



FACULTAD
DE CIENCIAS
ECONÓMICAS



Universidad
Nacional
de Córdoba

REPOSITORIO DIGITAL UNIVERSITARIO (RDU-UNC)

Nuevas generaciones: el desafío de encontrar estrategias motivadoras para el proceso de enseñanza aprendizaje

Cecilia Beatriz Díaz, José Luis González, Eduardo Jesús Gauna,
Marcelo Emilio Rocha Vargas

Ponencia presentada en XII Jornadas DUTI (Docentes Universitarios de Sistemas y Tecnologías de Información en Ciencias Económicas) realizado en 2017 en Facultad de Ciencias Económicas Universidad Nacional de Córdoba. Córdoba, Argentina



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

NUEVAS GENERACIONES: EL DESAFÍO DE ENCONTRAR ESTRATEGIAS MOTIVADORAS PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

CECILIA DÍAZ

cdiaz@eco.unc.edu.ar

JOSÉ LUIS GONZÁLEZ

jlgonzalez@eco.unc.edu.ar

EDUARDO GAUNA

ejgauna@gmail.com

MARCELO ROCHA VARGAS

mrocha@eco.unc.edu.ar

Institución de pertenencia: Facultad de Ciencias Económicas Universidad Nacional de Córdoba

Área Temática: Didáctica y contenidos

Palabras Claves: aula Invertida – juegos - herramientas web 2.0 – generaciones XYZ – gestión del Conocimiento

Resumen: Si bien las características propias de los Millennials son ampliamente conocidas, no es menos cierto que aun en la actualidad representan un gran desafío en todo sentido. La convivencia multigeneracional ciertamente plantea la necesidad de comunicarnos en las formas que para ellos son naturales. Esto tiene fuerte impacto en el aspecto educativo, en particular en las estrategias a implementar en el proceso de enseñanza aprendizaje, de su éxito depende que nuestros estudiantes alcancen un desarrollo satisfactorio en su profesión y en la contribución de éstos con la sociedad.

En este sentido es importante tener en cuenta aspectos tales como la administración del conocimiento, que han ido evolucionando con el tiempo y pueden ayudarnos ampliamente en el proceso de selección de las herramientas digitales que permitan desarrollar acabadamente el proceso de formación de estos alumnos. El presente artículo describe distintas estrategias que aplicaremos en una cátedra de la carrera de Contador Público y Licenciatura en Administración de nuestra Facultad de Ciencias Económicas, para motivar y captar la atención de los alumnos de esta desafiante generación, aprovechando su apego a la tecnología, a los dispositivos móviles, su actitud de vida y rebeldía para convertirlos en el factor de éxito de su aprendizaje.

1. INTRODUCCIÓN

La educación, y en especial la educación superior, se enfrentan a un desafío de época; son más que evidentes las diferencias generacionales tanto de nuestros alumnos, como de los docentes que “imparten” conocimientos. Los jóvenes de hoy, con frecuencia buscan carreras cortas, que les permitan una salida laboral rápida y efectiva, incluso buscan esta formación en espacios no formales, en algunos casos bastante lejos de la tradicional oferta educativa, en espacios que logran entender los nuevos paradigmas de aproximación al conocimiento y su apropiación.

Surgen entonces algunos interrogantes, por ejemplo: ¿cuáles son las generaciones que actualmente conviven en el proceso de enseñanza – aprendizaje? ¿Entendemos las motivaciones de estas nuevas generaciones de estudiantes, su forma de estudiar, de interactuar, de colaborar, de crear?

Vamos a describir las diferentes generaciones brevemente:

- **Baby boomer:** es un término usado para describir a las personas que nacieron durante el *baby boom*, que sucedió en algunos países anglosajones, en el período momentáneo y posterior a la Segunda Guerra Mundial, entre años 1946 y 1964.¹ Tras la Segunda Guerra Mundial, varios países anglosajones— Estados Unidos, Canadá, Australia y Nueva Zelanda— experimentaron un inusual repunte en las tasas de natalidad, fenómeno comúnmente denominado «*baby boom*». En esos países el término se utiliza también para denominar a esa generación. (Wikipedia: https://es.wikipedia.org/wiki/Baby_boomer)
- **Generación X:** se le llama Generación X a los nacidos entre 1971 y 1985, cuyos integrantes fueron testigos de grandes cambios:
 - Vida analógica en su infancia y digital en su madurez
 - Vivieron la llegada de internet. Aceptan las reglas de la tecnología y conectividad
 - No logran desprenderse del todo de las culturas organizacionales
 - Es la generación de la transición. Con mayor fricción con las que vienen (Y,Z)
- **Generación Y:** sucesora de la X, son personas nacidas entre 1985 y 1992. Les tocó vivir el auge de Internet y la transición del DOS al Windows; además los teléfonos móviles, SMS, ordenadores y/o entretenimientos portátiles se volvieron accesibles y disponibles cuando promediaban edades entre 15 y 20 años (Ensinck, 2013). Es la generación que ha utilizado más tipos de tecnología para el entretenimiento: Internet, SMS, teléfono móvil, reproductores de CD, de MP3, MP4, entre otros.
- **Generación Z:** está comprendida por todas aquellas personas que nacieron entre finales del siglo XX y la primera década del siglo XXI y hoy tienen, en promedio, entre 10 y 20 años. La tecnología es, para la mayoría de ellos, parte central de su vida y casi una extensión de su propio cuerpo. Es la primera generación absolutamente digital, y plantean un desafío para los adultos (muchas veces en desventaja en cuanto al manejo de los dispositivos tecnológicos), tanto en los establecimientos educativos como en el futuro mundo del trabajo. Los Z son ciento por ciento “nativos digitales”, expresión concebida por Mark Prensky (Prensky, 2001) que los define como aquellos individuos que nacieron en la era digital y son usuarios permanentes de las tecnologías con una habilidad perfeccionada. No conciben la posibilidad de un mundo sin conexión

ni respuestas al alcance de un clic, se sienten atraídos por las TICs ya que con ellas satisfacen necesidades de entretenimiento, diversión, comunicación, información e, incluso, formación. Estos jóvenes han sido criados en un entorno cambiante y en constante transformación, con innumerables avances tecnológicos, nuevos medios de comunicación, multiplicidad de productos, y formas de consumo, acceso ilimitado a información y contenidos. Enfocan el trabajo, el aprendizaje y los juegos de manera diferente, ya que captan rápidamente la información multimedia de imágenes y videos, igual o mejor que si fuera texto; consumen datos de múltiples fuentes; y esperan respuestas instantáneas.

Esta generación ha crecido inmersa en las TICs por lo que navegan con fluidez. Son hábiles en el uso de diferentes dispositivos, utilizan reproductores de audio y video digitalizados, capturan fotos que editan y envían, crean sus propios videos, presentaciones multimedia, música, etc. (Burcaglia, 2013).

Acercándonos al área de la psicología hay quienes sostienen que el crecimiento en este entorno tecnológico puede haber influido en la evolución de su cerebro (Prensky, 2012). Se está investigando si los juegos electrónicos han afectado algunas habilidades cognitivas, incluso si se ha generado una nueva estructura neuronal. En su capacidad multitarea, pasan el menor tiempo posible en una tarea determinada y abren el mayor número de frentes posibles, provocando pérdida de productividad, disminución en la concentración y se acortan los períodos de atención, cambian muy rápido de un tema a otro.



Fuente:

<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/30/19/59/3019595b85115a2050210483568f1e51.jpg>

Para las nuevas generaciones, quedaron atrás las épocas de largas horas de búsqueda y estudio en bibliotecas y enciclopedias, los estudiantes de hoy se encuentran "bañados" en bits, y tienen casi toda la información que necesitan, al alcance de un par de clics, de manera instantánea. Esto implica un verdadero desafío, los estudiantes de hoy hablan un idioma distinto al de no pocos docentes, e incluso

para las instituciones educativas la problemática es comprender en profundidad los cambios que deben realizarse para adaptarse a las necesidades de estos nuevos estudiantes, y no solo se trata de adquirir habilidades con nuevas herramientas tecnológicas, el proceso de cambio es más profundo, es un cambio cultural que interpela profundamente a los docentes de hoy.

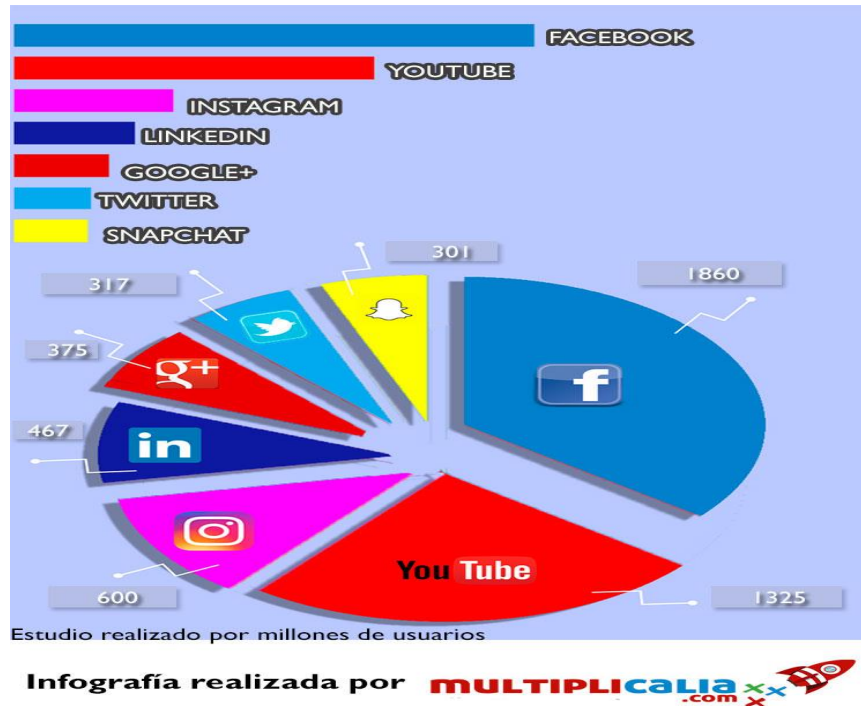
La convivencia multigeneracional ciertamente plantea la necesidad de comunicarnos en las formas que para los nuevos alumnos son naturales. Esto tiene fuerte impacto en el aspecto educativo, en particular en las estrategias a implementar en el proceso de enseñanza aprendizaje, de su éxito depende que nuestros estudiantes alcancen un desarrollo satisfactorio en su profesión y en la contribución de éstos con la sociedad.

En este sentido es importante tener en cuenta aspectos tales como la gestión del conocimiento, que han ido evolucionando con el tiempo y pueden ayudarnos ampliamente en el proceso de selección de las herramientas y estrategias que permitan desarrollar acabadamente el proceso de formación de estos alumnos.

2. PLANIFICACION DE LA INTERVENCION

Describiremos algunas herramientas, que pensamos serán apropiadas para la mejora del proceso de enseñanza – aprendizaje, que estimamos permitiran que nuestros estudiantes logren ser verdaderos gestores del conocimiento, tanto en su vida profesional como personal, logrando personas integras que se desempeñen con responsabilidad social en todos los aspectos de su quehacer diario, personas que en definitiva logren ser felices construyendo su futuro.

- **Redes Sociales:** aprovechar la amplia utilización que de ellas hacen los estudiantes, debe tenerse en cuenta que si bien existen diferentes redes sociales especializadas en aspectos tales como entretenimiento, educación, profesionales, etcétera, hoy en día tal vez Facebook sea la plataforma predominante, aunque existen muchas otras, como Google+, Snapchat, Whatsapp, Slack, y mañana tal vez sean otras las que gocen de la preferencia de los estudiantes, lo que obliga a estar permanentemente atentos a cuales son los canales de socialización que predominan en la comunicación de los alumnos universitarios y como docentes adaptarnos a los mismos.



Fuente: <https://www.multiplicalia.com/redes-sociales-mas-usadas-2017/>

Algunas ventajas de la utilización de redes sociales:

- Permite reforzar el contacto y el dialogo entre el docente y el estudiante,
- Al socializar el conocimiento, da la oportunidad de promover el estudio previo de los temas y conceptos básicos, para luego invertir el aula y permitir el mejor aprovechamiento e intercambio de experiencias entre docentes y alumnos.
- Permite a los estudiantes más tímidos la posibilidad de interactuar más fluidamente con compañeros y docentes.
- Refuerza las conexiones entre los participantes, creando en este caso una comunidad.
- Permite ganar en calidad, ya que se fomenta el compromiso y la participación.
- Plataformas educativas:
 - E-ducativa
 - Moodle
 - Classroom
 - MOOCS

Es indudable el aporte fundamental que brindan los LMS (Learning Management System) como herramientas de gestión, monitorización, evaluación y apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje, por lo que no vamos a extendernos en su análisis, pero si

diremos que algunas de ellas se adaptan mejor que otras a las necesidades o modalidades comunicacionales de los alumnos de estos días; así veremos que esto resulta de gran importancia a la hora de hacer “llegar” nuestras propuestas educativas a los alumnos.

- Gamificación: como metodología para la integración dinámica del juego en ámbitos no lúdicos, tales como la comunicación, psicología, educación, etc. De esta forma los participantes 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. El objetivo general de la gamificación es influir y motivar a los participantes para conseguir que logren adquirir hábitos y alcanzar objetivos. Para ello se los incentiva a participar, compartir e interactuar en actividades. Su carácter transversal hace que sea una herramienta aplicable a prácticamente todo tipo de rutinas, materias y actividades. En este sentido, la educación se encuentra particularmente en ventaja en la implementación de diseños innovadores de gamificación, se trata de jugar y aprender. Entre las principales mecánicas que pueden implementarse, podemos contar:
 - Puntos: Los puntos son un gran atractivo para los participantes y se consigue que aumente la motivación. La puntuación puede ser utilizada para recompensar a los alumnos por su comportamiento, actitud, tareas realizadas u objetivos conseguidos. Los puntos pueden ser utilizados como indicadores de mérito, invertirlos en regalos como podría ser una certificación de su trabajo, etc.
 - Misiones o retos: Las misiones o retos hacen sentir al alumno que el juego tiene una finalidad, una meta. Un juego está compuesto por un conjunto de misiones o retos que obligan a realizar acciones a través de las cuales se van adquiriendo habilidades. Estos retos y misiones del juego tienen una finalidad o meta que se ve representada en premios, que pueden ser tangibles o virtuales, y constituyen un verdadero trofeo o medalla que aumenta la motivación.
 - Niveles: Los niveles son indicadores que aportan reconocimiento una vez que se han alcanzado ciertos hitos. Se definen umbrales (objetivos) que al ser cumplidos pasan al siguiente nivel. Los niveles generan fuertes motivaciones al compararse con los pares, no es lo mismo estar en el nivel inicial que en uno avanzado.
 - Tabla de posiciones o clasificaciones: La competición es por sí misma un elemento motivador para los individuos. Está demostrado que se obtienen mayores niveles de rendimiento cuando se establece un ambiente competitivo en el que el ganador tiene una recompensa. Por eso es recomendable la publicación del ranking, esta mecánica proporciona el deseo de aspiración, fama y que el nombre del alumno aparezca resaltado.

- Desafíos: Los desafíos permiten que los alumnos se reten entre sí, compitan para obtener la puntuación más alta y ganar una recompensa.
- Altruismo: se pueden plantear objetivos relacionados con el bien común, con un hecho noble de forma desinteresada. Este suele ser un atractivo para los jóvenes deseosos de una sociedad mejor, más igualitaria y solidaria.

Ventajas: (Fuente:<https://www.nubemia.com/beneficios-de-la-gamificacion-en-la-formacion/>)

- Los juegos motivan y refuerzan habilidades y conocimientos
- Fomenta la competencia y ofrece un estatus: Por ejemplo los puntos obtenidos en el juego propuesto pueden servir como “créditos” para mejorar calificaciones.
- Estimula la conexión social:” La aceptación o el rechazo de los demás también actúan como factores que motivan a los estudiantes”
- Aumenta el grado de dificultad en forma progresiva:” Los diferentes niveles de dificultad que puede contener un juego ayudan a que los estudiantes desarrollen habilidades y competencias para **progresar de una forma gradual.**”
- Aula Invertida: “El Flipped Classroom (FC) es un modelo pedagógico que transfiere el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula y utiliza el tiempo de clase, junto con la experiencia del docente, para facilitar y potenciar otros procesos de adquisición y práctica de conocimientos dentro del aula. ” cita (<http://www.theflippedclassroom.es/what-is-innovacion-educativa/>)

Se puede decir que el aula invertida es un método pedagógico que usa herramientas de aprendizaje para ser utilizadas fuera del ámbito áulico, brindando al alumno el material elegido, por el profesor, para que lo estudie previamente, esta metodología permite que el alumno adquiera los conocimientos en forma previa al desarrollo de la clase apropiándose de contenido que luego se consolidan en el aula, permitiendo, de este modo, que el profesor aproveche el tiempo de la clase en los conceptos o problemas de más complejidad. Se desarrolla con esta metodología, otras competencias complementarias, como ser: mejora en la toma de decisiones, conciencia de trabajo colaborativo, capacidad para intercambio de opiniones, planeación, etc. En este método el educando es el mayor responsable de su formación, ya que deberá gestionar los conocimientos en forma previa al dictado de la clase, siendo esto uno de los mayores desafíos a alcanzar por parte del profesor, lograr el involucramiento del alumno en esta forma de transmisión de conocimientos, en donde es fundamental la presencia de las TIC a través de la cual los objetos de aprendizaje cobran significado debido a que serán elementos de apoyo para enriquecer la dinámica del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En esta metodología el profesor asume el rol de guía y deja de ser la única fuente de conocimiento. Se trata de combinar las mejores prácticas de la

educación presencial o tradicional, con las ventajas de la educación virtual, potenciada con el uso intensivo de las TICs, en donde se trata de lograr que el alumno potencie su capacidad de adquirir conocimientos, mediante un aprendizaje significativo y colaborativo en entornos de trabajo en red.

“Este enfoque permite que el alumno pueda obtener información en un tiempo y lugar que no requiere la presencia física del profesor. Constituye un enfoque integral para incrementar el compromiso y la implicación del alumno, de manera que construya su propio aprendizaje, lo socialice y lo integre a su realidad.” (Fuente:<http://scielo.sld.cu/pdf/ems/v30n3/ems20316.pdf>)

Es un método que tiene como eje central el alumno, ya que lo involucra directamente en la construcción del conocimiento, aquí el profesor deja de ser la única fuente transmisora de conocimiento asumiendo un nuevo rol de guía de sus alumnos en este proceso de adquisición del conocimiento donde el uso de las TICs se transforma en un elemento imprescindible para conseguir el éxito en la formación de los estudiantes. “Para invertir las clases, en primer lugar debemos plantearnos un cambio de paradigma ya que el docente pasa de ser el poseedor del saber a un guía y facilitador en el proceso de aprendizaje, un mediador entre el conocimiento y el alumnado para que el alumno, aparte de adquirir saberes, aprenda a aprenderlos por sí mismo. Debe buscar el máximo aprovechamiento de los nuevos recursos y de superar sus obstáculos y problemas.” (Fuente: <https://www.uam.es/gruposinv/dim/assets/jose-uned-14.pdf>)

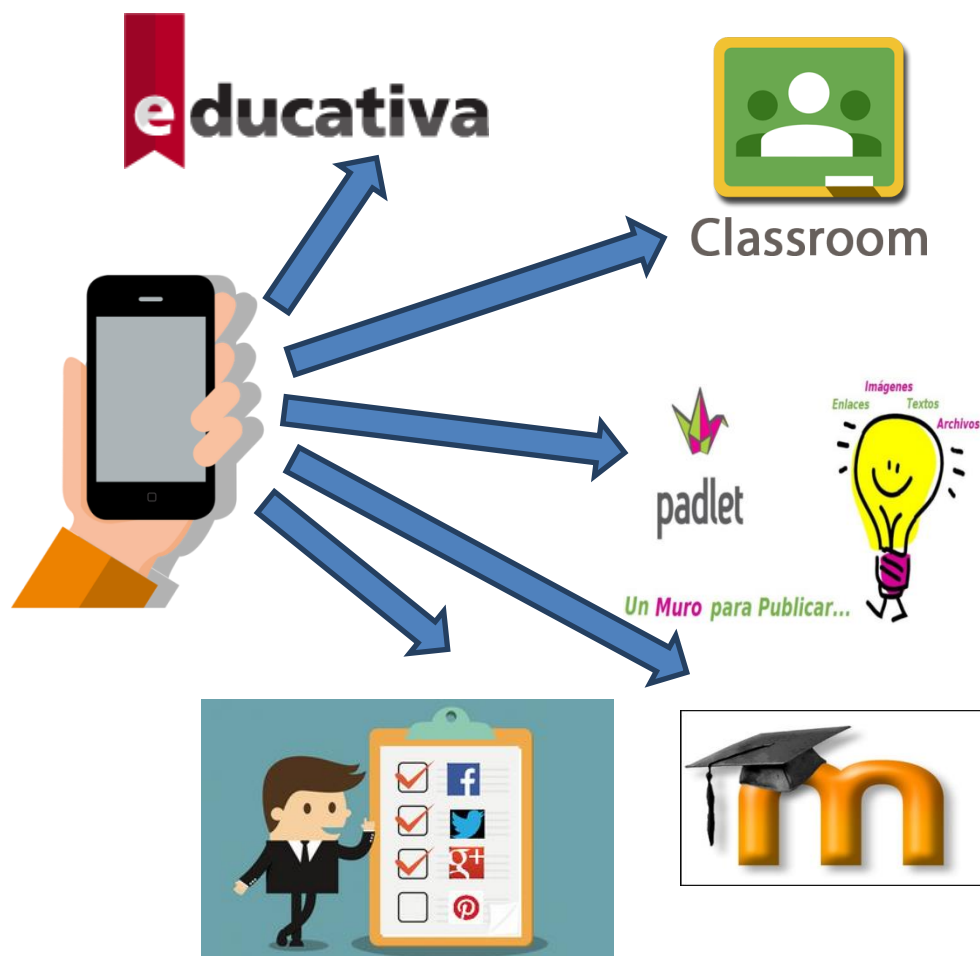
Ventajas:

- Posibilita el aprendizaje del alumno a su propia “velocidad”
- El aprendizaje se convierte en “Activo” al estar involucrado el alumno en forma directa
- Permite profundizar en los conceptos y problemas más importantes de cada clase
- Fomenta la responsabilidad, autonomía y proactividad del alumno
- Aumenta la interacción profesor-alumno
- Facilita la participación del alumno en las clases “presenciales”

2.1 Las herramientas en acción

Como habíamos adelantado, la premisa básica de nuestra intervención es aprovechar los mecanismos de comunicación que naturalmente son propios de estas nuevas generaciones para así enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es así que, teniendo en cuenta el apego que tienen los millennials a la tecnología, y en especial a los smartphones, es que los utilizaremos como el centro de comunicaciones que nos permitirá llegar directamente y en todo momento a nuestros estudiantes, siendo para ellos mucho más natural recibir las “novedades” en su dispositivo, que estar entrando a cada una de las plataformas o recursos que pongamos a su disposición.



Fuente: Elaboración propia

Como nuestra Universidad proporciona a cada estudiante una cuenta de Google Apps for Education describiremos la estrategia de uso de las herramientas mediante un ejemplo que corresponde al tema: Modelado de Procesos de Negocio.

Pasos:

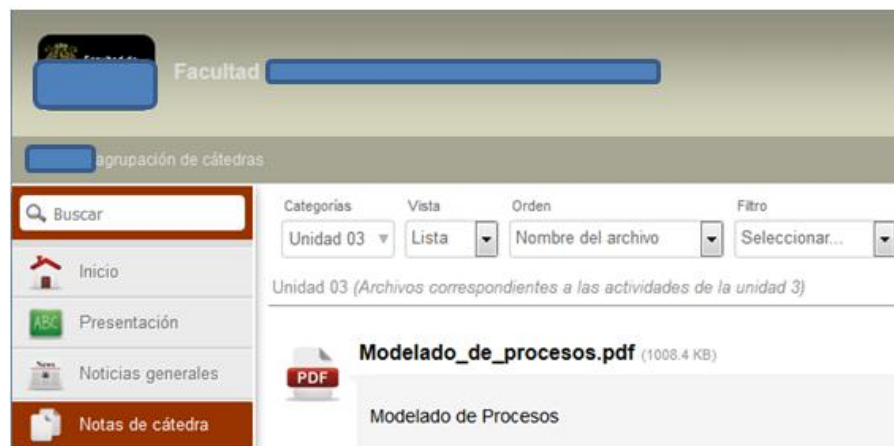
- Los alumnos deben auto gestionar su cuenta de correo Google Apps.
- Se les sugiere para “estar al día” de las novedades, instalar en su teléfono la aplicación Google Classroom, esto resulta vital ya que permitirá que el alumno esté al tanto de todas las novedades en forma automática y en el dispositivo de comunicación que usa con más frecuencia, lo cual es posible ya que la app tiene versiones para cualquier dispositivo, PC, Tablet, teléfonos.



Fuente:

<https://edu.google.com/images/classroom/classroom-product/what-is-classroom-image.png>

En LMS, ya sea E-ducativa o Moodle se disponibiliza el material general de la Cátedra.



Fuente: Elaboración propia

- Con herramientas como Padlet, o similares se preparan los temas que podrán hacerse llegar y compartirse en el momento deseado mediante Classroom, y/o redes sociales. En el ejemplo vemos un conjunto de videos donde el alumno puede ver cual es la secuencia sugerida de aprendizaje, y dada la duración de los mismos, no más de 4 minutos, se convierten en “píldoras de conocimiento” que pueden verse casi en cualquier momento o lugar, por ejemplo durante el trayecto de viaje desde su casa a la Facultad. Las posibilidades son amplias, ya que incluso pueden proveerse los códigos QR de acceso al recurso, lo que permite que incluso si el material fuera impreso, el alumno fácilmente pueda acceder a él desde su dispositivo móvil.



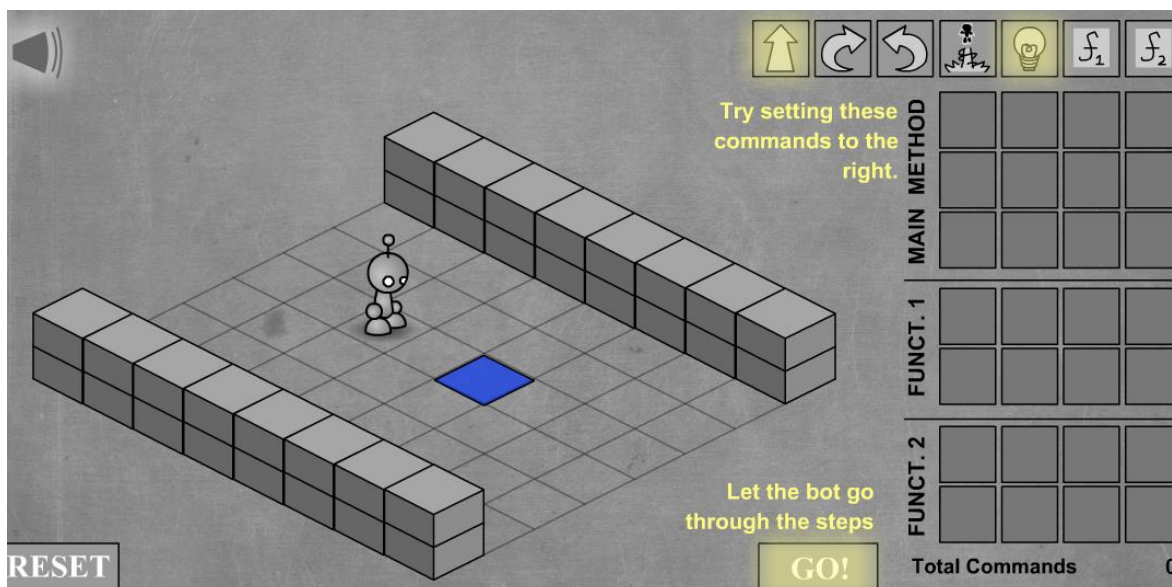
Fuente: Elaboración propia

- Debido a que el modelado requiere ciertas habilidades, proponemos ejercitarlas mediante juegos que inducen a pensar como “programadores”, esto es particularmente importante ya que en el modelado del proceso deberán atender no solo a los detalles del mismo, sino también a la correcta secuencia de pasos que luego deberán traducir a la simbología propia del estándar BPMN.



Uno de los juegos que permiten esta ejercitación, y que se “publica” desde la aplicación Classroom es: LightBoot

Este juego consta de niveles de creciente complejidad, e incorpora los conceptos básicos de instrucciones, funciones, etcétera, lo que nos permite de manera sencilla introducir al estudiante en los conceptos de instrucciones, secuencias, y reutilización de porciones de código, algo que será particularmente útil al momento de modelar.



Fuente: <https://lightbot.com/>

2.2 Finalmente

Todos estos pasos nos sirven para ir construyendo las bases conceptuales del tema (en el caso del nuestro ejemplo: Modelado de Procesos de Negocio - BPMN), de tal forma que luego en clases los estudiantes llegan más preparados, con conocimientos que han ido incorporando y construyendo por sus propios medios y de manera colaborativa, con dudas e inquietudes que permitirán al docente “invertir la clase” y motivarlos a profundizar saberes y habilidades adquiridas.

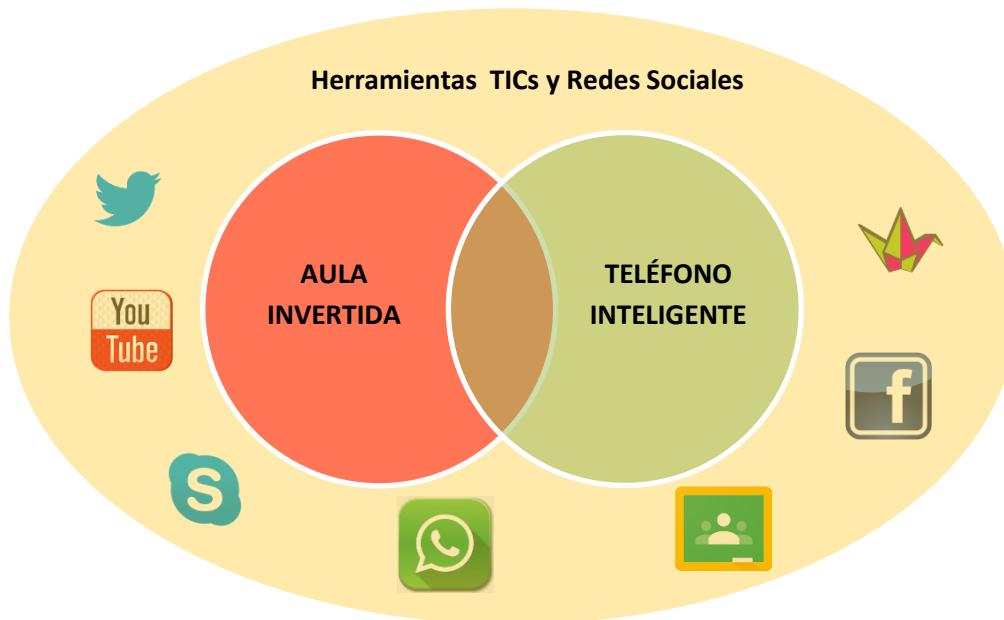
3. CONCLUSIONES

Las características generacionales y estrategias tanto educativas como de comunicación, están en permanente cambio, lo que obliga, tanto a las instituciones educativas, como a nosotros, como docentes a ser los agentes del cambio y de la innovación en las metodologías y estrategias que permitan moldear el proceso de enseñanza aprendizaje a la demanda de las nuevas generaciones.

Pensamos que con el sencillo ejemplo que expusimos, queda de manifiesto que como docentes necesitamos estar constantemente actualizados en TICs, y de tal forma poder generar en los estudiantes espacios de interés que les permitan apropiarse de manera natural del conocimiento; no debemos olvidar que en los actuales tiempos el docente ha cambiado su rol de proveedor de conocimientos, y pasa a constituirse en un guía que orientará al alumno en su camino de aprendizaje, y búsqueda de saberes que le permitirán desarrollarse profesionalmente y a hacer frente a los desafíos que nos plantea esta cambiante sociedad de la información que nos toca vivir.

Concluyendo, la proyección de estas ideas se resumen en la conjunción de la técnica de aula invertida y los sistemas de comunicación -el Smartphone- que son parte de la vida diaria de los jóvenes de nuestros días; esto complementado con las redes sociales vigentes, y herramientas TICs como los padlets u otras similares que se adaptan a los dispositivos móviles, facilitaran el acceso del estudiante a la propuesta educativa, y la comunicación con el docente. Esto es lo que aplicaremos durante el

dictado de nuestra asignatura de tecnología de información, como se ve, el núcleo permanece constante, lo que variará en el futuro serán las herramientas TICs.



4. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- BURCAGLIA, T. (2013). El arribo de la generación Z.
<http://servicios.lanacion.com.ar/archivo/2013/08/17/sabado/001>
- ENSINCK, M. (2013) Generación Z: La vida a través de una pantalla.
<http://servicios.lanacion.com.ar/archivo/2013/01/20/cuerpo-principal/001>
- PRENSKY, M. (2001). Digital Game-Based Learning, publicado en 2001 por McGraw-Hill, y re-editado en 2007 por Paragon House.
Disponible en línea: <http://marcprensky.com/digital-game-based-learning/>
- PRENSKY, M. (2012). From Digital Natives to Digital Wisdom: Hopeful Essays on Education, publicado por Corwin. <http://marcprensky.com/from-digital-natives-to-digital-wisdom/>
- PRENSKY, M. (2012). BRAIN GAIN: Technology and the Quest for Digital Wisdom, publicado por Palgrave Macmillan. <http://marcprensky.com/brain-gain-technology-and-the-quest-for-digital-wisdom/>
- SANCHEZ, N. (2012) Llega la Generación Z
http://www.ieco.clarin.com/economia/llegaGeneracion_0_691131168.html
<http://www.theflippedclassroom.es/what-is-innovacion-educativa/>