN CAROLINA ARANA SUAREZ	1	<p>En cuanto al uso de herramientas digitales, me siento bastante motivado, ya que considero que facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje, permitiendo crear clases más dinámicas, atractivas e interactivas para los estudiantes. Respecto a la gamificación, también me motiva mucho, porque a través del juego se puede despertar el interés de los estudiantes y fomentar su participación activa en las actividades académicas.</p>	1	176

		<p>Me llama la atención tanto la participación del profesor graduado y poder escuchar sus experiencias, ya que sus vivencias profesionales brindan una perspectiva real sobre los retos y satisfacciones que implica la labor educativa, lo cual resulta inspirador y enriquecedor. Por otro lado implementaría en la área de informática para obtener más conocimiento.</p> <p>Sí me considero apto para realizar mi planificación, puesto que comprendo la importancia de organizar y estructurar las clases con objetivos claros, estrategias adecuadas. Y como último punto estoy lista para mi proceso de culminación de carrera, ya que mi nivel de motivación ha mejorado notablemente. Me siento comprometido, con más confianza y con deseos de aplicar todos los conocimientos adquiridos.</p>		
NINOSKA YAMILETH NARANJO MATOS	1	<p>Me siento bien motivada al usar herramientas digitales porque hacen que las clases sean más dinámicas y creativas. La gamificación me gusta mucho porque hace que el aprendizaje sea más entretenido y los estudiantes participen más con ganas.</p> <p>Creo que es muy positivo que los docentes graduados compartan sus experiencias, ya que eso nos ayuda a prepararnos mejor y aprender de situaciones reales.</p> <p>En cuanto a la materia que me gustaría enseñar, creo que sería informática porque me interesa mucho la tecnología y cómo se puede usar para enseñar, aunque también me atraen ciencias naturales por su importancia para los estudiantes.</p> <p>Siento que estoy preparada para hacer mi planificación, porque tengo claro qué quiero lograr en mis clases y cómo usar recursos digitales junto con métodos activos para enseñar.</p>	1	168

		<p>Por último, pienso que ya estoy lista para terminar mi carrera, porque mi motivación ha crecido bastante gracias a todo lo que he aprendido y vivido, y eso me hace sentir con muchas ganas y comprometida con mi profesión.</p>		
<p>EDILMA DANIELA MUÑOZ MINDIOLA</p>	<p>1</p>	<p>Me siento muy motivada al incorporar herramientas digitales en mis clases, ya que facilitan el aprendizaje, permiten innovar y hacen que las lecciones sean más dinámicas y atractivas para los estudiantes. La gamificación también me inspira, porque transforma el aprendizaje en una experiencia divertida e interactiva, ayudando a mantener el interés y la participación de los estudiantes.</p> <p>Considero muy valiosa la participación de docentes experimentados y la oportunidad de escuchar sus experiencias, ya que estas sirven como guía y motivación para seguir mejorando profesionalmente.</p> <p>El área en la que me gustaría impartir clases es Informática, porque me apasiona la tecnología y su aplicación en la educación para potenciar el aprendizaje de los estudiantes.</p> <p>Siento que estoy preparada para realizar una planificación efectiva, pues comprendo la importancia de organizar las actividades pedagógicas de manera clara, con objetivos definidos y estrategias que promuevan el aprendizaje significativo.</p>	<p>1</p>	<p>144</p>
<p>ANGEL IVAN FARIAS VALLE</p>	<p>1</p>	<p>Apreciación personal</p> <p>Me siento motivado al utilizar las herramientas digitales porque facilitan el aprendizaje y hacen las clases más dinámicas. La gamificación también me parece una excelente estrategia, ya que vuelve el aprendizaje más entretenido y participativo.</p> <p>Valoro mucho escuchar las experiencias de los docentes graduados, pues inspiran y ayudan a comprender mejor la práctica educativa.</p>	<p>1</p>	<p>92</p>

		Me gustaría impartir clases en el área de Informática, ya que me apasiona la tecnología. Me considero apto para realizar mi planificación y preparado para culminar mi carrera, porque mi motivación y compromiso han aumentado significativamente.		
CECIBEL PAMELA GUTIERREZ CASTRO	1	<p>Sí me siento motivada al utilizar las herramientas digitales porque son de gran ayuda para aprender de una manera más práctica. También me siento motivada con la gamificación, ya que hace que el aprendizaje sea dinámico y entretenido. Me parece ideal la participación del profesor graduado y escuchar sus experiencias, porque aportan mucho a nuestro proceso formativo.</p> <p>Me gustaría impartir clases en el área de informática, ya que me identifico con el uso de la tecnología. Me considero apta para realizar mi planificación con responsabilidad y organización. Estoy lista para mi proceso de culminación de carrera, dado que mi nivel de motivación ha mejorado.</p>	1	104
LUISA ALEXANDRA MORAN AVILES	1	<p>¿Se siente motivado al utilizar las herramientas digitales? ¿Se siente motivado sobre la gamificación?</p> <p>Si me siento motivada al utilizar las herramientas digitales, ya que considero que éstas hacen que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea dinámico, interactivo y divertido a la hora de aprender. Tanto la gamificación como cada una de las herramientas digitales hacen el proceso del aprendizaje sea un aprendizaje significativo.</p> <p>¿En qué área le gustaría impartir clases (ciencias naturales, ciencias exactas, lengua literatura, informática entre otros)?</p> <p>Me gustaría impartir clases en el área de informática sin embargo pienso que estoy preparada para impartir clases en cualquier área. En cuanto a la planificación si considero que estoy apta para realizarlas</p>	1	157

		<p>¿Considera que esta listo para su proceso de culminación de carrera, dado que el nivel de motivación a mejora?</p> <p>Si más que lista estoy preparada ya que durante mi proceso de estudio he adquiridos los conocimientos que me permitirán ser una gran docente.</p>		
AMANDA MARILU SANCHEZ NUÑEZ	1	<p>Me siento muy motivada al utilizar las herramientas digitales, ya que hacen el aprendizaje más dinámico e interesante. También me motiva la gamificación, porque aprender jugando despierta el entusiasmo y la participación de los estudiantes.</p> <p>Valoro mucho la participación del profesor graduado, pues sus experiencias inspiran y orientan en nuestro camino profesional. Me gustaría impartir clases en el área de Informática, ya que combina la tecnología con la educación.</p> <p>Me considero apta para realizar mi planificación y preparada para mi proceso de culminación de carrera, porque mi nivel de motivación ha mejorado y me siento segura y comprometida con mi formación docente.</p>	1	102
DANIELA MICHELLE MUÑOZ AROCA	1	<p>¿Se siente motivado al utilizar las herramientas digitales?</p> <p>Si ya que son esenciales para enseñar Informática de forma más actualizada las herramientas digitales no solo hacen las clases más dinámicas y prácticas, sino que también se puede conectar con la realidad.</p> <p>¿Se siente motivado sobre la gamificación?</p> <p>Si ya que nos permite transforma temas complejos en retos atractivos, ya que los estudiantes aprenden mejor cuando se divierten resolviendo problemas.</p> <p>¿Le parece ideal la participación del profesor graduado y escuchar las experiencias?</p>	1	182

		<p>Por supuesto debido a que al escuchar sus experiencias reales como docente y dificultades nos preparan mejor para enfrentar el aula con seguridad y creatividad.</p> <p>¿En qué área le gustaría impartir clases (ciencias naturales, ciencias exactas, lengua literatura, informática entre otros)?</p> <p>Me gustaría en el área de la informática considerando que es un campo en constante evolución y con gran impacto en la vida de las personas.</p> <p>¿Se considera apto para realizar su planificación?</p> <p>Por supuesto debido a que a lo largo de la carrera hemos desarrollado habilidades para diseñar planificaciones didácticas que sean coherentes, flexibles y centradas en el estudiante.</p>		
ROSA ELVIRA PUEBLA CARRIEL	1	<p>1.¿Se siente motivado al utilizar las herramientas digitales?</p> <p>Me siento muy motivado al utilizar herramientas digitales. Estas herramientas no solo facilitan la comprensión de conceptos abstractos, sino que también preparan a los futuros profesionales para el entorno laboral, que es cada vez más digitalizado.</p> <p>2.¿Se siente motivado sobre la gamificación?</p> <p>Me siento bastante motivado con la gamificación. Considero que transforma las actividades de aprendizaje, a veces percibidas como tediosas, en experiencias retadoras y atractivas.</p> <p>3. ¿Le parece ideal la participación del profesor graduado y escuchar las experiencias?</p> <p>Me parece absolutamente ideal la participación del profesor graduado y</p>	1	210

		<p>escuchar sus experiencias. Esto ofrece una perspectiva real y práctica que complementa la teoría.</p> <p>4. ¿En qué área le gustaría impartir clases (ciencias naturales, ciencias exactas, lengua literatura, informática entre otros)?</p> <p>Me gustaría impartir clases en el área de Informática. Específicamente, en temas como:</p> <p>Programación y Desarrollo de Software (Pensamiento Lógico y Algoritmia).</p> <p>5. ¿Se considera apto para realizar su planificación?</p> <p>Considero que sí me considero apto para realizar mi planificación. A lo largo de la carrera, hemos desarrollado las competencias necesarias</p> <p>6.¿Considera que está listo para su proceso de culminación de carrera, dado que el nivel de motivación a mejora?</p> <p>Considero que sí, estoy lista para mi proceso de culminación de carrera.</p>		
JOSE CARLOS GOMEZ RODRIGUEZ	1	<p>En mi experiencia, me siento bastante motivado al utilizar las herramientas digitales, ya que considero que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje y permiten innovar en la manera de transmitir conocimientos. Además, la gamificación me resulta una estrategia muy interesante, pues promueve la participación activa de los estudiantes y convierte el aprendizaje en una experiencia más dinámica y divertida.</p> <p>Me parece ideal la participación de docentes graduados y escuchar sus experiencias, porque aportan una visión real del campo laboral y ayudan a fortalecer nuestra vocación profesional. En cuanto al área en la que me gustaría impartir clases, me inclino por (puedes poner aquí la tuya, por ejemplo: Ciencias Naturales / Lengua y Literatura /</p>	1	184

		<p>Informática), ya que me apasiona compartir conocimientos y despertar la curiosidad en los estudiantes.</p> <p>Considero que soy apto para realizar mi planificación, ya que cuento con las bases teóricas y metodológicas necesarias para organizar las actividades de forma clara y efectiva. Finalmente, creo que estoy listo para iniciar mi proceso de culminación de carrera, porque mi nivel de motivación ha mejorado significativamente y me siento comprometido con alcanzar mis metas profesionales.</p>		
JOHANNA CRISTINA MORALES ACOSTA	1	<p>1- Sí me siento motivado al utilizar las herramientas digitales.</p> <p>2- Sí la gamificación me resulta motivadora y dinámica.</p> <p>3- Sí me parece ideal la participación del profesor graduado y escuchar sus experiencias.</p> <p>4- Me gustaría impartir clases en el área de informática.</p> <p>5- Sí me considero apto para realizar mi planificación.</p> <p>6- Sí considero que estoy listo para culminar mi carrera, mi motivación ha mejorado notablemente.</p>	1	62
MARIA TERESA CARRIEL MACIAS	1	<p>Me siento motivada al usar herramientas digitales, porque hacen las clases más interesantes y ayudan a captar mejor la atención de los estudiantes. La gamificación también me motiva, ya que permite aprender jugando y fomenta la participación.</p> <p>Valoro mucho escuchar las experiencias de los docentes graduados, porque sus vivencias inspiran y ayudan a prepararse mejor para la práctica profesional.</p> <p>Me gustaría impartir clases en Lenguaje y Matemáticas, porque son áreas esenciales para desarrollar la comunicación y el pensamiento lógico en los estudiantes.</p> <p>Me considero apta para realizar mi planificación, ya que tengo las bases</p>	1	126

		<p>necesarias para organizar clases creativas e interactivas.</p> <p>Siento que estoy lista para culminar mi carrera, ya que mi motivación ha aumentado y tengo un compromiso real con seguir creciendo como futura docente.</p>		
KIMBERLY BARBARA BOLAÑOS ALVARADO	1	<p>Me siento altamente motivado al incorporar herramientas digitales en el proceso educativo. Estas tecnologías no solo enriquecen la experiencia de aprendizaje, sino que también permiten una enseñanza más dinámica, interactiva y adaptada a las necesidades actuales de los estudiantes.</p> <p>La gamificación representa una estrategia pedagógica que despierta entusiasmo tanto en docentes como en estudiantes. Me motiva especialmente por su capacidad de transformar el aula en un espacio lúdico, participativo y retador, donde el aprendizaje se vuelve significativo y emocionalmente positivo.</p> <p>Considero ideal y enriquecedor que docentes graduados compartan sus experiencias. Escuchar sus trayectorias, desafíos y logros aporta una visión realista y motivadora del ejercicio profesional, además de fomentar el aprendizaje colaborativo entre pares. Me siento especialmente atraído por el área de Lengua y Literatura, ya que permite explorar la expresión, la creatividad y el pensamiento crítico. Esta disciplina ofrece un espacio para conectar con las emociones, la cultura y la identidad de los estudiantes. Me considero apto para desarrollar una planificación educativa coherente, estructurada y flexible. Entiendo la importancia de diseñar actividades que respondan a los objetivos curriculares, pero también que se adapten a los intereses y ritmos de aprendizaje de los estudiantes. Siento que estoy listo para culminar mi carrera, ya que mi nivel de motivación ha mejorado significativamente. Me encuentro más consciente de mis fortalezas, más comprometido con mi formación y más entusiasmado por contribuir de manera</p>	1	232

		auténtica y profesional al ámbito educativo.		
--	--	--	--	--

Anexo 12

Tabla Rúbrica aplicada a los docentes para la evaluación de la contribución a la motivación profesional de los estudiantes de la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática.

Criterio	Excelente (5)	Bueno (4)	Regular (3)	Deficiente (2)	Muy deficiente (1)
Interés demostrado en la actividad	Participa con entusiasmo, propone ideas motivadoras y muestra	Participa activamente y aporta algunas ideas propias	Participa con interés limitado, rara vez aporta	Participa por obligación, con poco interés	No muestra interés, permanece pasivo

	iniciativa constante		ideas nuevas		
Alineación con metas profesionales	Articula claramente el proyecto con sus objetivos profesionales y muestra visión de futuro	Relaciona el proyecto con sus metas profesionales, pero con enfoque general	Identifica alguna conexión, pero superficial	No percibe relación relevante con sus metas profesionales	Rechaza la vinculación o la desconoce completamente
Reflexión sobre el aprendizaje obtenido	Realiza análisis profundo de cómo el proyecto contribuye a su motivación y desarrollo profesional	Reflexiona adecuadamente sobre su aprendizaje y motivación	Reflexiona solo cuando se le solicita; respuestas son generales	Muestra poca o nula capacidad de reflexión sobre su aprendizaje	No realiza reflexión alguna, o la realiza solo de forma negativa

Innovación y proactividad en búsqueda de oportunidad es	<p>Genera propuestas innovadoras para su formación profesional y busca retos adicionales</p>	<p>Muestra apertura a nuevas oportunidades y desafíos</p>	<p>Cumple tareas sin buscar innovación o retos</p>	<p>Evita desafíos, se limita al mínimo requerido</p>	<p>Se resiste a cualquier cambio o innovación</p>
---	--	---	--	--	---

Anexo 13

Rúbrica: Evaluación de la contribución a la motivación profesional de los estudiantes de la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática.

Criterio	Excelente (5)	Bueno (4)	Regular (3)	Deficiente (2)	Muy deficiente (1)
Interés demostrado en las actividades	28	57	18	0	0
Alineación con metas profesionales	24	69	0	0	0
Reflexión sobre el aprendizaje obtenido	44	40	9	0	0
Innovación y proactividad en búsqueda de oportunidades	68	20	5	0	0