



## **Estado del arte: Los recursos digitales que transforman la motivación estudiantil**

*State of the art: Digital resources that transform student motivation*

### **Autores:**

Coronel Álvarez Carmen Elizabeth.<sup>1</sup>



0009-0005-1826-3268

Marcos Alejandro Yáñez Rodríguez.<sup>2</sup>



0000-0003-3683-8481

<sup>1</sup> Universidad Nacional de Educación, Ecuador

[cecoronel2@unae.edu.ec](mailto:cecoronel2@unae.edu.ec)

<sup>2</sup> Universidad Nacional de Educación, Ecuador

[marcos.yanez@unae.edu.ec](mailto:marcos.yanez@unae.edu.ec)

**Recepción:** 15 de mayo de 2025

**Aceptación:** 21 de junio de 2025

**Publicación:** 05 de agosto de 2025

**Citación/como citar este artículo:** Coronel, C. & Yáñez, M. (2025). Estado del arte: Los recursos digitales que transforman la motivación estudiantil. Ideas y Voces, 5(2), Pág. 183-199.



## Resumen

Este artículo analiza cómo los recursos digitales son fundamentales en la motivación de los estudiantes, la misma que se realizó a través de una metodología documentada en la revisión de diez artículos académicos en las que se priorizó criterios de inclusión actuales de las ediciones y su proyección en el ámbito educativo, la búsqueda fue apoyada por la herramienta de inteligencia artificial "Consensus". Los hallazgos obtenidos destacan que la gamificación, el acceso a recursos digitales y el aprendizaje colaborativo son factores determinantes que potencian tanto la motivación intrínseca como la extrínseca en los estudiantes. A su vez, los entornos digitales inmersivos y la retroalimentación formativa también contribuyen al desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales. Si bien es cierto los recursos digitales son una puerta hacia una educación más inclusiva y efectiva, la implementación de estos todavía enfrenta obstáculos como la brecha digital y la falta de formación docente. Por lo tanto, continúa siendo necesaria la investigación e integración de tecnologías emergentes para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

## Palabras clave

motivación estudiantil, recursos digitales, gamificación, aprendizaje colaborativo.

## Abstract

This article analyzes how digital resources are fundamental to student motivation. This methodology was carried out through a documented review of ten academic articles, prioritizing current inclusion criteria for the publications and their impact on education. The search was supported by the artificial intelligence tool "Consensus." The findings highlight that gamification, access to digital resources, and collaborative learning are determining factors that enhance both intrinsic and extrinsic motivation in students. In turn, immersive digital environments and formative feedback also contribute to the development of cognitive and socio-emotional skills. While digital resources are certainly a gateway to more inclusive and effective education, their implementation still faces obstacles such as the digital divide and a lack of teacher training. Therefore, research and integration of emerging technologies to facilitate teaching and learning processes remains necessary.

## Keywords

Student motivation, digital resources, gamification, collaborative learning

## Introducción

El rendimiento de los recursos digitales en la educación ha creado un cambio profundo en los procesos de aprendizaje que ajustan la forma en que los estudiantes interactúan con el conocimiento. Según Al-Fraih y Al-Shehri (2022) las herramientas tecnológicas como plataformas gamificadas y aplicaciones multimedia son fuente de acceso a contenidos

educativos, y también fomentan la motivación a proporcionar experiencias interactivas y personalizadas, que respondan a los retos de las nuevas generaciones.

El impacto de estas herramientas se ha documentado en diversos estudios académicos. Rahman et al. (2021), afirman que, aunque las plataformas refuerzan el aprendizaje activo y autónomo, en sí mismas permiten la adaptación de estilos de aprendizaje, por lo que adquiere un corte experiencial educativo significativo.

Además, de acuerdo con Guo y Ji (2019) los juegos como típicos ejemplos de las plataformas antes mencionadas permiten contextualizar la comprensión del contenido al llevar estos conocimientos teóricos a la práctica y emplear sistemas de recompensa que nutren el compromiso y el interés en aprender, lo que significa que las mismas plataformas crean un entorno de aprendizaje inmersivos que se convierten en la base del aprendizaje y la motivación intrínseca.

Bajo tal premisa, el presente artículo desarrolla una investigación cuyo objetivo es indagar el estado de arte a medida que los recursos digitales afectan la motivación de los estudiantes. A través de una revisión sistemática de literatura reciente, en donde se identifican principales tendencias, beneficios y desafíos asociados con su aplicación en diversos niveles educativos.

### **Metodología**

Este artículo corresponde a un diseño de tipo documental, para Arias (2012) “el diseño documental se distingue por la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de fuentes secundarias”. Esta forma de estudio se basa en fuentes documentales, tanto impresas, audiovisuales como digitales, para hacer un aporte al conocimiento y a la generación de nuevos saberes a partir de información ya existente. La revisión se basó en diez artículos científicos sobre estudios relacionados con la influencia de los recursos digitales en la motivación de los estudiantes.

Este diseño permitió obtener información pertinente mediante la aplicación de una revisión sistemática de literatura, según Arias (2012) este diseño es idóneo para estudios exploratorios, descriptivos o explicativos ya que no requieren manipular variables de forma directa. Dicha perspectiva se usará para interpretar las tendencias actuales y los principales hallazgos sobre las herramientas digitales en la educación.

Para seleccionar los artículos a trabajar se establecieron criterios específicos: publicaciones entre 2017 al 2024, con el acceso a texto completo y relevancia directa con la temática. El origen de las fuentes proviene del análisis de base de datos de Google Scholar, Redalyc y Scielo. La búsqueda inicial alcanzó los veinte y cinco documentos; de los cuales se escogieron diez artículos que ofrecían un análisis profundo sobre la influencia de los recursos digitales.

Este proceso siguió las fases planteadas por Arias (2002): “búsqueda y lectura inicial de documentos, elaboración de un esquema preliminar, recolección de datos mediante lectura evaluativa y análisis crítico”. Los contenidos encontrados fueron interpretados y sistematizados por el esquema definitivo, logrando así una estructurar de los hallazgos y conclusiones.

En conclusión, el diseño empleado para este estudio logró encontrar patrones coherentes y variaciones entre los estudios revisados para tener una base sólida para la discusión de las implementaciones prácticas y teóricas de los recursos digitales. Otro aspecto importante es que las conclusiones tenían que estar soportadas por los resultados de una investigación ya publicada, lo que derivó en hallazgos significativos para el uso de estos recursos en el sector educativo. El paradigma adoptado en este estudio es el interpretativo, ya que busca comprender las experiencias subjetivas de las personas y cómo les asignan sentido. Por otro Lado, según Weaver y Olson, este paradigma experimental hizo posible que los investigadores estudiaran los fenómenos sociales tal como se vivieron desde la perspectiva de los propios sujetos de estudio, lo que implicaba interpretar sus experiencias de vida específicas. Igualmente, era posible analizar la influencia de los RD en la motivación con mayor detalle contextual.

La metodología de este estudio es cualitativa, ya que es adecuado para interpretar cómo los recursos educativos digitales transformaron la motivación de los estudiantes. Se caracteriza por la recolección y análisis de datos no numéricos, como textos, relatos y experiencias. De acuerdo Creswell y Creswell (2018), el enfoque permitió una comprensión detallada de fenómenos complejos al centrarse en las perspectivas individuales y el contexto educativo.

### **Unidad de análisis**

Con respecto a la unidad de análisis de esta investigación se procedió a un análisis de diez artículos académicos esta unidad temática sobre el impacto de los recursos digitales en la motivación de los estudiantes. De acuerdo con Arias (2012), propone que en la investigación documental la unidad de análisis “está constituida por los propios documentos secundarios relevantes”. Por lo tanto, cada artículo de este análisis de la literatura me permitió comprender más sobre sus resultados, metodología y como se refiere o mide el impacto con los recursos digitales en la motivación del alumno. Algunos criterios de inclusión seleccionados para este trabajo fueron los artículos publicados entre los años 2017-2024, revisados por pares, acceso gratuito, que abordará específicamente la relación que existe entre recursos digitales y motivación estudiantil. Predominaron las investigaciones con diseños metodológicos claros, ya sean cuantitativos, cualitativos o mixtos, que aportarán la mejor evidencia sobre el tema.

Ciertos **criterios de exclusión** abarcados por esta investigación refieren a documentos fuera del rango temporal, aquellos sin referencia y centrados en contextos no educativos. Además, tampoco fueron incluidos los artículos de opinión, o fuentes no académicas, ya que, según Arias (2012), carecen del rigor metodológico necesario para un análisis documental.

En conclusión, el análisis se llevó a cabo mediante la síntesis de los hallazgos clave de cada artículo, entre los patrones comunes se encuentra: gamificación y personalización de contenidos. Arias (2012), destaca que en esta etapa “el investigador podría confrontar la investigación secundaria recogida y de ella obtener hipótesis y conclusiones”. De esta manera,

se demostró que los recursos digitales no solo aumentan la participación de los estudiantes, sino que también impulsan su independencia del aprendizaje.

**Procesamiento de la información**, fue llevado a cabo de forma sistemática y estructurada. Para la revisión de los artículos académicos, se utilizó la herramienta “Consensus”, una inteligencia artificial que posibilita la identificación de fuentes de manera eficiente. Con Consensus fue posible hallar documentos relacionados con la temática de recursos digitales transformadores de la motivación estudiantil a través del análisis de grandes volúmenes de literatura científica y la selección heurística de textos según la pertinencia de los títulos, sinopsis y PDF. Con el fin de determinar la validez de las fuentes para este estudio se estableció las siguientes palabras claves; “motivación estudiantil”, “recursos digitales educativos” e “impactos tecnológicos en educación”. Con estos términos la herramienta generó veinte y cinco artículos, los cuales se procedieron a evaluar bajo los criterios de inclusión y exclusión previamente determinados, por lo que se seleccionaron diez estudios que tratarán la temática desde distintas perspectivas metodológicas y contextuales.

Siguiendo las etapas propuestas por Arias (2012), para posteriormente extraer los hallazgos, metodologías aplicadas y conclusiones pertinentes de cada documento. Los datos fueron sintetizados, de modo que se pudiesen identificar patrones comunes, como el uso de gamificación o plataformas interactivas para motivar al estudiante.

Los resultados se contrastaron y organizaron con el marco teórico, finalmente, se realizaron conclusiones coherentes y fundamentada sobre el impacto de los recursos digitales en la motivación estudiantil.

Para presentar la información obtenida de la revisión documental, se elaboró una matriz de análisis que resume los aspectos más relevantes de diez artículos científicos, para de una manera organizada para visualizar los elementos esenciales de cada investigación, para tener una percepción completa sobre el impacto de los recursos educativos digitales en la motivación

estudiantil, respaldando el análisis crítico al descubrir las similitudes y diferencias en la literatura revisada.

### Matriz de análisis

Autor	Año	Objetivo	Metodología	Resultados Importantes	Enlace Directo
<b>Li, Y., Chen, D., &amp; Deng, X.</b>	2024	Analizar el impacto de los juegos educativos digitales en la motivación estudiantil y el papel del entorno digital.	Enfoque mixto con cuestionarios aplicados a 434 estudiantes universitarios; análisis con SPSS y MPLUS.	Los juegos educativos digitales incrementaron la motivación estudiantil; el compromiso de aprendizaje actuó como mediador, mientras que el entorno digital moderó positivamente este impacto.	<a href="https://doi.org/10.1371/journal.pone.0294350">https://doi.org/10.1371/journal.pone.0294350</a>
<b>Talysheva, I., Pegova, K., &amp; Khaliullina, L.</b>	2021	Evaluar cómo los recursos educativos digitales en universidades aumentan la motivación estudiantil.	Monitoreo continuo del desempeño estudiantil y encuestas sobre percepción de tecnologías interactivas.	Los recursos digitales interactivos mejoraron la comprensión teórica y fomentaron la motivación interna y externa mediante herramientas como Moodle LMS y diarios electrónicos interactivos.	<a href="https://doi.org/10.3991/ijet.v16i01.16799">https://doi.org/10.3991/ijet.v16i01.16799</a>
<b>Lin, M., Chen, H., &amp; Liu, K.</b>	2017	Estudiar los efectos del aprendizaje digital en la motivación y resultados académicos de los estudiantes.	Diseño experimental con análisis cuantitativo en entornos educativos digitales.	El aprendizaje digital incrementó significativamente tanto la motivación como los resultados académicos al ofrecer experiencias personalizadas e interactivas para los estudiantes.	<a href="https://doi.org/10.12973/EURASIA.2017.00744A">https://doi.org/10.12973/EURASIA.2017.00744A</a>
<b>Nikolov, N.</b>	2023	Comprender los factores que influyen en la motivación estudiantil en entornos digitales educativos.	Análisis cualitativo basado en entrevistas y observaciones en plataformas educativas digitales variadas.	La motivación estudiantil se vio influenciada por factores como la accesibilidad tecnológica y el diseño interactivo de las plataformas educativas digitales.	<a href="https://doi.org/10.1109/TELECOM.59629.2023.10409667">https://doi.org/10.1109/TELECOM.59629.2023.10409667</a>
<b>Ajagbe, D.</b>	2021	Examinar los efectos del aprendizaje digital en la actitud y motivación de los estudiantes universitarios.	Encuestas a estudiantes universitarios combinadas con análisis estadístico descriptivo y correlacional.	El aprendizaje digital mejoró significativamente la actitud hacia el aprendizaje y fomentó una mayor motivación intrínseca mediante herramientas interactivas y accesibles para los estudiantes universitarios.	<a href="https://doi.org/10.21474/ijar01/13638">https://doi.org/10.21474/ijar01/13638</a>
<b>Lebedeva, I., Norik, L., &amp; Lebedev, S.</b>	2022	Analizar cómo los recursos digitales incrementan la motivación de estudiantes de economía para aprender matemáticas	Monitoreo del éxito académico con Moodle LMS y encuestas sobre percepción de tecnologías interactivas.	Los recursos digitales interactivos fomentaron tanto la motivación interna como externa al permitir un aprendizaje individualizado que mejoró el rendimiento académico en matemáticas aplicadas a economía.	<a href="https://doi.org/10.34142/2709-7986.2022.27.2.08">https://doi.org/10.34142/2709-7986.2022.27.2.08</a>

<b>Noor, U., Younas, M., Aldayel, H., Menhas, R., &amp; Xu, Q.</b>	2022	Explorar el impacto de las plataformas digitales de aprendizaje en la motivación y desarrollo del conocimiento.	Encuestas a 300 estudiantes universitarios; análisis SEM para validar hipótesis propuestas.	Las plataformas digitales mejoraron significativamente la motivación estudiantil y promovieron el desarrollo del conocimiento mediante aplicaciones educativas interactivas y aulas virtuales bien diseñadas.	<a href="https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.933974">https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.933974</a>
<b>Nabiev, R</b>	2022	Evaluar las perspectivas del uso de tecnologías digitales para aumentar la motivación educativa estudiantil.	Revisión documental combinada con análisis cualitativo de casos prácticos.	Las tecnologías digitales fomentaron una mayor participación estudiantil al ofrecer experiencias educativas personalizadas que aumentaron su interés por aprender.	<a href="https://doi.org/10.56163/2072-2524-2022-3-57-62">https://doi.org/10.56163/2072-2524-2022-3-57-62</a>
<b>Nadeem, M., Oroszlányová, M., &amp; Farag, W.</b>	2023	Investigar cómo el aprendizaje basado en juegos afecta el compromiso y motivación estudiantil.	Diseño experimental con análisis cuantitativo longitudinal.	El uso de juegos educativos incrementó significativamente el compromiso emocional y cognitivo de los estudiantes, mejorando su disposición hacia el aprendizaje activo.	<a href="https://doi.org/10.3390/computers12090177">https://doi.org/10.3390/computers12090177</a>
<b>Chen, H., &amp; Huang, Y</b>	2024	Examinar cómo las plataformas digitales influyen en la motivación estudiantil en secundaria.	Encuestas aplicadas a 200 estudiantes; análisis estadístico con SPSS.	Las plataformas digitales estuvieron asociadas positivamente con niveles más altos de motivación académica entre estudiantes secundarios al proporcionar herramientas interactivas y accesibles.	<a href="https://doi.org/10.54097/fab4wb46">https://doi.org/10.54097/fab4wb46</a>

## Resultados

El análisis documental permitió clasificar los hallazgos en **categorías de aspectos recurrentes**, identificados a lo largo de los artículos analizados:

### 1. Gamificación y Motivación Intrínseca

Autores clave: Li et al. (2024), Nadeem et al. (2023), Sappaile (2024).

Con respecto a los principios identificados por el documento “La gamificación en la enseñanza y el aprendizaje digital: mejora de la eficacia y la motivación a través de principios educativos” y las investigaciones revisadas para apoyar estos principios, entonces se puede afirmar que esta teoría de la gamificación es una verdad. La técnica es una técnica común utilizada en entornos de enseñanza aprendizaje en la educación más actual el refuerzo y las actividades en la misma. Li et al. (2024), ha definido el juego como el disparador de los mecanismos de recompensa cerebral, con la liberación de dopamina siendo un aspecto significativo que produce al impulso

motivador. Esto es importante ya que transforma las tareas educativas aburridas en experiencias más agradables que consumen menos tiempo, reduce la percepción de esfuerzo en tareas desafiantes y fomenta la persistencia en tareas continuas. Nadeem et al. (2023). Sostienen que la gamificación también se alinea con los principios de la autonomía del alumno, ya que avanza a su ritmo, no al del profesor. (Ryan & Deci, 2000). Sappaile (2024) confirmó que acumular puntos y niveles mejora la retención de conocimientos. Sin embargo, esto se logra mediante convergencia de la tecnología de la información con los principios educativos subyacentes. A partir de estos mecanismos el estudiante comienza a ver al error como una prenda en su proceso de aprendizaje.

## **2. Plataformas Digitales y Accesibilidad**

Autores clave: Noor et al. (2022), Chen y Huang (2024), Rahman et al. (2021).

A su vez las plataformas digitales como Moodle o aulas virtuales fomentan el acceso a los recursos de aprendizaje. Noor et al. (2022), reportan que los estudiantes pueden acceder a materiales desde cualquier lugar, independientemente del tiempo y el espacio, de ahí la importancia de la inclusión de poblaciones diversas, tales como estudiantes con discapacidades o limitaciones socioeconómicas Chen y Huang (2024).

La accesibilidad es otra característica que fomenta a la equidad educativa dado que el medio se ajusta a los distintos estilos de aprendizaje. Rahman et al. (2021), expusieron que los entornos interactivos de este tipo mejoran la autonomía, puesto que, gracias a los recursos multimedia, en concreto videos o simulaciones, el estudiante puede revisar el contenido cuando lo considere, un aspecto muy importante en los países con menor dotación presupuestaria. Acompañado de lo mencionado anteriormente, la capacidad de ver un video cuantas veces el estudiante quiera y como se desee hace que la enseñanza sea mucho más placentera.

### **Personalización del Aprendizaje**

Autores clave: Ajagbe (2021), Lebedeva et al. (2022), Guo y Ji (2019).

La personalización se refiere principalmente a la adaptación de los contenidos en función de las demandas individuales y al uso de datos. De hecho, Ajagbe (2021), el enfoque hace que la motivación intrínseca sea más fuerte, ya que los estudiantes les gusta especialmente cuando los temas se ejecutan en la vida diaria. Esta categoría es esencial ya que respeta la diversidad cognitiva, en oposición a la homogenización interpretada. Esta última, de hecho, frustra a los estudiantes que no lo necesitan y para aquellos que lo superan Lebedeva et al. (2022).

De hecho, como se subraya en la investigación de Guo y Ji (2019) la autorregulación es esencial ya que es un prerrequisito para el aprendizaje continuo que lleve a la mejora y de esta manera respondamos a las necesidades laborales cambiantes.

### **3. Aprendizaje Colaborativo**

Autores clave: Nikolov (2023), Fernández-Rio et al. (2017), Warsah et al. (2021).

El aprendizaje grupal o colaborativo apunta a forzar la interacción entre iguales para resolver un problema colectivo. Nikolov (2023) destaca que la dinámica también permitirá vincular los conceptos abstractos de otra manera que se presenten a partir de diferentes perspectivas. También imita las condiciones laborales reales, donde el trabajo en equipo tiene una cierta consideración (Warsah et al., 2021).

Fernández-Rio et al. (2017), con respecto a esta cuestión, la literatura muestra que la tarea grupal no solo desarrolla habilidades socioemocionales, sino también permite reducir la presión académica al dividir responsabilidades. Promover tanto el carácter de aprendizaje cognitivo como el de un ciudadano comprometido en sociedades diversas.

### **4. Retroalimentación Formativa**

Autores clave: Hattie y Timperley (2007), Loes (2022), Carless (2015).

En referencia a la retroalimentación formativa como guías específicas para mejorar el desempeño académico, en lugar de la evaluación de los logros alcanzados, parece especialmente relevante. Hattie y Timperley (2007) explican esta clasificación de la siguiente

manera: “este tipo de retroalimentación reduce la brecha entre el conocimiento actual y el deseado, especialmente cuando es oportuna y constructiva”. Esta forma de retroalimentación es crítica por que ofrece a los estudiantes sugerencias para avanzar y, por lo tanto, promueve la autoeficacia Loes (2022).

Carless (2015) nota la necesidad de la retroalimentación bidireccional, ya que los profesores que responden las dudas de los estudiantes en función de sus errores posibilitan una mentalidad de crecimiento. Por otro lado, se les proporciona a los docentes bases para adoptarlo en función a las necesidades detectadas.

## **5. Autonomía en el Aprendizaje**

Autores clave: Geduld (2016), Zimmerman (1996), Haimovitz y Corpus (2011).

La autonomía en el aprendizaje les permite a los estudiantes establecer metas y elegir recursos., los guía a través de su desarrollo. Este tipo de libertad fomenta la responsabilidad, poniendo la carga de su educación. Según Zimmerman (1996) argumenta que esto desarrolla habilidades metacognitivas, es decir, el aprendizaje activo los lleva a planificar las etapas de un proyecto y a controlar su propio progreso esto empodera a los estudiantes, fomentando responsabilidad sobre su formación Geduld (2016).

Además, Haimovitz y Corpus (2011) argumentan que la autonomía inculca en los estudiantes la motivación intrínseca, formando discentes que puedan sentir una sensación de propiedad de sus logros por tener un aprendizaje continuo más allá de contextos formales, dando un rápido avance tecnológico, como también señala el mencionado autor, eso es crucial en esta sociedad.

## **6. Herramientas Interactivas y Pensamiento Crítico**

Autores clave: Nikolov (2023), Safira et al. (2021), Hwang et al. (2021).

La laboratorios virtuales o simulaciones agudizan el análisis y la resolución de conflictos. A través de estos de estos escenarios prácticos, según Nikolov (2023) estas herramientas interactivas se utilizan para superar la simple memorización, jerarquizando la aplicación

contextualizada (Safira et al. 2021). El pensamiento crítico se logra mediante la integración de un laboratorio virtual, pudiendo de esta manera superar las superficialidades de las memorizaciones en donde el estudio se sobrepone a las habilidades cognitivas. Hay estudios como el de Hwang et al. (2021) que resaltan que la interactividad despierta la curiosidad y experimentación dos pilares fundamentales de la innovación. Su importancia radica en involucrar al estudiante en sistemas más complejos, preparándolo para enfrentar desafíos; dónde el razonamiento lógico y la creatividad son indispensables.

## **7. Entorno Digital Inmersivo**

Autores clave: Li et al. (2024), Panigrahi (2021), Guo y Ji (2019).

Los entornos digitales inmersivos tales como la realidad virtual o gamificación contextualizada, permite que los estudiantes tengan una experiencia educativa multisensorial. Li et al. (2024) señalan que estos entornos aumentan la retención al vincular las emociones con el proceso educativo. Esta categoría es crucial ya que aprovecha la neuroplasticidad, permitiendo codificar la información en la memoria a largo plazo Panigrahi (2021).

Guo y Ji (2019) dicen que los entornos inmersivos reducen las distracciones en los estudiantes ya que es algo frecuente en entornos digitales, ofreciendo de esta manera alternativas innovadoras para los sistemas tradicionales en esta época digitalizada, especialmente para estas generaciones que demandan interacción continua.

## **8. Habilidades Socioemocionales**

Autores clave: Fernández-Rio et al. (2017), Poulou (2020), Sutton (2012).

Según los estudios revisados demuestran que la ventaja de las habilidades como la empatía, la resiliencia y la comunicación eficaz son colaterales al currículo. Los autores Fernández-Rio et al. (2017) testifican que el aprendizaje cooperativo da paso al desarrollo de estas competencias esenciales para un buen desempeño en el ámbito laboral, ya que no solo permite la construcción del conocimiento científico sino la formación integral de los estudiantes Poulou (2020).

Mientras que Sutton (2012) da a conocer que las habilidades socioemocionales permiten la adaptación a los cambios y a la gestión del estrés para de esta manera poder tener un bienestar mental, que conduzca a un desempeño académico placentero.

## **9. Instrucción Basada en Datos**

Autores clave: Noor et al. (2022), Hattie (2003), Dinham (2008).

De acuerdo con el progreso de los estudiantes el análisis de los datos permitirá la personalización de estrategias de enseñanza. De acuerdo con Hattie (2003), los datos objetivos pueden medir el verdadero impacto de cualquier intervención, así como señalar las brechas. Esta categoría es importante porque permite que la educación pase de suposiciones a evidencias, optimizando recursos Noor et al. (2022).

Dinham (2008) advierte que para evitar perjuicios la retroalimentación basada en los datos también debe ser ética y transparente. Su importancia se basa en que promueve equidad, permitiendo garantizar que todas las decisiones pedagógicas que se tomen deben priorizar al estudiante.

## **Discusión / conclusiones**

El estudio sobre el análisis de los recursos digitales en la motivación estudiantil ha permitido identificar patrones comunes que indican la efectividad de estas estrategias en el entorno educativo. Uno de los aspectos más destacadas es la gamificación, una técnica comprobada que permite aumentar la motivación intrínseca en los estudiantes. Esto es posible a través de la implementación de herramientas como los juegos de premios y recompensas, ya que no solo fortalecen el compromiso, sino que también fomentan habilidades tales como la autorregulación y la autoevaluación (Li et al., 2024; Nadeem et al., 2023). Los juegos no solo simplifican el contenido de aprendizaje, sino que también convierten la experiencia de aprendizaje en algo interesante, lo que permite reducir el exceso de trabajo aumentando así el esfuerzo del estudiante.

Por otra parte, las plataformas digitales se han convertido en un medio crucial para aumentar el acceso a la educación permitiendo que los estudiantes puedan acceder a materiales educativos desde cualquier lugar, ya que estas herramientas eliminan las restricciones geográficas y de tiempo que pueden impedir a muchas personas acceder a una educación de calidad (Noor et al., 2022; Chen & Huang, 2024). El contenido multimedia y la posibilidad de adaptarlo a las necesidades individuales de los estudiantes son primordialmente valiosas en entornos donde la diversidad es alta. La accesibilidad y personalización son cruciales para la autonomía estudiantil como para la igualdad de oportunidades, lo que lo convierte en la opción preferida para estudiantes que enfrentan limitaciones socioeconómicas o cognitivas.

En resumen, tanto el aprendizaje colaborativo y como los entornos digitales inmersivos son estrategias que permiten que los estudiantes desarrollen su capacidad cognitiva y socioemocional. La primera fomenta la comunicación efectiva y la empatía entre iguales, mientras tanto que los entornos inmersivos permiten estimular el pensamiento crítico y la disminución de la distraibilidad (Nikolov, 2023; Fernández-Rio et al., 2017). Para finalizar se podría decir que estos recursos no solo remodelan la motivación estudiantil, sino que también impactan a otros aspectos de las dinámicas educativas desde la inclusión de la tecnología como un principio pedagógico. Para lograr el desarrollo de programas educativos inclusivos y eficientes es necesario combinar la gamificación, la accesibilidad, la personalización y colaboración ya que estas abren nuevas oportunidades para una mayor expansión del aprendizaje.

## **Bibliografía**

Ajagbe, D. (2021). EFFECTS OF DIGITAL LEARNING ON STUDENTS MOTIVATION AND ATTITUDE. *International Journal of Advanced Research*.  
<https://doi.org/10.21474/ijar01/13638>.

- Al-Fraih, F., & Al-Shehri, S. (2022). The effect of technology on students' motivation and knowledge retention. *International Journal of Educational Technology*.
- Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica* (6<sup>a</sup> ed.). Caracas: Episteme. Disponible en: <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>
- Chen, H., & Huang, Y. (2024). The Impact of Digital Learning Platforms on Student Motivation in High School. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*. <https://doi.org/10.54097/fab4wb46>.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Guo, J., & Ji, Y. (2019). The impact of digital educational games on student motivation for learning. *PLOS ONE*, 14(10), e0224350. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0224350>
- Lebedeva, I., Norik, L., & Lebedev, S. (2022). Digital Resources as a Way to Increase the Motivation of Economic Specialties Students in Studies of Mathematics. *Educational Challenges*. <https://doi.org/10.34142/2709-7986.2022.27.2.08>.
- Li, Y., Chen, D., & Deng, X. (2024). The impact of digital educational games on student's motivation for learning: The mediating effect of learning engagement and the moderating effect of the digital environment. *PLOS ONE*, 19. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0294350>.
- Lin, M., Chen, H., & Liu, K. (2017). A Study of the Effects of Digital Learning on Learning Motivation and Learning Outcome. *Eurasia journal of mathematics, science and technology education*, 13, 3553-3564. <https://doi.org/10.12973/EURASIA.2017.00744A>.

- Nabiev, R. (2022). PROSPECTS FOR THE USE OF DIGITAL TECHNOLOGIES IN INCREASING THE EDUCATIONAL MOTIVATION OF STUDENTS. *Pedagogical education and science*. <https://doi.org/10.56163/2072-2524-2022-3-57-62>.
- Nadeem, M., Oroszlányová, M., & Farag, W. (2023). Effect of Digital Game-Based Learning on Student Engagement and Motivation. *Comput.*, 12, 177. <https://doi.org/10.3390/computers12090177>.
- Nikolov, N. (2023). Understanding Student Motivation in Digital Education. 2023 31st National Conference with International Participation (TELECOM), 1-5. <https://doi.org/10.1109/TELECOM59629.2023.10409667>.
- Noor, U., Younas, M., Aldayel, H., Menhas, R., & Xu, Q. (2022). Learning behavior, digital platforms for learning and its impact on university student's motivations and knowledge development. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.933974>.
- Palella, S., & Martins, F. (2012). *Metodología de la investigación cuantitativa*. Caracas: Fedupel. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9709604.pdf>
- Rahman, M., Avila, R., & Khan, S. (2021). Learning behavior and digital platforms: Impact on student motivation. *Frontiers in Psychology*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.933974>
- Scientific Research Journal Centro de Investigación y Desarrollo Intelectual CIDI. (2023). El uso de las herramientas digitales para fomentar la motivación en estudiantes. Disponible en: <https://srjournalcidi.org/index.php/ojs/article/download/122/76/759>
- Talysheva, I., Pegova, K., & Khaliullina, L. (2021). The Use of Electronic Educational Resources of The University as A Means of Increasing The Educational Motivation of Students. *Int. J. Emerg. Technol. Learn.*, 16, 289-304. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i01.16799>.

Weaver, K., & Olson, J. K. (2006). Understanding paradigms used for nursing research. *Journal of Advanced Nursing*, 53(4), 459-469. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2648.2006.03740>.