



# El impacto de la motivación en el aprendizaje de la educación

The impact of motivation on learning in education

*O impacto da motivação na aprendizagem na educação*

ARTÍCULO DE REVISIÓN



Escanea en tu dispositivo móvil  
o revisa este artículo en:

<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i35.876>

**Bertha Raquel Amaya Claudio**   
bamayac@ucvvirtual.edu.pe

**Beder Orestes Rosales Libia**   
brosales@ucvvirtual.edu.pe

**Ana Jackeline Medina Arbi**   
anamedina@ucvvirtual.edu.pe  
Universidad César Vallejo. Lima, Perú

Artículo recibido 9 de mayo 2023 | Aceptado 26 de junio 2023 | Publicado 21 de octubre 2024

## RESUMEN

La motivación es una habilidad fundamental que permite a las personas mantener una actitud activa y perseverante para alcanzar sus objetivos. En el ámbito educativo, su relevancia radica en su capacidad para fomentar el interés y el compromiso con el desarrollo académico. Este estudio tuvo como objetivo identificar el impacto de la motivación en el aprendizaje en el contexto educativo. La metodología empleada fue una revisión sistemática de la literatura, que permitió evaluar e interpretar el impacto de la motivación en los estudiantes. La búsqueda de estudios se centró en los años 2020 a 2022 y se realizó a través de las bases de datos Scielo, ProQuest y Scopus. Se concluye que la motivación es un mecanismo clave en el proceso de aprendizaje, por lo que los docentes deben implementar estrategias pedagógicas alineadas con los intereses y necesidades de los estudiantes.

**Palabras clave:** Pedagogía; Educación básica; Motivación; Estrategia pedagógica; Entorno virtual

## ABSTRACT

Motivation is a fundamental skill that allows people to maintain an active and persevering attitude to achieve their goals. In the educational setting, its relevance lies in its ability to foster interest and commitment to academic development. The aim of this study was to identify the impact of motivation on learning in the educational context. The methodology employed was a systematic review of the literature, which allowed us to evaluate and interpret the impact of motivation on students. The search for studies focused on the years 2020 to 2022 and was conducted through the Scielo, ProQuest and Scopus databases. It is concluded that motivation is a key mechanism in the learning process, so teachers should implement pedagogical strategies aligned with the interests and needs of students.

**Key words:** Pedagogy; Basic education; Motivation; Pedagogical strategy; Virtual environment

## RESUMO

A motivação é uma habilidade fundamental que permite que as pessoas mantenham uma atitude ativa e perseverante para atingir seus objetivos. Na educação, sua relevância está na capacidade de promover o interesse e o compromisso com o desenvolvimento acadêmico. Este estudo teve como objetivo identificar o impacto da motivação na aprendizagem no contexto educacional. A metodologia empregada foi uma revisão sistemática da literatura, o que nos permitiu avaliar e interpretar o impacto da motivação nos alunos. A busca de estudos se concentrou nos anos de 2020 a 2022 e foi realizada nos bancos de dados Scielo, ProQuest e Scopus. Conclui-se que a motivação é um mecanismo fundamental no processo de aprendizagem, portanto, os professores devem implementar estratégias pedagógicas alinhadas aos interesses e às necessidades dos alunos.

**Palavras-chave:** Pedagogia; Educação básica; Motivação; Estratégia pedagógica; Ambiente virtual

## INTRODUCCIÓN

La educación virtual es un escenario que permite a los estudiantes optimizar sus conocimientos y continuar con las metas trazadas. Sin embargo, debido a la poca interacción que se da con los compañeros y maestros es necesario incluir una serie de elementos que motiven a los estudiantes para continuar con sus actividades académicas. Es así que, con el objetivo de mejorar la enseñanza, los docentes necesitan implementar diferentes estrategias para lograrlo. De esta manera, se tiene que la motivación es un factor importante que debe ser considerado en la educación virtual debido a que genera un impacto favorable en los estudiantes (Moreno et al., 2021).

En España Domínguez (2019) determinó que el uso de las tecnologías es una herramienta potente que fomenta una mayor motivación a los conocimientos de los estudiantes. De igual manera, Gómez et al., (2021) consideraron que los programas desarrollados por medio de la tecnología presentan mejores resultados en los estudiantes manteniendo una satisfacción en las disciplinas académicas a pesar de las dificultades que se han dado.

Por otra parte, en Colombia Vela y Galindo (2021) señalaron que la motivación genera una autodeterminación en el estudiante, incentivando a optimizar las estrategias de aprendizaje para su formación integral. Por ello, los docentes deben construir e impulsar contextos educativos donde

la interacción facilite el desarrollo del ambiente educativo. En cuanto a los aportes de Albarracín et al., (2020) sostuvieron que las interacciones educativas pueden ser más beneficiosas en la medida de que haya una consideración de los recursos tecnológicos como motivadores por excelencia en el proceso educativo. La elaboración y construcción de objetos virtuales facilitan las habilidades en los estudiantes, mejorando la comunicación de la información y los procesos cognitivos por medio de los trabajos colaborativos.

En Perú Herrera (2022) consideró que la motivación es una de las mejores habilidades que optimiza los procedimientos por medio del interés de las personas. En el ámbito pedagógico, se tiene la necesidad de insertar programas que optimicen las competencias educativas; es así que los recursos tecnológicos son una de las principales estrategias que generan mayor estimulación en los estudiantes. De acuerdo con Barreno (2022) las estrategias didácticas necesitan transformar el proceso de aprendizaje brindando mejores oportunidades de reflexión, conocimiento y motivación en los estudiantes. Es por ello que la conducción de la formación escolar debe estar enfocada en implementar el trabajo pedagógico con herramientas que impacten y generen una mayor orientación en los alumnos.

Para Salinas et al., (2022) en del proceso de aprendizaje la motivación es esencial para brindar mejor entusiasmo, confianza, seguridad

y satisfacción a las actividades generando un ambiente de confianza que pueda regular la responsabilidad y la autonomía de los alumnos. En la educación virtual la regulación de las emociones y sentimientos tuvo un impacto en las actividades académicas permitiendo generar condiciones necesarias para el óptimo desempeño como la concentración y el esfuerzo que facilita los procesos mentales y conceptuales.

De acuerdo con Moreno y Zabala (2022) la motivación permite mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje generando un mayor interés y participación de las competencias. Asimismo, para Ospina (2006) la motivación es un factor determinante en el aprendizaje el cual dirige la conducta de los estudiantes formando un accionar que permita descubrir su interés. Por otra parte, Calle et al., (2020) la considera como un impulso que está presente en todas las actividades de las personas. En el proceso de aprendizaje se necesita implementar diversos mecanismos que optimicen la participación de los estudiantes. Tanto las actividades como el ambiente deben ser armónico e innovador despertando el interés en los educandos.

Por lo tanto, la motivación es una habilidad que genera mayor participación debido al compromiso asumido en las actividades. En este sentido beneficia los resultados esperados en la educación. Conforme exponen López et al., (2021) una buena motivación

genera el desarrollo autónomo del aprendizaje por medio del pensamiento crítico y selectivo. De ello se tiene la importancia de que cada docente conozca la incidencia que presenta la motivación en las sesiones de aprendizaje. Por lo que, en términos de Mercado et al., (2020), las estrategias de acompañamiento pedagógico son compromisos que mejoran los resultados de aprendizaje de los estudiantes a través de la motivación y el esfuerzo constante por utilizar de forma idónea los recursos pedagógicos y tecnológicos. Conforme se dé un buen uso a las TIC se tendrá mejora de las prácticas de enseñanza y aprendizaje promoviendo un refuerzo a los conocimientos y las competencias adquiridas del área en estudio.

En cuanto a los tipos de motivación: intrínseca y extrínseca, se tiene que la motivación intrínseca es la que brinda una motivación real generando en el mismo individuo un interés o reto personal (Ryan y Deci, 2000). Mientras que la motivación extrínseca se da por medio de los incentivos, desafíos y compromisos personales por lograr y dominar los desafíos máximos (Orbegoso, 2016). Para Caicedo et al., (2020) los juegos son actividades motivadoras que facilitan el proceso de aprendizaje contribuyendo aprendizajes significativos. Asimismo, genera en los estudiantes las habilidades creativas por medio de una participación colectiva. La pedagogía lúdica contribuye a la responsabilidad e integración de los estudiantes.

## METODOLOGÍA

Este trabajo se desarrolló mediante una revisión sistemática de la literatura sobre las variables motivación, estrategia pedagógica y educación virtual. Se analizó el desarrollo, la importancia y el impacto de estas variables en el ámbito educativo. Para ello, se utilizaron los siguientes criterios de inclusión: se seleccionaron y revisaron artículos publicados entre 2020 y 2022, hasta julio, en las bases de datos Scielo, ProQuest y Scopus. Además, se consideraron publicaciones relacionadas con la educación preescolar e inicial.

En cuanto a los términos de búsqueda, se utilizaron las siguientes palabras clave en español: pedagogía, educación inicial, motivación, estrategia pedagógica y entorno virtual. Estas palabras clave fueron buscadas en los títulos y resúmenes de los artículos. Se construyó la siguiente ecuación de búsqueda para delimitar los resultados:

(motivación OR estrategia pedagógica OR educación virtual) AND (educación inicial OR pedagogía) AND (2020 TO 2022).

Esta ecuación permitió depurar los resultados obtenidos en las bases de datos, enfocándose en artículos relevantes publicados en el período especificado. Como resultado de la búsqueda, se encontraron un total de 16 artículos en las bases de datos seleccionadas.

Los criterios de exclusión incluyeron artículos de revisión, documentos duplicados, estudios en otros idiomas y aquellos que no se centraron en la educación básica. Conforme a este procedimiento, se presenta en la Figura 1 el método Prisma utilizado en la obtención de la información.

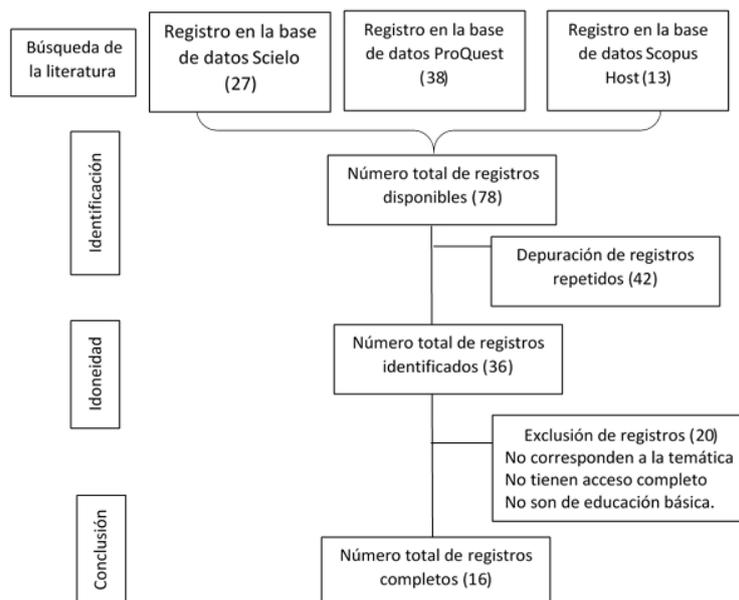


Figura 1. Diagrama de flujo de la selección de artículos.

## DESARROLLO Y DISCUSIÓN

A continuación, se destaca el proceso de sistematización de los 16 estudios seleccionados, los cuales fueron analizados resultando una coincidencia respecto a que la motivación brinda

un mejor resultado académico en los estudiantes por lo que es importante considerarla dentro del proceso de enseñanza en la educación. En la Tabla 1, se consignan los estudios conforme presentan sus aportes de estudio.

**Tabla 1.** Principales aportes de los estudios.

Autores	Principales aportes
Ayala y Arcos (2021)	El docente es el principal motivador en el proceso académico por lo que debe prever las actividades que permitan involucrar a los estudiantes de manera activa.
Barreno (2022)	La convivencia académica permite que el estudiante tenga mayores capacidades de participar e integrarse adecuadamente en el proceso educativo por lo que motivar la asistencia debes ser una oportunidad de construir un primer acercamiento al proceso educativo propiciando el trabajo colaborativo en las metas.
Benoit (2020)	La capacidad de gestionar adecuadamente el proceso comunicativo brindará confianza para que el estudiante pueda integrarse adecuadamente en su aprendizaje estimulando y manteniendo el interés para enfrentarse a los desafíos académicos.
Bonilla et al. (2021)	La motivación que se genera en el estudiante debe propiciarse por medio de diferentes estrategias pedagógicas. Eso sí que el uso de los componentes tecnológicos tiene un gran desempeño permitiendo motivar el conocimiento de los estudiantes.
Caicedo et al. (2020)	Las diferentes actividades dinámicas que se desarrollan en el aula permitan una recreación y entusiasmo por lograr los objetivos académicos es así que los juegos didácticos so motivadores por excelencia dentro de las estrategias pedagógicas que favorecerá el aprendizaje de manera eficaz optimizando las capacidades y habilidades de los estudiantes.
Calle et al. (2020)	Las diferentes maneras de poder generar en el estudiante una motivación por el aprendizaje de las matemáticas ha tenido buenos resultados con las actividades lúdicas en las operaciones abstractas. En tal medida se tiene que la motivación es indispensable porque permite generar interés en el conocimiento incorporando un aprendizaje significativo.
Campos et al. (2021)	El desempeño de los maestros está en función en poder dinamizar las actividades con la participación de los estudiantes. Ese sí que debe tener la necesidad de tomar decisiones que aborden los intereses de los estudiantes y explicarlos de manera creativa e impactante que pueda generar entusiasmo.
Cedeño y Viguera (2020)	El aula invertida como estrategia de enseñanza motiva a los estudiantes a que tenga una participación e integración por mejorar la comprensión de los conceptos. Asimismo, genera en el estudiante un aprendizaje personalizado desarrollando su autonomía y autorregulación para tener la capacidad de aprendizaje.
Hernández y Cordero (2021)	En el proceso de aprendizaje la motivación intrínseca es una de los elementos que debe ser trabajado en primera instancia porque generará la integración de los conocimientos con la actitud que tengan los estudiantes para enfrentar el ámbito académico. En tal medida, la toma de decisiones, el trabajo en equipo, la estimulación y gestión de las emociones serán elementos importantes para lograr un aprendizaje favorable.

Autores	Principales aportes
López et al. (2021)	La motivación es su elemento que está dentro de los diseños de aprendizaje y qué permite mejorar la planificación de las actividades, así como la interacción que se da dentro del ámbito educativo. Su importancia radica en mejorar la creatividad y la participación asciendo que los estudiantes puedan construir su aprendizaje disfrutando de todo el proceso académico y tomando la iniciativa y actitudes positivas para lograr resultados exitosos.
Mercado et al. (2020)	El rol del docente debe ser el de motivador en todo el proceso educativo generando entusiasmo interés y necesidad en el estudiante por adquirir los conocimientos adecuados. La implementación de guías académicas las actividades por desarrollar y los recursos que se utiliza dentro de los espacios académicos deben presentar un adecuado interés en el estudiante por lo que es importante la implementación de recursos tecnológicos que acompañen al estudiante en todo el proceso académico y procedimental de sus estudios.
Moreno et al. (2021)	La incorporación de los recursos tecnológicos de la información resultan ser estrategias que motiva la formación del estudiante fomentando la autonomía y responsabilidad por su desarrollo. En tal motivo esta forma de motivar garantiza una mejor preparación en el estudiante asegurando la calidad del aprendizaje y la interacción adecuada para la continuidad del proceso educativo.
Moreno y Zabala (2022)	Las estrategias didácticas empleadas por los docentes tienen un impacto en los resultados de los estudiantes por lo que genera una motivación que facilita el cumplimiento de los objetivos. El aprendizaje basado en juegos y la gamificación promueven el compromiso de los estudiantes permitiendo captar mejor la atención de una información y manteniendo un proceso activo dentro del ámbito académico.
Ortega et al. (2020)	El uso de los recursos digitales logra mejorar la atención de los estudiantes permitiendo que el recuerdo se presente de manera ágil y posibilite mejoras en la relación entre el docente y el estudiante. Esta capacidad motivadora contribuye significativamente en el aprendizaje haciendo que el estudiante sea el protagonista y el principal involucrado para optimizar su estímulo y su motivación en el logro del conocimiento.
Salinas et al. (2022)	El interés de los estudiantes por mejorar los resultados académicos se ha dado a partir de la motivación constante que se genera en ellos permitiendo optimizar la distribución de su tiempo conduciendo a que tenga una mejor disciplina y desarrolle un aprendizaje autónomo con la posibilidad de exigirse a sí mismo a una participación activa.
Saras (2020)	En el proceso lector la motivación ha sido fortalecimiento para lograr desarrollar la capacidad oral y las habilidades del pensamiento analítico y creativo. Por medio del interés de los estudiantes se ha logrado optimizar le eficacia de la competencia comunicativa.

A partir del análisis y estudio sobre la motivación en la educación virtual, se tiene que genera un impacto positivo en los resultados académicos (Campos et al., 2021 y Salinas et al., 2022). Es así que las diferentes áreas de la educación básica pueden ser trabajadas con herramientas tecnológicas las cuales tienen un mayor impacto pues motivan al estudiante al avance

académico a través de los procesos colaborativos y autónomos que deben enfocarse (Moreno y Zabala, 2022). Tanto los talleres virtuales como las guías académicas pueden incorporar herramientas tecnológicas generando un ambiente positivo y garantizando un mejor desempeño en el proceso de aprendizaje. La función de las estrategias pedagógicas brinda una comunicación para

fomentar el aprendizaje autónomo y responsable que permite integrarse en el proceso formativo y garantice el éxito estudiantil (Moreno et al., 2021).

De acuerdo a ello, es necesario contar con una adecuada atención pedagógica virtual la cual motive y brinde las mejoras en la calidad del proceso educativo transformando las estrategias didácticas y evaluativas a través de la capacidad autónoma y resolutive (Barreno, 2022 y Mercado et al., 2020). De esta manera, se beneficia y motiva al estudiante a integrarse más en su propio aprendizaje (Moreno y Zabala, 2022). Conforme exponen los autores, se tiene que las habilidades de los maestros estarán en función a poder brindar mecanismos motivacionales para lograr las competencias de las áreas académicas. Es así que, como mencionan Ayala y Arcos (2021) el rol del docente es tener una motivación constante en los estudiantes en los diferentes procesos. Tal es el caso que, por ejemplo, en cuanto a la motivación hacia la lectura pueden aplicarse estrategias como lectura dialógica, prácticas con herramientas tecnológicas, visitas a las bibliotecas, escucha de cuentos, interpretación de los contenidos o actividades de pre-lectura.

Por otra parte, se tiene que por medio de los recursos tecnológicos se contribuye para que los estudiantes sientan mayor motivación y fortalecimiento de la lectura. A través de esta estrategia didáctica se consolidan los resultados positivamente construyendo y analizando los textos a través de las estrategias en línea como la

plataforma Edmodo el cual permite identificar las dificultades (Bonilla et al., 2021 y Calle et al., 2020). En este caso, de acuerdo a los aportes, se tiene que la estimulación de las lecturas por medio de diferentes recursos tecnológicos motiva a una mayor interacción optimizando el proceso de aprendizaje y otorgando un aprendizaje significativo.

En cuanto a otras áreas, se tiene como recurso motivacional la aplicación de videos, que, de acuerdo con Ortega et al., (2020) dinamiza el proceso de aprendizaje en los estudiantes produciendo un mejoramiento en las competencias escriturales respecto a las características de la composición escrita de un contenido. Su uso permite captar mejor a los contenidos, por lo que es considerado un mecanismo que aumenta la tensión del estudiante promoviendo un aprovechamiento de la información y facilitando el recuerdo y la comprensión de los contenidos.

La aplicación de diversas estrategias se da en la medida de que los docentes tengan una motivación constante y pertinente en los educandos logrando generar entusiasmo en la participación (Saras, 2020). Es así que, como precisan Hernández y Cordero (2021) y Caicedo et al., (2020) para generar interés en los estudiantes se debe de aplicar, en primera instancia, la motivación intrínseca, la cual hace referencia a los impulsos personales para desarrollar diversas actividades. Las emociones conllevan a que el estudiante sienta un mejor estímulo por conocer un aprendizaje nuevo.

Entre las estrategias pedagógicas que motivan el desarrollo de la educación virtual se tiene la aplicación de los avatares los cuales ayudan a las lecciones que sean agradables por medio de un ambiente virtual optimizando la competencia del diálogo. Por ejemplo, VOKI resulta ser un recurso lúdico que estimula la creatividad, la imaginación y la incorporación de las TIC. Otra estrategia que puede ser motivante en la educación virtual es el aula invertida la cual fortalece el aprendizaje autónomo en los estudiantes, buscando adaptarse a las nuevas características de aprender teniendo en cuenta sus intereses y necesidades. Asimismo, motiva a los estudiantes a un desarrollo de trabajo colaborativo propiciando en él las capacidades y habilidades sociales. En sí, se considera que el aula invertida motiva a los estudiantes a explorar el contenido por sí mismos, motivados por la experimentación distinta a las aulas tradicionales (Cedeño y Viguera, 2020). Para Benoit (2020) la aplicación de preguntas abiertas o cerradas involucra una estrategia planificada donde se implementen con los contenidos de las áreas de estudio. De esta manera, se motiva desarrollar el pensamiento crítico y analítico pudiendo adaptarse y comprender a profundidad el conocimiento de su capacidad reflexiva. En tal sentido, se mantiene una actitud crítica fomentando el autoaprendizaje.

De todo ello, se tiene que la importancia que tiene la motivación en el proceso pedagógico brinda un impacto tanto en el cambio de actitud como a la posibilidad de crear nuevos roles permitiendo

innovar y ser autónomo de su aprendizaje. En tal sentido, se debe impulsar mejores actividades que le permitan asociar el aprendizaje con el disfrute de las tareas, la iniciativa y recompensas. El desarrollo de las estrategias pedagógicas tiene mejores resultados si se desarrolla la motivación en los estudiantes como una actividad que le permita tener mayor acercamiento para la participación y disposición de las actividades.

## CONCLUSIÓN

En el desarrollo de la educación, la motivación es un factor clave para fomentar en los estudiantes el interés por adquirir conocimiento y desarrollar habilidades. El éxito académico depende de la capacidad de generar en los estudiantes el deseo de aprender, motivándolos a esforzarse por comprender la información y superar los obstáculos que enfrenten mediante la autonomía y la autorregulación. De este modo, se potenciarán las capacidades de los estudiantes, lo que se traducirá en un rendimiento y aprendizaje favorables.

En el proceso de enseñanza y aprendizaje, los docentes juegan un papel fundamental como motivadores, siendo responsables de implementar estrategias pedagógicas que promuevan entusiasmo y una actitud positiva en los estudiantes. A través de herramientas como los juegos, la ramificación y los recursos tecnológicos, es posible construir una motivación integral que permita al estudiante asumir la responsabilidad de su propio aprendizaje y alcanzar sus metas académicas.

**CONFLICTO DE INTERESES.** Los autores declaran que no existe conflicto de intereses para la publicación del presente artículo científico.

## REFERENCIAS

- Albarracín Villamizar, C., Hernández Suárez, C. y Rojas Suárez, J. (2020). Objeto virtual de aprendizaje para desarrollar las habilidades numéricas: una experiencia con estudiantes de educación básica. *Politécnico Grancolombiano*, 14(6), 1-14. <https://www.redalyc.org/journal/3439/343963784007/html/>
- Ayala Mendoza, A. E. y Arcos Tasigchana, J. M. (2021). Motivación a la lectura en niños de edades tempranas. *Revista Científica Retos De La Ciencia*, 5(e), 42-51. <https://www.retosdelacienciaec.com/Revistas/index.php/retos/article/view/371>
- Barreno Flores, J. E. (2022). Asistencia pedagógica virtual y desempeño docente en tiempos de pandemia en la I.E. Pedro pablo Atusparia de Nuevo Chimbote, 2021. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 2350-2373. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i1.1654](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1654)
- Benoit Ríos, C. (2020). La formulación de preguntas como estrategia didáctica para motivar la reflexión en el aula. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 11(2), 95-115. <https://doi.org/10.18861/cied.2020.11.2.2994>
- Bonilla Vergara, A., Triana Guerra, A. y Silva Monsalve, A. (2021). Club Virtual: estrategia de enseñanza y aprendizaje para el fortalecimiento de la lectura crítica. *Revista iberoamericana de educación*, 85(1), 117-133. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/206204>
- Caicedo Coello, J., Vallejo Valdivieso, P., y Moya Martínez, M. (2020). Juegos dirigidos y la motivación en estudiantes del décimo año de Educación General Básica. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(9), 1-11. <https://www.redalyc.org/journal/5768/576869060011/576869060011.pdf>
- Calle Chacón, L., Garcia Herrera, D., Ochoa Encalada, S. y Erazo Álvarez, J. (2020). La motivación en el aprendizaje de la matemática. Perspectiva de estudiantes de básica superior. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 488-507. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610716>
- Campos Gutiérrez, L., Sellés Pérez, S., García Jaén, M. y Ferriz Valero, A. (2021). Aula invertida en educación física: aprendizaje, motivación y tiempo de práctica motriz. *Revista internacional de medicina y ciencias de la actividad física y del deporte*, 21(81), 63-81. <https://doi.org/10.15366/rimcafd2021.81.005>
- Cedeño Escobar, M. y Vigueras Moreno, J. (2020). Aula invertida una estrategia motivadora de enseñanza para estudiantes de educación general básica. *Dominio de las ciencias*, 6(3). <https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1323>
- Domínguez, R. (2019). *Diseño y validación de herramientas para la evaluación del uso de las TIC en centros de educación secundaria andaluces*. Tesis doctoral. Universidad de Málaga, España. <https://core.ac.uk/download/pdf/288162472.pdf>
- Hernández Ching, R. C., y Cordero Badilla, D. (2021). El estímulo de la motivación intrínseca del estudiantado en un curso de inglés como lengua extranjera. *Revista Internacional De Pedagogía E Innovación Educativa*, 1(1), 149-172. <https://doi.org/10.51660/ripie.v1i1.30>
- Herrera Simon, V. (2022). Educación virtual y motivación en el rendimiento académico en una institución educativa inicial en épocas de COVID-19, Lima 2021. Tesis doctoral. Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/77992>
- Gómez, M., Cano, M. y Gómez, J. (2021) La ópera infantil como medio de aprendizaje y unión en tiempos de Covid-19: propuesta interdisciplinar de educación a distancia. *Revista Electrónica Complutense de Investigación en Educación Musical*, 18, 3-14. Doi: 10.5209/reciem.71433
- López, N., Álzate, L., Echeverri, M. y Domínguez, A. (2021). Práctica pedagógica y motivación desde el aprendizaje situado. *Tesis Psicológica*,

- 16(1), 178-201. <https://doi.org/10.37511/tesis.v16n1a9>
- Mercado, A., Sánchez, E. y Rodríguez, A. (2020). Estrategias de motivación en ambientes virtuales para el autoaprendizaje en matemáticas. *Revista Espacios*, 40(12), 1-14. <https://www.revistaespacios.com/a19v40n12/19401214.html>
- Moreno Garay, F., Ochoa Tataje, F., Mutter Cuéllar, K. y Vargas de Olgado, E. (2021). Estrategias pedagógicas en entornos virtuales de aprendizaje en tiempos de pandemia por Covid-19. *Revista de ciencias sociales*, 27(4), 202-213. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8229887>
- Moreno Acosta, J. y Zabala Vargas, S. (2022). Efecto sobre la motivación y el rendimiento académico al aplicar aprendizaje basado en juegos en la enseñanza de las redes definidas por software. *Formación universitaria*, 15(4), 81-94. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062022000400081>
- Orbegoso, A. (2016). La motivación intrínseca según Ryan y Deci y algunas recomendaciones para maestros. *Educare, Revista Científica de Educación*, 2(1), 75-93. <https://n9.cl/cnyat>
- Ortega González, I. M., Rincón Álvarez, G. A. y Hernández Suárez, C. A. (2020). Uso del video como estrategia pedagógica para el desarrollo de la competencia escritora en estudiantes de educación básica. *Revista Perspectivas*, 4(2), 52-63. <https://doi.org/10.22463/25909215.1972>
- Ospina, J. (2006). La motivación, motor del aprendizaje. *Revista ciencias de la salud*, 4(2). [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1692-72732006000200017](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-72732006000200017)
- Ryan, R. y Deci E. (2000). *La Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social, y el Bienestar*. [https://kibbutz.es/wp-content/uploads/2000\\_ryandeci\\_spanishampsych.pdf](https://kibbutz.es/wp-content/uploads/2000_ryandeci_spanishampsych.pdf)
- Salinas Padilla HA, Díaz Perera JJ, Álvarez Amezcua CD, Saucedo Fernández M. Hábitos de estudio, motivación y estrés estudiantil en ambientes virtuales de aprendizaje. *Tendencias y desafíos de la educación y la investigación*, 11(1), 392-409. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1650>
- Saras Zapata, É. (2020). Estrategias pedagógicas para desarrollar la capacidad de expresión oral. *Revista Educación*, 18(18), 145-157. <https://doi.org/10.51440/unsch.revistaeducacion.2020.18.179>
- Vela Palacios, J. y Galindo Cuervo, N. (2021). Motivación académica en tiempos de COVID-19, de estudiantes vinculados a universidades de Villavicencio: a partir de la teoría de Deci y Ryan. Universidad Santo Tomas <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/32001>