

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO  
INSTITUTO DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES  
ÁREA ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
ESPECIALIDAD EN DOCENCIA**

Título del Proyecto

**FACTORES DE MOTIVACIÓN ESCOLAR Y LAS HABILIDADES DIGITALES EN  
EDUCACIÓN VIRTUAL DE LOS ALUMNOS PERTENECIENTES A LA  
GENERACIÓN CENTENNIAL QUE CURSAN LA LICENCIATURA EN  
ADMINISTRACIÓN DE LA UAEH**

PROYECTO TERMINAL DE CARÁCTER PROFESIONAL  
PARA OBTENER EL DIPLOMA DE  
ESPECIALIDAD EN DOCENCIA

Presenta:

**LIC. NORMA ARELY ZÚÑIGA ESPINOSA**

Directora de Proyecto Terminal:

**MTRO. JOSÉ LUIS HORACIO ANDRADE LARA**

Noviembre, 2020

ccp. Archivo.



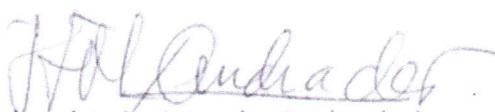
**DRA. IRMA QUINTERO LÓPEZ**  
**COORDINADORA DE LA ESPECIALIDAD EN DOCENCIA**  
**P R E S E N T E**

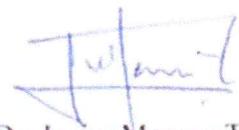
**Estimada Doctora:**

Sirva este medio para saludarla, al tiempo que nos permitimos comunicarle que una vez leído y analizado el Proyecto Terminal de Carácter Profesional de Investigación "Factores de motivación escolar y las habilidades digitales en educación virtual de los alumnos pertenecientes a la generación Centennial que cursan la licenciatura en Administración de UAEH" que presenta la alumna Norma Arely Zúñiga Espinosa, matriculada en el Programa de Especialidad en Docencia de la 26° Generación 2020, con número de cuenta 164042; consideramos que reúne las características e incluye los elementos necesarios de un Proyecto Terminal de Carácter Profesional, por lo que, en nuestra calidad de sinodales designados como jurado para el examen de especialidad, nos permitimos manifestar nuestra aprobación a dicho trabajo.

Por lo anterior, hacemos de su conocimiento que a la alumna mencionada le otorgamos nuestra autorización para imprimir y encuadernar el trabajo de investigación, así como continuar con los trámites correspondientes para sustentar el examen de grado para la obtención del diploma de Especialidad en Docencia.

Atentamente  
"Amor, Orden y Progreso"  
Pachuca de Soto, Hgo. 27 de noviembre de 2020.

  
Mtro. José Luis Horacio Andrade Lara  
**DIRECTOR DE TESIS**

  
Dr. Javier Moreno Tapia  
**ASESOR**

  
Mtra. Edith Álvarez Espinosa  
**LECTOR**

ccp. Archivo.



Carretera Pachuca-Actopan Km. 4 s/n,  
Colonia San Cayetano, Pachuca de Soto,  
Hidalgo, Mexico; C.P. 42084  
Teléfono: 52 (771) 71 720 00 ext. 4208.  
[docencia\\_especialidad@uaeh.edu.mx](mailto:docencia_especialidad@uaeh.edu.mx)

[www.uaeh.edu.mx](http://www.uaeh.edu.mx)

## ÍNDICE

PRESENTACIÓN	4
CAPITULO 1: ESTADO DE LA CUESTIÓN	5
1.1. Introducción del estado de la cuestión	6
1.2. La Motivación Escolar	7
1. 3. La Generación Z o Centennials y sus habilidades digitales	9
1.4. El proceso de Enseñanza – Aprendizaje en Entornos Virtuales	14
1.5 Reflexiones en torno al estado de la cuestión	18
CAPITULO 2: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	22
2.1. Preguntas de investigación	26
2.1.1. Pregunta General	26
2.1.2. Preguntas Específicas	26
2.2. Objetivos	26
2.2.1. Objetivo General	26
2.2.2. Objetivos específicos	26
2.3. Hipótesis	27
2.4. Justificación	27
CAPITULO 3: MARCO CONCEPTUAL	31
3.1. La motivación escolar y su enfoque teórico.	31
3.1.1. Definición de motivación escolar	33
3.1.2 Tipos de motivación y su enfoque	34
3.1.2.1 Motivación Intrínseca	34
3.1.2.2. Motivación Extrínseca	34
3.1.2.3 Motivación hacia el logro	35
3.1.2.4. Motivación hacia una Meta	35
3.1.2.5 La amotivación	36

3.1.3 La autoeficacia y aprendizaje autorregulado	36
3.1.4 La motivación en entornos de educación virtual	38
3.2. Estrategias de Enseñanza – Aprendizaje en entornos virtuales	39
3.2.1 La educación modalidad virtual y su clasificación	40
3.2.1.1 Modalidad Virtual o E-learning	42
3.2.1.2 Modalidad semipresencial o B-learning	43
3.2.1.3. Modelo m-learning	44
3.2.2. Factores involucrados en el proceso de un aprendizaje modalidad virtual	44
3.2.2.1. Herramientas digitales de un aprendizaje virtual (El contexto)	45
3.2.2.2. El docente y la institución educativa como elementos dentro del aprendizaje virtual	46
3.3. El Alumno generación Z o Centennial y sus habilidades digitales	48
3.3.1. Definición de Generación Z o Centennial	48
3.3.2. <i>Características de la generación Z o Centennials</i>	49
3.3.3 Características de los centennials para mejorar su proceso de enseñanza – aprendizaje.	50
3.4. Habilidades digitales y competencia digital en la educación virtual	54
3.4.1 Definición de habilidad digital	54
3.4.2 Definición de competencia digital	54
3.4.3 Clasificación de habilidades digitales	54
3.4.3.1 Información	56
3.4.3.2 Comunicación	56
3.4.3.3 Manejo de Tecnologías de la Información	56
3.4.3.4 Aspectos de Organización	57
CAPÍTULO 4: MARCO CONTEXTUAL EDUCATIVO	58
4.1 La institución: La Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo	58
4.1.1 La Misión del Instituto de Ciencias Económico Administrativas (ICEA)	58

4.1.2 La Visión del ICEA Instituto de Ciencias Económico Administrativas (ICEA)	58
4.1.3. La normatividad educativa: El modelo educativo de la UAEH	59
4.2 Contexto socioeconómico de la UAEH campus ICEA	62
4.2.1 Ubicación Geográfica de la UAEH campus ICEA	62
4.2.2. Infraestructura de la UAEH campus ICEA	62
4.2.3. El ambiente de la comunidad universitaria UAEH- ICEA	62
4.2.4 El entorno social de la UAEH - ICEA	63
4.3 Los docentes de la UAEH	63
4.4. Los alumnos de la licenciatura en administración campus ICEA	65
<b>CAPÍTULO 5: MARCO METODOLÓGICO</b>	<b>66</b>
5.1 Investigación-Acción	66
5.2 Instrumento diseñado para el diagnóstico participativo	68
5.3 Variables del diagnóstico participativo	72
5.4 Muestra y procedimiento	73
5.5. Análisis de los resultados	74
5.5.1 El contexto del alumno, datos generales.	74
5.1.2 Perfil Centennial de los alumnos en administración	75
5.1.3 Habilidades digitales presentes en los alumnos de la licenciatura en administración	76
5.2 Resultados de la Investigación	80
5.3 Discusión (Prueba de hipótesis)	81
5.4 Conclusiones	81
5.5 Implicaciones practicas	82
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>83</b>

## **PRESENTACIÓN**

El propósito de la presente investigación es describir cuales son los factores motivacionales en el aprendizaje virtual de los alumnos pertenecientes a la generación Z o Centennial que se encuentran estudiando la Licenciatura de Administración de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

Se realizará una Investigación-acción participativa, donde se identifica la relación entre las variables: Motivación Escolar y las habilidades digitales de los centennials, dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en modalidad virtual. Dando respuesta a la situación derivada de un contexto de cambio social y la modalidad de educación híbrida (Presencial – Virtual) B-learning, enfocándonos a la modalidad virtual que se lleva por parte de los alumnos y docentes desde casa ocasionada por la pandemia “COVID-19” (UAEH, 2020).

De igual modo se identifican las habilidades digitales que posee la generación Z o centennials dentro de la población estudiantil nacida después de 1997. Verificando las características y habilidades digitales definidas por los autores y si estas forman parte del contexto escolar actual de dichos alumnos o si existe alguna discrepancia entre las características de estos alumnos, los años donde nacieron, así como su exposición a la tecnología de edad temprana.

Con ello la presente investigación busca identificar los factores motivacionales y habilidades digitales de los alumnos de la licenciatura en administración y si estos forman parte de la generación Centennial (Nativos digitales o dependientes de la tecnología).

## CAPITULO 1: ESTADO DE LA CUESTIÓN

La investigación realizada de libros y artículos para esta investigación se llevó a cabo utilizando el buscador Google Académico y buscador Primo de biblioteca digital UAEH, así como las bases de datos: EBSCO, Springer, Science Direct, Dialnet, Scielo y Redalyc. Para realizar la búsqueda, se emplearon las palabras esenciales “Motivación escolar”, “Centennials”, “Centenials”, junto con una o varias de las siguientes palabras complementarias: “Aprendizaje”, “Enseñanza”, “Motivación”, “Nivel Superior”, “Educación Superior” “Aprendizaje Digital”. Se empleó una búsqueda avanzada considerando el periodo 2002 al 2020. En la siguiente tabla se muestra la clasificación de las fuentes consultadas por tema, tipo de publicación y si son Nacionales o Internacionales.

*Tabla 1 Revisión de Artículos, Libros y Tesinas para el Estado de la Cuestión.*

TEMA	Nacional			Internacional			TOTAL
	Libro	Artículo	Tesis	Libro	Artículo	Tesis	
Motivación escolar	2	3	0	0	10	0	<b>15</b>
Centennials y Habilidades Digitales	0	4	0	0	12	3	<b>19</b>
Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en entornos virtual	3	6	0	1	7	1	<b>18</b>
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>13</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>29</b>	<b>4</b>	<b>52</b>
	18			34			

Fuente: Elaboración propia

Se presentan; 3 trabajos en el año 2002; 3 trabajos en el año 2002; 1 trabajo respectivamente en los años 2003,2004, 2005; 2 trabajos en el año 2006, 1 trabajo en el año 2007, 2 trabajos en el año 2008 y 2009 respectivamente; 4 trabajos en el año 2010; 1 trabajo en el año 2011 y 2012 respectivamente; 3 trabajos en el año 2013; 4 trabajos en el año 2015; 5 trabajos en el año 2016; 4 trabajos en el año 2017; 3 trabajos en el año 2018; 8 trabajos en el año 2019 y 6 trabajos en el año 2020; con un total de 52 documentos revisados.

Los 52 documentos revisados se clasifican en 42 Artículos de Investigación, 6 Libros y 4 Tesinas de Grado. De los cuales 18 son Nacionales y 34 Internacionales, los nacionales se clasifican en 13 artículos y 5 libros; los Internacionales se clasifican en 29 artículos, 1 libro y 4 tesis de grado.

Motivación Escolar, encontramos más artículos internacionales, siendo España y países latinoamericanos (Colombia, Ecuador, Costa Rica, Chile) quienes hablan del tema. De las 15 fuentes consultadas, 5 comprenden un periodo de 2002 a 2009; mientras que los 10 restantes comprenden un periodo de 2010 a 2020.

Centennials, las 19 fuentes consultadas sobre este tema comprenden un periodo de 2011 a 2020. De las cuales provienen de países como; Estados Unidos, España, Argentina, México, Ucrania, Italia, Ecuador; predominando 11 de las investigaciones más recientes en un periodo de 2018 a 2020.

En la temática relacionada al proceso de Enseñanza - Aprendizaje y el contexto de la presente investigación encontramos igual cantidad de fuentes nacionales como internacionales, las cuales comprenden un periodo de 2002 al 2020. De las cuales 10 son artículos de investigación orientados a un proceso educativo relacionado al contexto de la presente investigación, donde hablan de sociedad del conocimiento, las nuevas generaciones de estudiantes, así como los retos docentes, en el marco de la globalización y uso de tecnologías digitales del siglo XXI. Donde 9 de las fuentes son mexicanas, 3 españolas, 3 argentinas, una respectivamente de Chile, Reino Unido y Estados Unidos.

### **1.1. Introducción del estado de la cuestión**

El presente Estado de la Cuestión, muestra investigaciones que se han llevado a cabo entorno a la motivación escolar y su relación con los modelos de enseñanza aprendizaje, en nivel Superior mayormente, con la finalidad de conocer los factores motivacionales que se han estudiado en relación a la motivación escolar. Esto a través de la revisión de artículos de revistas especializadas en educación, así como Tesis a nivel de Licenciatura y Posgrado.

La selección de las investigaciones se dio a partir de identificar aquellos que relacionan el problema con los centennials, la educación superior y la situación actual que se presenta en la Universidades de Educación superior relacionadas al uso de la tecnología y globalización.

Es por ello que se encuentra una diversidad de investigaciones en las fuentes de procedencia, con el objetivo de tener variedad en los puntos de vista, así como la contextualización y entendimiento del tema a estudiar.

## 1.2. La Motivación Escolar

Las investigaciones y estudios revisados para la construcción del estado de la cuestión en el tema de motivación escolar; es investigada desde 4 perspectivas, la primera es la conceptualización, seguida de la relación que tiene con el proceso de enseñanza y aprendizaje. Seguido de las investigaciones aplicadas o instrumentos de medición de la motivación, tanto las perspectivas recientes en el estudio de la motivación y las motivaciones y habilidades de los estudiantes en el contexto de entornos virtuales.

La revisión de los distintos trabajos citados permite analizar los procesos de investigación llevados a cabo, la conceptualización que refiere cada uno de ellos con respecto al concepto de **Motivación escolar** desde la definición, redefinición del concepto, así como las perspectivas teóricas y sus consideraciones en el ámbito educativo (Valenzuela, 2007; Naranjo, 2009; Tirado, Santos, y Tejero-Díez, 2013).

En relación a la **Motivación Escolar y el aprendizaje**, diversos autores hacen referencia a que la motivación escolar es uno de los factores psicoeducativos que más influyen en el aprendizaje. (Díaz, y Hernández, 2002; Tapia, 2005; Ospina, 2006; Carrillo, et.al, 2009; Herrera, 2010).

De igual manera, se revisó la teoría de la orientación de la meta y **las perspectivas recientes en el estudio de la motivación** (Fuentes, 2002). También se revisaron estudios enfocados a la motivación y las variables utilizadas para la medición de la motivación escolar (Valle, et.al, 2010; Becerra, y Morales, 2015; Velasco, 2016; Quevedo, Quevedo y Téllez, 2016; Solarte y Machuca, 2019).

Por último, el estudio sobre **las motivaciones y habilidades de los estudiantes en el contexto de entornos virtuales**, donde se identificaron aquellos factores determinantes y motivaciones que poseen los estudiantes de educación superior, pertenecientes a diferentes escuelas de negocio de Madrid y España (Folgado, Palos y Aguayo, 2020).

Ospina, Jackeline (2006) se centra en la motivación como aspecto fundamental del aprendizaje y en el sentido de doble vía que esta relación debe tener. Desarrollar una relación alumno-profesor productiva y una motivación intrínseca es responsabilidad de la educación y sus actores para lograr construir una relación de interacción, que los constituya como un solo equipo, donde cada uno asuma su responsabilidad y se potencialice el proceso de aprendizaje.

La motivación escolar tiene cinco perspectivas teóricas de la motivación, siendo estas; la Conductista relacionada a reforzadores, incentivos y castigos siendo Skinner el principal teórico, seguida de la Humanista que se centra en la motivación como una necesidad de autoestima, autorrealización y autodeterminación, siendo Maslow de los principales teóricos (Woolfolk, 2010).

De acuerdo con Woolfolk (2010) y Diaz y Hernández (2002), la perspectiva Cognoscitivista que basa la motivación en creencias, atribuciones del éxito o fracaso y expectativas siendo Weiner y Graham sus principales teóricos. De igual modo la Cognoscitiva social representada por Locke y Latham como los principales teóricos, quienes hacen referencia que la motivación se centra en las metas, expectativas y autoeficacia. Por último, el enfoque sociocultural que centra la motivación en la participación comprometida en comunidades de aprendizaje y actividades grupales, siendo los principales teóricos Lave y Wenger.

En estudios enfocados a la motivación Universitaria encontramos a Velasco (2016) quien estudia a la motivación para generar una estrategia didáctico-metodológica para perfeccionar la motivación por el estudio de los universitarios. Entre sus resultados se encuentra que la forma de impartir el aprendizaje está basada en la enseñanza tradicional, lo que no genera una motivación significativa para el estudiante.

Debido a que el estudiante de la Unidad Académica del Norte, gusta de clases dinámicas, donde ellos deban realizar actividades fáciles, que no exijan mucho esfuerzo mental y donde prácticamente se le brinden todos los elementos para de forma inductiva llegar a la solución del problema que se les presente. Por este motivo los profesores deben transmitir dinamismo, pasión por enseñar y gusto por aprender con el día a día (Velasco, 2016).

Por último, identificamos a Quevedo (2016) quien realiza una propuesta de un cuestionario para evaluar la motivación del proceso de aprendizaje a 1401 estudiantes con edades comprendidas entre los 10 y 17 años. Los resultados obtenidos ofrecen un instrumento formado por 33 ítems, que proporciona información relativa a la motivación intrínseca, extrínseca y global con  $\alpha$  de Cronbach de .83, .93 y .93 respectivamente. Aportando un instrumento validado para medir la motivación escolar en estudiantes.

Mediante un análisis descriptivo Folgado, Palos y Aguayo (2020) identificaron los principales factores de influencia de los entornos virtuales desde la perspectiva del estudiante, donde los

resultados pueden favorecer la creación de estrategias basadas en los múltiples entornos virtuales que se ofrecen en la actualidad, dirigidas al trabajo en equipo entre alumnos o contribuir a la mejora de los servicios virtuales.

### **Conclusión del Eje Temático Motivación Escolar**

Como conclusión se identifica que la motivación es vista desde diferentes enfoques, teorías y perspectivas del conocimiento. En el caso de la presente investigación, se emplea el enfoque de motivación escolar y la teoría clásica del motivación intrínseca y extrínseca (Díaz, y Hernández, 2002; Tapia, 2005; Ospina, 2006; Carrillo, et.al, 2009; Herrera, 2010). El enfoque pedagógico utilizado es el cognoscitivo social representada por Locke y Latham como los principales teóricos, quienes hacen referencia que la motivación se centra en las metas, expectativas y autoeficacia (Woolfolk ,2010; Díaz y Hernández, 2002).

### **1. 3. La Generación Z o Centennials y sus habilidades digitales**

Las investigaciones y estudios revisados sobre el tema de centennials o Generación Z, donde nos dice que diversos autores abordan las investigaciones desde distintos enfoques, siendo el primero un nuevo paradigma de enseñanza, seguido de la conceptualización de la generación Z o centennials, las habilidades digitales que poseen. De igual modo las investigaciones se orientan al contexto de educación superior y mercado laboral, así como los retos que esto representa para el sistema educativo y los retos enfrentados por los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje, por último, la relación entre esta generación y sus motivaciones.

La revisión de los distintos trabajos realizados en el contexto de quienes son los Centennials o la Generación Z o sus antecesores, nos ayudan a contextualizar la relevancia de este grupo generacional de alumnos y su relación con las motivaciones que pueden tener al momento de ingresar a Nivel Superior (Di Lucca, 2013; Cataldi y Dominighini, 2015; Organista, et. al, 2016; Castillejos, 2019).

La Educación para la generación centennial surge con **un nuevo paradigma** social relacionado a la globalización, uso de tecnologías, entre otros factores. Siendo este un reto dentro del modelo de enseñanza aprendizaje (Cataldi y Dominighini, 2015; Palamarchuk, 2019; Bonetti, 2020). Las

reflexiones en torno a la educación y la generación millennial y Centennial, nos lleva a un punto de reflexión en torno a un modelo ecléctico de enseñanza (Cañero, 2020).

Realmente es importante tener **la conceptualización** de la generación Z o los Centennials pues son considerados una generación diferente a los Millennials, por ello que diversos autores hablan de la generación sus características, el uso de la información y los medios digitales, así como redes sociales (Cerezo, 2016; Housand, 2016; McGorry, 2017; Tapia, 2018; Martin, Alba y Vestfrid, 2019; Álvarez, Heredia, y Romero, 2019).

La relevancia de las **habilidades digitales**, el actual comportamiento y motivaciones de la generación Z es relevante en educación superior debido a cómo están transformando el ámbito educativo y por ende estudiar estas habilidades relacionadas al alumnado tienen un gran impacto (Di Lucca, 2013). Educar a las nuevas generaciones, nos lleva a pensar en que ahora son ciudadanos globales y digitales, a lo que llamamos ciudadanos del ciberespacio, a quienes debemos orientar una educación que favorezca alfabetización digital (Area, Borrás y San Nicolas, 2015; Jasso, Gudiño y Tamez, 2019).

Diversos autores nos hablan sobre el comportamiento de la generación Z dentro del **contexto universitario y el campo laboral** (Tagliabue, 2011; Tarynne, 2019). Otros plantean **los retos** que esto representa para el sistema educativo, los directivos y **los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje** ante las nuevas características de los estudiantes universitarios (Velasco, et.al, 2016; Tello, 2018; Zapata, 2019)

Los centennials, “generación Z” o Gen, son los que nacieron en el cambio de siglo de aproximadamente 1997 a 2020 a diferencia de la generación anterior, se han dedicado al uso y aprovechamiento de la tecnología, a la innovación y al diseño propio de su vida profesional (nativos digitales), con una alta participación social con alcance local, nacional y mundial. La generación Z es única en muchos sentidos, incluido el hecho de que nunca han conocido un mundo sin tecnología (McGorry y McGorry 2017; Moore, Jones y Frazier, 2017; Tarynne 2019).

Castillejos (2019) realiza una investigación para identificar el autoconcepto de los millennials universitarios como aprendices, así como su percepción sobre la autorregulación y motivación para su aprendizaje permanente. El estudio se aplicó a estudiantes de la licenciatura en Administración Turística de una universidad pública ubicada en la región costa del estado de Oaxaca. Como

aportación el autor deja un cuestionario y variables bien definidas para la medición del estudio cuantitativo, así como la integración de una escala de autorregulación y motivación por el aprendizaje permanente.

En el contexto mexicano, se realiza una investigación sobre las habilidades digitales con propósito educativo en universidades públicas, donde se identifica la relación existente entre las habilidades digitales con propósitos educativos y la media de calificaciones o su desempeño al logro (Organista, et. al, 2016).

De igual modo, se realiza una investigación para la estimación de las habilidades digitales, donde se aplicó un instrumento elaborado con rigor metodológico en el marco de una investigación formal. Se reconoce una amplia gama de categorías en torno a las habilidades digitales. Al respecto, las dimensiones aquí consideradas tales como manejo de información, comunicación y tecnología, coinciden con las utilizadas en otros estudios. Estos hallazgos dan cuenta de la importancia de un adecuado manejo de la información y comunicación por parte de los estudiantes universitarios para propiciar mejores condiciones para su aprendizaje (Organista, et. al, 2016).

Martin, Alba y Vestfrid, (2019) en su investigación a estudiantes de nivel secundaria en Ciudad de México en situación de vulnerabilidad académica y riesgo social, quienes desarrollaron dos tareas con la finalidad de explorar su identidad de aprendices en contextos formales e informales, los resultados evidencian la relevancia de incluir en los currículos escolares aprendizajes sobre herramientas de búsqueda en línea y la construcción de una ciudadanía digital activa en un contexto marcado por la post verdad y las fake news. Dónde nos lleva a una reflexión sobre los desafíos del saber y las fuentes de información que circulan en gran cantidad y velocidad por la web.

Los centennials vistos como futuros ciudadanos globales y digitales, desarrollan habilidades digitales donde expresan y presionan a la sociedad sobre aspectos morales y sociopolíticos. En Nuevo León, México realizan un estudio mixto – exploratorio a 1,696 estudiantes pertenecientes al Sistema Nacional de Bachillerato, una preparatoria pública y dos preparatorias privadas pertenecientes al segmento centennials (Jasso, Gudiño, y Tamez, 2019).

Esta investigación resalta que la educación formal impartida en las instituciones educativas a donde acuden al pensamiento de estos jóvenes, incluyendo contenidos curriculares con una perspectiva global y humanista, con la finalidad de desarrollar el acceso y comunicación en esferas

laborales y culturales globales y el desarrollo de competencias digitales en un contexto globalizado (Jasso, Gudiño, y Tamez, 2019).

La relevancia de las habilidades digitales, el actual comportamiento y motivaciones de la generación Z es relevante en educación media superior, pues son generaciones que apenas están ingresando o que ingresarán próximamente al mundo académico. Por ello Di Lucca (2013) realiza el estudio de los comportamientos actitudinales (sociales, educacionales y perspectivas frente al futuro académico) de la generación Z haciendo un corte en los jóvenes que asisten a escuelas secundarias públicas y privadas, nacidos entre los años 1996 a 1999 de algunos de los barrios de zona norte: en Buenos Aires, Argentina realizado en 2012 – 2013.

El proyecto incluye el conocer, describir y analizar sus pensamientos, hábitos, valores, comportamientos, inquietudes, expectativas personales, educativas y futuras de los alumnos pertenecientes a la generación Z, con la finalidad de conocerla y poder hacer un análisis de situación previo a su llegada será de valor para el ámbito académico. Debido a que el impacto que la Generación Y en el mundo laboral fue negativo, pues este no estaba preparado estructural y cognitivamente para recibir a esta generación de profesionistas (Di Lucca, 2013).

En Estados Unidos las investigaciones realizadas por Tarynne (2019) sobre los centennials en la fuerza laboral y el liderazgo, por medio de un estudio cuantitativo, el investigador determina que los centennials buscan sentirse conectados social y filantrópicamente con sus compañeros de trabajo, líderes y comunidad. Dicho estudio se fundamenta en tres variables: Preferencias del entorno laboral, Liderazgo, Características de los centennials que denomina “Followership Characteristic”.

Las características de los Centennials más representativas del estudio de Tarynne (2019) son: el crecimiento personal, adaptable, multitareas, trabajo en equipo, creatividad, confianza, iniciativa, preocupado por la salud y el bienestar. Mientras que las características de esta generación en el ámbito escolar son 1) Expertos en la comprensión de la tecnología; 2) Multitarea; 3) Abiertos socialmente desde las tecnologías; 4) Rapidez e impaciencia; 5) Interactivos; y 6) Resilientes, de acuerdo a diversos autores (Reig Goodwin 2010; Lay Arellano, 2013; Aparici, 2010; Bennett, 2008 citados en Fernández y Fernández, 2016).

Esto parece coincidir con lo que en su tiempo Daniel Bell (1976) ya llamaba sociedad del conocimiento (knowledge society), donde se deja de lado la economía de los servicios y mano de obra para dar paso a reforzar el desarrollo en el pensamiento crítico, reflexivo y multicultural (Jasso, Gudiño, y Tamez, 2019).

### **Conclusión del eje temático Centennials y habilidades digitales**

Como conclusión el estudio de Castillejos (2019) surge relevante para esta investigación debido a las variables y el enfoque que el autor da a la generación Y o Millennial, siendo el antecedente más relacionado al público objetivo de la Generación Z o Centennial. Dicho estudio, aborda el autoconcepto de los millennials en la licenciatura en administración turística de una universidad pública ubicada en la región costa del estado de Oaxaca.

La generación Z o Centennials en terreno educativo deberá fortalecer la continuidad entre lo que se aprende en la escuela con lo que se aprende fuera de ella, a través de identificar los escenarios, prácticas sociales y culturales, así como artefactos digitales que generan una mayor disposición por aprender de parte del alumnado perteneciente a esta generación y permitan aprendizajes significativos en el marco de las características, los intereses y necesidades estudiantiles pertenecientes a dicha generación (Martin, Alba y Vestfrid, 2019).

Acorde con los resultados obtenidos por Jasso, Gudiño, y Tamez (2019) parece que emergiera un fenómeno que se opone a la superficialidad esperada por el uso de las redes sociales por parte de los jóvenes. Identificando lineamientos que pasaron a formar de su agenda cívica en escenarios no escolares de discusión y posicionamiento, donde predomina la búsqueda de una ciudadanía con calidad de vida a todos por igual, la reciprocidad en el compromiso entre autoridades y la misma ciudadanía como actores del proceso social.

Se tiene fe de que surjan nuevas oportunidades de llevar más allá del aula el conocimiento como educación para la vida y el futuro que demandará a las nuevas generaciones. En ese sentido, la educación debe migrar a ser una educación abierta y flexible, enfocándonos en el uso de las tecnologías, la diversidad existente en alumnado, los docentes, las normas educativas y el propio ambiente de aprendizaje.

#### 1.4. El proceso de Enseñanza – Aprendizaje en Entornos Virtuales

La pandemia de Covid-19 ha llevado a enfrentar nuevos retos en la educación de todos los niveles educativos se buscó cumplir todo el currículo sin importar si todos los involucrados en este caso profesores y alumnos contaban con herramientas tecnológicas como computadoras o internet de banda ancha, además de usar materiales ya existentes que únicamente no estaban hechos para una situación de migrar de un entorno educativo presencial a virtual y en casa (Álvarez, 2020).

De igual modo, ya existía el antecedente de una enseñanza obligatoria que exige un mayor desarrollo de competencias básicas y digitales en los alumnos de educación superior, debido al cambio y la adaptación de las nuevas habilidades sociales que tienen que ver con el uso de las tecnologías y las necesidades de nuevos aprendizajes para una sociedad cambiante (Bossolasco, 2012).

Por ese motivo en el presente eje temático se parte del conocimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje, sus teorías, sus posturas y sobre todo cómo van adaptándose a este nuevo contexto tecnológico.

Se revisan artículos y libros sobre la **psicología educativa**, que es el estudio del desarrollo, el aprendizaje y la motivación dentro y fuera de las escuelas (Woolfolk, 2010). Las **estrategias de enseñanza para un aprendizaje significativo**, estrategias constructivistas, la cognición situada (Díaz Barriga y Hernández 2002; Pimienta, 2008; Díaz Barriga, 2003).

Así como los **Métodos de enseñanza y la didáctica** general para los docentes (Davini; 2008) y el diseño instruccional de los **ambientes de aprendizaje** desde una perspectiva constructivista (Peralta y Díaz Barriga, 2010; Gorostiaga, 2020).

**Aprendizaje por medio de herramientas digitales**, como el uso de Avatares, software, entornos digitales para identificar la identidad digital de estudiantes, su proceso de aprendizaje y su capacidad de un aprendizaje autorregulado (Díaz, Pérez, González y Núñez, 2017; Díaz Barriga y Vázquez, 2020; Hernández y Ainscow, 2020). Experiencias de estudiantes universitarios con

software social sobre las ventajas y debilidades de las tecnologías de la información y la comunicación en ámbitos socioeducativos (Gómez, Vázquez, y López, 2018).

**Proceso de enseñanza del docente** y relación con el proceso de aprendizaje del alumno. Donde hacen énfasis en el uso de las TIC o competencias digitales por parte del docente (Bossolasco y Storni, 2012; Fernández y Fernández, 2016)

Nuevas **estrategias de enseñanza aprendizaje para la generación Z o Centennials** (Días, Caro, y Gauna, 2015; Moore, Jones, y Frazier, 2017; Piña, Díaz Barriga y Corenstein, 2004). Pérez (2017). Realiza en su Tesis de Grado una investigación sobre la Implementación del software de simulación “Plan de Negocios” y su afectación en la motivación y el aprendizaje de contenidos referidos al diseño Proyectos de Microemprendimiento, de modo que observamos cada día más la incorporación de herramientas digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

La psicología educativa ha estado vinculada con la enseñanza hace más de un siglo, siendo su principal objetivo comprender y mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Donde la psicología educativa examina lo que sucede cuando alguien enseña algo a otra persona en algún contexto. Mientras que las estrategias de aprendizaje son ideas para lograr metas de aprendizaje, algo así como un tipo de plan general que se llevan a cabo con técnicas de aprendizaje (Woolfolk, 2010).

Los constructivistas comparten objetivos similares para el aprendizaje, donde destacan el uso del conocimiento en lugar del almacenamiento de hechos, conceptos y habilidades inertes, teniendo algunas metas del aprendizaje como; el desarrollo de habilidades para encontrar y resolver problemas mal estructurados, así como el desarrollo del pensamiento crítico, la indagación, la autodeterminación y la apertura a diversas perspectivas (Woolfolk, 2010).

Existen cinco condiciones para aprendizaje, desde la teoría constructivista, estos son: 1) Insertar el aprendizaje en ambientes complejos, realistas y pertinentes; 2) Ofrecer elementos para la negociación social y la responsabilidad compartida, como parte del aprendizaje; 3) Brindar múltiples perspectivas y utilizar múltiples representaciones de contenido; 4) Fomentar la conciencia personal y la idea de que los conocimientos se construyen y 5) Motivar la propiedad del aprendizaje (Woolfolk, 2010).

La educación desde un enfoque global, pone en debate una mezcla de teorías educativas, así como estrategias de enseñanza aprendizaje. Gerostiaga (2020) en su libro *La educación comparada hoy*, nos lleva a una reflexión sobre los desafíos de la globalización a las prácticas y las ideas sobre la educación por hechos como la difusión masiva de los resultados de pruebas de aprendizaje internacional en forma de rankings.

Desde la perspectiva asumida por Piña, Diaz Barriga y Corenstein (2004), la formación universitaria implica necesariamente ir más allá de la normatividad, la política o las estructuras curriculares. Donde muestra una preocupación por el análisis de los procesos de construcción de identidades, la gestión pedagógica o la organización de los gremios profesionales en México. Debido a que los tomadores de decisiones en materia educativa continúan basándose en criterios formalistas de racionalidad instrumental, y han encauzado sus esfuerzos a legitimar sus propios criterios, lo que denominan “factorialismo cuantitativo, como forma subjetiva de validación y pretensión de universalidad” o educación superior.

Las herramientas digitales aplicadas en educación serán claves en la transformación digital del proceso de aprendizaje. Esto indica un mayor compromiso con los recursos del mundo digital por parte de los alumnos, profesores e instituciones educativas. Donde todos los que componen el sistema educativo deberán adoptar un conjunto de estrategias creativas que aprovechen de las herramientas tecnológicas adaptadas al entorno educativo y el proceso de enseñanza aprendizaje (Cataldi y Dominighini, 2015).

Las nuevas tecnologías y los nuevos paradigmas educativos, comienzan a definir nuevos procesos de enseñanza aprendizaje donde los autores comienzan a retomar dichas investigaciones. Bossolasco y Storni (2012) nos hablan de los nativos digitales como alumnos y nos llevan a una reflexión sobre la representación docente como expertos de las nuevas tecnologías. En su investigación los autores se basan en el perfil de formación docente en TIC de acuerdo a la UNESCO el cual establece tres perfiles diferentes: Perfil 1: Nociones básicas de TIC; Perfil 2: Profundización del conocimiento y el Perfil 3: Generación de conocimiento.

Entre los resultados nos dejan claro que la formación docente en la aplicación de las TIC al mundo educativo tiene mucho camino por recorrer, implicando los factores que pueden influir a la hora de mejorar las competencias que el profesorado actual y del futuro, para adquirir la competencia digital en nuestros centros educativos (Bossolasco y Storni, 2012).

De igual modo, estudiar el impacto sobre la autorregulación del aprendizaje y la percepción de autoeficacia autorregulatoria por parte de los alumnos de estas nuevas generaciones es estudiado por Díaz, Pérez, González y Núñez (2017) quienes realizan su investigación por medio de un entrenamiento en aprendizaje autorregulado a 118 alumnos chilenos con una plataforma virtual Moodle, dos modalidades: con y sin apoyo docente. Se empleó un diseño cuasi-experimental donde se diseñaron sesiones de estudio individual centrado en estrategias cognitivas o estrategias metacognitivas de aprendizaje.

Los resultados muestran que el entrenamiento tiene un impacto favorable sobre la autorregulación del aprendizaje, indistintamente de si se realiza con o sin apoyo docente; sin embargo, al ser aplicado con apoyo docente aumenta la percepción de autoeficacia autorregulatoria, la cual posibilita al estudiante a producir o construir su conocimiento. Así, los alumnos son capaces de regular su motivación por aprender, conocer los conocimientos y habilidades que posee, sabe qué debe hacer para aprender, y puede supervisar sus conductas de estudio y ajustarlas a las demandas de aprendizaje, además de ser capaz de regular intencionadamente todo el proceso (Díaz, Pérez, González y Núñez, 2017)

Una de las formas de achicar la brecha y tratar de captar la atención de los alumnos pertenecientes a la generación Z o Centennials de acuerdo a la investigación de Días y Gauna (2015) es por medio de la Gamificación, o técnica de juegos; siendo esta una metodología que se está difundiendo y que consiste en la integración de la dinámica de juego en ámbitos no lúdicos tales como comunicación, psicología, educación, salud, productividad, entre tantos otros.

Los autores identifican que de esta forma los estudiantes incrementan la motivación y el compromiso mediante la consecución de objetivos, con la finalidad de obtener un reconocimiento por parte del grupo. Esta mecánica se compone de herramientas, técnicas y programas que utilizados en forma complementaria permiten alcanzar las metas en forma precisa y completa, dentro del aula (Días y Gauna, 2015).

Igualmente está surgiendo la tendencia en promover un aprendizaje digital (e-learning) inclusivo en la educación superior, autores como Hernández y Ainscow (2020) en su investigación desarrollan una guía para promover este tipo de aprendizajes incluyentes. El estudio concierne al diseño, desarrollo y evaluación de experiencias de e-learning para personas con y sin discapacidades, que interactúan en línea desde una perspectiva inclusiva en la Universidad de

Manchester Reino Unido, nos lleva a identificar que la educación online o digital considera distintos modelos de enseñanza.

### **Conclusión del eje temático Enseñanza- aprendizaje en entornos virtuales**

Las investigaciones que emplean distintas estrategias de aprendizaje utilizadas en los entornos virtuales, nos dejan claro que las que tienen mayor efectividad son aquellas que se sustentan desde teorías educativas de enseñanza y aprendizaje. El reto para las nuevas generaciones que nos llevan a una educación con el uso de las tecnologías nos deja en claro que las estrategias de enseñanza – aprendizaje para la nueva generación Z, Centennials o Nativos Digitales debe buscar nuevas formas de adaptar los contenidos, las herramientas y el desarrollo de competencias digitales (Días y Gauna, 2015).

Desarrollar una motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje entre los alumnos de educación superior de la generación Centennial y los docentes actuales supone un gran reto. Donde el aprendizaje por parte del alumno, está relacionado con una disposición de voluntad por aprender. Sin embargo, el papel de la motivación escolar se relaciona con la necesidad de fomentar en el alumno el interés y el esfuerzo necesarios, siendo labor del profesor ofrecer la dirección y la guía pertinentes en cada situación (Diaz y Hernández, 2002).

### **1.5 Reflexiones en torno al estado de la cuestión**

El presente estado de la cuestión nos permite conocer las investigaciones relacionadas al fenómeno de estudio, así como las ideologías y corrientes epistemológicas abordadas por distintos autores, de modo que identifican algunas problemáticas aún por investigar, así como algunas de las alternativas de solución que nos dejan a debate en torno a cómo poder motivar a los alumnos de la generación Z o centennials y las estrategias de enseñanza- aprendizaje en las cual debemos orientar la educación para poder identificar este nuevo modelo de enseñanza que surge con la globalización, las tecnologías y las nuevas generaciones de alumnos.

Una visión vigotskiana el aprendizaje implica el entendimiento e internalización de los símbolos y signos de la cultura y grupo social al que se pertenece donde el aprendizaje surge de la interacción de estos, dando gran importancia a los procesos del andamiaje del enseñante y los pares, la

negociación mutua de significados y la construcción conjunta de los saberes. Así, en un modelo de enseñanza situada, resaltan las prácticas pedagógicas deliberadas, en mecanismos de mediación y ayuda ajustada a las necesidades del alumno y del contexto, así como de las estrategias que promuevan un aprendizaje colaborativo o recíproco (Díaz, 2003).

Una aportación a la educación en plataformas virtuales es la autorregulación del aprendizaje que pueden ser compatibles con el escenario habitual de la enseñanza y el aprendizaje. Donde el diseño de intervenciones orientadas a mejorar la autorregulación del aprendizaje, son: 1) considerar un conjunto específico de procedimientos; 2) observar evidencias de sus resultados; 3) situarlo en el contexto del aula, en función de los objetivos y condiciones particulares de una determinada asignatura; 4) utilizar las TIC con apoyo del docente de asignatura; y 5) ser propiciado por el docente de la asignatura (Díaz, Pérez, González y Núñez, 2017).

El aula entendida como el espacio geográfico o territorio donde ocurre el aprendizaje que genera el mayor sentido para el estudiantado adolescente. Donde se implica y se siente motivado, es el ciberespacio, donde aprende por su cuenta lo que es de su interés personal y donde fija una trayectoria personalizada, que no puede tener en la escuela (Martin, Alba y Vestfrid, 2019).

De igual modo debemos considerar que los alumnos que están hiperconectados y en constante uso de las Redes Sociales, no solo son una distracción. Acorde con los resultados obtenidos por Jasso, Gudiño, y Tamez, (2019) los fundamentos morales que más importancia tienen los jóvenes en redes sociales fueron: la búsqueda de la igualdad de los derechos humanos, el señalamiento masivo de las injusticias y de la limitación los beneficios ciudadanos por la condición social, de género o migratoria de los habitantes de su comunidad o de otras comunidades. Que pasaron a formar parte de su agenda cívica en escenarios no escolares de discusión y posicionamiento de los participantes analizados.

Lo que nos lleva a identificar que los alumnos de nivel universitario y su contexto en el ciberespacio nos lleva a replantear una educación con otro tipo de valores cívicos más incluyentes, donde pueda convivir una sociedad global. Estas reflexiones reclaman una metamorfosis metodológica activa en algunas aulas universitarias al seguir manteniendo estructuras organizativas, modelos transmisivos didácticos y metodologías tradicionales obsoletas, donde el libro de texto sigue siendo el rey de los recursos, donde los recursos digitales nos demuestran que son más funcionales, útiles y motivadores (Gómez, Vázquez y López, 2018).

Surge la necesidad de una estrategia efectiva para mejorar la inclusión dentro de experiencias de e-learning en educación superior, favoreciendo el aprendizaje de los alumnos ante esta nueva sociedad globalizada y con sus propios fundamentos morales. La Guía desarrollada por Hernández y Ainscow (2020) describen áreas prácticas que han de revisarse en un contexto específico para determinar las acciones necesarias para promover la mejora de la inclusión y se requiere de un periodo de diálogo con el personal docente y directivo con el objetivo de reflexionar sobre la creación de culturas inclusivas, la producción de políticas inclusivas y el desarrollo de prácticas inclusivas.

Además de cubrir un vacío de la investigación, este trabajo señala la necesidad de nuevas líneas de estudio que aborden el desafío de la educación inclusiva en educación superior desde una visión más holística. El siguiente paso podría estar dirigido hacia un diálogo similar con el estudiantado, ya que sus puntos de vista podrían ser el mejor estímulo para el desarrollo inclusivo (Hernández y Ainscow, 2020).

En este sentido, opinamos que en una sociedad hipermedia no tiene cabida una enseñanza tradicional, donde la nueva generación Z, demanda que WhatsApp y las redes sociales debe ser herramientas que promuevan ideas, conocimientos y experiencias que circulen por las redes del futuro, siempre y cuando se puedan familiarizar y hagan un uso adecuado y constructivo con ellas desde su juventud. Donde la tarea docente lleva implícita el uso y manejo de contenidos educativos digitales, de manera que interfiera en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que resulta necesario que los profesionales de la educación conozcan las características y las ventajas de la incorporación a las aulas de estos contenidos educativos digitales (Gómez, Vázquez y López, 2018).

Las nuevas generaciones de estudiantes demandan un uso de TIC en la educación obligando a las instituciones y docentes a tener una formación tecnológica urgente y avanzada. Sin embargo, el perfil de formación docente en TIC corresponde con un nivel medio-bajo, donde gran parte del profesorado desconoce qué se entiende por competencia digital en educación y cómo se lleva al aula. Del mismo modo, se debe profundizar en la planificación de las actividades y la evaluación de competencias mediante rúbricas con los resultados del estudio, se ha detectado que las estrategias de aula que poseen los profesores en la utilización de los recursos TIC como medio de aprendizaje complejo y colaborativo todavía no están desarrollándose como procedimientos

didácticos en el desarrollo de la competencia digital en sus alumnos (Fernández y Fernández, 2016).

Los estudiantes reportan que intentan captar la información más importante que les indica el personal docente o escribe en el pizarrón, y con ello preparan tareas y exámenes. No hacen mención a episodios de personalización de la información en el aula, tampoco metodologías de indagación, aunque el profesorado les pide determinados proyectos en equipo e investigaciones donde buscan información en la red. Lo cual genera una motivación ocasional si logran encontrar algo de su interés (Martin, Alba y Vestfrid, 2019).

El valor de la exploración de la identidad del estudiante y fomentar la autorregulación, reside en avanzar en la personalización del aprendizaje, tomando como punto de partida y de diseño educativo, las necesidades e intereses de los estudiantes, para promover su implicación y motivación en el ámbito educativo (Martin, Alba y Vestfrid, 2019).

Los investigadores en los Estados Unidos están empezando a entender por qué y cómo son los Centennials diferentes de los Millennials y las generaciones anteriores; porque esto es cierto, continuando esta investigación y animar a otros a realizar estudios sobre este tema es necesario. La investigación realizada por Tarynne (2019) nos sugiere profundizar en el tema del Liderazgo de esta nueva generación y nos deja cuestionamientos como: Qué preferencias tienen los centennials en los roles de seguidores o líderes?; ¿Cómo implementan los líderes actuales la comunicación y prácticas motivacionales en su cultura laboral para lograr un largo tiempo terminó éxito sostenido con la generación centennial? ; ¿Qué estilo de liderazgo ó ¿Qué estilos se deben utilizar para crear un entorno de trabajo exitoso para los centennials?.

Estas preguntas nos llevan a identificar claramente que las TIC en el mundo educativo en nivel superior no solo es el uso de implementar nuevas herramientas digitales en el aula, si no hacer esta reflexión de qué estamos enseñando a los estudiantes universitarios, como estarán preparados para su futuro profesional y como están vinculando su vida en el ciberespacio.

Debemos comenzar a pensar desde la academia que estrategias de aprendizaje vamos a utilizar, como ayudaremos a la motivación de esos alumnos y esto genere una autorregulación de su propio aprendizaje enfocados a un modelo constructivista o un aprendizaje significativo. Y cómo esta generación Z o nativos digitales están orientando a un nuevo paradigma educativo y su análisis

desde las investigaciones de la generación, del ámbito educativo y de la motivación por su propio aprendizaje.

## **CAPITULO 2: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Actualmente las Universidades de Educación Superior se enfrentan a un reto con los nuevos alumnos que están ingresando a sus aulas, estos alumnos pertenecen a la generación (Z) denominados Centennials o nativos digitales. Esta generación se ha dedicado al uso y aprovechamiento de la tecnología, a la innovación y al diseño propio de su vida profesional (nativos digitales), con una alta participación social con alcance local, nacional y mundial (Jasso, Gudiño, y Tamez, 2019).

Para la mayoría de ellos, la tecnología es muy importante en sus vidas, no conciben la posibilidad de un mundo sin conexión, ya que a través de las TIC satisfacen necesidades de entretenimiento, diversión, comunicación, información e incluso, formación (Días, Caro, y Gauna, 2015). Es por ello que la “hiperconexión” y la multiplicidad de fuentes de información contribuye a conformar en esta generación una forma de pensar y actuar distinta a las demás (Jasso, Gudiño, y Tamez, 2019).

Las características particulares de estas generaciones plantean un desafío para otras generaciones en cuanto al manejo de los dispositivos tecnológicos, tanto en el ámbito educativo como en el laboral (Días, Caro, y Gauna, 2015). Sin embargo, las tecnologías son solamente instrumentos curriculares, y por tanto su sentido, vida y resultado pedagógico, derivará de las relaciones que se establecen entre Universidades, docentes y alumnos, para complementarlas con el resto de componentes del currículum (Amar, 2010).

En ese sentido las Universidades se enfrentan al reto de implementar la tecnología dado a las características de la globalización y las nuevas generaciones que demandan un cambio por sus características de aprendizaje. Autores como Cataldini y Dominighini (2015) nos hablan de conceptos sobre Universidades 4.0, que el desafío de la educación actual es enseñar en la era de teléfonos celulares o Smartphones. El teléfono celular ha pasado a formar parte de nuestra vida diaria y del aula, sin embargo, como mencionan los autores este puede tener dos acciones en la educación, siendo el primero; provocar distracciones o falta de atención y el segundo ser utilizado como objetivo educativo a través de estrategias de acceso al conocimiento.

Las características de los alumnos millennials, antecesores de los centennials, ya poseen competencias digitales y un alto nivel de acceso al internet, dichas competencias son distintas a las de otras generaciones, tales diferencias se reflejan en los hábitos de búsqueda de información en la red, así como en el uso de las herramientas digitales para la comunicación y producción de contenidos (Castillejos, 2019).

La educación ahora debe incorporar en sus métodos de enseñanza- aprendizaje la tecnología, sin embargo, esto implica una capacitación docente en tecnologías aplicadas a la enseñanza y conocer las necesidades de las nuevas generaciones en tema de aspiraciones, motivaciones y conocer el mercado laboral para el cuál las universidades deben formarlos.

Castillejos (2019) plantea que los alumnos del hoy deben estar involucrados en su proceso de enseñanza aprendizaje teniendo una autorregulación y motivación por el aprendizaje permanente. Donde los estudiantes millennials y centennials deberán ser capaces de gestionar el conocimiento en los diferentes espacios de aprendizaje (formal, no formal e informal), preparándose para el mercado laboral. Las universidades deberán tener espacios presenciales o virtuales, además de mantener una participación activa, empleando una serie de estrategias que los conduzcan al disfrute e interés de lo aprendido, buscando los factores que motivan al alumno.

Lamentablemente, el sector educativo venía siendo uno de los pocos sectores que mínimamente se habían modificado para incorporarse a la ola de los cambios tecnológicos (Salazar, 2019). Pero en el mundo se da una situación de salud, por una pandemia “Covid-19”, que acelero el cambio de la educación en entornos virtuales, esta pandemia llevo al sector educativo a acelerar el proceso y a retomar importancia de un modelo tecno pedagógico para el cual no estábamos listos (IISUE, 2020).

Sin embargo, el confinamiento como medida de prevención por la pandemia del Covid-19, en la que se decretó la suspensión de todo tipo de reuniones, incluyendo las actividades educativas, obligó a encontrar en la virtualidad una alternativa para darle continuidad a los procesos de formación en todos los niveles (Salazar, 2019).

Ante esa nueva realidad, surgen factores a considerar para que los procesos formativos operen con cierta regularidad, tales como: contar con una plataforma educativa, la disposición de recursos y materiales educativos; la conectividad tanto de docentes como estudiantes para poder participar en la virtualidad; accesibilidad a medios electrónicos; habilidades docentes para garantizar el manejo de la plataforma, el uso de herramientas virtuales como recursos pedagógicos, didácticos y planeación de experiencias de aprendizaje para los estudiantes; y la motivación, responsabilidad estudiantil para su involucramiento en esta nueva modalidad de educación virtual ante un confinamiento por la pandemia Covid-19, (Salazar, 2019).

Como consecuencias del COVID-19, la educación se ha visto en la necesidad de ajustarse a un nuevo escenario formativo. Las escuelas han quedado vacías y las casas se han convertido no solo en los espacios en donde se aprenden valores, va más allá, se han convertido en los nuevos escenarios de aprendizaje formal y, también, informal. Donde se presenta un desafío a las instituciones al capacitar a los docentes en metodologías de formación virtual y acompañamiento

emocional a los estudiantes y sus familias, ya que el impacto de la pandemia Covid-19 afectará emocionalmente a las familias; por ende, a los estudiantes y a su proceso de aprendizaje (Hurtado, 2020).

El prevenir y atender a tiempo esta realidad permitirá evitar una posible deserción escolar producto de la desmotivación y en muchos casos por la crisis económica a la que pueden enfrentarse las familias (Hurtado, 2020). Esta situación viene a dar impulso al actual problema de investigación donde se identifica una oportunidad de conocer los factores motivacionales y las habilidades digitales que tienen los alumnos centennials de la licenciatura en administración al incorporar el uso de tecnología en su proceso de enseñanza aprendizaje y sobre todo identificar un panorama real de la implementación de este tipo de modelos educativos basados en el uso de la tecnología.

El contexto escolar de la presente investigación tiene relación con el cambio que se da de una educación b-learning que se planeó durante el proceso de inicio de la pandemia por parte de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Atendiendo la disposición oficial de los gobernantes del país y el sector salud, sobre las medidas sanitarias de que mantener en cuarentena a la sociedad, forzándola a estar en casa y evitar salir para frenar la propagación de la pandemia. Este cambio, llevó a las Instituciones de Educación a replantear su proceso de enseñanza-aprendizaje debiendo adaptarse ante dicha situación de emergencia sanitaria<sup>1</sup>.

El modelo B-learning se plantea con la finalidad de regresar a aula en corto plazo de la situación pandémica, sin embargo, la educación que se llevó a cabo en el periodo de cuarentena para la sociedad, quédate en casa. Fue un modelo de educación que en realidad se desarrolló como un modelo de enseñanza-aprendizaje virtual, orientado a un modelo tecno pedagógico, donde el ambiente educativo cambio por completo en el contexto<sup>2</sup>.

En ese sentido, los alumnos de la Licenciatura en Administración provenientes de diversas ciudades, municipios y comunidades del Estado de Hidalgo y sus alrededores, experimenten sus clases bajo la modalidad de educación virtual y a pesar de pertenecer a la generación Centennial y poseer habilidades digitales nativas. La presente investigación busca conocer cuáles son los

---

<sup>1</sup> <https://www.uaeh.edu.mx/gaceta/2/numero18/agosto/b-learning.html>

<sup>2</sup> <https://www.uaeh.edu.mx/gaceta/2/numero18/agosto/b-learning.html>

factores que les motiva en este modelo y como lo relacionan con esas habilidades digitales nativas o del contexto social que les demanda en su desarrollo estudiantil y formación profesional.

## **2.1. Preguntas de investigación**

### ***2.1.1. Pregunta General***

¿Cuáles son los factores de motivación escolar y habilidades digitales de los estudiantes pertenecientes a la generación Centennial de la licenciatura en Administración de la UAEH en el proceso de enseñanza aprendizaje en modalidad virtual?

### ***2.1.2. Preguntas Específicas***

- ¿Cuáles es la relación existente entre los factores de motivación escolar y las habilidades digitales de los estudiantes pertenecientes a la generación Centennial de la licenciatura en Administración de la UAEH en el proceso de enseñanza aprendizaje en modalidad virtual?
- ¿Cuáles son los factores de mayor grado de motivación escolar en el proceso de enseñanza aprendizaje virtuales, para los alumnos de Administración- UAEH pertenecientes a la generación Z o Centennials?
- ¿Qué habilidades digitales poseen los alumnos de Administración-UAEH pertenecientes a la generación Z en un contexto de aprendizaje escolar virtual?

## **2.2. Objetivos**

### ***2.2.1. Objetivo General***

Identificar los factores de motivación escolar y habilidades digitales que poseen los estudiantes pertenecientes a la generación Centennial de la licenciatura en Administración de la UAEH en el proceso de enseñanza aprendizaje en modalidad virtual.

### ***2.2.2. Objetivos específicos***

- Conocer la relación entre los factores de motivación escolar y las habilidades digitales que poseen los estudiantes pertenecientes a la generación Centennial de la licenciatura en Administración de la UAEH en el proceso de enseñanza aprendizaje en modalidad virtual.
- Identificar los factores de mayor grado de motivación escolar en el proceso de enseñanza aprendizaje virtuales, para los alumnos de Administración- UAEH pertenecientes a la generación Z o Centennials
- Recopilar las habilidades digitales que poseen los alumnos de Administración-UAEH pertenecientes a la generación Z en un contexto de aprendizaje escolar en modalidad virtual.

### **2.3. Hipótesis**

Ho: No existe una relación positiva entre los factores de motivación escolar y habilidades digitales que poseen los estudiantes pertenecientes a la generación Centennial de la licenciatura en Administración de la UAEH para un aprendizaje en modalidad virtual.

H1: Existe una relación significativa entre la motivación escolar y el desarrollo de habilidades digitales que poseen los estudiantes pertenecientes a la generación Centennial de la licenciatura en Administración de la UAEH para un aprendizaje en modalidad virtual.

### **2.4. Justificación**

La presente investigación surge ante un nuevo paradigma social en el que estamos inmersos, el cual está suscrito por la globalización y la hipercomunicación, que nos hace estar permanentemente conectados y vinculados con la tecnología. Dicha conexión está abierta a todos los integrantes de la sociedad, hijos, estudiantes, profesionales, empleados, trabajadores, políticos, académicos, científicos, etc. La cuál nos ha llevado a construir acciones online que se integran a la offline y genera una nueva manifestación social (Di Lucca, 2013).

No obstante, el nuevo paradigma supone un reto para las Instituciones de Educación Superior, especialmente en los procesos de enseñanza y aprendizaje escolar, en especial para la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. El sentido del aprendizaje escolar se alinea entre lo que se aprende y se enseña en los centros educativos; los intereses, motivaciones y necesidades del alumnado entre los aprendizajes escolares y lo que se proyecta, se desea o se quiere hacer en el futuro (Coll, 2014)

Ante este nuevo paradigma nos cuestionamos ¿Cómo enseñan las Instituciones de Educación Superior y ¿Cómo aprenden las nuevas generaciones que habitan las aulas? (Bonetti, 2020). Así, podemos identificar cómo se articulan los aprendizajes escolares con las necesidades del presente y las expectativas del futuro globalizado e hiperconectado, ya que de ello dependerá, en buena medida, los aprendizajes que alcance el alumnado y el nivel de significatividad de los mismos (Coll, 2014).

Las nuevas generaciones denominadas “Y o Millenials” y “Z o Centennials” fueron expuestas a la tecnología desde temprana edad, lo cual generó un cambio de paradigma en su proceso de aprendizaje (Di Lucca, 2013). Es por ello que la generación “Z o Centennials” mantienen una postura de aprendices permanentes, requieren reforzar sus hábitos en aprendizaje autónomo, habilidades sociales presenciales y virtuales, así como optimizar sus prácticas multitasking o multitarea (Castillejos, 2019).

En ese sentido, desarrollar un aprendizaje entre los alumnos centennials y los docentes actuales suponen un gran reto, donde el aprendizaje por parte del alumno, está relacionado con una disposición de voluntad por aprender. El papel de la motivación escolar se relaciona con la necesidad de fomentar en el alumno el interés y el esfuerzo necesarios, siendo labor del profesor ofrecer la dirección y la guía pertinentes en cada situación (Díaz y Hernández, 2002).

En ese sentido los docentes de la Licenciatura en Administración de la UAEH se están enfrentando a retos de un nuevo paradigma que se acentuó con la situación de la pandemia COVID-19, que lleva a la Universidad a cambiar su modelo de enseñanza a un modelo B-learning (educación virtual y presencial) donde se plantea con la finalidad de regresar a aula en corto plazo de la situación pandémica. Fue un modelo de educación que en realidad se desarrolló como un

modelo de enseñanza-aprendizaje virtual, orientado a un modelo tecno pedagógico, donde el ambiente educativo cambio por completo en el contexto<sup>3</sup>, poniendo un gran reto a los docentes.

El desarrollo y uso de las tecnologías digitales aplicadas en educación son claves en la transformación digital del proceso de aprendizaje. Esto indica un mayor compromiso con los recursos del mundo digital por parte de los alumnos y docentes, los cuales deberán adoptar un conjunto de estrategias creativas que aprovechen de las herramientas tecnológicas adaptadas al entorno educativo (Cataldi y Dominighini, 2015).

Sin embargo, en México el uso de tecnologías digitales aplicadas a la educación acentúa más el problema de los recursos. Las instituciones educativas presentan mayores recortes presupuestales, y aun así requieren invertir en tecnología, cuyos costos suelen ser elevados, además de las capacitaciones concernientes a estos cambios y adaptaciones tecnológicas. De acuerdo con la OCDE<sup>4</sup> y datos PISA<sup>5</sup>, solo 60% de los estudiantes evaluados en el país usaron una computadora como parte de su proceso educativo, mientras que en países como Holanda, Australia y Noruega la participación se elevó a 90%, incluso Turquía, un país también considerado en desarrollo, tiene un impacto de más de 80% (Zayas y Ávila, 2019).

En ese sentido, la institución, docentes y alumnos migran a un contexto de aprendizaje virtual en casa, donde encontramos a alumnos provenientes de diversas ciudades, municipios y comunidades del Estado de Hidalgo y sus alrededores, experimenten sus clases bajo la modalidad de educación virtual (e-learning) en lo que se retoman las clases presenciales. Y a pesar de pertenecer a la generación Centennial y poseer habilidades digitales nativas como nos muestra la teoría, desconocemos a ciencia cierta si esta nueva generación ya está preparada para este tipo de cambios o paradigmas educativos y que factores son los que intervienen en la motivación ante este modelo de educación virtual (e-learning) sabiendo que ellos ya conocen el modelo presencial. Y como lo relacionan con esas habilidades digitales nativas o del contexto social que les demanda en su desarrollo estudiantil y formación profesional.

La preocupación siempre existirá en aquellos casos de estudiantes vulnerables, que no cuentan con conectividad y aparatos tecnológicos. Debido a que existirá una desventaja entre aquellos

---

<sup>3</sup> <https://www.uaeh.edu.mx/gaceta/2/numero18/agosto/b-learning.html>

<sup>4</sup> Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico

<sup>5</sup> Programa del Internacional para la Evaluación de Estudiantes

estudiantes de ciudad con familias con posibilidad económica y entre aquellos estudiantes de campos o suburbios que no cuentan con recursos y los medios necesarios para un aprendizaje virtual y esto se convierte en uno de los grandes desafíos (Hurtado, 2020).

Por ello la presente investigación retoma para dicha investigación la labor docente desarrollada por la investigadora, quien forma parte del cuerpo académico de la Licenciatura en Administración, y en la búsqueda de una mejorara a la práctica educativa se quiere conocer los factores que motivan a los estudiantes pertenecientes a la generación “Z o Centennials” bajo un aprendizaje en modalidad virtual y las habilidades digitales que poseen para este proceso de enseñanza y aprendizaje que se ven modificados por la tecnología y globalización, mediante la modalidad de educación virtual.

## CAPITULO 3: MARCO CONCEPTUAL

### 3.1. La motivación escolar y su enfoque teórico.

En el caso de la presente investigación se hace evidente la gran complejidad del estudio de variables motivacionales, junto a la variedad de disciplinas científicas que abordan dicha temática (como la Psicología, Educación, Pedagogía, etc.), hace difícil obtener una definición consensuada de las mismas sobre sus influencias en el ámbito académico (Quevedo, Quevedo y Téllez, 2016).

Existen cuatro enfoques teóricos que explican qué es la motivación y cómo opera en las personas: el biológico, el psicoanalítico, el conductista y el cognoscitivo, definidos en tabla 1 (Becerra y Morales, 2015). En este sentido, cualquier actividad del ser humano, incluida la del aprendizaje, siempre está determinada por motivos conscientes e inconscientes que abarcan factores de diversa índole, entre ellos, factores referidos al control comportamental, factores psicológicos y fisiológicos que dependen de las características propias del sujeto, aspectos sociales, ambientales, culturales, etc., que hacen que individuo mantenga una relación, orientación, mantenimiento o abandono de cualquier actividad de aprendizaje (Quevedo, Quevedo y Téllez, 2016).

*Tabla 1. Enfoques teóricos de la motivación*

El enfoque biológico	La motivación equivale al alertamiento, mecanismo que se activa cuando las condiciones del organismo se desequilibran generando en él <b>respuestas fisiológicas</b> para dirigirlo hacia la regulación del estado de equilibrio.
El enfoque psicoanalítico	Se reconoce la existencia de necesidades instintivas y psíquicas denominadas <b>deseos</b> ; éstos son cúmulos de energía que se representan en el aparato psíquico como demandas del organismo y lo impulsan a realizar acciones.
El enfoque conductista	La motivación podía ser innata o aprendida, pero mediada ante todo, por factores biológicos y ambientales. Determinadas por los mecanismos de operación (el cómo) del comportamiento de las fuerzas o impulsos (el por qué).
El enfoque del cognoscitivo.	Es donde los pensamientos son un buen lugar para buscar efectos motivacionales porque no dependen tanto de los valores, destrezas y oportunidades como las acciones, con el fin de hallar expresión.

Elaboración propia retomada de Becerra y Morales (2015).

En el ámbito educativo, existen cinco perspectivas de la motivación siendo estas; la conductista, humanista, cognoscitiva, sociocultural y cognoscitiva social vistas en tabla 2. La diversidad existente dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje forma parte del marco teórico de las teorías cognoscitivas sociales del aprendizaje y la motivación. En ese sentido, la teoría cognoscitiva social describe las interacciones recíprocas únicas entre los factores personales, ambientales y conductuales que dan forma al aprendizaje y la motivación individuales (Woolfolk, 2010).

La teoría del aprendizaje social amplió las perspectivas conductistas del reforzamiento y el castigo, en las perspectivas conductistas, el reforzamiento y el castigo repercuten directamente en la conducta. En la teoría del aprendizaje social, el hecho de observar que otra persona (un modelo) recibe un reforzamiento o un castigo puede tener efectos similares en la conducta del observador (Woolfolk, 2010).

*Tabla 2 Cinco perspectivas de la motivación escolar*

<b>Perspectiva</b>	<b>Conductista</b>	<b>Humanista</b>	<b>Cognoscitiva</b>	<b>Cognoscitiva social</b>	<b>Sociocultural</b>
<b>Fuente de Motivación</b>	Extrínseca	Intrínseca	Intrínseca	Intrínseca y extrínseca	Intrínseca
<b>Influencias importantes</b>	Reforzadores, recompensas, incentivos y castigos	Necesidad de autoestima, autorrealización y autodeterminación	Creencias, atribuciones del éxito y del fracaso, expectativas	Metas, expectativas, intenciones, autoeficacia	Participación comprometida en comunidades de aprendizaje; mantenimiento de la identidad a través de la participación en actividades grupales
<b>Principales teóricos</b>	Skinner	Maslow Deci y Ryan	Weiner Graham	Locke y Latham Bandura	Lave Wenger

Fuente: Elaboración propia retomada de Woolfolk, 2010

Sin embargo, la teoría cognoscitiva social amplía la teoría del aprendizaje social para incluir factores cognoscitivos como las creencias, las expectativas y las percepciones del yo, siendo un sistema dinámico que explica la adaptación, el aprendizaje y la motivación de los seres humanos. De modo que, esta teoría estudia la forma en que las personas desarrollan capacidades sociales, emocionales, cognoscitivas y conductuales; la manera en que la gente regula su propia vida y los factores que la motivan (Woolfolk, 2010).

### 3.1.1. Definición de motivación escolar

La motivación se entiende comúnmente como la fuerza que actúa sobre una persona para que se comporte de determinada manera; supone energía que activa la conducta, los mecanismos fisiológicos y procesos cognoscitivos (Becerra y Morales, 2015).

Algunos psicólogos han explicado la motivación en términos de rasgos personales o características individuales. La teoría indica que ciertos individuos sienten una fuerte necesidad por obtener logros, experimentan miedo ante circunstancias, manifiestan curiosidad ante objetos o muestran un interés permanente por algún tema, de manera que trabajan intensamente para obtener logros, evitar sentir esos miedos, experimentar con esos objetos o disfrutar varias horas por ese tema de interés. Otros psicólogos ven la motivación como un estado, es decir, una situación temporal, desde luego, la motivación que se experimenta en un momento específico por lo general es una combinación de rasgos y estado (Woolfolk, 2010).

En el campo de la Motivación Escolar, encontramos a autores como; Frida Diaz Barriga y Gerardo Hernández Rojas, los cuales afirman que motivación escolar es uno de los factores psicoeducativos que más influyen en el aprendizaje. Se abordan los 4 factores involucrados en la motivación escolar que son; el alumno, profesor, el factor contextual y factor institucional (Diaz y Hernández, 2002).

La motivación desde un enfoque educativo generalmente se define como un estado interno que activa, dirige y mantiene el comportamiento es una sensación de dirigirse con mucha energía hacia el logro de una meta o trabajar arduamente, incluso si nos sentimos aburridos por la tarea, cambiando nuestra conducta (Woolfolk, 2010).

La motivación escolar muestra ambigüedad en el término y sobre todo en cómo se mide la motivación escolar, en ese sentido, Jorge Carreño (2007) redefine el concepto de motivación escolar como; “esa motivación para realizar tareas”, siendo esta la mediación adecuada para el aprendizaje. Pero el argumento que hace Carreño desde esta perspectiva es que realizar la tarea no es sinónimo de querer aprender de manera significativa y profunda.

### 3.1.2 Tipos de motivación y su enfoque

La motivación se basa en factores internos y personales, como necesidades, intereses y curiosidad; mientras que otras señalan factores externos y ambientales, como recompensas, presión social, castigo, etcétera. Dentro de los modelos de motivación encontramos aquellos que se orientan a la meta, al logro y motivación intrínseca y extrínseca, que aborda la motivación desde un enfoque de la teoría del aprendizaje cognoscitiva social.

#### 3.1.2.1 Motivación Intrínseca

Autores como Woolfolk (2010) clasifica a la motivación intrínseca como la tendencia natural del ser humano a buscar y vencer desafíos, conforme perseguimos intereses personales y ejercitamos capacidades. Cuando el alumno está motivado intrínsecamente, no necesita incentivos ni castigos, porque la actividad es gratificante en sí misma. Para autores como Quevedo, Quevedo y Téllez (2016) y Barca, et. al. (2005) quien le llama Motivación profunda, conceptualizan a la motivación intrínseca cuando la persona fija su interés por el trabajo, demostrando un papel activo en la consecución de sus fines, aspiraciones y metas.

La motivación intrínseca hace referencia al desarrollo de una actividad por la satisfacción inherente derivada de ella, no precisa de reforzamientos externos y resulta en un constructo multidimensional en el que se distinguen tres tipos. El primero es la motivación intrínseca hacia las experiencias estimulantes, cuando un sujeto se involucra en una actividad para divertirse o experimentar sensaciones estimulantes y positivas derivadas de la propia dedicación a la actividad; motivación intrínseca hacia el conocimiento, relacionada con el deseo por el aprendizaje de nuevos conceptos y, por último, la motivación intrínseca hacia el logro, caracterizada por el afán de superación o culminación de objetivos personales propuestos (Usán y Slavera, 2018)

#### 3.1.2.2. Motivación Extrínseca

La motivación extrínseca es cuando se tienen en cuenta factores de carácter externo, como las ventajas que ofrece la actividad que se realiza, constituyendo un medio para llegar a un fin (Quevedo, Quevedo y Téllez, 2016). En otras palabras, es cuando el alumno hace algo para obtener una calificación, evitar un castigo, agradar al profesor o por cualquier otra razón que tenga muy poco que ver con la propia tarea, experimenta motivación extrínseca, pues solo importa aquello que dejara una retribución (Woolfolk, 2010).

En la motivación extrínseca, la conducta adquiere significado porque está dirigida hacia un fin y no por sí misma. En ella se distinguen tres tipos de motivaciones, ordenadas de menor a mayor nivel de autodeterminación: la motivación extrínseca externa, que refiere a las recompensas o evitación de castigos en la realización de una actividad; la motivación extrínseca identificada, donde el sujeto atribuye un valor personal a su conducta y resulta percibida como una elección del propio individuo porque la considera adecuada e importante. Finalmente, la motivación extrínseca introyectada, en la que el sujeto lleva a cabo su actividad para evitar su culpa o realzar su ego en el desempeño de ella (Usán y Slavera, 2018).

### 3.1.2.3 Motivación hacia el logro

La motivación de logro es la disposición a hacer mejor las cosas, a tener éxito y a sentirse competente, la cual posee dos tipos de fuentes de regulación, extrínsecas e intrínsecas (Becerra y Morales, 2015). También es denominada motivación del rendimiento para Barca, et.al. (2005) *se trata de evaluar aspectos motivacionales dirigidos a la obtención de buenos resultados académicos, de buen rendimiento.*

La motivación de logro extrínseca tiene cuatro tipos siendo estos; la regulación externa, la introyección, la identificación y la integración. **La regulación externa** se refiere a la realización de una actividad para conseguir recompensas o evitar castigos. En **la introyección**, la conducta sigue en parte controlada por el ambiente, y el individuo lleva a cabo su conducta para evitar la culpa o la ansiedad, o para realzar su ego u orgullo.

En **la identificación**, el sujeto atribuye un valor personal a su conducta, porque cree que es importante, y percibe su actividad como una elección propia. Por último, **la integrada** es la más autodeterminada y ocurre cuando la consecuencia de la conducta es congruente con los valores y necesidades personales (Becerra y Morales, 2015).

### 3.1.2.4. Motivación hacia una Meta

Una meta académica se puede considerar como un modelo o estilo motivacional integrado de creencias, atribuciones y afectos/sentimientos que dirigen las intenciones de la conducta, de lo que

los sujetos hacen o quieren hacer en el contexto educativo de enseñanza/aprendizaje. Estas metas determinan tanto las reacciones afectivas, cognitivas y conductuales del sujeto ante los resultados de éxito o fracaso, como la cantidad y calidad de sus actividades de aprendizaje y estudio (Barca, et. Al., 2005).

Las metas incrementan la motivación si son específicas, moderadamente difíciles y alcanzables en un futuro cercano (Woolfolk, 2010). Investigaciones sobre múltiples metas ha demostrado empíricamente que hay muchos estudiantes que, en lugar de adoptar una meta de manera exclusiva, optan por varias metas para implicarse en el aprendizaje (Valle, et.al, 2010).

La orientación a la meta se diferencian cuatro tipos de metas; la orientación “aprendizaje vs. rendimiento” como la dirección “aproximación vs. evitación” de las metas. De acuerdo con este último modelo, las orientaciones de meta son; aproximación al dominio o al aprendizaje, evitación del dominio o del aprendizaje, aproximación al rendimiento y evitación del rendimiento (Valle, et.al, 2010).

#### 3.1.2.5 La amotivación

La amotivación, resulta un estado de falta de motivación en la realización de la tarea. Implica una escasa valoración de ella, ausencia de control en la conducta o, incluso, percepción de incompetencia e inoperancia para llevarla a cabo de manera satisfactoria (Usán y Slavera, 2018).

### **3.1.3 La autoeficacia y aprendizaje autorregulado**

La relación que existe entre la Motivación y la Autoeficacia, desde la perspectiva de la teoría cognoscitivo social es que, un mayor nivel de eficacia conduce a un mayor esfuerzo, a una mayor persistencia ante los contratiempos, a metas más elevadas y a utilizar nuevas estrategias cuando las antiguas fallan. Sin embargo, si el sentido de eficacia es bajo, las personas podrían evitar una tarea o rendirse con facilidad cuando surjan problemas haciendo que exista una motivación o una desmotivación en el estudiante (Woolfolk, 2010).

Los alumnos unen fuerzas y se muestran más receptivos ante las tareas desafiantes, el tipo de tarea compleja que desarrolla la autorregulación (Woolfolk, 2010). Lo que caracteriza a los estudiantes como “autorreguladores” de sus aprendizajes es su iniciativa personal, su perseverancia

en la tarea y las competencias exhibidas, independientemente del contexto en el que ocurre el aprendizaje (Díaz, Pérez, González y Núñez, 2017).

La autorregulación refiere a los procesos autodirigidos y autocreencias que permiten a los estudiantes transformar sus habilidades mentales, como la aptitud mental, en una habilidad de desempeño académico, tales como la escritura y está integrada en tres fases: la prevención, el control del desempeño y la autorreflexión (Castillejos, 2019).

Los usos más eficaces de las relaciones de cooperación y colaboración para fomentar el aprendizaje autorregulado son aquellos que reflejan un clima de comunidad y de resolución conjunta de problemas en estos contextos, los profesores y los alumnos regulan mutuamente su aprendizaje al ofrecer apoyo, sin importar si trabajan solos, en grupos de dos o en equipos. Este apoyo contribuye al desarrollo de los individuos y al uso de la metacognición, a la motivación intrínseca, y a las acciones estratégicas (por ejemplo, compartir ideas, comparar estrategias para resolver problemas e identificar el área de dominio de *cada uno* (Woolfolk, 2010).

El rol del docente en la intervención de la autorregulación del alumno en la modalidad presencial y virtual tiene distintos enfoques. En la clase presencial el docente se constituye en un modelo para el estudiante, tanto en la presentación de formas de disposición al aprendizaje, como en las verbalizaciones de sus procesos cognitivos y metacognitivos. Por otra parte, el docente de una plataforma virtual puede mostrar, en el día y hora requerido por cada estudiante, con mucho detalle y reiteración, determinadas estrategias de autorregulación (Díaz, Pérez, González y Núñez, 2017).

La motivación al estudiante para que se prepare a aprender por el resto de su vida, supone que los alumnos deben ser aprendices autorregulados; es decir, deben poseer una combinación de conocimientos, motivación para aprender y volición que les den las habilidades y el deseo de aprender de manera independiente y eficaz. Los conocimientos incluyen la comprensión de sí mismo, de la materia, de la tarea, de la estrategia de aprendizaje y de los contextos de aplicación (Woolfolk, 2010).

Sin embargo, Díaz, Pérez, González y Núñez (2017) afirman que no es plausible suponer que el alumno incorporará fácilmente determinados pensamientos y procedimientos novedosos en términos de un aprendizaje virtual. Esto implica que el docente debe desarrollar nuevas alternativas

de entender y mirar la manera en cómo el estudiante va a disponerse al estudio y de ejecutar procesos cognitivos y metacognitivos.

Esto se traduce a facilitarle el desarrollo de procedimientos de trabajo diferentes y probablemente incompatibles con los que se tenía en modalidad presencial. Dando el reto de desarrollar expectativas de autoeficacia, mejorar su percepción de valor de la tarea (o lo que definimos como Motivación al logro) y fortalecer su motivación (Becerra y Morales, 2015; Díaz, Pérez, González y Núñez, 2017).

La incorporación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje ofrece una mayor posibilidad al estudiante de acceder y al docente de mostrar, diversas formas de autorregulación del aprendizaje, puesto que durante las clases presenciales el profesor habitualmente dispone de poco tiempo para hacerlo sin restar espacio para desarrollar los contenidos de su asignatura. De modo que en la educación virtual cada alumno puede dedicar el lapso que desee hacia aquellos aspectos que más asocia a sus necesidades y problemas de estudio (Díaz, Pérez, González y Núñez, 2017).

### **3.1.4 La motivación en entornos de educación virtual**

La motivación al estudiante dentro de un proceso de enseñanza- aprendizaje, desde la enseñanza se debe preparar a los estudiantes para aprender por el resto de su vida (Woolfolk, 2010). Este aprendizaje se ve reflejado con el uso de las TIC que son parte de un entorno académico que nos exige el desarrollo de competencias digitales, poniendo en marcha de conocimientos, habilidades, capacidades y actitudes con el objetivo de gestionar la información digital y resolver los problemas a lo largo de la vida por parte del estudiante (Organista, et. al., 2016).

En ese sentido, la educación virtual ha generado una relación TIC y motivación/rendimiento, debido a que las TIC demuestran una poderosa herramienta de motivación para trabajar contenidos de tipo conceptual y actitudinal, y ofrecen una gran alternativa para atender la diversidad en la educación (Huertas y Pantoja, 2016).

Los cambios inherentes a la sociedad de la información no sólo proporcionan nuevas oportunidades para aprender a distancia, en colaboración y durante toda la vida, también llevan consigo el germen de acciones y carencias que pueden frustrar o desmotivar al estudiante en una

modalidad de aprendizaje virtual (Borges, 2005). La realidad nos ha mostrado que los recursos en el aula virtual por parte de los alumnos no son utilizados, que entran muy pocas veces a la semana al aula virtual (Mercado, Sánchez y Rodríguez, 2019).

Todo aprendizaje parte de un dilema, cuestionamiento o problema como base, ofreciendo al estudiante una variedad de sistemas de interpretación y de apoyo intelectual derivado de su medio ambiente. El estudiante debe dar solución a la problemática planteada, finalizar un proyecto o descubrir la respuesta a los cuestionamientos formulados, por ello la motivación al estudiante dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje resulta fundamental (Terán, Rodríguez y García, 2019).

Una estrategia utilizada es precisamente la motivación, ya que hacer que el estudiante se enamore del aula, la psicología del aprendizaje menciona que la manera como se presente la escuela la hace más atractiva y esto es aplicable también a los medios virtuales, donde se cuenta hoy en día con muchos recursos para hacerla más llamativa e interesante para el estudiante y resaltando la importancia de descubrir sus factores motivacionales (Mercado, Sánchez y Rodríguez, 2019).

La falta de motivación puede afectar negativamente al aprendizaje del estudiante o incluso motivar su abandono y, además, puede repercutir en el docente e igualmente puede perjudicar el prestigio y la financiación de la institución en la que tiene lugar la formación (Borges, 2005).

Por ello, la motivación toma una gran importancia dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje, debido a que favorece el compromiso, y la volición es la condición que combate la distracción y protege la persistencia, siendo esta una perspectiva donde el alumno forma parte de su propio aprendizaje y regula su motivación en cualquier entorno de aprendizaje educativo ya sea presencial o virtual (Woolfolk, 2010).

### **3.2. Estrategias de Enseñanza – Aprendizaje en entornos virtuales**

En los últimos años, diversos investigadores han estudiado la función que puede desempeñar la tecnología en el aprendizaje, demostrando que el uso de las tecnologías de información y

comunicación genera medios creativos para comunicarse y demostrar que se han adquirido nuevos conocimientos. En la práctica educativa, el conocimiento y la apropiación de las TIC, por parte de los docentes y alumnos, debe incluir elementos que vayan más allá del simple uso técnico de recursos digitales; centrándose en la generación de competencias tecnológicas desde una dimensión reflexiva, crítica, didáctica y pedagógica, considerando el rol que las tecnologías juegan en la construcción de aprendizajes significativos (Terán, Rodríguez y García, 2019).

Debido a los grandes avances tecnológicos en esta era de la información, es preciso realizar cambios innovadores en el sector educativo, que favorezcan la transformación de metodologías de enseñanza, estrategias de aprendizaje, recursos didácticos, medios y la actualización de los docentes. En ese sentido, las instituciones educativas han promovido el uso de los entornos virtuales para el aprendizaje como una línea estratégica pedagógica, que permita facilitar la interacción y cooperación de los estudiantes a distancia (Folgado, Palos y Aguayo, 2020).

Estos avances han provocado cambios en la cantidad y calidad de contenidos educativos audiovisuales y abiertos, también han convertido el proceso de enseñanza-aprendizaje de un modelo unidireccional a un modelo multidireccional en el que el estudiante es sujeto de su propio aprendizaje (autorregulación), es un emisor de información, generando también conocimientos (Torres, Martínez y López, 2018).

Es esencial mencionar la importancia de modernizar y actualizar los recursos, programas, método y contenidos para el desarrollo integral de los estudiantes, y de esta manera generar en estos, los conocimientos, habilidades, actitudes, valores y aptitudes, competencias para mejorar su propia competitividad y productividad en la vida académica, económica y social (Terán, Rodríguez y García, 2019).

Sin embargo, no se garantiza que las prácticas educativas sean diferentes a las tradicionales ya que dependerá, en gran medida, de la intención educativa otorgada, las habilidades digitales y la necesidad de capacitar a los estudiantes para el manejo eficiente de TIC en la educación (Organista, et. al., 2016).

### **3.2.1 La educación modalidad virtual y su clasificación**

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el ámbito de la educación superior plantea cambios significativos y nuevas opciones en la búsqueda de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje (Monguet, et al., 2006).

La utilización de estos, deben utilizarse desde un marco de referencia constructivista, para que su sentido pedagógico este concentrado en los procesos cognitivos que se van a propiciar en el estudiante, los contenidos sirvan para la lectura crítica de los propios contextos, de la realidad en la que se desenvuelve, para que sean conscientes de los problemas sociales (Salazar, 2019).

Las tecnologías surgen como el gran fenómeno de cambio de época y de relación entre maestros y aprendices, que ha hecho necesaria la revisión de roles, funciones y maneras de entender la educación formal y la actuación de los agentes inmersos en el proceso educativo como se muestra en tabla 3. Las siglas TAC, Tecnologías que propicien Aprendizajes y posibiliten generar Conocimientos con el fin de lograr aprendizajes significativos, valiosos y reales para la comprensión de los estudiantes universitarios (Terán, Rodríguez y García, 2019).

*Tabla 3. Escuela y su evolución generacional*

La escuela 1.0	La escuela 2.0	La escuela 3.0
Solo se podía recibir información que solamente los científicos sabían cómo colocarla en ese espacio, dejando a la persona común detrás de la pantalla con la única opción de anotar aquellos textos que observaba.	Con el transcurrir del tiempo la escuela se va modificando de tal forma que se crea una interrelación entre contenido y usuarios; permitiendo la interacción entre ambos. Entre los mismos estudiantes y su profesor, haciendo posible comentar acerca de lo aprendido con el uso de aplicaciones en línea.	Más adelante aparece una novedosa manera de aprendizaje con el uso de la tecnología, la enseñanza virtual. En la cual se encuentra una red con infinidad de contenido con acceso libre, rápido y fácil manejo; de esta manera, la escuela 3.0 fomenta el autoaprendizaje y el estudiante asume un rol activo donde le es posible la selección de la información que mejor se adapte a sus necesidades en la solución de problemas.
Web 1.0, en los orígenes del internet donde solo se podía recibir información y el surgimiento de la página web.	Web 2.0 donde se amplía el uso de la tecnología y medios interactivos con el surgimiento de blogs y wikis.	Surgimiento de la web 3.0 siendo interactiva, versátil y con mayor interacción por parte de los usuarios. Múltiples plataformas y redes sociales.
Estudiantes que nacen con esta educación son los de la Generación X (nacidos entre 1965 y 1980)	Estudiantes que nacen con esta educación la Generación Y o denominados Millennials (nacidos entre 1981 y 1995)	La Generación Z o Centennial (nacidos después de 1996), está utilizando la escuela 3.0 para su aprendizaje.
Fuente: Elaboración propia basada en Terán, Rodríguez y García (2019) y Zayas y Ávila (2019).		

De acuerdo con la evolución de las modalidades de enseñanza, hoy se reconocen al menos tres; la modalidad presencial, la modalidad virtual o e-learning y la modalidad semipresencial o b-learning (Zayas y Ávila, 2019).

### **3.2.1.1 Modalidad Virtual o E-learning**

La educación virtual, o el e-learning, se refiere a una educación a distancia, soportada en el uso de las TIC, o a través de Internet, posibilitando la flexibilidad en el proceso educativo mediante la comunicación síncrona y asíncrona, y caracterizado por una interacción didáctica continua. La modalidad de educación a distancia donde el aula ya no se constituye en ese lugar de encuentro, sino que para a ser substituido por otros contextos u otros medios. La modalidad de educación a distancia se ha caracterizado desde su aparición por intentar resolver la separación física entre estudiantes y docentes, el primer medio fue el correo, posteriormente se incluyó la radio, la televisión y las grabaciones en vídeo, ahora utilizando la computadora y el desarrollo de las redes para su interconexión (Salazar, 2019).

La modalidad de educación virtual o e-learning es un proceso de enseñanza-aprendizaje que se lleva a cabo a través de Internet, caracterizado por una separación física entre profesorado y estudiantes, con una comunicación síncrona y asíncrona que genera una interacción didáctica continua (Torres, Martínez y López, 2018).

El aprendizaje virtual requiere tanto esfuerzo como cualquier aprendizaje con otros medios. Y, por supuesto, implica saber manejarse en el entorno virtual, saber dónde está lo que uno necesita y cómo conseguirlo, leer y escribir mensajes, leer y estudiar el material de aprendizaje, rendir actividades y ejercicios, superar pruebas de evaluación, etc. (Borges, 2005).

En esta modalidad, el alumno es el centro de la formación, autogestionador de su aprendizaje, con apoyo de tutores y compañeros. Utiliza para la formación académica herramientas o aplicaciones de hipertexto como: correo electrónico, páginas web, foros de discusión, mensajería instantánea, plataformas de formación, entre otros (Torres, Martínez y López, 2018).

Terán, Rodríguez y García (2019) explican que son siete los tipos de tecnologías emergentes para el aprendizaje y generación de conocimientos para la educación superior, sin embargo, resaltan cuatro como los más fundamentales:

1. **Las estrategias digitales;** estas favorecen el aprendizaje en entornos educativos formales o informales y consisten en el uso de dispositivos y softwares para su empleo dentro o fuera del aula. Dichas estrategias deben acompañarse de tecnologías para el aprendizaje, que incluyan el desarrollo de recursos para el ámbito educativo o adaptados al mismo, que permitan al estudiante un aprendizaje personalizado y de fácil acceso.

2. **Las tecnologías de visualización;** las cuales son diseñadas para permitir y aprovechar la capacidad del cerebro, para procesar infinidad de datos y simplificar la complejidad mediante el análisis visual de información. En esta categoría se encuentran la realidad aumentada, proyecciones holográficas y volumétricas, el prototipo mediante impresión en 3D, etc.

3. **Las tecnologías del aprendizaje;** donde se catalogan los contenidos, las licencias abiertas, el aprendizaje móvil, los laboratorios virtuales y remotos, las insignias (badgets), los microcréditos y los cursos en línea masivos y abiertos (MOOC).

4. **Las tecnologías emergentes del consumidor;** estas consisten en recursos que no fueron diseñados para fines en educación, pero se pueden adaptar y a las cuales recurre comúnmente diversas instituciones educativas. Ejemplos de este tipo de tecnologías que adquieren cada vez mayor demanda en el mercado son: computación mediante el uso de tabletas, video en 3D, la tecnología usable (vestible o wearable), aplicaciones móviles, publicaciones electrónicas, la tele presencia y el uso de drones.

El proceso de enseñanza-aprendizaje de esta modalidad de educación virtual, posee características muy propias como la relación profesor - alumno diferida en el tiempo y en el espacio; los tipos de aprendizaje que implica, donde el estudiante construye su autonomía y autodeterminación en íntima relación con los procesos de socialización (Salazar, 2019).

Sin embargo, cuando el alumno trae deficiencias en conocimiento, en habilidades de autoaprendizaje, manejo de las tecnologías, y en manejo de su tiempo, los docentes de primeros semestres deben abordar a sus estudiantes de una manera especial, centrarse en la motivación, se debe ser parte consiente que debe existir una transición y adaptación del modelo tradicional al modelo a distancia y no tratar de imponer un modelo que, si no se ve con los ojos del alumno y de sus limitantes, va a fracasar en el proceso de aprendizaje (Mercado Sánchez y Rodríguez, 2019).

---

### **3.2.1.2 Modalidad semipresencial o B-learning**

Se trata de aprendizaje online con cátedras presenciales de apoyo, surge de la modalidad virtual que presenta un auge que no parece ser fugaz, sino que experimenta cada vez más cambios, entre otros factores por el uso de las TIC, ya que representa una opción viable, flexible y eficaz para desarrollar programas educativos de calidad, además de que manifiesta gran aceptación social (Unesco, 2017 citado en Zayas y Ávila, 2019).

El b-learning o referido a la "formación híbrida", hace alusión a un proceso docente semipresencial; un curso donde se combinan tanto clases presenciales como actividades de e-learning, flexibilizando las actividades tanto del docente como del alumno. El diseño instruccional de un programa académico en modalidad b-learning deberá incluir tanto actividades on-line como presenciales, pedagógicamente estructuradas, de tal forma que contribuya al alumno al logro de los aprendizajes y de las competencias específicas (Salazar, 2019).

Las universidades están desarrollando tecnologías emergentes, tal es el caso de los cursos en línea ya sea para una combinación de educación en línea y presencial (aprendizaje mixto o híbrido), (Terán, Rodríguez y García, 2019).

### **3.2.1.3. Modelo m-learning**

Se denomina aprendizaje electrónico móvil o m-learning, a una metodología de enseñanza y aprendizaje valiéndose del uso de pequeños y maniobrables dispositivos móviles, tales como teléfonos móviles, celulares, agendas electrónicas, tablets, PC, pocket pc, i-pods y todo dispositivo de mano que tenga alguna forma de conectividad inalámbrica (Terán, Rodríguez y García, 2019).

El aprendizaje electrónico móvil, hace uso de dispositivos portátiles y estos se distinguen por tener atributos tales como; movilidad, conectividad, portabilidad, ubicuidad y movilidad, etc. Permiten a los estudiantes tener experiencias de aprendizaje en contextos diversos, lo cual favorece las prácticas colaborativas, propicias formas novedosas de interacción entre docentes y estudiantes y entre los mismos estudiantes, así como un acceso a la información sin considerar limitantes temporo-espaciales (Organista, et. al., 2016).

## **3.2.2. Factores involucrados en el proceso de un aprendizaje modalidad virtual**

El proceso de enseñanza - aprendizaje dentro de una comunidad de aprendizaje virtual permite la interacción a través de las herramientas telemáticas, como son: el correo electrónico, los enlaces, los hipertextos, la Web, los foros, el Chat y la incorporación de varios de esos servicios de la red Internet en complejas herramientas informáticas como son las plataformas de tele-formación, que se pueden utilizar para desarrollar determinados contenidos curriculares (Borges, 2018).

Existen cuatro elementos de un sistema de educación virtual como nos mencionan Torres, Martínez y López (2018) que conforman el contexto escolar virtual del proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo estos;

1. Los programas de e-learning mejor conocidos como sistemas de gestión de aprendizaje (LMS) o plataformas virtuales.
2. Los servicios tecnológicos, estos incluyen las fuentes externas como wiki, bibliotecas digitales, blogs, foros, nube, etc.
3. Las comunidades de aprendizaje, que es la interacción, intercambio y construcción de conocimiento en comunidad virtual (on-line).
4. Los repositorios de recursos educativos, con la finalidad de garantizar el almacenamiento de recursos con fines educativos.

Los elementos de la educación virtual son: estudiantes, docentes e instituciones (Borges, 2018). Generando relación con los factores involucrados en la motivación escolar que son; el estudiante, el docente, el factor contextual y factor institucional (Díaz y Hernández, 2002).

Sin embargo, los estudiantes, docentes e instituciones, se percatan que no basta con cursar una formación proporcional o disponer de un entorno virtual de aprendizaje, un material de aprendizaje y un tutor o formador que conozca la materia, sino se debe identificar qué elementos de deben incorporar para un aprendizaje satisfactorio y evitar aquellos que desmotivan al estudiante a tener un aprendizaje adecuado (Borges, 2019).

### **3.2.2.1. Herramientas digitales de un aprendizaje virtual (El contexto)**

Una herramienta fundamental en el aprendizaje virtual es la plataforma educativa (LMS), ya sea física, virtual o una combinación de ambas, brinda la capacidad de interactuar con uno o varios usuarios con fines pedagógicos. Además, se considera una fase que contribuye a la evolución de los procesos de aprendizaje y enseñanza virtual. Estas plataformas no están diseñadas para ser un

sustituto, sino para complementar el proceso de enseñanza, es decir, que la enseñanza pueda darse de manera semipresencial o a distancia (Zayas y Ávila, 2019).

Los principales beneficios de una plataforma educativa (LMS) son: 1) La eliminación de la distancia como obstáculo del aprendizaje; 2) la comunicación ininterrumpida con el alumno; 3) la facilidad en la colaboración entre los alumnos y 4) la disciplina respecto de los tiempos de entrega (Zayas y Ávila, 2019).

Otra herramienta importante son las redes sociales, sobre todo su uso como una comunidad de aprendizaje, genera una gran ventaja para los estudiantes ya que fomenta de forma fácil y rápida, el dialogo entre compañeros, compartir recursos, se favorece el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de habilidades comunicativas (Días, Caro y Gauna, 2015).

### **3.2.2.2. El docente y la institución educativa como elementos dentro del aprendizaje virtual**

Las instituciones y docentes enfrentan estos retos que parecen interminables y provocan obsolescencia de un año a otro. Ante este panorama, es necesario reconocer que los avances tecnológicos también van encaminados a los procesos de enseñanza-aprendizaje, ya que no basta con estrategias momentáneas; requiere un proceso de transformación desde sus bases, esto hace necesario promover una nueva etapa de reencantamiento social y educativo, a través de la incorporación de las tecnologías. Los docentes se vuelven un factor clave en este proceso, ya que una adecuada formación permitirá que éste cuente con herramientas digitales acertadas para acompañar a los estudiantes y sus familias en esta nueva realidad virtual (Hurtado, 2020).

En el ejercicio de enseñanza-aprendizaje actual existen dos tendencias. Por un lado, se encuentran un híbrido generacional en la comunidad académica, es decir, es posible encontrar profesores de las diferentes generaciones en un mismo ambiente educativo. Entre ellos es visible una desprovista capacitación sobre el uso del capital tecnológico actual, y este fenómeno se acentúa en las economías emergentes y la fuerte necesidad de capacitación ante un modelo de enseñanza virtual (Zayas y Ávila, 2019).

Por parte de los docentes, se involucran cada vez más en los procesos tecnológicos, acuden a capacitaciones sobre el uso de las herramientas tecnológicas, pero también sobre el manejo de instrumentos tecnológicos utilizados en el mercado laboral, ya que los estudiantes requieren y

exigen adiestramiento en torno a los elementos prácticos que utilizarán en las empresas (Zayas y Ávila, 2019).

Integrar la tecnología en el proceso de enseñanza trae consigo múltiples beneficios en ambas direcciones. Los estudiantes se mantienen activos y con un mayor grado de interés por aprender, mientras que los profesores se insertan en un contexto de constante actualización, tanto para elaborar como para presentar los contenidos temáticos de las asignaturas (Hurtado, 2020).

La formación del profesorado no debe centrarse exclusivamente en la adquisición de los conocimientos técnicos de manejo del software, sino también debe estimular un cambio en las mentalidades, valores y actitudes de los docentes hacia la tecnología. De modo que la motivación del profesorado es importante, pero los docentes se encuentran en su labor con un gran problema: la falta de motivación de muchos de sus alumnos quienes, con frecuencia, están más preocupados por aprobar que, por aprender, siendo un gran reto plantearse qué pueden hacer para mejorar la motivación y el interés de sus alumnos por el aprendizaje virtual (Huertas y Pantoja, 2016).

La institución o empresa de educación aporta un entorno virtual de aprendizaje a estudiantes alejados de su zona geográfica próxima, y compite con otras instituciones en un contexto cada vez más global (Borges, 2019).

El reto educativo de las instituciones educativas y de los docentes de educación superior es formar profesionistas con un nuevo perfil que les permita desarrollar su actividad profesional en un ambiente global, de innovación y competitividad. Ello requiere de un docente con las habilidades necesarias para orientar sus esfuerzos pedagógicos de acuerdo al contexto y capital tecnológico de sus estudiantes (Organista, et. al., 2016).

Aun siendo el estudiante un elemento central, el docente debe ser consciente de las acciones o carencias en las que él mismo puede incurrir, a pesar de sus funciones facilitadoras y de guía, con el acierto o la torpeza de sus acciones los docentes pueden influir de manera determinante en la motivación o en la frustración de sus estudiantes. Por otro lado, las instituciones desean que el mayor número de estudiantes obtengan una acreditación y exista un mínimo de bajas, es por ello que deben considerar que la motivación del estudiante es importante dentro del aprendizaje virtual (Borges, 2018).

### 3.3. El Alumno generación Z o Centennial y sus habilidades digitales

#### 3.3.1. Definición de Generación Z o Centennial

Para abordar el tema de la evolución generacional y con ello de la transformación de las técnicas pedagógicas es necesario definir los rangos generacionales (tabla 4). Gran parte de los estudios sobre el comportamiento de las transiciones demográficas y la caracterización de las generaciones datan a partir de los baby boomers (BB), a quienes se les asignó este nombre por las crecientes tasas de natalidad después de la Segunda Guerra Mundial. Sin embargo, en el tema tecnológico, esta generación ha sido educada por los millennials y centennials. Mientras que la generación X presenta una mayor adaptación de la tecnología, puesto que fue durante este periodo que se incorpora el internet (Web 1.0) y el impulso del desarrollo tecnológico (Zayas y Ávila, 2019).

*Tabla 4. Las generaciones del siglo XX.*

Generación	Años
Generación silenciosa o tradicional	1928-1945
Baby boomers	1945-1960
Generación X	1960-1980
Millennials o generación Y	1980-1995
Centennials o generación Z	1995 al presente
Fuente: Elaboración propia con datos promedio de Zayas y Ávila (2019), Tarynne (2019) y Cerezo (2016).	

Los centennials, “generación Z” o Gen, son los que nacieron en el cambio de siglo de aproximadamente 1997 a 2020 (Tarynne, 2019). Para Terán, Rodríguez y García (2019) son aquellos nacidos a partir de 1995 y hasta el año 2010. Otros autores como Silvestre y Cruz (2016) dicen que son aquellos que nacieron en el año 2000 o más tarde. En el caso de Zayas y Ávila (2019) es a partir de 1996. Ante dicha ambigüedad un año o dos no son significativo sen un cambio generacional, por lo que se retoma un periodo de la generación centennial de 1995 en adelante como se muestra en tabla 4.

La Generación Z, también llamada Nativos Digitales, N-GEN o Generación en Red (Net en inglés), D-GEN o Generación Digital, designa a los jóvenes que han crecido rodeados de nuevos medios, que los utilizan en su día a día para comunicarse, formarse, entretenerse y que representan

el segmento más activo en su uso (Días, Caro y Gauna, 2015). De igual modo son llamados Screenagers o Adolescentes de la Pantalla (Silvestre y Cruz, 2016).

A diferencia de la generación anterior, los centennials se han dedicado al uso y aprovechamiento de la tecnología, a la innovación y al diseño propio de su vida profesional, con una alta participación social con alcance local, nacional y mundial. La generación Z es única en muchos sentidos, incluido el hecho de que nunca han conocido un mundo sin tecnología (Tarynne, 2019).

Lo que hace importante para estudiar la generación Z en el ámbito educativo, es que, por primera vez tenemos cuatro generaciones conviviendo en el mismo tiempo y espacio de estudios en el ambiente universitario, dando relevancia el conocer más de cerca de las motivaciones y eficiencia entre estas generaciones (Cerezo, 2016).

### 3.3.2. Características de la generación Z o Centennials

Son considerados nativos digitales ellos nacieron con la tecnología, están acostumbrados a obtener información en cualquier momento, obteniendo información de manera rápida y eficiente, comunicándose asiduamente con su dispositivo móvil, aquellos que prefieren un ambiente de autoaprendizaje mediante el empleo de las Tecnologías de Información, aquellos a quienes sus maestros no terminan de comprender debido a esa brecha generacional. Las características más sobresalientes se observan en la Tabla 5 (Terán, Rodríguez y García, 2019).

*Tabla 5 Características de los Centennials de acuerdo a diversos autores*

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hiperconexión</li> <li>• Impacientes</li> <li>• Multitareas</li> <li>• Redes sociales como principal medio de comunicación</li> <li>• Son consumistas</li> <li>• Pocas habilidades interpersonales</li> <li>• Individualistas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expertos en la comprensión de la tecnología</li> <li>• Multitarea</li> <li>• Abiertos socialmente desde las tecnologías</li> <li>• Rapidez e impaciencia</li> <li>• Interactivos</li> <li>• Resilientes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crecimiento personal</li> <li>• Adaptable</li> <li>• Multitareas</li> <li>• Trabajo en equipo</li> <li>• Creatividad</li> <li>• Confianza</li> <li>• Iniciativa</li> <li>• Preocupados por la salud y bienestar</li> </ul>	<p>Mandamientos son 10:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siempre conectados</li> <li>• Siempre tendrán un móvil</li> <li>• Utilizan las computadoras en todos lados</li> <li>• Juegan con computadoras</li> <li>• Tienen muchos amigos que nunca conocerán</li> <li>• No tendrán una segunda vida</li> <li>• Serán ultra-independientes</li> <li>• Son multitarea</li> <li>• Siempre estarán analizando y pidiendo, muy inteligentes, seleccionarán trabajos, hogares y estilos de vida</li> <li>• Serán creadores de un nuevo lenguaje, si bien cada generación adopta los vocablos propios y términos que identifican su imagen, era y estilo de vida.</li> </ul>
Días, Caro y Gauna, (2015)	Fernández y Fernández, (2016)	Tarynne (2019)	Di Luca, (2016)

Fuente: Elaboración propia

Esta generación se ha dedicado al uso y aprovechamiento de la tecnología, a la innovación y al diseño propio de su vida profesional, con una alta participación social con alcance local, nacional y mundial. Es por ello que la “hiperconexión” y la multiplicidad de fuentes de información contribuye a conformar en esta generación una forma de pensar y actuar distinta a las demás (Jasso, Gudiño, y Tamez, 2019).

Esto parece coincidir con lo que en su tiempo Daniel Bell (1976) ya llamaba sociedad del conocimiento donde se deja de lado la economía de los servicios y mano de obra para dar paso a reforzar el desarrollo en el pensamiento crítico, reflexivo y multicultural (Jasso, Gudiño, y Tamez, 2019).

### 3.3.3 Características de los centennials para mejorar su proceso de enseñanza – aprendizaje.

Uno de los protagonistas sustanciales de este cambio de la educación tecnológica son los nuevos alumnos/estudiantes, que cursan actualmente estudios universitarios, pertenecientes a la generación Z, mejor conocidos como Centennials.

La generación Centennial, ocupa en la actualidad el protagonismo de la educación, llegaron al mundo en pleno cambio de siglo y arribaron con una enorme destreza para el manejo de la tablet y el smartphone que forman parte de su compañía en todo momento. Su dominio de las tecnologías da más voz a las causas sociales por Internet, disminuyendo sus relaciones interpersonales (Zayas y Ávila, 2019).

Las generaciones millennial y centennial, el “hacer” cobra más relevancia que el “saber”. El conocimiento ya no se percibe como el objetivo final, es decir, se trata de una generación mucho más práctica que sus antecesoras (Zayas y Ávila, 2019). La exposición de los Z a la tecnología desde tan temprana edad generó un cambio de paradigma en su proceso de aprendizaje (Di Lucca, 2013).

En el análisis del proceso educativo es importante considerar investigaciones que estudian el tema generacional porque es fundamental para los docentes identificar el prototipo de actitudes y comportamientos de las diversas generaciones que les compete educar. También es importante conocer los rasgos generacionales de sus pupilos con el fin de encontrar la manera de motivarlos para lograr un mejor desempeño (Terán, Rodríguez y García, 2019).

A diferencia de las generaciones anteriores, los estudiantes millennials y centennials requieren de la tecnología en las aulas, fenómeno que había sido de menor intensidad con las generaciones pasadas (Zayas y Ávila, 2019).

Es crucial entonces, que el sector educativo y las universidades tome nota de las características de estas nuevas generaciones que ingresan para poder ajustar la formación de estos nuevos profesionales. Aprovechando, su manejo fluido de las tecnologías, la tendencia a adaptarse a los cambios (Resilientes); en general, son creativos, con facilidad para trabajar en equipos, pueden hacer varias cosas a la vez y nos reclaman objetivos claros y bajadas prácticas (Bonetti, 2020).

Los docentes necesitan conocer los rasgos característicos de la personalidad de la generación Centennial, pues son los que hoy en día se encuentran mayoritariamente en las aulas universitarias, y revisar las tendencias en el proceso de construcción de conocimientos y apropiación de aprendizajes de estos jóvenes (Terán, Rodríguez y García, 2019).

En el ámbito educativo, estos alumnos están más predispuestos a utilizar las tecnologías en actividades de estudio y aprendizaje que lo que las instituciones académicas pueden ofrecer. La educación desempeña un papel poco importante en sus vidas ya que no la ven como un medio de supervivencia. Para ellos prevalece la inteligencia y el conocimiento sobre la tecnología, que abordar programas formales y estructurados de educación. Esto les genera un estado de insatisfacción, creando un distanciamiento entre alumnos y docentes (Días, Caro y Gauna, 2015).

Esta generación trae consigo una “disrupción” a lo que estábamos acostumbrados de las generaciones anteriores, como menor responsabilidad y compromiso, ausencias injustificadas, retraso en la atención, priorización de su tiempo libre, impaciencia, el “todo ya” (inmediatez) , se quiere una película, pues está al alcance de un dedo que presiono y ya. Así como la poca atención que suelen prestar a las cosas (Bonetti, 2020).

De acuerdo con Terán, Rodríguez y García (2019) algunas de las características de esta generación centennial son:

- Consideran que el sistema educativo no se adecúa a los requerimientos del mercado de trabajo. Desarrollan habilidades autodidactas, donde YouTube es uno de sus principales recursos a través de tutoriales.
- Su aspiración profesional no es ser jefes, sino adquirir conocimientos y experiencias que les permitan enfrentar nuevos desafíos profesionales.

- Desean encontrar nuevos desafíos, buen ambiente laboral y la posibilidad de desarrollar su carrera profesional.
- La flexibilidad laboral y los continuos cambios en el mercado de trabajo forman parte de su vida.
- Utilizan internet tanto para buscar empleo como en su formación personal y profesional.
- Suelen ser fieles a las marcas, aunque ponen más atención en la inmediatez de su necesidad que en la calidad y asumen un uso efímero de lo comprado.

Las características de esta generación en el ámbito escolar son; 1) Expertos en la comprensión de la tecnología; 2) Multitarea; 3) Abiertos socialmente desde las tecnologías; 4) Rapidez e impaciencia; 5) Interactivos; y 6) Resilientes (Fernández y Fernández, 2016).

El grupo etario que conforma la Generación Z posee características psicológicas e ideológicas que obligan a las instituciones educativas a modificar completamente sus modos de funcionamiento para atraerlos, motivarlos y retenerlos (Días, Caro y Gauna, 2015). Estos jóvenes tienden a entornos de aprendizaje colectivo, donde pueden estar directamente involucrados en el proceso de aprendizaje. Esperan servicios educativos disponibles en cualquier momento y casi sin barreras de acceso, además que muestran una preocupación más fuerte por su carrera laboral, que su trayectoria universitaria (Terán, Rodríguez y García, 2019).

La inclusión de la tecnología en sus tareas hace que esta generación sea multitareas (multitask), pues facilita y acelera las actividades, por ejemplo, actualmente es menos común tener errores ortográficos o cometer un error en una operación matemática, lo que facilita completar más tareas en menos tiempo. Por otra parte, el emprendimiento es otra característica muy valorada entre ellos, la cual tiende a innovar y desarrollar sus propios procesos (Zayas y Ávila, 2019).

Lo que el alumno busca es invertir la menor cantidad de tiempo posible y beneficiarse al máximo en el horario escolar, para así evitar el trabajo extra clase, ya que en sus espacios libres se dedican a otras actividades, como el emprendimiento, servicios a la comunidad, actividades ecológicas, recreativas, trabajos de medio tiempo, socialización, entre otras (Cataldi y Domininghini, 2018).

Di, Luca (2016) nos habla de las características en la educación a considerar para los alumnos pertenecientes a la generación Z. Estos necesitan que los programas de formación académica incluyan un mix entre el online (virtual) y el offline (presencial). Donde quiere tener un aprendizaje de lo actual y lo histórico como parte de la comprensión de los conceptos de formación con desarrollos tales como:

- Significaciones y casos mucho más cercanos que les permitan incorporar nuevos significantes. Para los centennials, los “para qué” son más funcionales que los “por qué”, ya que los “para qué” les permiten tomar contacto con una razón concreta.
- La tecnología como herramienta de colaboración docente incluida en los programas y en las aulas.
- Creación e investigación de nuevas dinámicas participativas, con casos cercanos a la realidad en la que viven con la inclusión del pensamiento lateral.
- Desarrollo de temas a través de juegos online en los que las respuestas estén en la nube de manera tal, que les permita comprender que no todo lo que está en la nube, está bien. Es de considerar que el juego sigue siendo una herramienta de aprendizaje e incorporación de contenidos.
- Es clave que los centennials, tomen contacto y reconozcan los errores conceptuales que existen en la nube, pues el error es claramente para ellos, un proceso de aprendizaje.
- Para el primer año de carrera, desarrollar trabajos que permitan establecer puentes conceptuales entre lo sabido y lo nuevo. Es una manera de mostrar los procesos y darles validez de contenido al conocimiento.
- Incorporar las redes sociales como parte del proceso de aprendizaje incluyéndolas en los programas educativos y el currículo.
- Considerar la posibilidad de desarrollar trabajos de construcción colectiva multitarea online, en temas que lo permitan, con casos cercanos a la realidad de la carrera que estudian.

La Generación Z es un tema que ya está comenzando a preocupar a las áreas de capital humano de las organizaciones, tanto como a los docentes de escuelas secundarias y centros académicos, dado que es la generación que ingresará en breve a las universidades y empresas, del mismo modo en que años atrás la generación Y causó un importante impacto en la gestión de las organizaciones y centros académicos dado los nuevos hábitos y actitudes con los que se manejaban y lo continúan haciendo en el presente (Di Luca, 2016)

El reto educativo es formar profesionistas con un nuevo perfil que les permita desarrollar su actividad profesional en un ambiente global, de innovación y competitividad (Organista, et. al., 2016).

### 3.4. Habilidades digitales y competencia digital en la educación virtual

#### 3.4.1 Definición de habilidad digital

Habilidades TIC para el Aprendizaje se define como: “La capacidad de resolver problemas de información, comunicación y conocimiento, así como dilemas legales, sociales y éticos en ambiente digital” (Bonetti, 2020).

Las Habilidades TIC para el aprendizaje por su parte señalan la capacidad que los estudiantes deben tener para desenvolverse adecuadamente en los ámbitos de trabajo con información y comunicación en ambiente digital. Es decir, en su conjunto definen la capacidad del estudiante de resolver problemas de información, comunicación y conocimiento, así como dilemas éticos en ambiente digital (Organista et.al., 2016)

Las habilidades digitales se relacionan con aspectos técnicos y cognitivos: organización y vinculación de datos visuales y textuales, organización de datos estructurados y búsqueda de información (Organista et.al., 2016)

#### 3.4.2 Definición de competencia digital

Una competencia digital implica la puesta en marcha de conocimientos, habilidades, capacidades y actitudes con el objetivo de gestionar la información digital y resolver los problemas a lo largo de la vida. Para desarrollar dicha competencia se deben desarrollar habilidades digitales en cuatro alfabetizaciones digitales: información, tecnológica, multimedia y comunicativa (Organista, et. al., 2016).

Una competencia digital en el contexto educativo se define como el conjunto de conocimientos y habilidades necesarios que se deben poseer para utilizar estas herramientas tecnológicas como unos recursos educativos más integrados en su práctica diaria (Fernández y Fernández, 2016).

#### 3.4.3 Clasificación de habilidades digitales

El panorama académico actual nos hace pensar nuevos modelos en educación, en cómo enseñar, qué competencias deben desarrollar los docentes y esos alumnos en el proceso de enseñanza aprendizaje, cómo abordar contenidos integrando disciplinas y herramientas digitales enfatizando un aprendizaje desde los casos problemas, sin desconocer la teoría, pero estableciendo un nexo dinámico con la práctica todo el tiempo Bonetti, O. (2020).

Bajo el término habilidad digital es posible establecer múltiples categorías de uso y desarrollo de habilidades digitales como es el caso del Sistema de Información de Tendencias Educativas en América Latina quien establece que es la información, la comunicación, aspectos actitudinales y valores. Por otro lado, la Coordinación de tecnologías para la educación de la UNAM establece como habilidades digitales en el estudio de Organista, et. al (2016) el Procesamiento y administración de la información, Acceso a la información, Seguridad y por último la Colaboración y comunicación en línea.

Algunas habilidades digitales apoyan materias básicas y estas generan; destrezas para el pensamiento crítico, solución de problemas, manejo de comunicación y colaboración; manejo de información y medios, así como, habilidades personales tales como responsabilidad, flexibilidad y liderazgo, por mencionar algunas (Organista, et. al., 2016).

Es preciso actualizar estilos de enseñanza y valorar opciones de trabajo no tradicionales posibilitando y haciendo efectiva una mayor integración estudio- trabajo- vida. Se espera que esto contribuya al menos, a su inserción en la sociedad con responsabilidad a lo largo de la vida donde puedan alcanzar y desarrollar su máximo potencial (Bonetti, 2020).

En ese sentido, el constructo de una competencia digital implica la puesta en marcha de conocimientos, habilidades, capacidades y actitudes con el objetivo de gestionar la información digital y ser capaz de tomar decisiones que permitan resolver problemas planteados a lo largo de la vida. En la investigación propuesta por Organista et. al. (2016) la competencia digital se clasifica en cuatro alfabetizaciones digitales: informacional, tecnológica, multimedia y comunicativa.

Sin embargo, el manejo de dispositivos portátiles requiere de un saber y un saber-hacer relacionado a una intención educativa de su uso. Ello implica que pueden existir tantas habilidades digitales cómo áreas del conocimiento; sin embargo, con la intención de delimitar las principales, Organista et. al. (2016) solo considera cuatro dimensiones relacionadas con: manejo de información, de comunicación, aspectos de organización y manejo de tecnología, donde el autor realiza un instrumento validado para certificar la competencia digital en el contexto universitario mexicano.

### ***3.4.3.1 Información***

La dimensión información describe las habilidades digitales para buscar, seleccionar, evaluar y organizar información en entornos digitales y transformar o adaptar la información en un nuevo producto, conocimiento o desarrollar ideas nuevas (Fernández y Fernández, 2016).

Las habilidades digitales en la dimensión de información que realiza en su investigación Organista, et.al. (2016) tienen que ver con las actividades que desarrolla el alumno tales como; herramientas de búsqueda, uso de palabras clave en la búsqueda de información, realización de búsquedas avanzadas, la recuperación de información encontrada en su espacio personal, el uso de hipervínculos para un acceso posterior a la información y la apropiación de la información.

### ***3.4.3.2 Comunicación***

La comunicación y la colaboración juegan un rol importante en la preparación de estudiantes para ser no sólo aprendices sino también miembros de una comunidad más amplia, con voz y con la capacidad de hacer una contribución. Las habilidades incluidas en esta dimensión deben entenderse como habilidades sociales, donde la capacidad para transmitir e intercambiar información e ideas con otros, así como también de interactuar y contribuir dentro de un grupo o comunidad es fundamental. Esta dimensión se aborda en dos sub dimensiones: comunicación efectiva y colaboración (Fernández y Fernández, 2016).

La dimensión de comunicación hace referencia a actividades como; confirmar la recepción de mensajes y responder, utilizar reglas ortográficas en mensajes, mejorar la presentación de un escrito, desarrollar contenidos de forma colaborativa, el desarrollo de mensajes estructurados según el destinatario y el manejo, envío y recepción de mensajes y/o archivos mediante un medio digital (Organista et.al., 2016)

### ***3.4.3.3 Manejo de Tecnologías de la Información***

Esta dimensión define las habilidades funcionales y conocimientos necesarios para nombrar, resolver problemas, operar y usar las TIC en cualquier tarea. Es importante considerar que, por la permanente creación de software, hardware y programas, esta dimensión es particularmente dinámica (Fernández y Fernández, 2016).

El manejo de la tecnología como dimensión se basa en las actividades tales como; identificar aspectos técnicos de un dispositivo portátil, actualizar y configurar dispositivos portátiles, instalar otros dispositivos periféricos al dispositivo portátil como lo es una cámara web, un celular, una impresora, etc. De igual manera, identificar las causas de malfuncionamiento del dispositivo, actualizar programas de antivirus, manejar la conectividad del dispositivo, acceder a foros de apoyo o soporte técnico para la solución de problemas. Por último, instalar y desinstalar programas y aplicaciones diversas en dispositivos móviles (Organista et.al., 2016)

#### ***3.4.3.4 Aspectos de Organización***

Los aspectos de organización hacen referencia a la habilidad de organizar actividades cotidianas mediante el uso de la tecnología, actividades que se realizan son: uso de internet para la compra de boletos de avión, hotel, compras online; el uso de agendas electrónicas para organizar sus actividades, el uso de lista de contactos mediante aplicaciones o en algún dispositivo digital. El uso de aplicaciones de comunicación para acuerdos grupales, obtención de información estratégica como el clima, ubicaciones, noticias, etc. Uso de dispositivo portátil para viajes (reservación, boletos, pago de servicios, etc.) y el almacenamiento en la nube como Dropbox o OneDrive (Organista et.al., 2016)

## **CAPÍTULO 4: MARCO CONTEXTUAL EDUCATIVO**

### 4.1 La institución: La Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo

El presente proyecto se desarrolla en la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, en el Instituto de Ciencias Económico Administrativas, sus siglas ICEA. La Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH) es una de las mejores universidades de México. Como Institución Pública tiene un compromiso con su entorno y con la familia humana de la sociedad global, siendo una institución comprometida con la educación con calidad y excelencia, un derecho fundamental y un bien público que pertenece a todas las personas (UAEH, 2020).

El presente contexto se desarrolla dentro de la UAEH en el Instituto de Ciencias Económico Administrativas, sus siglas ICEA. Tiene siete programas educativos de licenciatura: Contaduría, Administración, Economía, Comercio Exterior, Turismo, Mercadotecnia y Gastronomía; y cuatro programas de posgrado: Maestría en Auditoría, Maestría en Administración, Doctorado en Ciencias Económico Administrativas y recientemente la Maestría en Estudios Económicos<sup>6</sup>.

#### 4.1.1 La Misión del Instituto de Ciencias Económico Administrativas (ICEA)

La misión del instituto es impartir educación media superior, profesional media y superior; realizar investigación; crear y difundir la cultura, el deporte, la ciencia y la tecnología; vincular las funciones sustantivas al interior y con el entorno social y productivo, mediante programas educativos acreditados y asociados a proyectos de investigación que impulsan el desarrollo regional, nacional e internacional; en donde la formación integral, el espíritu emprendedor y el compromiso del estudiante con la sociedad son la prioridad<sup>7</sup>.

#### 4.1.2 La Visión del ICEA Instituto de Ciencias Económico Administrativas (ICEA)

El Instituto de Ciencias Económico Administrativas tiene como visión ser reconocido en el ámbito nacional e internacional por su modelo educativo centrado en las personas, por la producción científica de sus cuerpos académicos, por preservar, extender y difundir los avances y productos que genera la UAEH a la cultura científico-tecnológica, humanística y artística, para lograr la formación integral de los estudiantes y su aporte a la sociedad.

---

<sup>6</sup> <https://www.uaeh.edu.mx/>

<sup>7</sup> <https://www.uaeh.edu.mx/campus/icea/mision.html>

#### 4.1.3. La normatividad educativa: El modelo educativo de la UAEH

El papel de la UAEH como institución renovada e innovadora, que dedica una atención primordial a la revisión y actualización de los procesos derivados de sus funciones sustantivas y adjetivas al ubicarlas como insumo para describir la forma y el contenido del Modelo Educativo que es el eje rector de las actividades de dicha institución<sup>8</sup>.

El modelo educativo hace referencia a que la educación superior debe hacer frente a la vez a los retos que suponen las nuevas oportunidades que abren las tecnologías, que mejoran la manera de producir, organizar, difundir y controlar el saber y de acceder al mismo. Deberá garantizarse un acceso equitativo a estas tecnologías en todos los niveles de los sistemas de enseñanza.

El Modelo Educativo se compone y armoniza mediante lo que se ha denominado “Dimensiones”, como si su fondo y su forma tuvieran una connotación casi geométrica, que indica la dirección de las acciones y abarca las características distintivas del conjunto, como un todo integrado. Sus objetos no pueden considerarse de manera aislada, aun cuando, para efectos de su descripción, se dividen tomando como referencia su fin principal. Las Dimensiones son: Filosófica, La Pedagógica, Sociológica, Jurídica, Política y Operativa<sup>9</sup>.

La calidad educativa de los programas educativos evaluables está reconocida y acreditada por los Comités Interinstitucionales de Evaluación de la Educación Superior (CIEES) y el Consejo para la Acreditación de la Educación Superior (COPAES), cumpliendo así con la misión y visión de la UAEH y con los objetivos del Plan de Desarrollo Institucional 2011-2017.

Los aprendizajes de calidad y atención a la diversidad son ejes prioritarios de las políticas educativas de la UAEH – ICEA. De modo que esta institución transformará los procesos pedagógicos de forma que todos los estudiantes construyan aprendizajes de calidad. Los procesos pedagógicos estarán centrados en el alumno, utilizando una variedad de situaciones y estrategias para promover que todos y cada uno realice aprendizajes significativos, participen activamente en su proceso y cooperen entre ellos (UAEH, 2020).

---

<sup>8</sup> [https://www.uaeh.edu.mx/modelo\\_educativo/](https://www.uaeh.edu.mx/modelo_educativo/)

<sup>9</sup> [https://www.uaeh.edu.mx/modelo\\_educativo/](https://www.uaeh.edu.mx/modelo_educativo/)

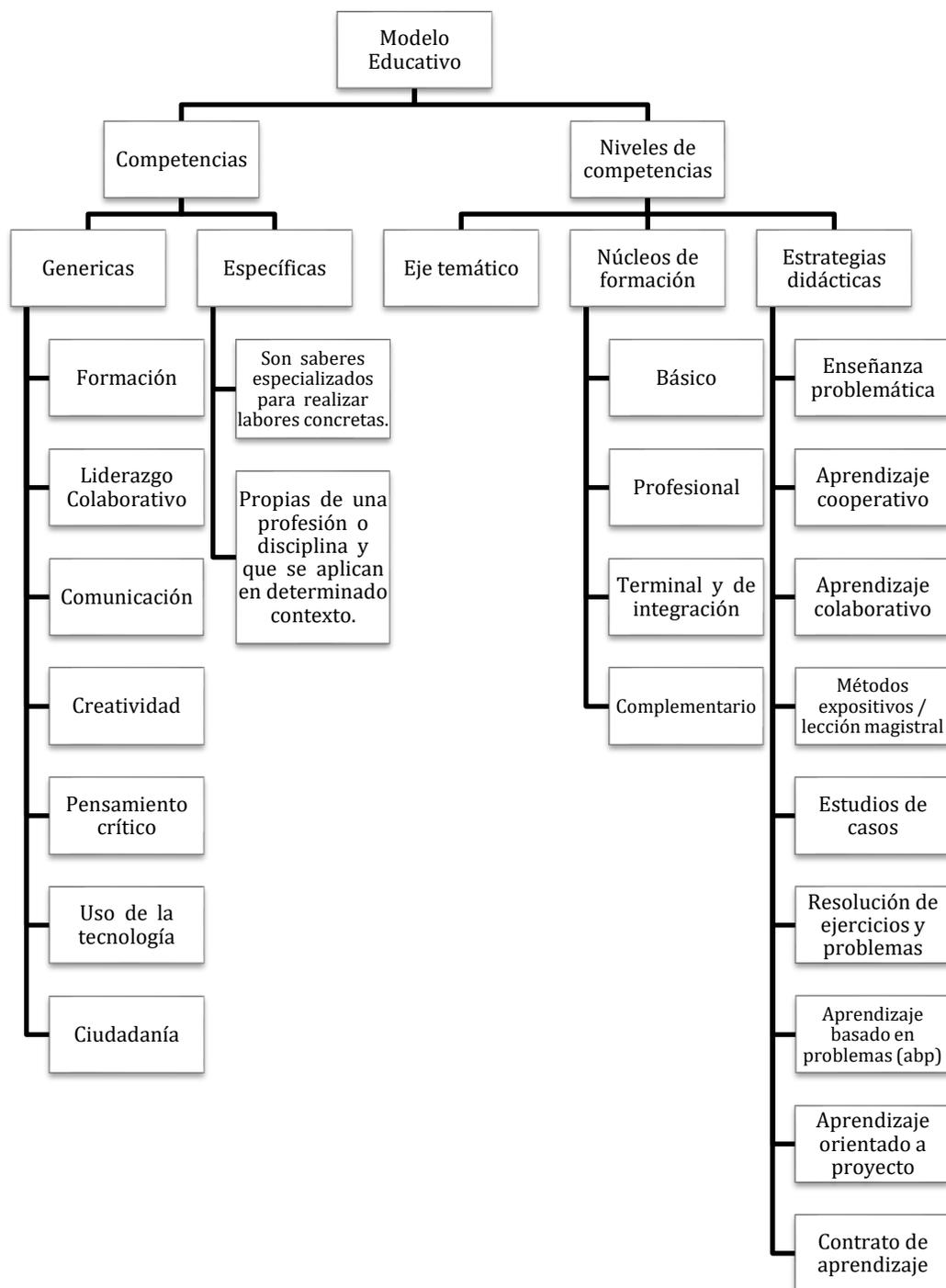
Así como la búsqueda de una vinculación constante con los sectores productivo, social y de servicios, mediante educación continua, servicio social y prácticas profesionales considerados en los programas de estudio, movilidad nacional e internacional de sus estudiantes y profesores, alianzas estratégicas con organismos nacionales e internacionales, la cooperación y transferencia de los resultados de investigación y productos académicos con el entorno. La gestión académico-administrativa, basada en el aprendizaje organizacional y en la innovación y mantenerse en procesos de planeación y evaluación constantes, de forma colegiada, bajo un marco normativo congruente y pertinente (UAEH, 2020).

En el sector tecnológico la UAEH: a) Promoverá acciones de capacitación docente para que utilicen creativamente las nuevas tecnologías; b) Incentivará la creación de redes internacionales, regionales y nacionales de escuelas, alumnos y docentes, utilizando el Internet y otros medios como canal de comunicación e intercambio de experiencias (UAEH, 2020).

La educación integral orientada al aprendizaje por competencias es uno de los pilares del modelo curricular integral de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, lo cual juega un papel central que permite articular en un todo unitario, la formación profesional, cultural, así como el desarrollo individual que nos permite acercarnos a la educación y sus fines, que los estudiantes y académicos engloben la cultura y las necesidades sociales, políticas y éticas, como se muestra en la figura 1.

La concepción de la UAEH sobre educación integral no sólo debe comprender la unidad del alumno y el maestro con el conocimiento, sino también las diversas manifestaciones de orden y organización para hacerse de ese conocimiento (UAEH, 2020).

Figura 1 Competencias del Modelo Educativo de la UAEH



Fuente: Elaboración propia basada en UAEH, Modelo Curricular Integral (2009). Recuperado de: [https://www.uaeh.edu.mx/adminyserv/gesuniv/div\\_docencia/demsys/competencias.html](https://www.uaeh.edu.mx/adminyserv/gesuniv/div_docencia/demsys/competencias.html)

## 4.2 Contexto socioeconómico de la UAEH campus ICEA

### 4.2.1 Ubicación Geográfica de la UAEH campus ICEA

El ICEA se trasladó al campus la concepción en el año 2012, siendo reconocido como uno de los institutos con el mayor equipamiento e infraestructura de vanguardia de la UAEH. El trabajo conjunto es otra de las mayores fortalezas de nuestro instituto, buscando nuevas estrategias para el logro de las metas institucionales. Por ello, reconocemos la labor académica, administrativa y de investigación de los miembros de la comunidad del ICEA, que se orienta a la búsqueda continua de la calidad en los procesos de formación de los estudiantes<sup>10</sup>.

Actualmente el Campus la Concepción de ICEA se encuentra ubicado en Circuito La Concepción Km 2.5 Col. San Juan Tilcuautla, San Agustín Tlaxiaca Hidalgo, México. C.P. 42160

### 4.2.2. Infraestructura de la UAEH campus ICEA

El Instituto de Ciencias Económico Administrativas (ICEA) con una extensión de 143,351.50 m<sup>2</sup> y una superficie de construcción de 20,576.45 m<sup>2</sup>, cuenta con 4 edificios de aulas para las carreras de Economía, Contabilidad, Administración y comercio, 2 audiovisuales, servicios estudiantiles, académicos y administrativos y áreas de estacionamiento<sup>11</sup>

### 4.2.3. El ambiente de la comunidad universitaria UAEH- ICEA

El sentido de educar requiere definir los alcances de los compromisos que asume la Universidad con todos sus alumnos, desde el bachillerato hasta el posgrado, pasando por los que se inscriben y cursan otros programas formales o informales (UAEH, 2020).

Dichos compromisos se dirigen a que sus estudiantes: Sean seres humanos que crean en el amor y el respeto a sí mismos y a sus semejantes; sustenten sus ideales de vida en la fraternidad universal y la búsqueda de la paz y la igualdad entre los hombres; hagan gala de honradez en sus actos y de pasión por la sabiduría; y actúen con templanza y prudencia. Reconozcan el mérito ajeno y el

---

<sup>10</sup> <https://www.uaeh.edu.mx/campus/icea/bienvenida.html>

<sup>11</sup> <http://sgc.uaeh.edu.mx/proyectos-obras/index.php/infraestructura-universitaria>

propio, enalteciendo con actos nobles; den significado cotidiano a la solidaridad y la cooperación; practiquen el bien por el bien mismo; y actúen con sentido de justicia. Se conduzcan con honor, como valladar contra la deshonestidad; tengan devoción por el trabajo propio y respeto por el ajeno. Consideren el don de la vida como algo superior (UAEH, 2020).

Los alumnos deben adquirir los conocimientos, habilidades y actitudes necesarias para dominar los objetivos de aprendizaje señalados en los programas, los métodos para lograrlo en forma individual o grupal y el uso de interrelaciones entre las disciplinas objeto de estudio, así como para la práctica de la autoevaluación y la capacitación auto formativa todo ello circunscrito al estado de su desarrollo y la edad (UAEH, 2020).

#### 4.2.4 El entorno social de la UAEH - ICEA

La UAEH ofrece al alumno un espacio para “el entrenamiento de la vida en sociedad”. Donde se debe contemplar la atención equilibrada entre el individuo, su personalidad y sus valores como sujeto, y la colectividad con sus objetivos comunes.

En tal sentido, es uno de los principales espacios para la movilidad social. Asimismo, la Universidad se vincula con la sociedad que la origina y, por tanto, la expresión de sus beneficios colectivos se vuelca, directa o indirectamente, en diversos grupos, espacios y momentos. Por ello los procesos de admisión y selección de alumnos deberán reconocer, mediante la investigación de orden social y con énfasis sociológico, psicológico y económico, el origen de los estudiantes y los factores que se correlacionan con ello, identificando los diferentes estratos sociales de pertenencia, incluyendo el seno familiar (UAEH, 2020).

#### 4.3 Los docentes de la UAEH

La UAEH cuenta tiene a 685 profesores de tiempo completo con Perfil Deseable Prodep, el cual se otorga a un profesor universitario de tiempo completo (PTC) para que alcance las capacidades de investigación-docencia, desarrollo tecnológico e innovación y con responsabilidad social, se articule y consolide en Cuerpos Académicos (CA) con el fin generar una nueva comunidad académica capaz de transformar su entorno (UAEH, 2019).

Además, los profesores de la Universidad se encuentran en constante evaluación y capacitación en competencias comunicativas para el idioma inglés, metodología de la investigación, Tecnologías de la información y la comunicación, así como en pedagogía.

Se privilegian las acciones enfocadas a la investigación mediante la producción académica, la vinculación de los investigadores en redes académicas y su participación en eventos de carácter científico. El Instituto de Ciencias Económico Administrativas (ICEA) cuenta con cuatro Cuerpos Académicos Consolidados: “Administración”, “Contaduría” “Economía” y el cuarto “Gestión y desarrollo empresarial” de los cuales el 50% tiene el estatus de consolidado ante el Programa para el Desarrollo Profesional Docente, para el Tipo Superior (PRODEP), cifra que se encuentra por arriba de la media nacional. Además, 11 de sus profesores de tiempo completo pertenecen al Sistema Nacional de Investigadores (UAEH, 2020).

La crisis global del COVID-19 ha planteado nuevos cambios en el aprendizaje, y los docentes se unen al reto de acatar las normas de salud para evitar contagios y atender el compromiso de brindar una educación de calidad a todos los sectores de la población (UAEH, 2020).

Por ello la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH) pondrá en marcha el modelo B-Learning para este semestre, un reto más para los docentes ya que es un sistema híbrido donde se verá reflejado sus habilidades con las TIC, aunado a las teorías del aprendizaje que se fortalecerán con las modalidades en línea y presencial, esto permitirá adquirir al estudiante una enseñanza autónoma, colaborativa y personalizada (UAEH, 2020).

Para la implementación de la nueva herramienta pedagógica se realizó la capacitación de mil 400 profesores de la Universidad, a través del Departamento de Formación en Competencias TIC, perteneciente a la Dirección de Superación Académica (Disa). Desde el 19 de julio se imparte en digital el curso y taller “Desarrollo de cursos en Plataforma Garza”, el cual busca brindar al cuerpo docente de la UAEH los conocimientos necesarios para la creación e integración de materiales y estrategias didácticas para las asignaturas a través del modelo B-Learning (UAEH, 2020).

#### 4.4. Los alumnos de la licenciatura en administración campus ICEA

Los alumnos inscritos en el Instituto de Ciencias Económico Administrativas de UAEH son aproximadamente 5,423 estudiantes de acuerdo al anuario estadístico que publica la universidad en 2017, de los cuales 968 pertenecen a la Licenciatura en Administración<sup>12</sup>. En la tabla 6 se muestra el perfil del alumno que se forma como Licenciado en Administración y el desarrollo de sus conocimientos, habilidades, actitudes, aptitudes y valores durante su formación académica.

*Tabla 6. Perfil de Egreso del Licenciado en Administración - UAEH.*

<p><b>CONOCIMIENTOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Administración integral</li> <li>➤ Administración estratégica</li> <li>➤ Tendencias administrativas</li> <li>➤ Modelos cuantitativos</li> <li>➤ Dirección</li> <li>➤ Finanzas</li> <li>➤ Mercadotecnia</li> <li>➤ Emprendimiento</li> <li>➤ Operaciones, producción, productividad y calidad</li> <li>➤ Administración del capital humano</li> <li>➤ Situación y problemática global del entorno estatal, regional, nacional e internacional</li> <li>➤ Responsabilidad social</li> </ul>	<p><b>HABILIDADES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Análisis y síntesis de información y datos</li> <li>➤ Razonamiento crítico</li> <li>➤ Comunicación oral y escrita</li> <li>➤ Uso, aplicación y transferencia de nuevas tecnologías</li> <li>➤ Uso de un segundo idioma</li> <li>➤ Investigar, documentar e interpretar información</li> <li>➤ Esquematizar y sistematizar información, procesos, procedimientos y modelos</li> <li>➤ Aplicación de modelos cuantitativos al diagnóstico y desarrollo de soluciones a la problemática organizacional</li> <li>➤ Diseñar y aplicar soluciones de naturaleza preventiva y correctiva</li> <li>➤ Toma de decisiones</li> <li>➤ Trabajar de forma ordenada, sistemática y bajo presión</li> <li>➤ Ejercer, delegar y controlar la autoridad</li> <li>➤ Relaciones interpersonales</li> <li>➤ Trabajo en equipo interdisciplinario y multicultural</li> <li>➤ Liderazgo</li> <li>➤ Negociación</li> </ul>
<p><b>ACTITUDES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mentalidad analítica, crítica, propositiva y humanista</li> <li>➤ Aceptación de crítica y consecuencias</li> <li>➤ Tolerancia a la frustración</li> <li>➤ Superación permanente</li> <li>➤ Apertura al cambio</li> <li>➤ Prospectiva de vida</li> <li>➤ Iniciativa</li> <li>➤ Autoestima</li> <li>➤ Emprendedora</li> <li>➤ Apertura cultural</li> <li>➤ Buena disposición hacia el trabajo</li> </ul>	<p><b>APTITUDES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Aprendizaje permanente y autoaprendizaje</li> <li>➤ Trabajar con orientación a resultados</li> </ul> <p><b>VALORES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Respeto</li> <li>• Honestidad</li> <li>• Tolerancia</li> <li>• Compromiso</li> <li>• Lealtad</li> <li>• Responsabilidad</li> </ul>

Elaboración propia con los datos de la página institucional de la UAEH

<sup>12</sup> UAEH (2019). Anuario estadístico 2018, UAEH. Recuperado de <https://www.uaeh.edu.mx/informe/2017-2023/2/anuario.html>

## CAPÍTULO 5: MARCO METODOLÓGICO

### 5.1 Investigación-Acción

El presente proyecto se basa en una metodología de una investigación – acción. Latorre (2003) nos dice que esta actividad es vista por el profesor como un espacio que hay que indagar; se cuestiona el ser y hacer como docente; se interroga sobre sus funciones y sobre su figura; se pregunta por su quehacer docente y por los objetivos de la enseñanza; revisa contenidos y métodos, así como las estrategias que utiliza; regula el trabajo didáctico, evalúa el proceso y los resultados, para sí llegar a un punto de diagnóstico y con ello poder hacer una propuesta de mejora de la práctica docente.

Para esta investigación sobre la práctica educativa debemos partir de la intervención pedagógica la cual genera hechos y decisiones pedagógicas; donde se estudia el conocimiento de la educación, le compete explicar, interpretar y transformar cualquier estado de cosas, acontecimientos y acciones educativas (Tourrián, 2011).

La investigación-acción es vista como una indagación práctica realizada por el profesorado, de forma colaborativa con la finalidad de mejorar su práctica educativa a través de ciclos de acción y reflexión (Latorre, 2003).

La investigación acción, la intervención educativa para el estudio de la mejora de la práctica docente, viene dada por aquel docente en condición de experto, quién en posesión de competencias desarrolladas con el conocimiento teórico, tecnológico y práctico de la educación, el dominio de la complejidad estructural de la toma de decisiones pedagógicas y el entrenamiento en la intervención como especialista de la educación, será el investigador de su propia práctica, partiendo de la reflexión y análisis situacional (Tourrián, 2011).

La investigación-acción educativa se utiliza para describir una familia de actividades que realiza el profesorado en sus propias aulas con fines tales como: el desarrollo curricular, su autodesarrollo profesional. La Investigación Acción Participativa (IAP) es un método de investigación psicosocial que está fundamentado en un elemento clave: la participación de distintos agentes. Está basada en

la reflexión y en una serie de prácticas que se enfocan en incluir a todos los participantes de una comunidad en la creación de conocimiento científico sobre sí mismos (Pereda, Prada y Actis, 2003)

La IAP es una forma de intervenir en los problemas sociales que busca que los conocimientos producidos por una investigación sirvan para la transformación social. Así mismo procura que el desarrollo de la investigación y la intervención esté centrado en la participación de quienes conforman la comunidad donde se investiga y se interviene, ya que se entiende a la propia comunidad como la encargada de definir y dirigir sus propias necesidades, conflictos y soluciones.

Algunos conceptos clave al plantear una IAP son la planificación, el empoderamiento, el fortalecimiento y evidentemente el concepto de participación. Así mismo, es un proceso que se realiza mediante una serie de acciones sistemáticas y consensuadas. Aunque no hay una forma única de llevarlo a cabo, precisamente porque los pasos deben ser flexibles a las necesidades tanto de la comunidad como los problemas planteados en la investigación (Montenegro, Balasch y Callen, 2009)

Las etapas dentro del proceso de la Investigación- Acción son: fase 1 el diagnóstico, fase 2 la planificación, fase 3 la observación y fase 4 la reflexión (Tourinán, 2011). Algunas de las etapas de la IAP son; la detección o la recepción de una demanda, la familiarización y difusión del proyecto, el diagnóstico participativo, la detección y priorización de necesidades, el diseño de un plan de acción, la ejecución de las acciones, y la evaluación constante y también participativa (Montenegro, Balasch y Callen, 2009).

Una vez determinado el problema se requiere de la concreción del mismo, de la forma más precisa posible. Para ello se realiza el diagnóstico participativo de la situación, para saber más acerca del origen y evolución de la situación problemática, cuál es la posición de las personas implicadas en la investigación ante ese problema (conocimientos y experiencias previas, actitudes e intereses), etcétera. Por ello sus pasos son: formulación del problema, recogida de datos, trabajo de campo, análisis de los resultados y discusión de los resultados (Tourinán, 2011).

Para los fines de la presente investigación se realizará una investigación acción en su primera fase, que es el diagnóstico participativo. Donde se desarrollan algunas etapas de la IAP para poder mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje en entornos virtuales por parte de la licenciatura de administración de la UAEH.

## 5.2 Instrumento diseñado para el diagnóstico participativo

Con la finalidad de realizar un diagnóstico participativo para conocer los factores motivacionales en la educación virtual y las habilidades digitales que poseen los estudiantes pertenecientes a la generación centennial de la licenciatura en administración de la UAEH, se aplico un cuestionario como técnica de recolección de datos cuantitativa.

El cuestionario empleado para el diagnóstico participativo, se compone de 79 ítems, distribuidos en cuatro grandes dimensiones, siendo estas: El perfil centennial del alumno, la motivación escolar en general, los factores motivacionales en entornos virtuales y las habilidades digitales.

Las respuestas se establecen en una escala tipo Likert para 72 ítems, estos utilizan dos tipos de escalas la primera que va de “Totalmente de Acuerdo” (5) hasta “Totalmente en desacuerdo” (1) para las dimensiones: la motivación escolar en general y los factores motivacionales en entornos virtuales. Por otro lado, para estimar el nivel de habilidad digital se utiliza la escala propuesta por Organista (2016) que va de “Si, y sabría explicar la actividad” (5), “Lo haría sin ayuda” (4), “Lo haría con ayuda” (3), “No soy capaz de hacerlo” (2) hasta “Lo desconocía” (1).

La fiabilidad del instrumento denota un alfa de cronbach de ,945 de confiabilidad del instrumento en las tres dimensiones, con un total de 72 ítems como se muestra en la tabla 7.

*Tabla 7. Estadísticas de fiabilidad*

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,945	,950	72

### 5.2.1 Instrumento: Factores de motivación escolar y habilidades digitales

El presente cuestionario es para conocer cuál es tu percepción sobre algunos elementos de las clases en línea, la motivación que tienes en tu formación académica y las habilidades digitales para un aprendizaje virtual para los estudiantes de la Licenciatura en Administración. Esta encuesta forma parte de una investigación para la Especialidad en Docencia de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, por lo cual tu información solo se usará con fines estadísticos y académicos.

Te agradecemos dediques unos minutos a contestar la siguiente encuesta.

**Datos Generales**

Año de Nacimiento: \_\_\_\_\_ Semestre: \_\_\_\_ Género \_\_\_\_

**Lugar donde radica:**

- Pachuca y alrededores
- De otros municipios del Estado de Hidalgo
- Estado de México
- Otros estados de la Republica

**Seleccione con que dispositivos cuenta**

- Celular
- Tableta
- Computadora personal
- Computadora compartida en casa
- Videojuego

**Cuenta con internet**

- Sí
- No
- A veces

**Tu conexión a internet mayormente es por**

- Wifi
- Datos Móviles
- Conexión por cable a modem

PC	De las siguientes características selecciona que tal identificado te sientes con ellas, contestando con la escala “Totalmente de Acuerdo” (5) hasta “Totalmente en desacuerdo” (1)	5	4	3	2	1
Perfil Centennial	Eres experto en la comprensión de la tecnología Usas la tecnología para la mayoría de tus actividades Te consideras alguien Multitarea Eres alguien que quiere las cosas rápido o eres impaciente Eres Interactivo Eres resiliente, posees la capacidad para adaptarte con resultados positivos frente a situaciones adversas Estas conectado a internet en todo momento Puedes estar sin un dispositivo móvil o computadora un día Consideras que naciste en la época donde puedes jugar en computadoras, consolas, tabletas o celulares					

Motivación al Logro (ML)	De acuerdo a las siguientes afirmaciones que tan desacuerdo o desacuerdo estas con ellas, contestando con la escala “Totalmente de Acuerdo” (5) hasta “Totalmente en desacuerdo” (1)	5	4	3	2	1
<i>Motivación de logro intrínseca al conocimiento</i>	Estudiando puedo continuar aprendiendo las cosas que me interesan Estudio por el placer de saber más sobre las asignaturas que me atraen. Me satisface estudiar porque siempre descubro algo nuevo. Estudio a fondo los temas que me resultan interesantes.					
<i>Motivación de logro intrínseca a las metas</i>	En la escuela puedo sentir satisfacción personal en la búsqueda de la excelencia. Estudio por la satisfacción que siento al superarme. Estudio por la satisfacción que siento cuando logro realizar actividades académicas difíciles. Estudiar me ayuda a comunicar mis propias ideas a los demás.					
<i>Motivación de logro extrínseca, regulación introyectada</i>	Estudio demostrarme que soy capaz de terminar la universidad. Estudio porque aprobar la escuela me hace sentirme importante. Estudio para demostrarme que soy una persona inteligente. Estudio porque quiero demostrarme que soy capaz					
<i>Motivación de logro extrínseca, regulación externa</i>	Estudio la Licenciatura porque en el futuro quiero tener una “una mejor posición social y económica.” Estudio para que en el futuro pueda continuar con estudios de posgrado. Estudio para tener un buen empleo en el futuro Estudio para tener mi propio negocio					

FMV	De las siguientes características selecciona que tan de acuerdo o en desacuerdo estas, contestando con la escala “Totalmente de Acuerdo” (5) hasta “Totalmente en desacuerdo” (1)	5	4	3	2	1
Factor del Estudiante	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Me siento motivado al usar herramientas tecnológicas (software interactivo, multimedia, correo electrónico, internet); en mi entorno de aprendizaje</li> <li>➤ Me motiva que la entrega de actividades y/o trabajos se realice a través de medios virtuales</li> <li>➤ Me motiva participar en las actividades, debates y ejercicios de manera virtual</li> <li>➤ Me motiva saber que el aprendizaje virtual es un complemento importante en mi formación</li> <li>➤ Me motiva hacer los trabajos de clase virtualmente en conexión con el resto del grupo</li> <li>➤ Me motiva el trabajo colaborativo a través de la integración de grupos en línea</li> </ul>					
Factor del profesor	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Me motiva que el profesor demuestre conocimiento y orientación al uso de entornos virtuales</li> <li>➤ Me motiva que los profesores fomenten las actividades, debates y ejercicios de manera virtual</li> <li>➤ Me motiva que mi profesor utilice herramientas tecnológicas en clase</li> <li>➤ Me motiva que los profesores utilicen aplicaciones para dispositivos móviles para las clases en línea</li> <li>➤ Me motiva cuando el profesor ofrece retroalimentación adecuada sobre el trabajo que realizamos en línea</li> </ul>					

Factor de la Institución Educativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Me motiva que la Universidad me asesora de las diferentes herramientas de la institución para mejorar aprendizaje virtual</li> <li>➤ Me motiva que la UAEH tenga una orientación educativa hacia un entorno virtual</li> <li>➤ Me motiva que la Universidad me ofrece tutoriales sobre diferentes tipos de software para las tareas (procesador de textos, presentaciones electrónicas, mapas conceptuales y mentales, editores, etc.)</li> <li>➤ Me motiva que la Universidad me ofrece plataforma garza y gmail institucional para que pueda desarrollar mis tareas virtuales</li> <li>➤ Me motiva que la Universidad ofrece en su página web y YouTube, información para el aprendizaje virtual desde casa</li> </ul>					
------------------------------------	---	--	--	--	--	--

HDE	En qué nivel consideras que realizas las siguientes actividades: Utilizando la escala: “Si, y sabría explicar la actividad” (5), “Lo haría sin ayuda” (4), “Lo haría con ayuda” (3), “No soy capaz de hacerlo” (2) hasta “Lo desconocía” (1).	5	4	3	2	1
Información	<p>Uso de herramientas de búsqueda de información</p> <p>Usas palabras clave para buscar información</p> <p>Realizar búsquedas avanzadas de información</p> <p>Recuperar información en el formato deseado</p> <p>Descargar información en tu computadora</p> <p>Descargar información en tu celular</p> <p>Mantener hipervínculos o link para acceso posterior de alguna información</p> <p>Te apropias de la información</p>					
Comunicación	<p>Recibes y respondes mensajes</p> <p>Utilizas reglas ortográficas en mensajes</p> <p>Mejoras la presentación de forma en un escrito</p> <p>Desarrollas contenidos de forma colaborativa</p> <p>Desarrollas mensajes estructurados de acuerdo al destinatario</p> <p>Manejas envió y recepción de mensajes con archivos</p>					
Manejo de Tecnología	<p>Actualizas y configuras dispositivo portátil</p> <p>Instala periféricos al dispositivo portátil</p> <p>Identifica causas de mal funcionamiento del dispositivo</p> <p>Actualizas programas antivirus</p> <p>Manejas la conectividad de los dispositivos</p> <p>Accedes a foros de apoyo técnico para solucionar problemas</p> <p>Resuelves problemas técnicos viendo un tutorial en YouTube</p> <p>Instalas y desinstalas programas y aplicaciones diversas en computadora</p> <p>Instalas y desinstalas programas y aplicaciones diversas en celular</p>					
Aspectos de Organización	<p>Usa internet para boletos de avión, hotel, compras online</p> <p>Usas internet para reserva de conciertos, compras, boletos del cine.</p> <p>Usas agenda electrónica como Google calendar para organizar tus actividades</p> <p>Actualizas tu lista de contactos</p> <p>Usas aplicaciones de comunicación para acuerdos grupales</p> <p>Obtienes información estratégica como clima, ubicación, etc.</p> <p>Usas dispositivos portátiles para viajes (Reservación, hotel, pagos, rutas, consultas)</p> <p>Usas almacenamiento en la nube como drive/Dropbox</p>					

### 5.3 Variables del diagnóstico participativo

Variable	Conceptualización	Sub Variables	Autores
Perfil Centennial	Características identificadas por la mayoría de los autores para definir a una persona como centennial.	Experto en Tecnología Uso de Tecnología Multitarea Impaciente Interactivo Resiliente Hiperconectividad Dependencia tecnológica Nativo digital	Fernández y Fernández, 2016; Di Lucca, 2013 Tarynne, 2019
<b>Motivación de logro</b>  Se caracteriza por el afán de superación o culminación de objetivos personales propuestos.	<b>MI. Motivación Intrínseca</b> Motivación que se asocia con actividades que son gratificantes en sí mismas.	<b>MILC. Motivación de logro intrínseca al conocimiento</b> se relacionada con el deseo por el aprendizaje de nuevos conceptos. <b>MILM. Motivación de logro intrínseca a las metas</b> , se caracterizada por el afán de superación o culminación de objetivos personales propuestos	Becerra y Morales, 2015 Woolfolk, 2010; Barca, et. al., 2005. Usán y Slavera, 2018
	<b>ME. Motivación Extrínseca</b> Motivación creada por factores externos como recompensas y castigos.	<b>MERE. Motivación de logro extrínseca, regulación externa</b> , Es donde la conducta sigue en parte controlada por el ambiente, y el individuo lleva a cabo su conducta para evitar la culpa o la ansiedad, o para realzar su ego u orgullo. <b>MERI. Motivación de logro extrínseca, regulación introyectada</b> , se refiere a la realización de una actividad para conseguir recompensas o evitar castigos.	
Factores involucrados en la motivación escolar virtual	Factores involucrados en el contexto de educación virtual, siendo elementos clave para la motivación.	<b>Factor del Estudiante</b> - Orientación del Estudiante ante el aprendizaje en entornos virtuales <b>Factor del Profesor</b> - Orientación del Profesor ante la enseñanza en entornos virtuales <b>Factor Institucional</b> - Orientación La UAEH ante un proceso de Enseñanza- Aprendizaje virtual	Diaz y Hernández, 2002 Folgado, Palos y Aguayo, 2020
Habilidades digitales del Alumno para una educación virtual	Las Habilidades Digitales o TIC para el aprendizaje por su parte señalan la capacidad que los estudiantes deben tener para desenvolverse adecuadamente en los ámbitos de trabajo con información y comunicación en ambiente digital.	<b>Información</b> , habilidades digitales para buscar, seleccionar, evaluar y organizar información en entornos digitales y transformar o adaptar la información en un nuevo producto, conocimiento o desarrollar ideas nuevas. <b>Comunicación</b> , habilidades sociales, donde la capacidad para transmitir e intercambiar información e ideas con otros, así como también de interactuar y contribuir dentro de un grupo o comunidad. <b>Manejo de Tecnología</b> , las habilidades funcionales y conocimientos necesarios para nombrar, resolver problemas, operar y usar las TIC en cualquier tarea. <b>Aspectos de organización</b> , habilidad de organizar actividades cotidianas mediante el uso de la tecnología.	Organista et.al., 2016

## 5.4 Muestra y procedimiento

La muestra fue aplicada a los alumnos de la licenciatura en administración pertenecientes al Instituto de Ciencias Económico Administrativas de UAEH, principalmente por que el presente diagnostico participativo busca una mejora en la labor de los docentes de administración.

La población escolar de la licenciatura en administración puede observarse en la Tabla 8, donde se cuenta con un universo de 968 alumnos. El método de muestreo fue por juicio del investigador seleccionando al área de mercadotecnia como la muestra representativa de los alumnos, de modo que se pidió a los docentes de mercadotecnia de la licenciatura que difundieran con sus grupos el instrumento de investigación.

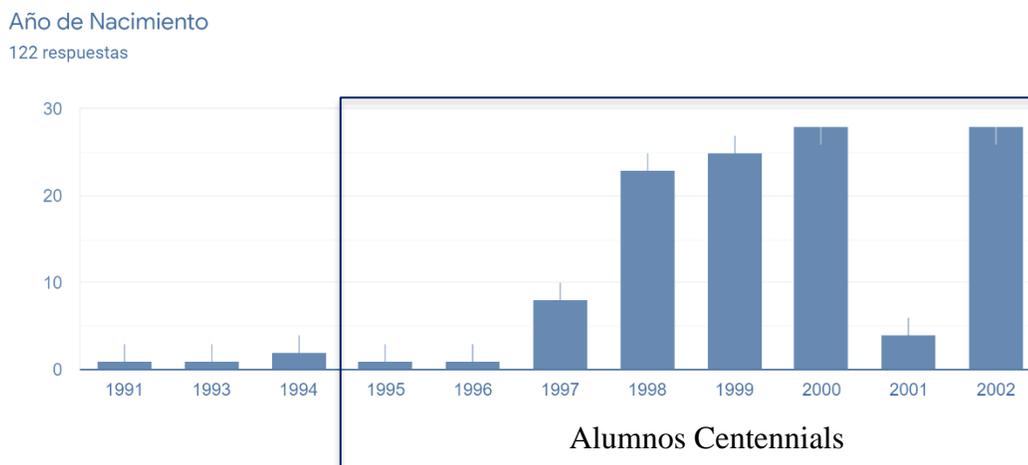
*Tabla 8. Población escolar de la Licenciatura en Administración Campus ICEA*

Carrera	Hombres	Mujeres	TOTAL
Licenciatura en Administración	442	526	968

Elaboración propia con datos de UAEH (2019).

Se aplico a 12.6% de los alumnos de la licenciatura de administración, siendo esto 122 alumnos los que formaron parte de la muestra, de los cuales solo 4 no pertenecen a la generación Centennial de acuerdo a los autores, como se puede ver en la gráfica 1. La forma de su distribución fue virtual por lo que se aplicó mediante la herramienta de Google Forms, cual puede verse en el siguiente link: <https://forms.gle/ai9n7wR17CLiYsZY6>.

*Gráfico 1. Edades de los encuestados*



## 5.5. Análisis de los resultados

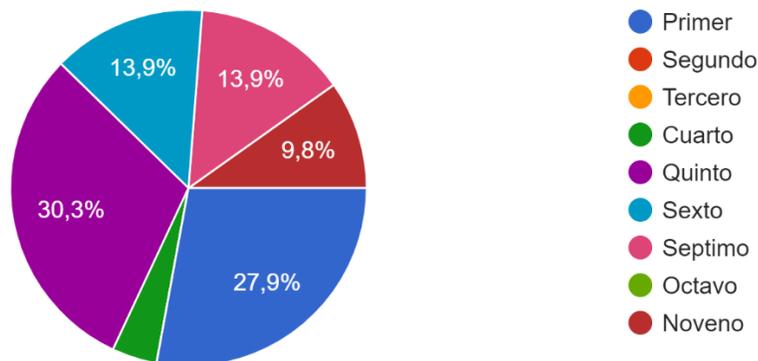
Se procedió a realizar una estadística descriptiva con la finalidad de conocer los datos sociodemográficos de la muestra, así como las diferentes variadas estudiadas. Posteriormente, se llevaron a cabo correlaciones entre las variables de motivación escolar y habilidades digitales.

### 5.5.1 El contexto del alumno, datos generales.

Los alumnos encuestados fueron de distintos semestres de la licenciatura en administración como se muestra en el gráfico 2. En cuanto al genero 53,3 % fueron hombres y 46.7% mujeres. Los lugares de procedencia de los alumnos son Pachuca y alrededores (37.7%), de otros municipios del Estado de Hidalgo (50%), del Estado de México (11.5%) y de otros estados de la Republica (0.8 %).

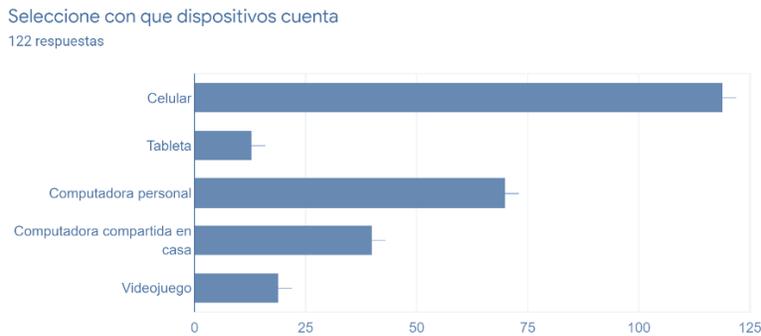
Gráfico 2. Semestre al que pertenecen los encuestados

Semestre  
122 respuestas



En cuanto a los dispositivos con los que cuentan los alumnos encuestados predomina el celular, computadora personal como se muestra en la gráfica 3, de estos dispositivos un 64.8% cuenta con dos dispositivos tecnológicos, seguido de un 15.6% que cuenta con solo uno, sin embargo, aún pocos cuentan con dispositivos tecnológicos, debido a que solo 10.7% de los encuestados menciono tener 3 de estos dispositivos en casa y solo un 9% tiene 4 dispositivos en casa y para su uso personal.

Gráfico 3. Dispositivos con los que cuentan los alumnos de la licenciatura en administración.

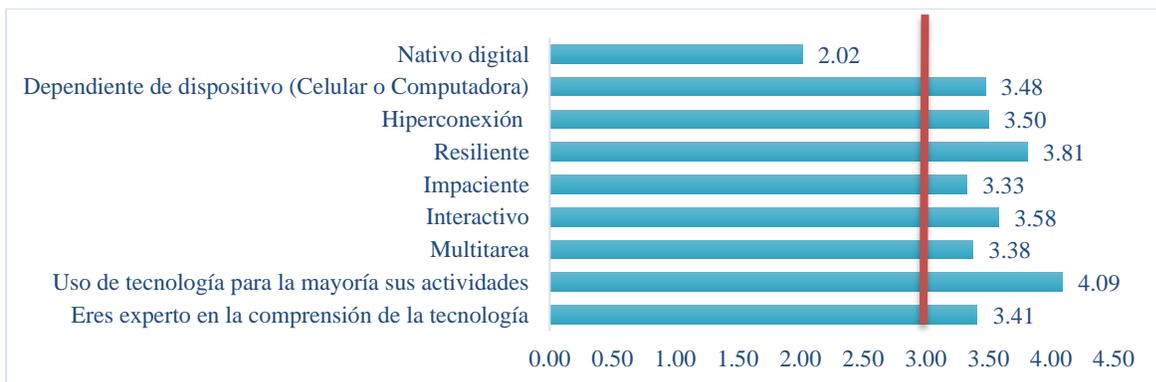


Se les pregunto a los alumnos sobre el acceso a internet donde el 78.7% si cuenta con acceso a internet, un 18.9 % a veces cuenta con internet y un 2.5% no cuenta con acceso en internet. El tipo de conexión a internet es importante para los docentes por ello debemos considerar la conexión de dichos alumnos. Donde 88.5% se conecta a internet por wifi o modem, 10.7% por datos móviles, de modo que no cuentan con servicio de internet en casa y 0.8 % aun se conecta por cable mediante un modem a internet.

### 5.1.2 Perfil Centennial de los alumnos en administración

Las características de identificación con la generación Z o centennials, que cuentan los alumnos pertenecientes a la licenciatura de administración. La mayoría está en un rango de identificación como centennial entre “De acuerdo” (4) y “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo” (3). De modo que existe un poco de duda en algunos alumnos al considerarse centennials, pero sigue siendo una respuesta positiva y favorable.

Gráfico 4. Características de los centennials identificadas en los alumnos de administración

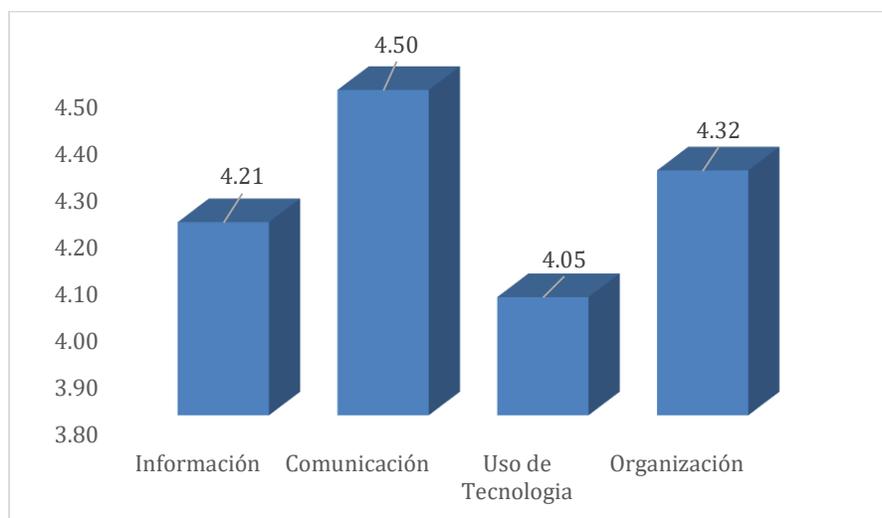


De modo que confirmamos que por la edad como se muestra en gráfico 1 y por las características con las que se identifican los alumnos como se ve en el gráfico 2, los alumnos de la licenciatura en administración de la mayoría de los semestres ya forman parte de la generación Z o centennial.

### 5.1.3 Habilidades digitales presentes en los alumnos de la licenciatura en administración

Los alumnos de la licenciatura en administración poseen un buen nivel de dominio de la tecnología en general, se encuentran mayormente con un nivel de saber desarrollar la actividad y explicarla (5) y de saber realizar la actividad (4). Como se muestra en el gráfico 5, las habilidades digitales de comunicación son las que tienen mayor nivel de dominio recordando que estas muestran la capacidad para transmitir e intercambiar información e ideas con otros, así como también de interactuar y contribuir dentro de un grupo o comunidad. Sin embargo, la habilidad digital donde tiene menor nivel es el manejo de tecnología que son las habilidades funcionales y conocimientos necesarios para nombrar, resolver problemas, operar y usar las TIC en cualquier tarea.

Gráfico 5. Habilidades Digitales de los alumnos de administración



Información	Uso de herramientas de búsqueda de información	4.34
	Usas palabras clave para buscar información	4.30
	<b>Realizar búsquedas avanzadas de información</b>	<b>3.98</b>
	Recuperar información en el formato deseado	4.02
	Descargar información en tu computadora	4.49
	Descargar información en tu celular	4.52
	Mantener hipervínculos o link para acceso posterior de alguna información	4.32

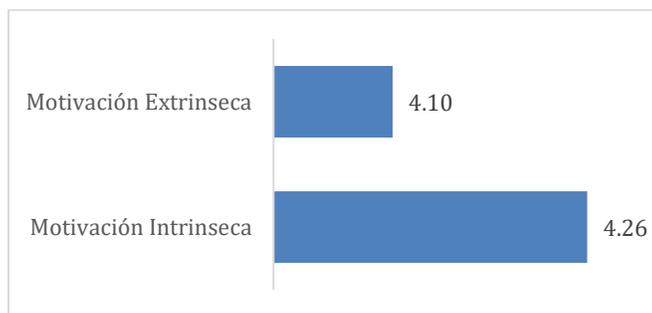
HD. Comunicación		HD. Uso de Tecnología		HD. Organización	
Recibes y respondes mensajes	4.71	Actualizas y configuras dispositivo portátil	4.33	Usa internet para boletos de avión, hotel, compras online	4.20
Utilizas reglas ortográficas en mensajes	4.61	<b>Instala periféricos al dispositivo portátil</b>	<b>3.81</b>	Usas internet para reserva de conciertos, compras, boletos del cine.	4.21
Mejoras la presentación de forma en un escrito	4.58	Identifica causas de mal funcionamiento del dispositivo	3.91	Usas agenda electrónica como Google calendar para organizar tus actividades	4.07
Desarrollas contenidos de forma colaborativa	4.39	Actualizas programas antivirus	3.79	Actualizas tu lista de contactos	4.42
Desarrollas mensajes estructurados de acuerdo al destinatario	4.45	Manejas la conectividad de los dispositivos	4.19	Usas aplicaciones de comunicación para acuerdos grupales	4.43
Manejas envió y recepción de mensajes con archivos	4.57	<b>Accedes a foros de apoyo técnico para solucionar problemas</b>	<b>3.86</b>	Obtienes información estratégica como clima, ubicación, etc.	4.53
		Resuelves problemas técnicos viendo un tutorial en YouTube	4.19	Usas dispositivos portátiles para viajes (Reservación, hotel, pagos, rutas, consultas)	4.25
		Instalas y desinstalas programas y aplicaciones diversas en computadora	4.14	Usas almacenamiento en la nube como drive/Dropbox	4.48
		Instalas y desinstalas programas y aplicaciones diversas en celular	4.26		

Los resultados en general del nivel de dominio de las habilidades tecnológicas de los estudiantes son predominantes a que poseen un buen dominio de la tecnología.

#### 5.1.4 Motivación al Logro

La motivación al logro por parte de los alumnos de la licenciatura en administración esta más orientada a una motivación intrínseca teniendo un promedio de 4.26 de 5 puntos en total, mientras que la motivación extrínseca sigue teniendo fuerte influencia al logro de objetivos que motivan a los alumnos.

Gráfico 6. Motivación al logro de los alumnos de administración



### 5.1.5. Factores de motivación en aprendizaje virtual

El alumno se siente poco motivado en el entorno del aprendizaje virtual, como vemos en el gráfico 7, donde notamos que existe mayor dispersión en las respuestas de los alumnos, donde los datos más sobresalientes es que si se encuentran motivados personalmente por el uso de tecnología en las clases virtuales con un promedio de 4.1. Sin embargo, el trabajo colaborativo (3.34), trabajo virtual con el grupo (3.3), aprendizaje virtual como parte de su formación académica (3.52) y actividades, debates y ejercicios de forma virtual (3.38) no son factores que realmente motiven de manera personal al alumno en su proceso de aprendizaje virtual.



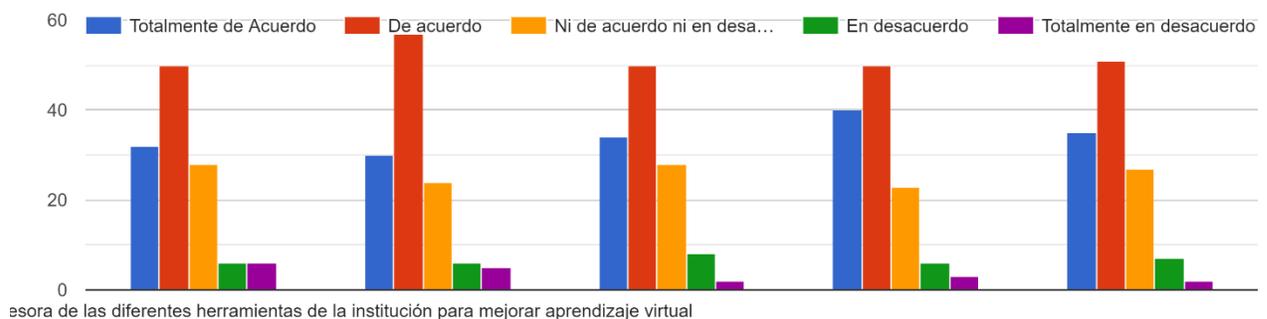
El profesor como elemento dentro de la motivación por un aprendizaje virtual, es visto como el factor más sobresaliente por los alumnos, con un promedio de 4.08. Los elementos que más motivan a los estudiantes es que el profesor demuestre conocimiento y orientación al uso de entornos virtuales (4.25), que utilice herramientas tecnológicas en clase (4.06), que utilicen aplicaciones para dispositivos móviles para las clases en línea (4.02) y cuando el profesor ofrece retroalimentación adecuada sobre el trabajo que realizan en línea (4.24). Siendo estos elementos guía para que el docente pueda motivar a sus alumnos. Mientras que los debates en línea, es un elemento que no motiva tanto al estudiante (3.81).



El último factor que interviene en la motivación de un aprendizaje virtual es la Institución Educativa en este caso la UAEH, donde a grandes rasgos no es un factor muy relevante con un

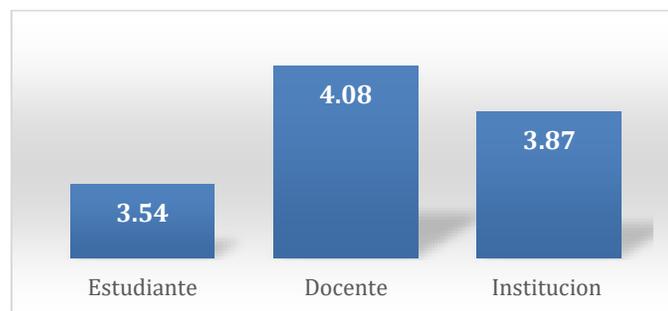
promedio de 3.87 en general. Como se muestra en el gráfico 9 se observan las subvariables identificamos en que grado les motiva a los alumnos que la Universidad les asesore de las diferentes herramientas de la institución para mejorar aprendizaje virtual (3.79), que tenga una orientación educativa hacia un entorno virtual (3.83), que la Universidad le ofrece tutoriales sobre diferentes tipos de software para las tareas o actividades online (3.87), que la Universidad me ofrece plataforma garza y Gmail institucional para que pueda desarrollar mis tareas virtuales (3.97) y que la Universidad ofrece en su página web y YouTube, información para el aprendizaje virtual desde casa (3.90).

Gráfico 9. La institución como factor motivante en el aprendizaje virtual



Como conclusión de los factores que más están motivando al estudiante ante este nuevo panorama de educación virtual, destaca ser el docente (4.08) mientras que la institución igual toma un rol importante en el apoyo y desarrollo de plataformas, herramientas y contenidos que ayuden al estudiante (3.87). Sin embargo, la motivación personal del estudiante por un aprendizaje virtual es la menor calificada con un promedio de 3.54, como se muestra en gráfico 10.

Gráfico 10. Factores de motivación en aprendizaje virtual



## 5.2 Resultados de la Investigación

El análisis correlacional entre factores motivacionales y las habilidades digitales de los estudiantes de la licenciatura en administración, muestran correlaciones significativas entre ellas ver tabla 9.

Tabla 9. Correlación entre habilidades digitales y Factores de Motivación Virtual

			Habilidades Digitales	Motivación Factores
Rho de Spearman	Habilidades Digitales	Coeficiente de correlación	1,000	,277**
		Sig. (bilateral)	.	,002
		N	122	122
	Motivación Factores	Coeficiente de correlación	,277**	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
		N	122	122

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

De esta manera, analizando la variable de factores de motivación en un aprendizaje virtual observamos correlaciones significativas con las habilidades digitales como son la información y la organización siendo las mas significativas, sin embargo, todas muestran una correlación positiva como se muestra en la tabla 10.

Tabla 10 . Tabla de Anova.

		Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
Información	Entre grupos	19,642	77	,255	2,271	,002
	Dentro de grupos	4,942	44	,112		
	Total	24,584	121			
Comunicación	Entre grupos	18,447	77	,240	1,461	,087
	Dentro de grupos	7,214	44	,164		
	Total	25,661	121			
TIC	Entre grupos	33,857	77	,440	1,392	,118
	Dentro de grupos	13,901	44	,316		
	Total	47,758	121			
Organización	Entre grupos	37,061	77	,481	2,139	,004
	Dentro de grupos	9,900	44	,225		
	Total	46,961	121			

### **5.3 Discusión (Prueba de hipótesis)**

Se rechaza la hipótesis nula, por lo que se cumple la hipótesis que existe una relación significativa entre la motivación escolar y el desarrollo de habilidades digitales que poseen los estudiantes pertenecientes a la generación Centennial de la licenciatura en Administración de la UAEH para un aprendizaje en modalidad virtual.

La presente investigación indica que las habilidades digitales del alumno tienen fuerte relación con los factores que lo motivan dentro de un aprendizaje virtual, de modo que si un alumno carece de habilidades digitales en su formación difícilmente estará motivado.

### **5.4 Conclusiones**

El presente diagnóstico participativo nos muestra a los docentes de la licenciatura en administración que efectivamente tenemos a alumnos centennials en nuestras aulas, que cuentan con un buen nivel de dominio de habilidades digitales para su formación profesional. De modo que la investigación descubre que estos alumnos ya poseen cualidades que nos enfrentan a un nuevo paradigma educativo al cual debemos adaptarnos tanto la institución como los docentes.

En cuanto a la perspectiva del alumno hacia una motivación al logro es evidente que es factor fundamental en su formación académica desde una perspectiva intrínseca y extrínseca. Por lo que la motivación intrínseca es muy fuerte para poder cumplir con sus metas académicas, por otro lado, la motivación extrínseca es donde podemos tener influencia los docentes y la institución para mejorar la motivación del alumno.

En cuanto al tema de la motivación para un aprendizaje virtual, identificamos que el docente es quien más está motivando a los alumnos ante este aprendizaje virtual, seguido de la institución educativa quien aporta material, herramientas y plataformas, como planes de estudio que orientan a un aprendizaje virtual. Lo más destacado es que ante este panorama de tener alumnos centennials con habilidades digitales desarrolladas, no están muy motivados por un aprendizaje virtual.

Las recomendaciones para la presente investigación es continuar con la investigación acción, tomando un segundo diagnóstico enfocado a los docentes y a la institución educativa. Con la finalidad de poder mejorar la comprensión de las habilidades digitales de los docentes y la apertura

o apoyo de las instituciones para mejorar la practica docente y mejorar la motivación de los alumnos hacia el termino de sus carreras, semestres o cumplir con sus metas.

La labor docente, nos hace llegar a la conclusión en si seremos capaces de desarrollar estrategias adecuadas que favorezcan una formación con sólidos conocimientos y habilidades, desarrollo de actitudes y valores, la capacidad de un trabajo en equipo, en un contexto digital o virtual, debemos como docentes poner un gran esfuerzo para poder mejorar la practica educativa y la enseñanza a estas nuevas generaciones.

De modo que ahora comprobamos que estamos ante un reto que esta en nuestras aulas y debemos capacitarnos, desarrollar las propias habilidades digitales y conocimientos que favorezcan el aprendizaje de los alumnos centennials que hoy tenemos en las aulas.

### **5.5 Implicaciones practicas**

Este trabajo puede tener implicaciones de carácter práctico que desemboquen en unas estrategias didácticas orientadas a un modelo tecno pedagógico a usar sobre los alumnos a través de los propios docentes de la licenciatura en administración y así poder mejorar la motivación al logro y el rendimiento académico ante la actual situación de aprendizaje virtual desde casa, por la pandemia covid-19.

Dichas estrategias pueden estar orientadas a promover actividades individuales de desarrollo multitarea, aplicaciones en dispositivos móviles y usando herramientas digitales donde no necesiten estar en una conexión en tiempo real, si no que les permita ir a su ritmo, pues buscan cosas con mucha rapidez y facilidad. Hacer una motivación al logro, que hagan a los alumnos sentirse eficaces en el desempeño de sus tareas académicas en aras de una mayor persistencia y dedicación que puedan servir como factor de prevención del bajo rendimiento académico o prematuro abandono de sus estudios.

A su vez, programas de intervención dirigidos por profesionales del ámbito de la Administración y/o la propia institución buscando la manera de mejorar los programas de capacitación al docente y el apoyo por parte de la institución con recursos y plataformas que faciliten la labor docente, como el desempeño del estudiante.

## BIBLIOGRAFÍA

Álvarez, E, Heredia, H. y Romero, M. (2019). La Generación Z y las Redes Sociales. Una visión desde los adolescentes en España. Revista ESPACIOS. Vol. 40 (Nº 20). ISSN 0798 1015. Recuperado de: <http://www.revistaespacios.com/a19v40n20/a19v40n20p09.pdf>

Amar, V. (2010). La educación en medios digitales de comunicación. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 2010, (36): 115-124. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/11441/22613>

Area, M., Borrás, J. y San Nicolás, B. (2015). Educar a la generación de los Millennials como ciudadanos cultos del ciberespacio. Apuntes para la alfabetización digital. Revista de Estudios de Juventud, N°. 109, págs. 13-32. ISSN-e 0211-4364. Recuperado de: [http://www.injuve.es/sites/default/files/cap1\\_109.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/cap1_109.pdf)

Barca, A. et. Al. (2005). La escala CEAP48: un instrumento de evaluación de la motivación académica y atribuciones causales para el alumnado de enseñanza secundaria y universitaria de Galicia. Revista de Psicología y Educación. Vol. 1(2), p. 103-136 España. Recuperado de: <http://revistadepsicologiayeducacion.es/abstract?pii=18>

Becerra, C., & Morales, M. (2015). Validación de la Escala de Motivación de Logro Escolar (EME-E) en estudiantes de bachillerato en México. Innovación educativa (México, DF), 15(68), 135-153. Recuperado en 10 de junio de 2020, de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S166526732015000200009&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S166526732015000200009&lng=es&tlng=es).

Bonetti O. (2020). Algunos retos a la educación superior universitaria: enseñar a nuevas generaciones ¿‘millennials’ y ‘centennials’?. Revista Methodo: Investigación Aplicada a las Ciencias Biológicas. Facultad de Medicina. Universidad Católica de Córdoba. Jacinto Ríos 571 B° Gral. Paz. X5004FXS. Córdoba. Argentina. Tel.: (54) 351 4517299 / Correo: [methodo@ucc.edu.ar](mailto:methodo@ucc.edu.ar) / Web: [methodo.ucc.edu.ar](http://methodo.ucc.edu.ar) | EDITORIAL Methodo 2020;5(1):2-3

Borges, F. (2005). "La frustración del estudiante en línea. Causas y acciones preventivas". *Digithum*, n.º 7 [artículo en línea]. DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/d.v0i7.536>

Bossolasco, M. y Storni, P., (2012). ¿Nativos digitales?: Una reflexión acerca de las representaciones docentes de los jóvenes-alumnos como usuarios expertos de las nuevas tecnologías. Análisis de una experiencia de inclusión de las TIC en la escuela. RED. Revista de Educación a Distancia, (30),1-12. Disponible en: <https://www.um.es/ead/red/30/>

Cañero Serrano, J. (2020). La literatura norteamericana para universitarios millennials y centennials. Reflexiones en torno a un modelo ecléctico de enseñanza. Tejuelo 31, 119-142. Doi: <https://doi.org/10.17398/1988-8430.31.119>

Carrillo, M, & Padilla, J, & Rosero, T, & Villagómez, Ma. (2009). La motivación y el aprendizaje. Alteridad. Revista de Educación, 4(2),20-32.[fecha de Consulta 10 de Junio de 2020]. ISSN: 1390-325X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4677/467746249004>

Castillejos López, B. (2019). El autoconcepto de los millennial's como aprendices y la autorregulación y motivación por el aprendizaje permanente. Revista Iberoamericana De Educación, 79(2), 81-98. <https://doi.org/10.35362/rie7923238>

Cataldi, Z. y Dominighini, C. (2015). La generación millennial y la educación superior. Los retos de un nuevo paradigma. Revista de Informática Educativa y Medios Audiovisuales. Vol. 12(19), págs.14-21. ISSN 1667-8338

Cerezo, P. (2016). La Generación Z y la información. Revista de estudios de juventud, (114), 95-109. Recuperado de: [http://www.injuve.es/sites/default/files/2017/28/publicaciones/documentos\\_7.\\_la\\_generacion\\_z\\_y\\_la\\_informacion.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/2017/28/publicaciones/documentos_7._la_generacion_z_y_la_informacion.pdf)

Coll, C. (2014). El sentido del aprendizaje hoy: un reto para la innovación educativa. Aula de Innovación Educativa, 2014, núm. 232, p. 12-17.

Davini, María Cristina (2008). Métodos de enseñanza: didáctica general para maestros y profesores. La ed. Sanlillana - Buenos Aires, Argentina. 240 p.; (Aula XXI) ISBN 978-950-46-1910-9

Días, C., Caro, N., y Gauna, E. (2015). Cambio en las estrategias de enseñanza-aprendizaje para la nueva Generación Z o de los “nativos digitales”. México: cuaderno Reposital. Recuperado de: <https://repositorial.cuaed.unam.mx>, 8443.

Díaz Barriga, F. y Hernández. G. (2002) Estrategias para un aprendizaje significativo. 2da Edición. MC GRAW-HILL. México. ISBN: 970-10-3526-7. Capítulo 3. 63-96.

Díaz Barriga, F. (2003). Cognición situada y estrategias para el aprendizaje significativo. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 5 (2). Recuperado de <http://redie.ens.uabc.mx/vol5no2/contenido-arceo.html>

Díaz Barriga, F. y Vázquez, V. (2020). Avatares y cajas de herramientas: Identidad digital y sentido del aprendizaje en adolescentes de secundaria. Revista Electrónica Educare, 24(1), 1-23. <https://doi.org/10.15359/ree.24-1.1>

Díaz, A., Pérez, M., González, J., y Núñez J., (2017). Impacto de un entrenamiento en aprendizaje autorregulado en estudiantes universitarios. Perfiles educativos, 39(157), 87-104. Recuperado en 5 de junio de 2020, de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-26982017000300087&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982017000300087&lng=es&tlng=es).

Di Lucca, S. (2013). El comportamiento actual de la Generación Z en tanto futura generación que ingresará al mundo académico. Universidad de Palermo, Italia. Prieiga per internet: [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/proyectorgraduacion/archivos/2255\\_pg.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/2255_pg.pdf), 1-33.

Fernández, F. y Fernández, M. (2016). Los docentes de la Generación Z y sus competencias digitales. Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación, 24(46), 97-105. <https://doi.org/10.3916/C46-2016-10>.

Folgado, J., Palos, R. y Aguayo, M. (2020). Motivaciones, formación y planificación del trabajo en equipo para entornos de aprendizaje virtual. Interciencia: Revista de ciencia y tecnología de América. España, 45(2), 102-109. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7275784>

Fuentes, J. (2002). La teoría de la orientación de la meta. Perspectivas recientes en el estudio de la motivación, 72-84. Obtenido de file:///C:/Users/fer/Downloads/tesis/libros/constructuivismo/otras%20revistas/DialnetPerspectivasRecientesEnElEstudioDeLaMotivacion-281679.pdf

Gómez, J., Vázquez, E. y López, E. (2018). Experiencias innovadoras de estudiantes universitarios con software social sobre las ventajas y debilidades de las tecnologías de la información y la comunicación en ámbitos socioeducativos. Revista Educativa Hekademos, 25, Año XI. [7-15]. ISSN: 1989-3558. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6789667>

Gorostiaga, J. (2020). La educación comparada, hoy. Enfoques para una sociedad globalizada, de Inmaculada Egido Gálvez y María Jesús Martínez-Usarralde. Perfiles Educativos, 42(168),188-192. <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59700>

Hernández, A. y Ainscow, M. (2020). Desarrollo de una guía para promover un e-learning inclusivo en educación superior. Perfiles Educativos, 42(168), 60-75. <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.58990>

Herrera, I. J. (2010). La motivación en el proceso enseñanza-aprendizaje. Temas para la educación, 9, 1-14. Recuperado de: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7327.pdf>

Hernández, A. y Ainscow, M. (2020). Desarrollo de una guía para promover un e-learning inclusivo en educación superior. Perfiles Educativos, 42(168), 60-75. <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.58990>

Housand, A. (2016). CENTENNIALS: The World is Waiting!. parenting for high potential, 5(2), 6.

Huertas, A. y Pantoja, A. (2016). Efectos de un programa educativo basado en el uso de las TIC sobre el rendimiento académico y la motivación del alumnado en la asignatura de tecnología de educación secundaria. Educación XX1, 19(2), 229-250, doi: 10.5944/educXX1.14224

Hurtado, F. (2020). La educación en tiempos de pandemia: los desafíos de la escuela del siglo XXI. Revista arbitrada del centro de investigación y estudios gerenciales. No. 44. Venezuela. ISSN: 2244-8330.

IISUE (2020), Educación y pandemia. Una visión académica, México, unam, <<http://www.iisue.unam.mx/nosotros/covid/educacion-y-pandemia>>, consultado el 25 de mayo, 2020.

Jasso, F., Gudiño, S., y Tamez, J. (2019). Centennials, ciudadanos globales y digitales. Praxis, 15(1), 11-23. <https://doi.org/10.21676/23897856.2981>

Latorre, A. (2003). La investigación acción. Conocer y cambiar la práctica educativa. Capítulo 2. España: Editorial Graó.

Martin, M., Alba, A., y Vestfrid, P. (2019). Centennials: ¿buceadores o surfistas de información?. Actas De Periodismo Y Comunicación, 5(2). Recuperado a partir de <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/actas/article/view/5757>

McGorry, S. Y., & McGorry, M. R. (2017). Who are the Centennials: Marketing Implications of Social Media Use and Preferences. Recuperado de: [https://digitalcommons.kennesaw.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1194&context=ama\\_proceedings](https://digitalcommons.kennesaw.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1194&context=ama_proceedings)

Mercado, A., Sánchez, E. y Rodríguez, A. (2019). Estrategias de motivación en ambientes virtuales para el autoaprendizaje en matemáticas. Revista ESPACIOS. ISSN 0798 1015. Vol. 40 (Nº 12).

Monguet , J. Et al. (2006). Efecto del blendend learning sobre el rendimiento y la motivación de los estudiantes. Interciencia, 31 (3), 190-196. [Fecha de Consulta 1 de Octubre de 2020]. ISSN: 0378-1844. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=339/33911406>

Montenegro, M., Balasch, M. y Callen, B. (2009). Perspectivas participativas de intervención social. Editorial OUC: Barcelona.

Moore, K., Jones, C. y Frazier, RS (2017). Educación en ingeniería para la generación Z. *American Journal of Engineering Education (AJEE)* , 8 (2), 111-126. <https://doi.org/10.19030/ajee.v8i2.10067>

Naranjo, M. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista Educación*, 153-170.

Ospina, J. (2006). La motivación, motor del aprendizaje. *Revista Ciencias de la Salud*, (4), 158-160. [fecha de Consulta 10 de Junio de 2020]. ISSN: 1692-7273. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=562/56209917>

Organista, Sandoval, McAnally y Lavigne (2016). Estimación de las habilidades digitales con propósito educativo de estudiantes de dos universidades públicas mexicanas. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (57), a343. <https://doi.org/10.21556/edutec.2016.57.673>

Palamarchuk, V. (2019). Attitudes to socialization and education: millennials vs generation Z.

Peralta, A. y Díaz Barriga, F. (2010). Diseño instruccional de ambientes virtuales de aprendizaje desde una perspectiva constructivista. En el Congreso Euro-Iberoamericano de Alfabetización Mediática y Culturas Digitales Sevilla: Universidad de Sevilla. Recuperado de: <https://idus.us.es/handle/11441/56778>

Pereda, C., Prada, M. & Actis, W. (2003). Investigación Acción Participativa. Propuesta para un ejercicio activo de la ciudadanía. Colectivo Ioé.

Pérez, J. (2017). Implementación del software de simulación “Plan de Negocios” y su afectación en la motivación y el aprendizaje de contenidos (conceptuales y procedimentales) referidos al diseño de la componente financiera de Proyectos de Microemprendimiento en los estudiantes de 6to año 1era división del Instituto Kid´s School. (Tesis de Licenciatura de la Universidad Tecnológica Nacional) Recuperado de: <https://ria.utn.edu.ar/handle/20.500.12272/2178>

Pimienta, J. (2008). *Constructivismo: Estrategias para aprender a aprender*. Tercera edición. PEARSON EDUCACIÓN, México, 2008. ISBN 13:978-970-26-1041-0.

Piña, J., Díaz Barriga, F. y Corenstein, M. (2004). Procesos y prácticas de la formación universitaria. *Perfiles educativos*, 26(104), 122-127. Recuperado de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S018526982004000300008&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S018526982004000300008&lng=es&tlng=es).

Quevedo, R., Quevedo, V., & Téllez, M. (2016). Cuestionario de evaluación motivacional del proceso de aprendizaje (EMPA). *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 6(2), 83-105

Salazar, M. (2019). Experiencias y aprendizajes de la implementación de estrategias didácticas en educación virtual. Universidad de San Carlos de Guatemala. 2(1) 1-9. DOI: <https://doi.org/10.46734/revcientifica.v1i1.1>

Silvestre, E. y Cruz, O. (2016). Conociendo la próxima generación de estudiantes universitarios dominicanos a través de las redes sociales. *Ciencia y Sociedad*, 41 (3), 475-503. [Fecha de Consulta 16 de Agosto de 2020]. ISSN: 0378-7680. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=870/87048049003>

Solarte, O. y Machuca, L. (2019). Fostering Motivation and Improving Student Performance in an Introductory Programming Course: An Integrated Teaching Approach. *Revista EIA*, 16(31), enero-junio, pp. 65-76. [Online]. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.24050/reia.v16i31.1230>

Tagliabue, Rosana (2011). Una Nueva Generación en la Universidad y el Trabajo: desafíos y oportunidades.

Tapia, J. A. (2005). Motivación para el aprendizaje: la perspectiva de los alumnos. *La orientación escolar en centros educativos*, 209-242.

Tapia Villagómez, I. (2018). Los Centennials, una generación diferente a los Millennials. <https://repositorio.iberopuebla.mx/handle/20.500.11777/3721>

Tarynne N. Scot (2019). Post Millennial Generation In The Workforce. (Tesis de Maestría). University Of Southern Maine. Maine, Estados Unidos. Recuperado de: <https://digitalcommons.usm.maine.edu/etd/372> (Tesis de Maestría)

Tello, A. (2018). Percepciones y comportamientos de los decanos y directores de redes sociales en los servicios de apoyo universitario (disertación doctoral, Fordham University). Recuperado de: <https://search.proquest.com/openview/528aafc9c9c797b10162a0d98f26c500/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>

Terán, M., Rodríguez, B. y García, M. (2019). Análisis de la brecha generacional en las tendencias de capacitación docente digital universitaria, afrontando la realidad Centennial. Latindex. México.

Tirado, F., Santos, G., y Tejero-Díez, D. (2013). La motivación como estrategia educativa Un estudio en la enseñanza de la botánica. Perfiles educativos, 35(139), 79-92.

Touriñán, L. J. M. (2011). Intervención educativa, intervención pedagógica y educación: La mirada pedagógica. Imprensa da Universidade de Coimbra. Portugués. Recuperado el 22 de julio del 2019 de: <http://hdl.handle.net/10316.2/5325>

Torres, W., Martínez, J., y López, L. (2018). Propuesta de entorno de aprendizaje donde predominen las tecnologías educativas: e-learning, m-learning, u-learning (Original). Redel. Revista Granmense de Desarrollo Local, 2(2), 41-51.

UAEH (2019). Anuario estadístico 2018, UAEH. Recuperado de <https://www.uaeh.edu.mx/informe/2017-2023/2/anuario.html>

Usán, P. y Slavera, C. (2018). Motivación escolar, inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes de educación secundaria obligatoria. Actualidades en Psicología, 32(125), 95-112. ISSN 2215-3535. <https://doi.org/10.15517/ap.v32i125.32123>

Valenzuela, J. (2007). Más allá de la tarea: pistas para una redefinición del concepto de Motivación Escolar. Educação e Pesquisa, 33(3), 409-426. <https://doi.org/10.1590/S1517-97022007000300002>

Valle, A., et.al (2010). Perfiles motivacionales y diferencias en variables afectivas, motivacionales y de logro. Universitas Psychologica, 9(1),109-121.[fecha de Consulta 10 de Junio de 2020]. ISSN: 1657-9267. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=647/64712156009>

Velasco, M. Páez, et.al (2016). Los retos de la docencia ante las nuevas características de los estudiantes universitarios. Proceedings ECORFAN-México, Nayarit. P. 34 -47.

Verdún, N. (2016). Educación virtual y sus configuraciones emergentes: Notas acerca del e-learning, b-learning y m-learning. Háblame de TIC, 3, 67-88.

Woolfolk, A. (2010). Psicología educativa. 11a. Edición. PEARSON EDUCACIÓN, México. ISBN: 978-607-442-503-1

Zapata, I. (2019). Los desafíos del docente ante las generaciones millennials y centennials en la educación. (Tesis de Licenciatura de la Universidad Técnica de Babahoyo), Recuperado de <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/7208> (Tesis Lic.)

Zayas, C. y Ávila, L. (2019). Desafíos de los docentes frente a la generación millennial y centennial. Plascencia Cuarta revolución industrial. Revista: Research Gate. Recuperado de: <https://www.researchgate.net/publication/341298726>