



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES

CARRERA DE INGENIERÍA EN MARKETING

TICS EN PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE: CASO MARCEL
LANIADO DE WIND EN MACHALA

DE LA CRUZ DELGADO JORGE JOSSEMAR
INGENIERO EN MARKETING

MACHALA
2019



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES

CARRERA DE INGENIERÍA EN MARKETING

TICS EN PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE: CASO
MARCEL LANIADO DE WIND EN MACHALA

DE LA CRUZ DELGADO JORGE JOSSEMAR
INGENIERO EN MARKETING

MACHALA
2019



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES

CARRERA DE INGENIERÍA EN MARKETING

EXAMEN COMPLEXIVO

TICS EN PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE: CASO MARCEL
LANIADO DE WIND EN MACHALA

DE LA CRUZ DELGADO JORGE JOSSEMAR
INGENIERO EN MARKETING

BONISOLI LORENZO

MACHALA, 26 DE AGOSTO DE 2019

MACHALA
26 de agosto de 2019

Nota de aceptación:

Quienes suscriben, en nuestra condición de evaluadores del trabajo de titulación denominado TICS EN PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE: CASO MARCEL LANIADO DE WIND EN MACHALA, hacemos constar que luego de haber revisado el manuscrito del precitado trabajo, consideramos que reúne las condiciones académicas para continuar con la fase de evaluación correspondiente.



BONISOLI LORENZO
1728083237
TUTOR - ESPECIALISTA 1



MUÑOZ SUAREZ MANUEL ANTONIO
0703176610
ESPECIALISTA 2



NOVILLO MALDONADO ERNESTO FELIPE
0703170498
ESPECIALISTA 3

Fecha de impresión: lunes 26 de agosto de 2019 - 09:47

Urkund Analysis Result

Analysed Document: DE LA CRUZ DELGADO JORGE JOSSEMAR_PT-010419.pdf
(D54790025)
Submitted: 8/12/2019 11:14:00 PM
Submitted By: titulacion_sv1@utmachala.edu.ec
Significance: 0 %

Sources included in the report:

Instances where selected sources appear:

0

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

El que suscribe, DE LA CRUZ DELGADO JORGE JOSSEMAR, en calidad de autor del siguiente trabajo escrito titulado TICS EN PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE: CASO MARCEL LANIADO DE WIND EN MACHALA, otorga a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tiene potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

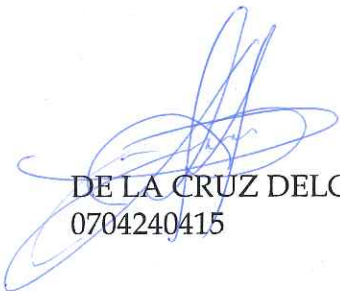
El autor declara que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

El autor como garante de la autoría de la obra y en relación a la misma, declara que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asume la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.

Machala, 26 de agosto de 2019



DE LA CRUZ DELGADO JORGE JOSSEMAR
0704240415

TICS EN PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE: CASO MARCEL LANIADO DE WIND EN MACHALA

Jorge Jossemar De La Cruz Delgado

RESUMEN

La investigación aborda la inserción de las TICs en los procesos académicos como es el caso de la Unidad Educativa Principito y Marcel Laniado de Wind de carácter oficial. El estudio se enfoca en explorar aplicaciones que sirvan de apoyo en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la academia por medio de redes sociales educativas, tales como Edmodo, Socrative & Kahoot. En consecuencia, la aplicación de estos programas mejorará la interacción entre docentes, estudiantes y padres de familia, ya que es posible generar contenido multimedia, presentaciones, tutorías, gestionar actividades y comunicación. Esta funcionalidad facilita el rendimiento académico en estudiantes, minimiza la dificultad del aprendizaje en cuanto a estilo y ritmo, como también la capacidad exploratoria tanto para docentes y estudiantes.

Palabras clave: TICs, web 2.0, Marketing digital, Edmodo, Socrative.

ABSTRACT

The research deals with the insertion of ICT in academic processes, as is the case of the Principle and Marcel Laniado de Viento Educational Unit of an official nature. The study focuses on exploring applications that support the academic teaching and learning processes through educational social networks, stories such as Edmodo, Socrative & Kahoot!. Consequently, the application of these programs will improve the interaction between teachers, students and parents, since it is possible to generate multimedia content, presentations, tutorials, manage activities and communication. This functionality facilitates academic performance in students, minimizes the difficulty of learning in terms of style and rhythm, as well as the exploratory capacity for both teachers and students.

Key words: TICs, Web 2.0, Digital Marketing , Edmodo, Socrative.

ÍNDICE GENERALÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Guía de entrevista aplicada a rectora/o de la institución.	20
Anexo 2. Guía de entrevista personal aplicada a docente	22
Anexo 3. Plataforma Edmodo	24
Anexo 4. Plataforma Socrative	25
Anexo 5. Kahoot!	25

1. INTRODUCCIÓN

La Unidad Educativa Marcel Laniado de Wind es una institución de educación secundaria bilingüe y plurilingüe que busca la excelencia académica y posicionarse como el centro educativo más prestigioso y vanguardista de la ciudad de Machala. El problema radica en el desconocimiento de aplicaciones destinadas al área de la educación, las cuales fueron creadas con la finalidad de mejorar los procesos de aprendizaje/enseñanza e incentivar la participación de los estudiantes en el salón de clases.

En la última década el desarrollo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y el Internet han generado una era digitalizada donde las actividades diarias se basan en conexiones (Viñals y Cuenca, 2016). Las herramientas tecnológicas y la aplicación de espacios virtuales ha generado un cambio en el modelo de comunicación e interacción de los individuos, modalidad de trabajo, relaciones laborales, provocando cambios en la industria, educación, comercio, entre otros. Las TIC no solo tienen el potencial de transformar la industria, también los modelos educativos en cuanto al proceso de aprendizaje de donde y como se produce, como también el acercamiento de profesores y alumnos (Vidal, Toro, Marlenis, Ruiz, y Pérez, 2015).

El auge de las computadoras, comunicación, información y otras tecnologías han influenciado el comportamiento de las compañías en cuanto a ofrecer valor a sus clientes, a través del marketing directo y la generación de Feedback. El acceso a las diferentes herramientas tecnológicas, permite a las organizaciones entender el comportamiento digital de sus clientes-usuarios que visitan sitios web, sus intereses, como también la forma de comunicación de manera personal. Esta transición ha proporcionado a los mercadólogos nuevas formas de entender a los usuarios, desarrollando productos y servicios acorde a las necesidades de ellos. La era digital cambió la perspectiva del marketing en cuanto a comunicación y relaciones, debido a la publicidad en línea, contenido multimedia, aplicaciones y redes sociales (Kotler y Armstrong, 2012).

El desempeño del marketing en las relaciones redituables permite estrechar lazos entre la organización y sus clientes, mediante una perspectiva integrada de comunicación por medio del mix de producto, marketing directo, relacional, valor agregado, entre otros. En otras

palabras, es el proceso de creación de valor para los clientes, estableciendo relaciones duraderas (Montserrat y Quiles, 2015). En el contexto digital, el marketing ha evolucionado y adaptado a las nuevas herramientas de comunicación, trasladando e imitando los medios off-line a las plataformas digitales on-line por su gran nivel de exposición, poder de segmentación, seguimiento, costos bajos, entre otros (Viteri, Herrera, y Bazurto, 2018).

La evaluación del aprendizaje es un factor intrínseco en enseñanza, las actividades evaluativas deben estar alineadas a las estrategias pedagógicas. Para ello existen herramientas y aplicaciones digitales tales como EDMODO, SOCRATIVE, SEESAW, KAHOOT, que permiten evaluar de forma constante y creativa a los estudiantes, permitiendo mayor optimización en el proceso de aprendizaje.

En el ámbito educativo, el potencial de transformación de las TIC parece no aprovecharse teniendo baja incidencia en los procesos pedagógicos y didácticos. El poco uso de las TIC en el modelo educativo, ha sido desaprovechado por las instituciones, limitando el acceso a nuevas opciones de enseñanza, investigación y desarrollo tanto para educadores como estudiantes. El paradigma digital es aprovechado en países desarrollados, sin embargo Ecuador se encuentra en un proceso de transición, incorporando paulatinamente las Tecnologías de Información y Comunicación en la educación primaria y secundaria (Díaz, Molina, y Monfort, 2019).

En la educación superior las TIC toman mayor protagonismo ya que esta representa una ventaja competitiva para las universidades, permitiendo mejorar los procesos administrativos, experiencias en el aula de clases, desarrollar habilidades de investigación, uso de nuevas tecnologías entre otros (Júdex, Borjas, & Torres, 2019).

El objetivo del presente trabajo es realizar una propuesta de marketing digital para Unidad Educativa Principito & Marcel Laniado de Wind, en la ciudad de Machala. Se explora el uso de aplicaciones digitales interactivas como estrategia para mejorar los procesos de comunicación tradicional, ya que estas herramientas aportan valor agregado y su dinámica basada en juegos permite captar la concentración de los estudiantes. Se aborda el tema e introducción, seguido de la revisión literaria, la investigación realizada es de tipo cualitativo con el uso de entrevista y observación que permitieron analizar los criterios de comportamiento del segmento estudiado para el planteamiento de la propuesta. Finalmente

encontramos las conclusiones y recomendación respectivas. Resulta interesante analizar los recursos tecnológicos que podrían mejorar la didáctica y metodologías de estudio, tomando en cuenta que los medios digitales pueden ser ignorados por los docentes y estudiantes, desaprovechando las ventajas que estas proporcionan. La presente investigación aborda los medios digitales como un formato de enseñanza y aprendizaje, como también de relaciones personales con estudiantes y padres de familia, facilitando la interacción en el aula.

1.1 Objetivo

Proponer aplicaciones digitales para el mejoramiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje de la Unidad Educativa Principito & Marcel Laniado de Wind de la ciudad de Machala en el segundo semestre del 2019.

1.2 Objetivos Específicos

- Analizar los antecedentes de la institución con base a la aplicación de herramientas digitales en la educación.
- Determinar las principales aplicaciones destinadas al área de la educación.
- Definir las aplicaciones a utilizar por la Unidad Educativa Principito & Marcel Laniado de Wind para mejorar la comunicación e interacción tanto para docentes, alumnos y padres.
- Explicar las ventajas del uso de las TICs en el proceso de enseñanza/aprendizaje.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

La Unidad Educativa Principito & Marcel Laniado de Wind UEPRIM está situada en la ciudad de Machala en la Av. Luis Ángel León Román. Esta prestigiosa institución aparece gracias a la propuesta de la distinguida educadora de nacionalidad Chilena Sra. Pilar Orellana que con gran visión tomó la iniciativa de crear en el año de 1974 el Centro Educativo que denominó con el sutil nombre de Jardín de Infantes EL PRINCIPITO.

La ubicación de la institución no era propicio para su funcionamiento educativo, puesto que era la casa habitacional de la Familia Serrano García en las calles Juan Montalvo y Pasaje, posteriormente funcionó en las calles Sucre y Vela de la misma forma, una casa habitacional con aulas y espacios no muy adecuados y con las secciones de Kinder y Preparatorio en Jornada matutina y la sección escuela en jornada vespertina con primero y segundo grado, siendo su primer Director en la sección Jardín el Dr. Luis Serrano García y primera Directora de la escuela a la Sra. Lcda. Nancy Aguirre de Correa la misma que gestionó ante la Dirección Provincial de Educación de El Oro su funcionamiento legal el 10 de febrero de 1978 con el No. de acuerdo 0079, posteriormente dado su crecimiento demográfico se consigue comprar el derecho de posesión y el arrendamiento por parte de la I. Municipalidad del Cantón de un terreno de 5 hectáreas a 1 Km. de la ciudad, Vía Pajonal.

2.1.1 Misión. Formar niños, niñas y jóvenes bachilleres emprendedores con sólida base humanística, dominio de la ciencia, la tecnología y los idiomas: español, inglés, y francés; Con un modelo educativo pedagógico integral, docentes capacitados, infraestructura adecuada y tecnología innovadora (UEPRIM, 2019).

2.1.2 Visión. Ser una institución bilingüe y trilingüe, líder en calidad y excelencia educativa en la provincia de El Oro y la región (UEPRIM, 2019).

2.2 Web 2.0

Se fundamenta a través del valor generado por los usuarios por medio de contenidos multimedia, aplicaciones, blogs, widgets y redes sociales. El rápido crecimiento de estas

herramientas ha provocado un fenómeno generalizado, ya que al ser medios digitalizados su impacto, alcance y exposición son mayores, cambiando los roles de los usuarios en línea. Al ser un concepto relativamente nuevo en la aplicación del marketing, el comercializador ya no es el único que interviene en el proceso de negociación, sino que involucra a toda una red, ya que agrupa a diferentes usuarios en línea que comparten gustos y preferencias de compra distintas (Yoo y Gretzel, 2016).

2.3 Marketing Digital

Se basa en el desarrollo de estrategias publicitarias a través de medios digitalizados, de tal manera que las técnicas off-line se traduzcan al marco online. No obstante, este campo amplía sus opciones con nuevas e innovadoras herramientas como buscadores, redes sociales, aplicaciones, métricas, entre otros (Mendoza, Ramírez, y Alajo, 2018).

Se habla de innovación, por ser una herramienta que evoluciona con base a las nuevas tecnologías, así mismo cambia la perspectiva de las estrategias aplicadas al marketing, no solo se habla del internet (medios online), sino también la utilización de medios móviles, donde estos son utilizados como canales de promoción de productos y servicios, para llegar a los clientes, buscando satisfacer las necesidades, gustos y sentimientos del consumidor. El Marketing Digital tiene varios frentes que permite gestionar las nuevas 3P, Procesos, Pruebas y Personas (Guaño, Sánchez, Miranda, & Cazco, 2018).

2.4 Redes sociales en la educación

El uso de las redes sociales en el sector educativo ha influenciado a las instituciones a migrar a herramientas digitales para lograr los objetivos de marketing, de igual manera es una oportunidad para prospectar estudiantes, interactuar con el alumnado y partes interesadas, llevar campañas escolares y generar relaciones entre docentes y estudiantes, pero principalmente como factor competitivo. Estas herramientas son estratégicas para las instituciones de educación, permitiendo no solo llegar a estudiantes potenciales, interesados, o actuales, colegas de la industria; también permite la interacción con graduados, relaciones públicas mejorando así su competitividad (Lacayo y Heredero, 2016).

2.5 Estrategias de marketing digital

Las estrategias de marketing digital implementadas en los sistemas de educación han generado cambios significativos en cuanto al nivel de enseñanza, acceso a la información, entre otros. En este sentido las organizaciones buscan ser reconocidas no solo por la calidad de enseñanza, sino también por su presencia en línea; sin embargo, el reconocimiento no lo es todo, también se busca la satisfacción y fidelización de los usuarios (Sixto, 2015).

2.6 SEESAW

Esta herramienta permite al estudiante generar un portafolio virtual, en el cual puede dar seguimiento a las actividades y proyectos, a su vez puede ser compartido con los padres manteniendo una comunicación directa. Al ser una aplicación intuitiva y amigable puede ser usada en cualquier dispositivo Smart, dando la oportunidad al estudiante a subir archivos, imágenes, fotos, edición y comunicación. En este caso, el docente es quien crea y diseña las aulas de clases virtuales, dando permisos a los estudiantes para que puedan visualizar el material didáctico, permitiendo una evaluación auténtica centrada en los aprendizajes (Chaljub, 2019).

2.7 SOCRATIVE

Es una plataforma virtual que ofrece soporte en tiempo real, creando interacción y dinamismo en clases. Esta herramienta tiene una gran aceptación por parte de los docentes ya que promueve el aprendizaje activo de los estudiantes, mejorando su interacción en el aula. Permite realizar test, evaluaciones, actividades, crear equipos de trabajo, entre otras actividades. Es una plataforma dirigida hacia docentes y estudiantes, en la cual el pedagogo crea una sala o room con una actividad específica a la cual los estudiantes deberán ingresar con un código de acceso (Perera y Hervás, 2019).

2.8 KAHOOT

Plataforma gratuita destinada para el área de educación la cual permite crear cuestionarios y concursos en línea para los alumnos. Con base al experimento realizado por el profesor Wang en su alumnado, comprobó que el 22% de los estudiantes que usaron la aplicación presentaron mayor retentiva y aprendizaje. Al ser una aplicación accesible, intuitiva e

interactiva hace que los estudiantes tengan una enseñanza auto-evaluativa, activo y dinámico; los mismos que pueden evaluar su conocimiento previo a la lección del docente sobre dicho contenido, sino también finalizada la clase reforzando lo estudiado. Este método se lo conoce como gamificación, cuyo objetivo es influir en los estudiantes por medio de experiencias y sentimientos que se sustentan mediante el juego (Roig, 2018).

2.9 EDMODO

Herramienta interactiva que permite establecer un espacio virtual de comunicación con los estudiantes, docentes y padres de familia, en el que se pueden hacer comentarios y aportes de las actividades realizadas, adjuntar archivos y enlaces, establecer un calendario de trabajo, así como de actividades, evaluaciones y gestionarlas (Díaz, 2017). Entre las funcionalidades de la aplicación está la creación de grupos privados con acceso limitado a docentes, alumnos, padres; disponer de un espacio de comunicación; compartir archivos multimedia; generar encuestas, asignar tareas; gestionar calificaciones, entre otros (Marín, 2015).

3. METODOLOGÍA

La presente investigación es de carácter cualitativo al ser un método explicativo y exploratorio, se recurre a fuentes bibliográficas y estudios de casos, también se aplica el método de la entrevista como medio de recolección de datos primarios para indagar sobre las opiniones y necesidades requerida por la institución y docentes de la Unidad Educativa Principito & Marcel Laniado de Wind (Hamui, 2007).

3.1 Entrevista

La entrevista como parte de la interacción social, el entrevistador y entrevistado tienen una comunicación directa, dirigiendo la sesión en base al estado emocional del entrevistado, de esta forma se asegura que la información que se pretende recabar sea la óptima (Vargas y González, 2017). Es un método complementario que permite tener acceso a información concreta, a través de una guía con la cual el entrevistador tendrá los temas a tratar. De acuerdo al tipo de entrevista se deberá redactar las preguntas ya sean estructuradas, no estructuradas o semiestructuradas, quedando a criterio del moderador y de cómo desea llevar la entrevista (Pulido, 2015).

Los sujetos seleccionados para la aplicación de la entrevista corresponde a la Rectora de la Unidad Educativa Particular Bilingüe Principito & Marcel Laniado de Wind, con la finalidad de conocer los aspectos administrativos vinculados a la aplicación de las TICs en la institución y de cómo transforma el modelo de enseñanza y aprendizaje orientado al uso de herramientas tecnológicas (ver tabla 1). También se aborda a la coordinadora de la planta docente de la institución con la finalidad de obtener la perspectiva de los educadores en cuanto al uso de estas herramientas en los salones de clases, cuáles han sido sus experiencias y cómo ha mejorado el modelo de enseñanza tradicional (ver tabla 2).

4. ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1 Análisis administrativo

La administración se involucra en I+D (investigación y desarrollo) ya que persiguen grandes objetivos al ser una institución bilingüe y trilingüe. Por ello las metas que se plantean son altas con la finalidad de cumplir con estos objetivos; es así, que las alianzas estratégicas y convenios con Editoriales, Cambridge y Partners de Adobe impulsan la imagen de la institución y la posicionan como una de las mejores de la provincia de El Oro.

La institución brinda capacitaciones continuas a la planta de docentes con la finalidad de mantener actualizados los conocimientos, adquirir nuevas herramientas y modelos de enseñanza para lograr una mayor ventaja competitiva en cuanto a conocimiento. La preocupación no radica solo en los docentes, también en los alumnos de la institución, es así que para mantener su integridad se restringen ciertas páginas de Internet y se registra el uso de los laboratorios solo para prácticas educativas.

4.2 Análisis docente

Conforme a los resultados obtenidos por medio de la entrevista realizada a la coordinadora de la planta docente, se evidencia que el uso de las TICs en las unidades educativas de segundo nivel forma parte de los objetivos de la institución. Entre los beneficios que aportan estas herramientas como aprendizaje de vanguardia y acceso a información en tiempo real y optimiza el proceso de aprendizaje. Como toda herramienta presenta sus ventajas y desventajas, entre las desventajas: el docente puede dejar de lado la didáctica y el dinamismo de las horas de clase, el contenido enfocado a la educación no sea el adecuado, mal uso del

contenido, inadecuado uso de los equipos por medio de los estudiantes; entre las ventajas está el monitoreo, acceso a información, optimización del aprendizaje, evaluaciones, entre otros.

Es imperativo que los docentes se mantengan actualizados en cuanto al manejo de nuevas herramientas tecnológicas, ya que los estudiantes nativos tecnológicos presentan más interés por estas herramientas, la incorporación de estas a los procesos de enseñanza y aprendizaje promueve y capta la atención de los jóvenes en horas clases. Sin embargo, se requiere de capacitaciones no solo para los docentes; sino también, para los estudiantes permitiéndoles utilizar estas herramientas de manera óptima.

5. PROPUESTAS

Para mejorar los aspectos internos como los procesos de aprendizaje y enseñanza y procesos externos con respecto a la comunicación con los padres de familia de la Unidad Educativa Principito & Marcel Laniado de Wind se propone en el uso y aplicación de plataformas digitales como Edmodo, Socrative & Kahoot!. Se debe tener en cuenta que estas plataformas son gratuitas hasta cierto nivel. Tomando como ejemplo, Edmodo es una aplicación gratuita, sin embargo si la sala de estudios sobrepasa los 20 estudiantes, es necesario cancelar un valor para cubrir la demanda restante de estudiantes. Por otro lado, herramientas como Kahoot! son cien por ciento gratuitas con una interfaz divertida y enfocada en juegos como tácticas de aprendizaje.

5.1 Edmodo

Por medio de esta plataforma se pretende crear un espacio de comunicación entre docentes, alumnos y padres de la Unidad Educativa Principito & Marcel Laniado de Wind. Esta aplicación se comporta como una red social ya que su algoritmo permite compartir mensajes, archivos, enlaces, calendario, gestionar tareas, actividades, entre otros.

Con Edmodo los docentes pueden crear grupos para cada nivel, dividir las salas por asignaturas o actividades. A través de estos grupos los docentes podrán subir material de trabajo, archivos, videos, enlaces, respecto a guías temáticas de cada asignatura. También permite dejar publicaciones o avisas sobre tareas que los estudiantes deberán realizar. De igual forma, por medio del registro estudiante, los alumnos pueden tener acceso al material en

cualquier momento, repasar las clases, acceder a archivos PDF, videos, presentaciones, entre otros.

Siendo una red social con enfoque educativo, Edmodo introduce un sistema de mensajería en línea tanto para docentes, estudiantes y padres de familia. El objetivo de esta herramienta práctica que presenta la plataforma es la de mantener una relación interactiva y cercana con los tres actores; es decir, entre docentes y padres de familia, lo que permite comunicar aspectos sobre los alumnos directamente con sus representantes, informar sobre comportamiento, inasistencia a clase, comunicar calificaciones, entre otros aspectos intrínsecos. Por parte de los alumnos hacia los docentes, por medio de la mensajería pueden desvanecer dudas con respecto a cualquier tema tratado en clases, realizar preguntas sobre algún tema de interés, reforzar temas de estudio, informarse sobre algún programa de estudio, entre otros.

La programación de las clases permite ahorrar tiempo, lo que permite invertir este tiempo extra en la dinámica de la clase, ya que la guía está organizada cronológicamente en la plataforma virtual. Esto permite a los docentes mantener las pruebas, exámenes, tareas y actividades en la plataforma virtual que se ejecutarán en el tiempo estimado por el docente.

5.2 Socrative

Socrative es una aplicación diseñada para agregar diversión y dinamismo en el salón de clases. Su propuesta se basa en actividades a modo de juego, lo cual genera interés y llama a la acción de los estudiantes ya que sale de las prácticas convencionales a los que son sometidos diariamente. La plataforma brinda seis opciones enfocadas al proceso de evaluación del aprendizaje, entre las cuales están: evaluación, carrera en el espacio, boleto de salida, opción múltiple, verdadero/falso, respuesta corta.

Para el proceso de evaluación o exámenes, se puede configurar una biblioteca virtual para evaluar a los estudiantes de diferentes grados, las cuales pueden ser aplicadas en cualquier momento. Los docentes pueden programar una evaluación previa a la clase de tal modo que, una vez explicada la temática de la asignatura, el docente procede a tomar una evaluación rápida sobre los conocimientos y retentiva de los estudiantes en tiempo real. Esta actividad

permitirá al docente conocer los vacíos de los estudiantes sobre las clases y a su vez tomar medidas para mejorar los procesos de enseñanza.

Otra de las funcionalidades de Socrative es generar informes los cuales pueden ser redirigidos a la plataforma de Google Drive como respaldo de la información. La automatización de la información reduce los tiempos y optimiza las actividades del docente, en caso de querer realizar un informe sobre la actividad de los estudiantes solo deben dirigirse a esta opción y la plataforma genera la información automáticamente.

El proceso de enseñanza no debe ser tedioso ni aburrido, para ello Carrera en el Espacio es una funcionalidad de Socrative que permite fomentar la competencia amistosa en el aula de clase por medio de equipos, a los cuales se les asignará una facción tales como: Blue, Magenta, Lime, Peach, Violet. En esta competencia los equipos deberán contestar una serie de preguntas, conforme vayan acertando las naves se irá moviendo hasta llegar a la meta, el primer equipo en llegar será el ganador. Es una forma de convertir cualquier evaluación en un modo de juego interactivo, cambiando la percepción de los estudiantes sobre las evaluaciones.

5.3 Kahoot!

A diferencia de las plataformas mencionadas con anterioridad, Kahoot es una aplicación sin límites de estudiantes en las sales en línea. Es una plataforma de aprendizaje basada en juegos, para maestros y estudiantes. La dinámica de Kahoot se basa en juegos, se puede hacer una serie de preguntas de opción múltiple. El formato y la cantidad de preguntas dependen totalmente del docente, puede agregar videos, imágenes y diagramas a las preguntas para ampliar el compromiso del estudiante. La interacción es mejor en entornos grupales, lo que la hace la aplicación ideal para los salones de clases. Los jugadores, en este caso los estudiantes deberán responder una serie de preguntas por medio de teléfonos, tablets o computador, a su vez que el juego se muestra en una pantalla compartida con la finalidad de unir la lección y retroalimentación.

El aprendizaje social promueve la discusión y el impacto pedagógico, luego de cada juego es importante alentar a los estudiantes a crear y compartir sus propios kahoots para profundizar la comprensión, retentiva, el dominio y propósito sobre las temáticas de estudio. La

aplicación promueve el liderazgo entre los estudiantes ya que la dinámica requiere de un líder que guíe al equipo a la victoria. Los alumnos también pueden generar sus propios juegos y compartirlo con sus compañeros.

6. CONCLUSIONES

La Unidad Educativa Principito & Marcel Laniado de Wind está a la vanguardia en cuanto al uso de herramientas digitales, ya que tienen a disposición libros electrónicos gracias a los convenios con las editoriales, también presentan predisposición al uso de nuevas herramientas y aplicaciones digitales que les permitan mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Los nativos digitales son resultado de la evolución tecnológica lo que ha llevado a educadores a desarrollar herramientas y aplicaciones que permitan captar su atención en los salones de clases, es así que aparecen aplicaciones como Edmodo, Socrative, Seesaw y Kahoot, desarrolladas exclusivamente para el segmento de educadores y estudiantes de todos los niveles de educación.

La institución y los docentes de la Unidad Educativa Principito & Marcel Laniado de Wind están dispuestos en aplicar y utilizar las aplicaciones Edmodo, Socrative y Kahoot! con los estudiantes, siendo una entidad que busca la mejora continua y métodos de vanguardia con la finalidad de agregar valor a los procesos administrativos y educativos.

La flexibilidad que otorga las TICs a las instituciones permiten la adaptabilidad de tendencias tecnológicas en el ámbito educativo, considerando que la planta docente que laboran hasta la actualidad son migrantes de la tecnología, por lo que su dominio en este ámbito es limitado; es por ello que se fomenta la capacitación sobre el uso de estas tecnologías en la educación.

7. RECOMENDACIONES

Capacitar a la planta docente de la institución con la finalidad de que adquieran los conocimientos sobre uso y ventajas que estas herramientas proporcionan en cuanto al proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

Implementar Edmodo, Socrative y Kahoot! como herramientas didácticas ya que están disponibles tanto para computadoras como teléfonos Smart y no necesitan invertir para acceder a estas plataformas.

8. BIBLIOGRAFÍA

- Chaljub, J. (2019). La plataforma digital Seesaw: su integración en una clase dinámica. *Píxel-Bit. Revista de medios y educación*, 107-124.
- Díaz, J. (2017). Edmodo como Herramienta Virtual de Aprendizaje. *INNOVA Research Journal*, 9-16.
- Díaz, J., Molina, J., & Monfort, M. (2019). Estudio de las actitudes y el interés de los docentes de primaria de educación física por las TIC en la Comunidad Valenciana. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 267-272.
- Guaño, A., Sánchez, J., Miranda, M. F., & Cazco, G. (2018). El Marketing Digital Y Su Contribución Al Incremento De La Demanda De Estudiantes En Los Institutos De Educación Superior. Caso Instituto Carlos Cisneros Riobamba- Ecuador. *Revista Caribeña de Ciencias Sociales*.
- Hamui, S. A. (2007). La pregunta de investigación en los estudios cualitativos. *Investigación en Educación Médica*, 49-54.
- Júdex, J., Borjas, M., & Torres, E. (2019). Evaluación de las Habilidades del Pensamiento Crítico con la mediación de las TIC, en contextos de educación media. *ReiDoCrea: Revista electrónica de investigación y docencia creativa*, 21-34.
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2012). *Marketing* (Decimocuarta edición ed.). México: Pearson Educación.
- Lacayo, A., & Heredero, C. d. (2016). Managing relationships and communications in higher education efficiently through digital social networks: The importance of the relational coordination model. *Revista DYNA*, 138-146.
- Marín, E. (2015). Redes Sociales Educativas. *Campus Virtuales*, 10-15.
- Mendoza, P. R., Ramírez, J. S., & Alajo, A. L. (2018). Marketing Digital, Una Visión Desde La Academia. *Revista Órbita Pedagógica.*, 28-37.
- Monserrat, G. J., & Quiles, S. M. (2015). Marketing de información en empresas de franquicia. *El profesional de la información*, 31-38.
- Perera, V., & Hervás, C. (2019). Percepción de estudiantes universitarios sobre el uso de Socrative en experiencias de aprendizaje con tecnología móvil. *Revista electrónica de investigación educativa*, 1-10.
- Pulido, P. M. (2015). Ceremonial y protocolo: métodos y técnicas de investigación científica. *Opción*, 1137-1156.
- Roig, V. R. (2018). *El compromiso académico y social a través de la investigación e innovación educativas en la Enseñanza Superior*. Barcelona : Octaedro.
- Sixto, J. (2015). Desarrollo de las redes sociales como herramienta de marketing. Estado de la cuestión hasta 2015. *Anagramas -Rumbos y sentidos de la comunicación*, 179-196.

- Vargas, D. J., & González, F. A. (2017). Evidencias cualitativas para la diferenciación de los gases refrigerantes a través de la distribución en España. *DELOS: Desarrollo Local Sostenible*.
- Vidal, H., Toro, I., Marlenis, R., Ruiz, Y., & Pérez, M. (2015). Introducción de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en el sector Salud y en Universidad Ciencias Médicas Guantánamo. *Revista Información Científica*, 679-691.
- Viñals, B. A., & Cuenca, A. J. (2016). El rol del docente en la era digital. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 103-114.
- Viteri, F., Herrera, L., & Bazurto, A. (2018). Importancia de las Técnicas del Marketing Digital. *RECIMUNDO : Revista Científica de la Investigación y el Conocimiento*, 764-783.
- Yoo, K. H., & Gretzel, U. (2016). Web 2.0: ew Rules for Tourism Marketing. *Advancing Tourism Research Globally*, 11.

9. ANEXOS

Anexo 1. Guía de entrevista aplicada a rectora/o de la institución.

Objetivo	Que se evalúa	Pregunta	Respuesta
Revelar la importancia de las TICs como factor competitivo en las instituciones de educación secundaria.	Las TICs como ventaja competitiva	Considera usted que la aplicación de las TICs representan una ventaja competitiva para su institución.	Las TICs son herramientas que aportan al desarrollo educativo por medio de prácticas vanguardistas.
Contrastar el modelo de enseñanza/aprendizaje tradicional con el digital tomando en cuenta a la generación de nativos tecnológicos.	Enfoque de enseñanza/aprendizaje	Desde su punto de vista ¿Cree que es importante adaptar el modelo de enseñanza tradicional a uno digital, tomando en cuenta la nueva generación de nativos tecnológicos?	Sí, porque los estudiantes presentan mayor interés en la tecnología como teléfonos smart, tablets, y si adaptamos el modelo de enseñanza tradicional a estas herramientas motivaría al

			estudiante en el salón de clases.
Identificar los medios por los cuales se capacita a la planta docente/administrativa sobre el uso de herramientas TICs	Nivel de capacitación sobre uso de TICs	Los conocimientos referidos al uso de las TICs para investigar en los procesos de enseñanza y aprendizaje han sido adquiridos a través de capacitaciones facilitadas por institución.	Los maestros son capacitados en diferentes áreas como Idiomas, programas Adobe y manejo de las TICs. La actualización del conocimiento es vital en el proceso de enseñanza.
Identificar la presencia de laboratorios con enfoque a las TICs	Instrumentos de aplicación tecnológica TICs	La institución cuenta con laboratorios para el ejercicio y aplicación de las TICs	Los laboratorios están equipados con modernos instrumentos tecnológicos, acceso a internet y páginas de investigación.
Determinar el fomento de investigación y desarrollo cognitivo por medio de introducción de las TICs en los estudiantes.	Fomento del proceso de aprendizaje	¿La institución fomenta la investigación y desarrollo cognitivo en los estudiantes mediante el uso de Internet o herramientas digitales?	Debemos aprovechar el uso de internet como una fuente abierta a la información, por ello se motiva a los estudiantes a usar Internet con fines académicos. Para su seguridad se restringe el acceso a páginas prohibidas.
Identificar las principales herramientas o aplicaciones tecnológicas aplicadas en la institución.	Acceso a programas y herramientas pedagógicas	La institución tiene acceso a programas computacionales educativos como portales educativos o aplicaciones pedagógicas	Los diferentes convenios permiten a la institución tener programas digitalizados, como en el caso de las Editoriales que nos dan acceso a libros electrónicos.
Identificar las redes de comunicación orientadas al uso de las TICs en los procesos de enseñanza y aprendizaje.	Acceso a redes o comunidades de apoyo estudiantil	Tiene acceso a redes y/o comunidades de apoyo proporcionadas por la institución para orientar en el uso y apropiación de las TIC en los procesos de	Se fomenta el uso de blog como fuente de interacción en el área del idioma Inglés y Francés, con el objetivo de generar

		enseñanza y aprendizaje	vínculos con otras culturas.
--	--	-------------------------	------------------------------

Fuente: Unidad Educativa Particular Bilingüe Principito & Marcel Laniado de Wind

Elaborado por: El autor.

Anexo 2. Guía de entrevista personal aplicada a docente

Objetivo	Que se evalúa	Pregunta	Resultados
Determinar los conocimientos de la planta docente de la unidad educativa Marcel Laniado de Wind sobre las TICs.	Conocimiento sobre las TICs	En la actualidad ¿Qué beneficios cree usted que aportan las TICs en el ámbito educativo?	Aprendizaje de vanguardia y acceso a información en tiempo real, optimiza el proceso de aprendizaje.
Analizar la perspectiva de los docentes respecto al uso de las TICs en el salón de clase.	Ventajas y desventajas del uso de las TICs	Desde su punto de vista, ¿cuáles son las ventajas y desventajas del uso de las TIC en el salón de clase?	Desventaja: Dinamismo, mal uso del contenido. Ventaja: Monitoreo, acceso a información,

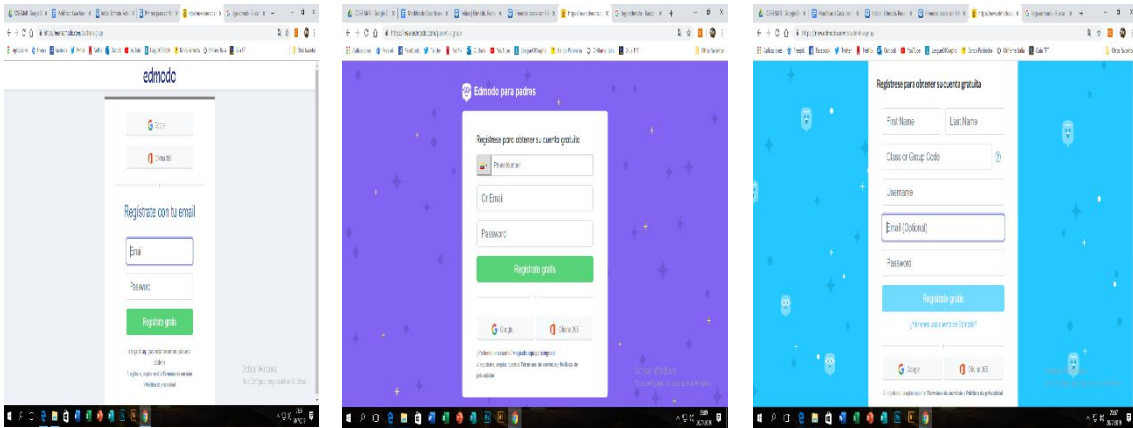
			optimización del aprendizaje.
Identificar las herramientas TICs utilizadas por los docentes de la institución.	Manejo de las TICs	A nivel personal ¿Usted utiliza alguna herramienta tecnológica/informática en el aula de clase? ¿Cuales? ¿Por qué?	Plataformas virtuales de editoriales de libros, con actividades interactivas. Programas de Cambridge
Establecer los factores motivacionales del personal docente/administrativo para el uso de las TICs y aplicaciones digitales.	Motivación de uso	¿Cuáles son los factores que lo/la motivan a usar las TICs o aplicaciones digitales en el contexto de la educación?	Los objetivos que persigue al ser una institución plurilingüe, lo que motiva al desarrollo de estrategias de vanguardia.
Establecer las actividades que se pueden efectuar mediante las TICs en el proceso de enseñanza/aprendizaje.	Actividades	¿Qué tipo/s de actividades con las TICs encuentra útiles, enriquecedoras para realizar con los alumnos?	Foros chat de interacción para mejorar la base en idioma Inglés, Francés. Medir los procesos de aprendizaje de los estudiantes.
Examinar problemas no técnicos de la aplicación de las TICs en el aula.	Problemas sobre la aplicación de las TICs en el aula	¿A qué problemas (no técnicos) se ha enfrentado en la utilización de los medios dentro del aula?	Mala utilización de los equipos por parte de los estudiantes. Sistema de seguridad; bloqueo de páginas inadecuadas.
Exponer el criterio de los docentes y personal administrativo respecto a la integración de las TICs en la educación secundaria.	Criterio de integración de las TICs	En qué aspectos sería necesario incentivar/mejorar en su institución, en relación con la integración de las TICs	Capacitaciones a los docentes, disminuir el tiempo en papel permitiendo acceder a información en tiempo real.
Determinar la aceptación de los estudiantes respecto al uso de las TICs en clases.	Percepción del estudiante hacia el uso de las TICs	En su opinión ¿Cree que los alumnos tienen una respuesta positiva a la hora de usar las TICs en el aula?	La aceptación y respuesta es positiva, se mantienen motivados en aprendizaje, mejora la interacción en el aula.
Exponer la percepción por parte de los docentes referente a la aplicación de herramientas digitales para la enseñanza.	Percepción de los docentes sobre la capacidad de aprendizaje por medio de las TICs	En su experiencia como docente ¿Cree usted que la aplicación de estas herramientas mejora la capacidad de aprendizaje de los estudiantes?	El buen uso de estas herramientas permite el desarrollo de habilidades técnicas y cognitivas, mejora la interacción e incentiva la búsqueda de información.

<p>Definir la integración de las TICs en la educación a través de la visión de los docentes.</p>	<p>Transición hacia herramientas digitales</p>	<p>¿Cómo describiría el papel del docente a partir de la integración de las TICs en la educación?</p>	<p>Es la guía para que las TICs se utilicen de forma óptima, considerando que se vive en una era tecnificada, es por ello que los docentes están a la vanguardia de nuevas herramientas que mejoren los procesos de enseñanza y aprendizaje con la finalidad de captar la atención de los estudiantes y que ellos se sientan motivados e interesados hacia estas herramientas.</p>
--	--	---	--

Fuente: Unidad Educativa Particular Bilingüe Principito & Marcel Laniado de Wind

Elaborado por: El autor.

Anexo 3. Plataforma Edmodo



Nota: formulario docente. Fuente: www.edmodo.com

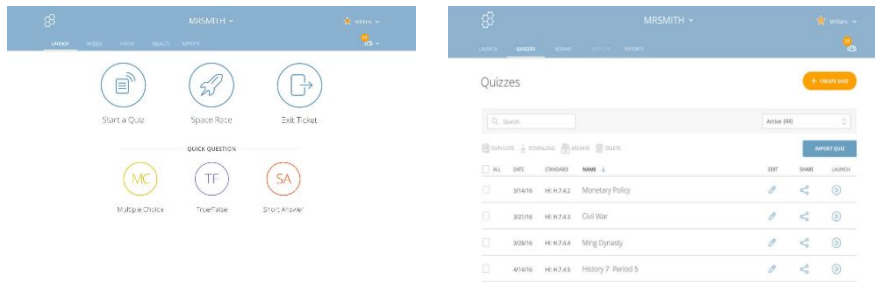
Nota: formulario alumno. Fuente: www.edmodo.com

Nota: formulario padre. Fuente: www.edmodo.com

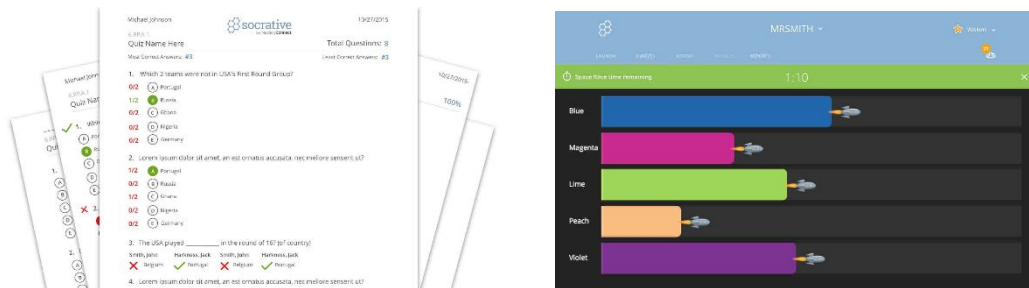


Nota: entorno de acceso a clase. Fuente: www.edmodo.com

Anexo 4. Plataforma Socrative

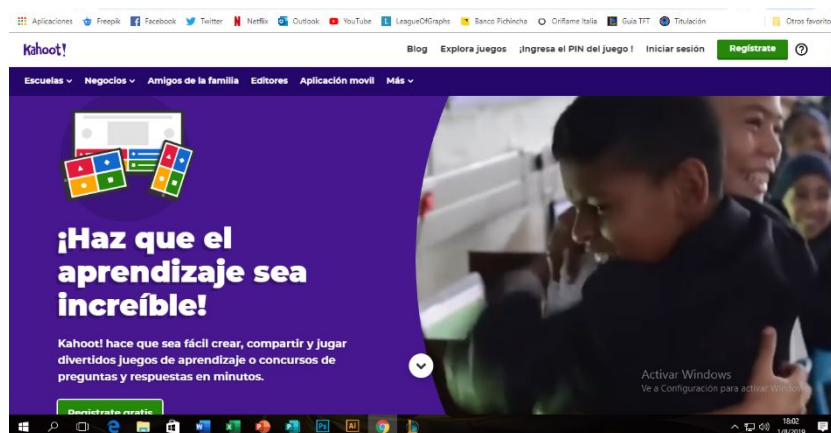


Nota: entorno principal. Fuente: www.socrative.com



Nota: informes y actividades. Fuente: www.socrative.com

Anexo 5. Kahoot!



Nota: página principal de acceso. Fuente: www.kahoot.com