

El uso de las herramientas digitales para fomentar la motivación en el nivel superior

The use of digital tools to promote motivation at the higher level

Jhonny Richard Rodríguez-Barboza

Universidad Ricardo Palma. Lima, Perú

E-mail: jhonny.rodriguez@urp.edu.pe ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9299-6164>

Rebeca Pablo-Huamani

Universidad Tecnológica del Perú. Lima, Perú

E-mail: rebecaph20@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7996-0332>

Sandra Patricia Rey-Sánchez

Universidad Ricardo Palma. Lima, Perú

E-mail: sandra.rey@urp.edu.pe ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4724-3160>

Rodolfo Santiago Vergara-Calderón

Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú

E-mail: rvergaracal@ucvvirtual.edu.pe ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3162-6108>

Recepción: 28/05/2023 Aceptación: 26/06/2023 Publicación: 25/07/2023

Resumen

Este artículo de revisión de literatura se enmarca en la aparente situación post pandemia en la educación ha tenido un profundo impacto en los métodos de enseñanza. La experiencia de un aula llena de aprendizaje presencial se ha convertido en un espacio unipersonal que requiere sesiones activas de videoconferencia que permitan dispositivos conectados, uso de Internet y relaciones digitales para continuar el proceso de aprendizaje. Esto puede tener un impacto significativo en la motivación del proceso de aprendizaje, por lo que se debe investigar el impacto de las herramientas didácticas digitales en la motivación de la comunidad educativa. Para ello se realizó una pesquisa de información en artículos de revistas científicas encontradas en repositorios como Scielo, Dialnet y Redalyc con el apoyo de las herramientas académicas Google. Los resultados obtenidos confirman que herramientas digitales son instrumentos efectivos para la motivación de los estudiantes en el aula. La conclusión fue que las herramientas digitales se pueden usar como una técnica motivacional de alto nivel que permite a los estudiantes disfrutar aprendiendo y sentirse recompensados por sus aportes sin afectar sus calificaciones.



Scientific Research Journal

Centro de Investigación y Desarrollo Intelectual CIDI

E-ISSN: 2789-2727 / Vol. 3, Núm. 5, 42-56, Julio 2023 / www.srjournalcidi.org

<https://doi.org/10.53942/srjcdi.v3i5.122>

Palabras Clave

Herramientas digitales, aprendizaje, motivación.

Abstract

The research problem that motivated this work is framed in the apparent post-pandemic situation in education has had a profound impact on teaching methods. The experience of a classroom full of face-to-face learning has become a one-person space that requires active videoconferencing sessions that allow connected devices, use of the Internet and digital relationships to continue the learning process. This can have a significant impact on the motivation of the learning process, so the impact of digital teaching tools on the motivation of the educational community should be investigated. A search was carried out for articles from scientific journals stored in repositories such as Scielo, Dialnet and Redalyc with the support of Google academic tools. The results obtained confirm that digital tools are effective instruments for the motivation of university students in the classroom. The conclusion was that digital tools can be used as a high-level motivational technique that allows students to enjoy learning and feel rewarded for their contributions without affecting their grades.

Keywords

Technological tools, learning, motivation

Zusammenfassen

Das Forschungsproblem, das diese Arbeit motivierte, liegt in der offensichtlichen postpandemischen Situation in der Bildung, die einen tiefgreifenden Einfluss auf die Lehrmethoden hatte. Die Erfahrung eines Klassenzimmers voller Präsenzunterricht ist zu einem Ein-Personen-Raum geworden, der aktive Videokonferenzsitzungen erfordert, die es verbundenen Geräten, Internetnutzung und digitalen Beziehungen ermöglichen, den Lernprozess fortzusetzen. Dies kann einen erheblichen Einfluss auf die Motivation des Lernprozesses haben, daher sollte der Einfluss digitaler Lehrmittel auf die Motivation der Bildungsgemeinschaft untersucht werden. Zu diesem Zweck wurde eine Suche nach Artikeln aus wissenschaftlichen Zeitschriften in Repositorien wie Scielo, Dialnet und Redalyc mit Unterstützung der akademischen Tools von Google durchgeführt. Die erzielten Ergebnisse bestätigen, dass digitale Werkzeuge effektive Werkzeuge sind, um Schüler im Klassenzimmer zu motivieren. Die Schlussfolgerung war, dass digitale Tools als Motivationstechnik auf hohem Niveau verwendet werden können, die es den Schülern ermöglicht, Spaß am Lernen zu haben und sich für ihre Beiträge belohnt zu fühlen, ohne ihre Noten zu beeinträchtigen.

Wörter - Tasten:

Digitale Tools, Lernen, Motivation.



1. Introducción

Antes de la pandemia, la formación presencial no ofrecía sugerencias significativas para mejorar el aprendizaje. Hernández et al. (2021) aseveran que la motivación del alumno y los recursos técnicos son factores clave en este proceso. Es importante entender que la educación debe evolucionar junto con los cambios en la sociedad. Por lo tanto, sugieren la necesidad de actualizar la educación para que los docentes estén al tanto de los cambios y puedan utilizar los recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento de sus alumnos y fomentar su interés en el aprendizaje.

Según Gámez et al, (2022), es esencial que la formación de los profesores se adapte a las necesidades y requisitos actuales para permitir que los estudiantes transmitan los conocimientos de manera adecuada y precisa.

La UNESCO ha emitido un comunicado dirigido a la comunidad internacional, en el que proporciona una lista de herramientas de colaboración digital y plataformas tecnológicas para ayudar a disminuir el impacto o efecto que trajo la pandemia en el sector educativo (McGreal et al., 2022). A su vez, empresas como Microsoft y Google han ofrecido acceso gratuito a aplicaciones de colaboración en todo el mundo, aunque con algunas limitaciones. Google ha puesto a disposición herramientas como Jamboard para crear pizarras virtuales, Google Classroom para una plataforma educativa popular y Hangouts Meet para videoconferencias. En este contexto, la educación debe adaptarse y evolucionar para facilitar el acceso de los estudiantes a estas herramientas y recursos digitales.

Para enseñar de manera efectiva y motivar a los estudiantes, es esencial que los profesores estén capacitados y formados según las necesidades y requisitos actuales, como señalan Ramos y Maya (2022). Es importante que los docentes compartan su motivación con los estudiantes para no obstaculizar la transferencia de conocimientos y garantizar que esto no afecte la enseñanza diaria de los maestros.

Las herramientas de colaboración son soluciones ideales para realizar trabajos académicos en línea, como ha quedado demostrado durante el confinamiento debido a la



crisis de la COVID-19, según indica Mosquera (2022). Estas herramientas no solo resuelven el problema de la distancia, sino que también ayudan a fortalecer habilidades como el aprendizaje colaborativo, la independencia y el autoaprendizaje.

En el contexto peruano, la educación universitaria presentaba limitaciones en cuanto a la infraestructura técnica, la gestión de métodos adecuados para la educación virtual, los conocimientos para la docencia en línea y el uso de herramientas digitales, lo que se traducía en una baja motivación. Sin embargo, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) juegan un papel importante al influir en la motivación de los estudiantes. De acuerdo con Macías y Manresa (2013), el empleo de las TICs en las sesiones de clase puede modificar el nivel de interés de los estudiantes y la motivación. Esto se ha reflejado en cómo estos dispositivos tecnológicos cotidianos han posibilitado el aprendizaje de los estudiantes.

Actualmente, se observa una baja participación del profesorado que no ha logrado adaptarse a las competencias digitales debido al miedo a implementar algo nuevo en sus clases, según Palomino y Camilo (2021). Se requiere una adaptación para utilizar las nuevas tecnologías, que es una actividad fundamental para la educación actual y futura, y es importante que los docentes adquieran las habilidades necesarias para implementar herramientas digitales en su enseñanza. La propuesta de Levano-Francia et al. (2019) parece ser una solución efectiva para mejorar las competencias digitales del profesorado y, en última instancia, mejora y desarrolla la calidad de la educación. Sin embargo, las tecnologías requieren que el profesorado esté formado, dicho con otras palabras, que se pongan en posesión de las tecnologías (Díaz-Arce y Loyola-Illesca, 2021), porque su matrícula les dará de una manera u otra una mejor calidad educativa. todo ello con la intención de eliminar viejos métodos de enseñanza y dar lugar a nuevos conceptos, métodos y prácticas (Santana-Mero, et al., 2021). La tecnología es una alternativa muy beneficiosa, sin embargo, cabe recordar que este tipo de desarrollos sirven para ampliar el aprendizaje al igual que para mejorar el aprendizaje (Vera y García-Martínez, 2022).



2. Estado del arte o Marco Teórico

2.1. Herramientas digitales y educación

Fernández et al. (2019), mencionan que las herramientas digitales, las TIC y las redes sociales pueden ser herramientas valiosas en el ámbito de la educación superior, ya que ofrecen recursos adicionales para motivar a los estudiantes y fomentar su participación. Estos recursos pueden ser utilizados por los docentes para mejorar su eficacia en el proceso de enseñanza y, por ende, promover un aprendizaje más efectivo. En este sentido, la tecnología se presenta como un complemento valioso para la educación, al permitir una interacción más dinámica entre los estudiantes y el docente, y al ofrecer nuevos medios para la generación y la difusión de conocimiento. Es así que, el uso adecuado de las herramientas digitales en el ámbito de la educación superior puede ser clave para aumentar la motivación y participación de los estudiantes, y para lograr un aprendizaje más efectivo.

De acuerdo con lo que menciona De Soto (2018), las herramientas digitales permiten un modelo de enseñanza más flexible, donde el aprendizaje se construye de forma activa y colaborativa por parte de los educandos, lo que a su vez les motiva a adquirir nuevos conocimientos. En lugar de ser receptores pasivos de información, los alumnos se convierten en productores de conocimiento a través de diversos recursos digitales. Esta metodología fomenta la participación del alumnado, lo que mejora su motivación y les permite construir un aprendizaje más significativo.

Es importante destacar que el papel del profesor en el uso de las herramientas digitales no se limita a la mera utilización de estas herramientas, sino que también implica su capacidad para guiar y orientar a los alumnos en el proceso de aprendizaje. Según Monroy et al. (2018), el profesor debe ser capaz de seleccionar y utilizar las herramientas digitales de manera efectiva y creativa para alcanzar los objetivos de aprendizaje. Además, el profesor debe estar presente y disponible para los alumnos, y estar dispuesto a adaptarse a las necesidades de aprendizaje individuales de cada uno. La motivación es clave en el proceso de aprendizaje ya que influye en el interés y la atención del estudiante hacia el



contenido que se está impartiendo, lo que a su vez puede tener un impacto en su rendimiento académico. Además, la motivación puede ser intrínseca o extrínseca, y es importante que los profesores puedan identificar cuál es la fuente de motivación de cada estudiante para adaptar sus métodos de enseñanza y mantenerlos involucrados en el proceso educativo (González et al., 2021).

Según Viñals y Cuenca (2016), el continuo desarrollo de las tecnologías digitales e Internet nos ha obligado a vivir en un contexto digital basado en la conectividad. Esto ha llevado a un cambio en la forma en que se enseña y se aprende. El conocimiento está disponible en línea y los profesores deben guiar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Es importante destacar que la tecnología no se gestiona por sí sola y, por lo tanto, el papel del profesor es más relevante que nunca en la actualidad. Este artículo analiza cómo la era digital ha obligado a repensar el papel del profesor en el aula. Desde entonces, tanto el papel del profesor como el del alumno han evolucionado con la introducción de nuevas tecnologías en la educación.

2.2. Utilización de las TIC y la motivación

En la actualidad, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se utilizan en la mayoría de las actividades diarias, lo que significa que las comunidades deben estar dispuestas a adquirir nuevas habilidades y competencias sociales y profesionales para no quedar excluidas de este proceso intensivo. Es especialmente importante en el ámbito educativo que los docentes reciban una formación continua para poder proporcionar a los estudiantes las competencias necesarias para manejar estas herramientas en diversas situaciones. Los estándares educativos deben garantizar que los estudiantes adquieran los conocimientos y habilidades necesarios para gestionar la información. Por lo tanto, es fundamental que los docentes se mantengan actualizados en relación con estas nuevas herramientas para garantizar la calidad y el desempeño profesional. La habilidad de los docentes para trabajar con sistemas educativos en una sociedad conectada es crucial y debe ser incorporada en el plan de estudios. Las TIC también permiten la creación y transmisión global de conocimiento, y el desarrollo de habilidades digitales es fundamental en el



proceso de enseñanza y aprendizaje. Según Área et al. (2018), el uso de las TIC en el aprendizaje debe comenzar desde el principio. La mayoría de los estudiantes ya están familiarizados con las TIC, lo que puede aumentar su motivación en el proceso de aprendizaje.

2.3. Rol del docente como motivador en la utilización de las tecnologías

Los docentes deben ser capaces de adaptarse a las distintas situaciones que se presentan en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que éste se ha vuelto cada vez más diverso y complejo. En la sociedad actual, donde la educación ya no se basa en procesos mecánicos sino en el desarrollo de habilidades para resolver problemas, se requiere que los docentes tengan actitudes críticas, altos niveles de reflexión y toma de decisiones, y que aborden problemas motivacionales y emocionales como el aburrimiento, la apatía, las bajas expectativas y la intensa presión de los estudiantes (Rodríguez et al., 2010). Además, en la sociedad del conocimiento, el aprendizaje se ha vuelto cada vez más complejo y diverso, por lo que es esencial que los docentes desarrollen diferentes estrategias para hacer frente a esta realidad.

Deben tomar decisiones importantes sobre cómo integrar la tecnología en el aula y cómo enseñar habilidades críticas y reflexivas a sus estudiantes. Es importante que los docentes fomenten la colaboración y el trabajo en equipo, así como la capacidad de cuestionar y analizar los sistemas y tecnologías que se utilizan en el aula. Además, es fundamental que los profesores se involucren activamente en la enseñanza de las Humanidades Digitales, ya que esto puede ayudar a los estudiantes a comprender cómo la tecnología y la sociedad se relacionan entre sí. En general, los profesores deben estar dispuestos a adaptarse y actualizar constantemente sus habilidades para poder seguir siendo efectivos en el aula.



3. Materiales y métodos

Se incluyeron estudios que utilizaron herramientas digitales en la educación superior y evaluaron la efectividad del apoyo motivacional. Se excluyeron aquellos estudios que no se enfocaron en la educación superior o que no evaluaron la motivación de los estudiantes. También se excluyeron aquellos estudios que utilizaron herramientas digitales que no eran relevantes para la educación superior, como juegos de computadora o aplicaciones de entretenimiento. Una vez seleccionados los estudios, se analizaron los resultados para determinar la efectividad del apoyo motivacional en el uso de herramientas digitales en la educación superior. Se encontró que el apoyo motivacional es un factor clave en el éxito del uso de herramientas digitales en la educación superior. Los estudiantes que recibieron apoyo motivacional mostraron una mayor satisfacción y compromiso en el uso de las herramientas digitales, lo que se tradujo en un mejor desempeño académico.

En resumen, este estudio demuestra la importancia del apoyo motivacional en el uso de herramientas digitales en la educación superior. Los profesores y educadores deben tener en cuenta este factor al incorporar herramientas digitales en su enseñanza, ya que puede mejorar significativamente la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y su rendimiento académico.

4. Resultados

Las herramientas digitales y las TIC en la educación superior pueden ser utilizadas para mejorar la motivación y participación de los estudiantes. Además, estas herramientas pueden ayudar a los profesores a ser más efectivos en el proceso de enseñanza al proporcionar recursos adicionales y facilitar la comunicación y colaboración entre los estudiantes. Las herramientas digitales no reemplazan el papel del profesor como líder y guía en el proceso educativo (De Soto, 2018). El profesor sigue siendo crucial para proporcionar la dirección y orientación necesarias para el aprendizaje significativo. Según Rivadeneira (2021), las herramientas digitales pueden ser utilizadas como una herramienta



complementaria para motivar a los estudiantes a participar y ser más activos en su aprendizaje. Por lo tanto, el profesor debe considerar cuidadosamente cómo y cuándo incorporar las herramientas digitales en su enseñanza para asegurarse de que están siendo utilizadas de manera efectiva y beneficiosa para el aprendizaje de sus estudiantes.

La motivación es un factor clave en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que influye directamente en el interés y la participación de los estudiantes. Si los estudiantes están motivados, es más probable que se involucren activamente en las actividades de aprendizaje y, por lo tanto, tengan una mejor comprensión de los temas. (Rincón y González, 2018).

Según las definiciones publicadas por los autores, todo el mundo coincide en que la finalidad del uso de las herramientas digitales es motivar al alumnado. Esto puede afectar al comportamiento psicológico y social de un ser, que se logra mediante el uso de recursos de juego específicos, como las insignias, barras, niveles, avatares, aspectos, etc. Los que entretienen a los alumnos, los mantienen centrados en su trabajo, consiguen mejores resultados y permiten que los profesores alcancen el comportamiento deseado en los alumnos (Díaz y Troyano, 2013).

La tecnología ha transformado la forma en que los educadores abordan la enseñanza y los estudiantes abordan el aprendizaje. El profesor ya no es solo un transmisor de información, sino un facilitador del aprendizaje. El alumno ya no es solo un receptor pasivo de información, sino un creador activo de conocimiento. La tecnología ha permitido que los estudiantes tengan acceso a una cantidad enorme de información, por lo que el papel del profesor es guiarlos y ayudarlos a seleccionar y comprender críticamente la información relevante. Según Viñals y Cuenca (2016), la tecnología también permite una mayor personalización del aprendizaje, ya que los estudiantes pueden trabajar a su propio ritmo y en su propio estilo de aprendizaje preferido. Los profesores pueden utilizar herramientas digitales para adaptar las actividades de aprendizaje a las necesidades individuales de los estudiantes y crear experiencias de aprendizaje más personalizadas y significativas.



En definitiva, la tecnología ha cambiado la forma en que enseñamos y aprendemos, y el papel del profesor ha evolucionado para ser un facilitador del aprendizaje y un guía en la era digital.

Los docentes deben mantenerse al día con estos nuevos medios para garantizar la calidad y el desempeño profesional. Las habilidades docentes son fundamentales para el plan de estudios, especialmente cuando se trata de habilidades digitales para usar las TIC. Esto requiere una adecuada formación para trabajar con sistemas educativos bajo la premisa de una sociedad conectada (INTEF, 2017). Las TIC también permiten la creación y transmisión de conocimiento que puede ser compartido a nivel mundial. Las habilidades digitales juegan un papel muy importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Sin embargo, no debe abordarse como un problema único, sino que debe integrarse en el problema general. Según Área et al, (2018), el proceso de aprendizaje debe comenzar con las TIC. La mayoría de los estudiantes están familiarizados con las TIC, lo que aumenta su motivación.

Campos (2010) sugirió utilizar la retroalimentación a través de ejercicios y actividades. Esto incluye aprendizajes explícitos (discusiones grupales, debates, lecturas, etc.) y aprendizajes implícitos (proyectos, juegos, experiencias, etc.) que brindan a los docentes los indicadores que necesitan para medir el aprendizaje.

Figura 1.

Rol del docente como motivador en la utilización de las tecnologías



Fuente: elaboración propia.



5. Discusión

Para apoyar teóricamente este estudio, se considera importante hacer referencia a métodos que apoyan el uso de herramientas digitales para fomentar la motivación, que es el motor para impulsar a las personas hacia la consecución de las metas, y se es utilizada desde diferentes perspectivas. El aprovechamiento de la tecnología con fines educativos es una realidad que, a nuestro juicio, debería aprovecharse al máximo. Según Méndez y Concheiro (2018), utilizar y mostrar materiales didácticos específicos incluso puede generar interés durante la docencia.

6. Conclusiones

Se concluyó que el uso de herramientas digitales puede motivar a los estudiantes y constituye una alternativa ventajosa a lo virtual, ya que es capaz de ir más allá del comportamiento de los estudiantes para mejorar su rendimiento académico. A través del juego, el alumno se da cuenta de que tiene una perspectiva diferente de la educación ya que puede motivarse interactuando con sus compañeros. Las herramientas digitales actúan como una tecnología motivadora que ayuda a consolidar el conocimiento de los estudiantes en el campo de estudio y desarrolla sus habilidades de resolución de problemas y colaboración. Esto permite que los estudiantes aprendan de una manera divertida y se sientan cómodos con su contribución sin comprometer sus calificaciones.

La consecuencia de esta indagación es que cada vez se llevan a cabo más estudios sobre el tema del uso de dispositivos digitales, de forma que este método se potencia en las universidades y otros niveles de estudio, en este sentido, los educandos de esta época son nativos digitales. Y en ellos este poder debe utilizarse con fines académicos.



7. Declaración de contribución de autoría: CREdiT

Jhonny Richard Rodríguez Barboza: Conceptualización, borrador original, Rebeca Pablo Huamani: Metodología, Redacción, Sandra Patricia Rey-Sánchez: resultados y discusión y Rodolfo Santiago Vergara-Calderón: Conclusiones y Revisión de estilo.

8. Agradecimientos

Expresar nuestro más sincero agradecimiento a nuestra familia, su amor, paciencia y aliento han sido fundamentales para lograr este resultado. También extendemos nuestro agradecimiento a los revisores, quienes generosamente dedicaron el tiempo y el esfuerzo para revisar minuciosamente este documento y brindarnos sus valiosos comentarios, los cuales han fortalecido enormemente este proyecto y nos han motivado a mejorar constantemente.

9. Declaración de conflicto de intereses

Los autores declaran que no tienen intereses financieros en competencia conocidos ni relaciones personales que pudieran haber parecido influir en el trabajo reportado en este artículo.

10. Disponibilidad de los datos

Los datos estarán disponibles previa solicitud.



Referencias

1. Area, M., Cepeda, O., y Feliciano, L. (2018). Perspectivas de los alumnos de Educación Primaria y Secundaria sobre el uso escolar de las TIC. *Revista Educatio Siglo*, 21(36), 2. <https://doi.org/10.6018/j/333071>
2. Cano, D. R., De Casas Moreno, P., y Gómez, J. I. A. (2018). El rol del docente universitario y su implicación ante las humanidades digitales. Index. comunicación: *Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada*, 8(2), 13-31. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6459844>
3. De Soto García, I. S. (2018). Flipped Classroom como herramienta para fomentar el trabajo colaborativo y la motivación en el aprendizaje de geología. Edutec. *Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (66), 44-60. <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.66.1239>
4. Díaz-Arce, D., & Loyola-Illescas, E. (2021). Competencias digitales en el contexto COVID 19: una mirada desde la educación. *Revista Innova Educación*, 3(1), 120–150. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.01.006>
5. Díaz Cruzado, J. y Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. En III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre Sevilla, España: Universidad de Sevilla. Facultad de Ciencias de la Educación. <http://hdl.handle.net/11441/59067>
6. Fernández, L., Martínez, N., López, D., García, M. C., Kutsyr, O., Noailles, A., y Maneu, V. (2019). Herramientas digitales como recurso para la resolución de cuestionarios dentro y fuera del aula. <http://hdl.handle.net/10045/99178>
7. Gámez, F. D. G., Párraga, L. M., Palmero, J. R., & Rodríguez, A. P. (2022). Formación del profesorado universitario en Competencia Digital: análisis con métodos de investigación correlacionales y comparativos. *Hachetetepé. Revista científica de educación y comunicación*, (24). <https://www.redalyc.org/journal/6837/683772035002/683772035002.pdf>.
8. González Benito, A. M., López Martín, E., Expósito Casas, E., & Moreno González, E. (2021). Motivación académica y autoeficacia percibida y su relación con el rendimiento académico en los estudiantes universitarios de la enseñanza a distancia. *Revista electrónica de investigación y evaluación educativa*. 27(2). <https://hdl.handle.net/11162/219307>
9. Hernandez Suárez, C. A., Prada Núñez, R., y Mariño, L. F. (2021). Educación mediada por las tic en la educación superior en medio del periodo de aislamiento de la pandemia Covid-19. *Revista Boletín Redipe*, 10(10), 347–357. <https://doi.org/10.36260/rbr.v10i10.1491>



10. INTEF (2017). Marco Común de Competencia Digital Docente. <http://bit.ly/2Ja9KXw>
11. Levano-Francia, Luz, Sanchez Diaz, Sebastian, Guillén-Aparicio, Patricia, Tello-Cabello, Sara, Herrera-Paico, Nancy, & Collantes-Inga, Zoila. (2019). Digital Competences and Education. *Propósitos y Representaciones*, 7(2), 569-588. <https://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.329>
12. Macías, L. y Manresa, C. (2013). Mayores y nuevas tecnologías: motivaciones y dificultades. *Ariadna*. 1(1). p.6-11 . <http://dx.doi.org/10.6035/Ariadna.2013.1.2>
13. McGreal, R., Montoya, M. S. R., & Agbu, J. F. O. (2022). Horizontes digitales complejos en el futuro de la educación 4.0: luces desde las recomendaciones de UNESCO. RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 25(2), 09-19. <https://www.redalyc.org/journal/3314/331470794001/331470794001.pdf>.
14. Méndez, C., y Concheiro, D. (2018). Uso de herramientas digitales para la escritura colaborativa en línea: el caso de Padlet. [Tesis de maestría, Universidad de Alicante]. Repositorio Institucional de la Universidad de Alicante <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/111891>.
15. Monroy, A., Hernández, I., y Jiménez, M. (2018). Aulas Digitales en la Educación Superior: Caso México. *Formación universitaria*, 11(5), 93-104. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062018000500093>
16. Mosquera Gende, I. (2022). Herramientas digitales colaborativas para la formación de futuros docentes en una universidad online. REDU. *Revista de Docencia Universitaria*. 20(1):35-50. <https://doi.org/10.4995/redu.2022.16806>
17. Palomino, M. R. Q. ., & Camillo, J. G. H. . (2021). Competencias digitales en los docentes de educación básica del Perú : Digital competencies in basic education teachers in Peru. *South Florida Journal of Development*, 2(3), 3890–3904. <https://doi.org/10.46932/sfjdv2n3-007>
18. Ramírez, M. D. R. R. y Castillo, H. I. O. (2020). Funciones cognitivas y motivación en el aprendizaje de las matemáticas. *Naturaleza y Tecnología*, (2). <http://quimica.ugto.mx/index.php/nyt/article/view/383>
19. Ramos Hernández, D., y Maya Rosell, Y. (2022). Los juegos tradicionales y la motivación por el aprendizaje del idioma inglés. *Sociedad & Tecnología*, 5(3), 565–576. <https://doi.org/10.51247/st.v5i3.265>
20. Real Academia Española. (s.f.). Emoji. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 15 de enero, 2021, de <https://dle.rae.es/emoji>
21. Rivadeneira, D. (2021). Aula virtual de MOODLE para motivar el aprendizaje de Educación Física en la Universidad Regional Amazónica Ikiam. [Tesis de maestría, Universidad Israel]. Repositorio Digital Universidad Israel <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2815>



22. Rincón, J. A. V., & González, M. A. (2018). La motivación es el motor para aprender en el aula. *Revista Perspectivas*, 3(11), 106-110. <https://revistas.uniminuto.edu/index.php/Pers/article/view/1817>
23. Rodríguez, S., Valles, A., González, R. & Núñez, J. C. (2010). Motivar enseñando. La integración de estrategias motivadoras en el currículo escolar.
24. Santana-Mero, R. C., San Andrés-Laz, E. M., & Pazmiño-Campuzano, M. F. (2021). El trabajo colaborativo: una estrategia en la práctica del docente virtual. *Domino de las Ciencias*, 7(1), 909-924. <http://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1685>
25. Vera, F. y García-Martínez, S. (2022). Creencias y prácticas de docentes universitarios respecto a la integración de tecnología digital para el desarrollo de competencias genéricas. *Revista Colombiana de Educación*, (84), e206. Epub October 26, 2022. <https://doi.org/10.17227/rce.num84-11582>.
26. Viñals Blanco, A., y Cuenca Amigo, J. (2016). Ocio entre pares en la era digital: percepción del ocio conectado juvenil. *Revista de psicología del deporte*, 25(4), 0061-65. <https://ddd.uab.cat/record/168780>

