ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADATOULOUSE LAUTREC

PLATAFORMA DIGITAL COMO HERRAMIENTA PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LAS CLASES, DE PROFESORESDE NIVEL SUPERIOR, DE LA CIUDAD DE LIMA METROPOLITANA, 2022

Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller en Dirección y Diseño Gráfico

AUTOR:

NICOL LUCIA CHAVEZ SOLDEVILLA

(0000-0002-0509-3117)

Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller en Dirección y Diseño Publicitario

AUTOR:

JUAN ALEJANDRO MENDOZA HERRERA

(0000-0002-6130-3625)

Asesora

MILAGROS ROCIO MENACHO ANGELES

(0000-0002-9831-2701)

Lima-Perú

Año 2022

23% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 22% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 13% Base de datos de trabajos entregados
- 4% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossr

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	repositorio.ucv.edu.pe Internet	4%
2	revedumecentro.sld.cu Internet	4%
3	coursehero.com Internet	3%
4	core.ac.uk Internet	2%
5	shirleynohelycarima.wordpress.com Internet	2%
6	docplayer.es Internet	1%
7	kupdf.net Internet	1%
8	repositorio.tls.edu.pe Internet	<1%

9	es.scribd.com Internet	<1%
10	Universidad Tecnica De Ambato- Direccion de Investigacion y Desarroll... Submitted works	<1%
11	repositorio.escuelamilitar.edu.pe Internet	<1%
12	mmtzl.blogspot.com Internet	<1%
13	repositorio.unsa.edu.pe Internet	<1%
14	hdl.handle.net Internet	<1%
15	revistas.uis.edu.co Internet	<1%
16	Centro Educativo Particular Mixto Reina del Mundo on 2019-04-04 Submitted works	<1%
17	Universidad Cesar Vallejo on 2016-08-29 Submitted works	<1%
18	Universidad Privada del Norte on 2023-05-02 Submitted works	<1%
19	convencion.uclv.cu Internet	<1%
20	Universidad Catolica de Trujillo on 2020-08-30 Submitted works	<1%

21	prezi.com Internet	<1%
22	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2023-02-12 Submitted works	<1%
23	Quiroz Burgos, Paul Orlando. "Opinión Docente Sobre la Utilidad de una... Publication	<1%
24	Universidad Catolica de Santo Domingo on 2021-10-05 Submitted works	<1%
25	cdn.goconqr.com Internet	<1%
26	doczz.es Internet	<1%
27	repositorio.utelesup.edu.pe Internet	<1%
28	revistahorizontes.org Internet	<1%
29	dropbox.com Internet	<1%

Resumen del Trabajo de Investigación

Según el estudio publicado en Agencia Andina muestra que en el año 2017 de 300 mil estudiantes universitarios alrededor de 50 mil abandonaron sus estudios por temas comointerés vocacional y bajo rendimiento académico.

Actualmente alrededor del mundo el método de enseñanza ha variado, existe un grupo de países que tienen nuevas técnicas y recursos que las emplean al momento de dar una clase, lamentablemente en Latinoamerica aun se mantiene los métodos antiguos de clasemagistral y Perú no es la excepción. Estudiantes de nivel superior sufren de desinterés, desmotivación y bajo rendimiento académico principalmente causado por la influencia que tiene el manejo poco didáctico de la clase por los profesores de nivel superior.

Es por esto que elegimos como tema de investigación el manejo poco didáctico de laclase por profesores de nivel superior en Lima Metropolitana; investigación que está relacionada con la 4ta ODS la cual es “La Educación de Calidad”

Es por ello que proponemos “Arcade” una plataforma digital como herramienta paramejorar el desarrollo de las clases y tiene como objetivo brindar recursos para facilitar y agilizar el proceso de preparación de las clases involucrando más a los estudiantes en ellas.

Palabras clave: Plataforma digital, herramienta digital, desarrollo de clases,didáctica, manejo de la clase, educación de calidad.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen del trabajo de investigación

1. Contextualización del problema 1
2. Justificación… 2
3. Reto de Innovación… 3
4. Sustento teórico… 4
   - 4.1. Estudios previos 4
   - 4.2. Marco teórico… 7
5. Beneficiarios 12
6. **Propuesta de valor** 13
   - 6.1. Propuesta de valor… 13
   - 6.2. Segmento de clientes 14
   - 6.3. Canales 15
   - 6.4. Relación con los clientes 16
   - 6.5. Actividades clave 17
   - 6.6. Recursos clave 18
   - 6.7. Aliados clave 19
   - 6.8. Fuentes de ingreso… 20
7. Resultados 23
8. Conclusiones 25
9. Bibliografía 27
10. Anexos 29

1. Contextualización del Problema

Es muy alta la probabilidad de que los docentes no piensen lo mismo sobre el siguiente refrán: “Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo”. Enrealidad, cuando empezamos a pensar en momentos de nuestra educación, normalmente recordamos todo aquello que realmente nos involucró, por lo cual tuvimos que trabajar y al final se nos quedó impregnado en nuestra mente hasta ahora. Es por ello que, los profesores,deberían pensar en formas y estrategías para llevar a cabo con el fin de que los estudiantes realmente se involucren en las clases. Sin embargo, son muchas las veces que dicen o se escuchan las siguientes palabras entre profesores: “Los alumnos son cada vez más pasivos. No hay manera de hacerles participar”.

A la actividad donde una persona traspasa sus conocimientos hacia otra persona mediante una explicación la cual llamamos clase también se le suele llamar “Clase Magistral.” Según lo que definen (Walter y Mackeachie, 1967) “*La clase magistral ha sido descrita como el proceso en el que los apuntes del profesor pasan a ser de los alumnos, sin haber pasado por la mente de ninguno de ellos.*” Desde otro punto de vista, según Cooper ySimonds (1999) “*La clase magistral consiste fundamentalmente en compartir información, y su propósito principal es afianzar una clara comprensión de los conceptos presentados.*”

En esta segunda interpretación de la clase se menciona que es posible que no sea eldocente el único quien brinde la información y, al referirse a la comprensión de los conceptos, se da importancia al proceso de aprendizaje. Lamentablemente por mucho tiempo la educación ha ido más de la mano de la primera interpretación de clase, esta ha sido implementada en el sistema de muchas universidades. No cabe duda de que este descuido de la clase universitaria es debido al mal desarrollo de ella y de la poca o nula

formación pedagógica del personal docente universitario, especialmente de los docentes quepiensan que su deber es la simplemente transmisión de información.

Este tipo de educación desencadena en el estudiante, desmotivación y falta de interés, esto se pudo comprobar gracias a un estudio de Agencia Andina (2017) donde indicaron que en una proyección de 300 mil estudiantes universitarios, aproximadamente entre 40 mil y 50 mil abandonaron sus estudios universitarios de ese año por falta de interésvocacional, mal rendimiento académico entre otras razones personales.

Este problema no es ajeno en el Perú ya que según investigaciones realizadas en universidades peruanas como la UCV (Universidad César Vallejo) y la UPC (Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas) el 59% de su alumnado se siente desmotivado al asistir a sus clases.

El desarrollo de las clases ha cambiado en gran parte a lo que en un pasado se tenía acostumbrado. En la actualidad existe la iniciativa del profesorado a aventurarse en usar material educativo tecnológico brindando una mejor educación y dando más posibilidades a los docentes de crear contenido educativo que antes era impensable. Sin embargo, a pesar detener las TIC de su lado, hay un grupo grande de docentes que no logran conectar con sus estudiantes, esto debido a que si bien es cierto han adaptado el uso de material tecnológico a su clase, lo han hecho de una forma que no motiva o no llama la atención del estudiante utilizando lo más básico de lo que se podría crear al usar las TIC, esto ocasionado por problemas que tenga el docente con el entendimiento del material tecnológico o la falta de tiempo para la preparación de la clase, por lo que es normal y más aún en el nivel superior que haya grupos de estudiantes desmotivados y sin ganas de asistir a sus clases.

Teniendo en cuenta lo anterior redactado sobre el problema y según nuestras investigaciones, encuestas, observaciones y entrevistas hemos concluido que la causa de estaproblemática es la falta de tiempo de los docentes en el proceso de preparar una clase,

debido a esto nos vemos en la necesidad de solucionar este problema por lo que partiendo delas carreras de Dirección y Diseño Publicitario y Gráfico planteamos **“Arcade”, una plataforma digital** que tendrá la función de ser un servicio donde el profesor podrá utilizar como herramienta para agilizar su proceso de preparación de la clase, logrando estructurar su clase de una manera más fácil y en menos tiempo, e involucrando más a sus estudiantes con dinámicas o experimentos que podrán ver, inspirarse o usar en sus clases.

Arcade, plataforma digital y **el desarrollo de las clases** se complementan ya que por un lado los profesores de nivel superior no suelen ser solo docentes, sino ejercen otra profesión relacionada a la carrera que estudiaron por lo que constantemente les cuesta y les toma mucho tiempo poder preparar una clase eficaz y cumplir con el trabajo a la par por lo cual Arcade sería una nueva herramienta con la cual se pretende lograr que a los profesores les tome menos tiempo el proceso de preparación de una clase. Por otro lado, los estudiantesse suelen aburrir en clases que solo se limiten a leer una presentación, dejar alguna práctica o sólo explicación por lo cual Arcade sería un herramienta que pueda involucrar más a los estudiantes en la clase con el contenido de la plataforma.

La recolección de información sobre el desarrollo de las clases y la ausencia de didáctica en ellas concluye en que actualmente los estudiantes del nivel superior no se encuentran tan satisfechos con las clases que reciben causando desinterés, desmotivación, estrés, hasta incluso deserción de la carrera y profesores de nivel superior de instituciones públicas y privadas que no tienen el tiempo necesario para poder preparar una clase eficazya que al no solo ejercer la labor de docencia el tiempo con el cuentan no les alcanza. Se busca que los profesores puedan agilizar su proceso de preparación de sus clases y que se pueda involucrar más a los estudiantes en la clase.

2. Justificación

Esta investigación servirá para poder dar a conocer el motivo por el cual los profesores tienen un desarrollo poco didáctico en sus clases. Tendremos como principales beneficiarios a los docentes y estudiantes de nivel superior, ya que por un lado los docentes podrán disfrutar del tiempo importante que sacrificaban al preparar una clase de calidad y poder invertirlo en otra actividad y los estudiantes ya que podrán involucrarse más en las clases logrando que conecten mejor con el docente y el tema que se esté desarrollando, prestando más atención a la clase y mejorando su aprendizaje.

Psicólogos de la educación y especialistas en la enseñanza tales como (Bonwell yEison, 1991) y (Johnson y Smith, 1991) recalcan la importancia de involucrar de forma activa a los estudiantes en el proceso educativo.

Al involucrar a los estudiantes en la clase se logra una comprensión más profunda delos conceptos de la asignatura. Trabajan con los conceptos a los niveles cognitivos más elevados, además durante la sesión los estudiantes dedican más tiempo a comprender y entender los conceptos, es decir a lograr que las ideas funcionen, en lugar de copiar al pie dela letra lo que el profesor está diciendo **(Salemi, 2002).**

Al crear "**Arcade"** buscamos resolver problemas como por ejemplo la falta de tiempo que tienen algunos profesores al preparar sus clases debido a que cuentan con 2 omás responsabilidades, el aburrimiento de los estudiantes en las clases, el cambio o la deserción de alumnos de sus carreras universitarias y entre otras más que pueden ser consecuencias de los problemas ya mencionados.

Esta investigación podrá servir para revisar, desarrollar o apoyar cualquier teoría sobre el tema abarcado con el fin de generar una reflexión acorde a la información que se

obtenga mediante los resultados del estudio. En esta investigación se sugieren ideas, recomendaciones o hipótesis para poder apoyar en la realización de futuros estudios.

3. Reto de innovación

Nuestra solución planteada es "**Arcade**", plataforma digital como recurso didáctico para mejorar la motivación, de los estudiantes de educación superior, de la ciudad de Lima Metropolitana, 2022. para poder cumplir el reto de innovación de una manera eficaz, nos planteamos la pregunta:

3.1. Pregunta General

¿Sobre qué aspectos y características podríamos implementar mejoras en **"Arcade"** con el fin de mejorar su eficacia y mejorar el desarrollo de las clases de profesores de nivel superior de la ciudad de Lima Metropolitana,2022?

3.1.1. Preguntas Específicas

- ¿Qué características debe tener el contenido de **"Arcade"** para mejorar en el desarrollo de clases, de profesores de nivel superior de la ciudad de Lima Metropolitana,2022?
- ¿Cómo se debe diseñar **"Arcade"** para mejorar en el desarrollo de clases, de profesores de nivel superior de la ciudad de Lima Metropolitana,2022?
- ¿Cómo evaluar la efectividad de **"Arcade"** para mejorar en el desarrollo de clases, de profesores de nivel superior de la ciudad de Lima Metropolitana,2022?
- ¿Que se debe implementar **"Arcade"** para mejorar en el desarrollo de clases, de profesores de nivel superior de la ciudad de Lima Metropolitana,2022?

3.2. Objetivos General

Mejorar el desarrollo de las clases de profesores de nivel superior de Lima Metropolitana a través de un servicio que agilice el proceso de preparación de las clases y que involucre más al estudiante en las clases.

3.2.1. Objetivos específicos

- Determinar qué características tendrá que tener el contenido de la plataforma digital "**Arcade**" como herramienta para mejorar el desarrollo de clases de profesores de nivel superior, de la ciudad de Lima Metropolitana, 2022.
- Diseñar el contenido adecuado de la plataforma digital "**Arcade**" como herramienta para mejorar el desarrollo de clases de profesores de nivel superior, de la ciudad de Lima Metropolitana, 2022.
- Evaluar la efectividad de la plataforma digital "**Arcade**" como herramienta para mejorar el desarrollo de clases de profesores de nivel superior, de la ciudad de Lima Metropolitana, 2022.
- Implementar mejoras necesarias tras evaluación de la plataforma digital "**Arcade**" como herramienta para mejorar el desarrollo de clases de profesores de nivel superior, de la ciudad de Lima Metropolitana, 2022.

4. Sustento teórico

4.1.Estudios previos

Antecedentes nacionales

Camillo, Cueva & Vargas. (2020). **En su tesis "Trabajo cooperativo y aprendizaje significativo en Matemática en estudiantes universitarios de Lima."** Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú. El objetivo de la investigación fue establecer la relación que existe entre el trabajo cooperativo y el aprendizaje significativo en los estudiantes de la asignaturade Matemática Básica de la Facultad de Derecho y Ciencias Sociales del I ciclo de una

universidad de Lima. Se utilizó una metodología de tipo descriptivo-correlacional, no experimental, transversal. La población fue de 150 estudiantes, siendo una muestra probabilística de 108 estudiantes. Fueron dos instrumentos: un test para el trabajo cooperativo constaba de 10 ítems, relacionado a la interdependencia positiva, interacción, responsabilidad individual y grupal, habilidades interpersonales y grupales y evaluación grupal; y otro test del aprendizaje significativo con 15 ítems, referido a los conocimientos previos, motivación y material didáctico. Los resultados del contraste de la hipótesis indicaron que entre el trabajo cooperativo y el aprendizaje significativo existe una relación baja, pero muy significativa. El trabajo cooperativo está estadísticamente asociado al aprendizaje significativo. Aldape (2008) encontró que la motivación y el material didáctico favorecen e impulsan las labores eficaces y efectivas que realiza el estudiante. La comprobación de la relación entre el trabajo cooperativo y el aprendizaje significativo constituye un hallazgo importante para el personal de las instituciones universitarias porquepermite implementar estrategias colaborativas en el plan de estudio, sílabo y sesión de aprendizaje. Consideramos que con lo mencionado por el autor apoya nuestra idea de crear **"Arcade"** ya que en los resultados mencionó que existe una relación baja pero significativaentre el trabajo cooperativo y el aprendizaje significativo y que además, según Aldape la motivación y el material didáctico favorecen a las labores que cumple el estudiante. Una delas metas de **"Arcade"** es poder brindar contenido al docente con el cual podrá realizar trabajos cooperativos entre los estudiantes que pueda mejorar su aprendizaje, además, con este contenido también el docente podrá involucrar más al estudiante en la clase pudiendo mejorar su aprendizaje significativamente, por tanto se considera que la propuesta y los objetivos del presente informe de investigación es viable.

Chauca. (2018). **En su tesis "Aplicación del enfoque CLIL (Content and Language Integrated Learning) para mejorar la motivación y el aprendizaje del idioma inglés en la Escuela Profesional de Ingeniería Geológica, Arequipa 2017".** Universidad Nacional de San Agustín - Unidad de posgrado de la facultad de filosofía y humanidades, Perú. El objetivo de la investigación fue potenciar el grado de motivación, conrespecto al aprendizaje del idioma inglés, de los alumnos de la escuela profesional de Ingeniería Geológica a través del enfoque CLIL. El diseño de la investigación fue cuasi experimental y la muestra de estudio estuvo conformada por: Alumnos oscila entre los 20 y 25 años, se trabajó con 59 alumnos. Esta investigación **concluye** en el nivel de motivación de nuestros alumnos en cuanto al aprendizaje del idioma inglés ha mejorado con la aplicación del enfoque CLIL esto se puede observar en el trabajo que realizan en clase, en el desarrollo de sus actividades, la participación en clase, y en la asistencia a clases que es el 98%. Sin embargo hay que recalcar que la mayoría de nuestros alumnos no tienen hábitos deestudio, es decir el aprendizaje solo se da en la clase mas no repasan en casa y solo estudian un día antes del examen. En cuanto a la práctica pedagógica, la investigación realizada nos dio a conocer que muchos de nuestros alumnos consideran que se les debe asignar más actividades para desarrollarlos en casa y también que requieren practicar la parte auditiva.

Con la aplicación del enfoque CLIL se ha mejorado la motivación y el aprendizaje del idioma inglés, como se aprecia en la transcripción de las preguntas abiertas de nuestros informantes. Por lo comentado anteriormente se considera que los resultados y conclusionesa las que llega el autor afirma que es útil para nosotros ya que fortalece nuestra idea para realizar "**Arcade**", dado que el autor menciona que con el enfoque CLIL se mejora la motivación y aprendizaje en el estudiante. Este enfoque, de una manera no directa, tambiénes implementado de en "**Arcade**" ya que es un tipo de educación basado en vocabulario y temas sobre la carrera profesional que cursan los estudiantes, esto es un

método de

enseñanza que al complementarlo con algún recurso didáctico podrá involucrar más al estudiante en la clase, pudiendo mejorar su motivación de tal manera que su aprendizaje seacada vez mejor. Por lo tanto se considera que la propuesta y los objetivos del presente informe de investigación es viable.

Gomez. (2022). **En su tesis: "Programa sobre gamificación para mejorar la motivación académica en estudiantes de odontología de una Universidad Pública de Tacna*, 2021."*** Universidad César Vallejo, Lima, Perú. El objetivo principal de la investigación fue demostrar la diferencia significativa tras la aplicación de un programa de gamificación para mejorar la motivación académica en estudiantes de la escuela profesional de odontología de una universidad pública de Tacna, 2021. Se consideró un enfoque cuantitativo, diseño cuasi experimental de corte longitudinal. La población con la que se contó para la investigación estuvo conformada por 28 estudiantes del segundo año de la asignatura de Histología General y Estomatológica, de la escuela profesional de Odontologíade una universidad pública de Tacna. Se empleó un cuestionario tipo Likert, en cual consisteen la formulación de preguntas, mediante la utilización de dispositivos virtuales, que están relacionadas a hipótesis de investigación. Para la validación de contenido contó con la participación de cinco jueces expertos con vasta experiencia en variables psicológicas asociados a aspectos académicos, Seguidamente se impartió una prueba piloto en 28 estudiantes, con el fin de obtener críticas referidas a la redacción de la escala, en la que se permitió incluir un pequeño ajuste de algunos ítems, sin alterar su sentido. Una vez obtenidala información, resultado del adecuado uso del instrumento propuesto para el presente proyecto, se procedió a trasladar la información del aplicativo a una hoja de cálculo en Exceldonde se ordenó los datos hallados, para posteriormente procesarlo en el programa SPSS v.16, lo cual permitió la confección de tablas y gráficos, que facilitó el análisis descriptivo

de la variable dependiente, mediante la distribución de frecuencias. Existe diferencia significativa en la variable motivación académica, ,en la dimensión motivación intrínseca, en la dimensión motivación extrínseca y en la dimensión desmotivación, entre los grupos experimental y de control conformados por estudiantes odontología de una universidad pública de Tacna. Posee vínculo con nuestra investigación ya que tiene como tema principal la motivación y el aprendizaje de los estudiantes, **"Arcade"** tiene como objetivo poder involucrar más al estudiante en la clase, conectando con él y pudiendo lograr un aumento ensu motivación y aprendizaje . Esa investigación también menciona que la innovación en la práctica docente es considerada un factor clave para el éxito en el proceso enseñanza, lo cualrefuerza nuestra investigación ya que **"Arcade"** busca apoyar al docente con dinámicas y experimentos con el fin de innovar en las clases. Finalmente obtuvieron que existe dicha diferencia después de la aplicación de un programa gamificado, lo cual reafirma que nuestrasolución es viable para nuestro problema.

Antecedentes internacionales

(Garcia et al., 2021). **En su tesis: "Histoweb: una herramienta educativa para la enseñanza de Historia de Cuba en ciencias médicas."** Universidad de Ciencias Médicas de Villa Clara. Facultad de Ciencias Médicas de Sagua la Grande. Departamento de Historiay Departamento de Posgrado e Investigaciones. Villa Clara. Cuba. El objetivo de la investigación es diseñar un sitio web para la enseñanza de Historia de Cuba, en vínculo con la historia local y de las ciencias médicas del municipio Sagua la Grande en la formación delos profesionales de la salud. Su diseño de estudio fue observacional, descriptivo y cuasi experimental. La población estuvo constituida por 97 estudiantes de segundo año de la

carrera de Medicina y 7 profesores de la disciplina Historia de Cuba. La muestra, en el caso de los estudiantes, se realizó por un muestreo no probabilístico homogéneo a un grupo que recibe la asignatura, un total de 25. Se emplearon métodos teóricos: análisis-síntesis, inducción-deducción, histórico-lógico y modelación. Ellos permitieron la sistematización delas principales ideas alrededor de la problemática que se aborda, la detección de la situación problémica y los factores influyentes, la interpretación de la información obtenida y arribar aconclusiones, a partir de las cuales se diseñó el sitio web para el perfeccionamiento del proceso enseñanza aprendizaje de la disciplina Historia de Cuba; también fueron empleados para efectuar las valoraciones necesarias en los diferentes momentos de la investigación. En el nivel empírico se emplearon diversos métodos y técnicas, los que permitieron la recopilación de información necesaria y la determinación de necesidades y posibilidades existentes en los sujetos investigados, entre ellos: Análisis documental, Ministerio de Educación Superior, Observación participante, Entrevista grupal a estudiantes, Entrevista a docentes, Cuestionario a especialistas, Triangulación, Análisis porcentual. El diseño del sitioweb Histoweb constituye una herramienta educativa para la enseñanza de Historia de Cuba en ciencias médicas; permite a los alumnos y docentes consultar documentos únicos acerca de la historia local y de la salud pública del municipio en soporte digital, además compila una amplia bibliografía obtenida con la ayuda de diferentes fuentes históricas que ayuda al desarrollo de la enseñanza de la clase. *Teniendo en cuenta lo mencionado por el autor apoyanuestra idea de crear* ***“Arcade”*** *ya que el autor concluyó que la herramienta web HistoWeb permite tener acceso a contenido que ayuda al desarrollo de la enseñanza de la clase. Uno de los objetivos de****“Arcade”*** *es poder brindar contenido al docente con el cual podrá podrámejorar el desarrollo de la enseñanza de la clase. Por tanto se considera que la propuesta ylos objetivos del presente informe de investigación es viable.*

4.2. Marco teórico

Hay que tener en cuenta algunas definiciones sobre nuestra variable dependiente ynuestra variable independiente para un mejor entendimiento de la investigación.

4.2.1. Plataforma digital

Una plataforma digital es un sistema que permite la ejecución de diversas aplicaciones bajo un mismo entorno, dando a los usuarios la posibilidad de acceder a ellas a través de internet. Esto quiere decir que, al utilizar una plataforma digital, el usuario no debe estar en un espacio físico determinado,sino que sólo necesita contar con una conexión a la web que le permita ingresar a la plataforma en cuestión y hacer uso de sus servicios. **(Porto & Gardey, 2013)**.

A este punto de vista podemos agregar la definición de **(Pardo, 2009)** que define a las plataformas digitales como "una propuesta flexible, individualizada e interactiva, con el uso y combinación de diversos materiales, formatos y soportes de fácil e inmediata actualización".

Según **(Fernández, 2013)** toda plataforma digital de aprendizaje posee herramientas básicas como son: foros, correo electrónico, charlas, pizarrasinteractivas compartidas en tiempo real. Este tipo de herramientas se han venido usando en el ámbito docente, aunque con el paso del tiempo han proliferado principalmente por el interés del profesor en introducirlo en sutarea diaria. Una de las ventajas que nos proporcionan las plataformas

digitales es contar desde un primer momento con todas estas herramientas enun lugar común para poder utilizarlas en cualesquiera de los cursos que queramos diseñar para nuestra intranet o haciéndola visible en la red global.

i. Importancia de la plataforma digital

Las plataformas virtuales ha producido cambios significativos en la educación, que producen nuevas formas de transferencia del conocimiento ya que por medio de las tecnologías de información y comunicación se van creando nuevos paradigmas en el proceso de enseñanza aprendizaje, en donde la sociedad hace uso intensivo de todos los medios tecnológicos y aplicaciones informáticas que reducen el tiempo de las actividades que hace décadas era complicadoen su proceso y desarrollo.

Se pretende por medio de esta investigación definir la importancia deluso de las plataformas virtuales, ya que su utilización improvisada produce pérdida de interés en los estudiantes y una herramienta sin importancia en los docentes.

En los salones de clases en la práctica se sigue aplicando como eje central la evaluación, por eso actualmente se está incursionando en laenseñanza mixta, que no solo se hace énfasis en la evolución, sino también, que los estudiantes sean capaces de construir conocimientose involucrarse activamente en el proceso de enseñanza aprendizaje. **(Barrera & Guapi, 2018)**

ii. Plataforma digital como herramienta

Según lo que comenta **(Pardo, 2009)** Las plataformas digitales o entornos de aprendizaje tienen la función de crear, administrar y gestionar demanera más flexible los contenidos vía Internet. La incorporación de estas plataformas en el ámbito educacional, no sólo debe centrarse en la inclusión de los materiales educativos, sino también en el trabajo colaborativo que fomentan estos entornos, así como las habilidades didácticas que podamos generar con su aplicación. Estos espacios disponen de diferentes tipos de herramientas: de contenidos, de comunicación y de evaluación y seguimiento. Todas ellas son imprescindibles para el aprendizaje educativo ydidáctico de los alumnos, permitiéndonos crear nuestros propios contenidos adaptados a unos objetivos, procedimientos y resultados definidos, y colaborando con otros usuarios que nos permitan profundizar en el concepto de formación colectiva. Por otro lado, las herramientas de comunicación tanto entre profesor y alumno como entre usuarios, propician la retroalimentación y la interactividad, que se estimulan a través wikis, blogs, foros, etc.

b. Herramienta

Una herramienta es un instrumento que permite desarrollar ciertos trabajos. Estos objetos fueron diseñados para facilitar la realización de una tarea mecánica que requiere del uso de una cierta fuerza. No obstante, no hay que pasar por alto tampoco que en el ámbito más coloquial se utiliza el término herramienta con una gran variedad de significados. Así, se suele emplear como sinónimo de arma blanca, de los cuernos de algunos animales o inclusode los dientes.Más usos que tiene la palabra que nos ocupa son los que posee

dentro del ámbito económico, empresarial y financiero. En este caso, se emplea aquella con el claro propósito de hacer mención a los instrumentos, tangibles o intangibles, que se poseen para poder llevar a cabo un proyecto ypara conseguir unos resultados concretos. **(Pérez & Merino, 2010)**.

Según lo anteriormente mencionado, una herramienta hoy en dia puede ser intangible o tangible por lo cual su concepto ha sido adaptado a varios ámbitos como la educación. Las herramientas educativas son programas que permiten a los docentes la elaboración de sus propios contenidos digitales, ya sea para la creación de los mismos por medio de un programa o ya sea directamente del internet. **(Garcia & Pilamala, 2015)** A esta definición podemos agregar que, las herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes son aquellos programas de software que propician el aprendizajeactivo y colaborativo, simplifican las tareas de aprendizaje y junto con los repositorios constituyen un acervo que evita a los docentes preparar material que ya existe en la red, constituyen así, una herramienta de gestión del tiempo.**(Carcaño, 2021)**.

c. Desarrollo de clases

Según **(Fidalgo, 2016)** Es un método docente que básicamente consiste en la transmisión de información (o conocimiento) por parte del profesorado al alumnado de forma unidireccional. Dicho de otra forma, el profesor habla y el alumnado escucha (o intenta escuchar). A esta definición se puede añadir que; La clase, entendida como el contexto donde se produce la interacción del docente y de los educandos, y de estos entre sí, sea o no de manera formalen un aula, con el propósito de dar cumplimiento a objetivos trazados,

posibilita la formación integral de los estudiantes. El proceso de enseñanza-aprendizaje se materializa, con toda su riqueza y diversidad, en sudesarrollo, en cualquier sistema educativo. **(Hernández e Infante, 2011)**. Enel nivel universitario se requiere que la clase evidencie la creatividad del docente para motivar a los estudiantes por el estudio, la ampliación de sus conocimientos, la participación activa en su adquisición y el establecimiento de sus nexos con la futura profesión. Las razones expuestas hacen que en el presente trabajo se tome como centro de atención esta forma de organizacióndel proceso, teniendo consciencia de la necesidad de su mejora constante. **(Hernández e Infante, 2017)**

i. **Estrategias para el desarrollo de la clase**

Las estrategias en clase son el conjunto de métodos y técnicas que seutilizan para alcanzar o lograr un objetivo. De igual forma las estrategías proporcionan información, orientación, apoyo y motivación para lograr dichos objetivos. Así mismo, las estrategias didácticas pueden dividirse en dos ámbitos:

Estrategias de enseñanza: Son diseñadas y propuestas por el profesor en su planeación. Algunos ejemplos son: discusiones guiadas, analogías, mapas conceptuales, cuadros de doble columna,aprendizaje basado en problemas, entre otros.

Estrategias de aprendizaje: Son las que emplea el propio alumno para aprender, aunque es necesario que el docente siga de cerca su usoconsciente, apoyándose acerca de cuándo y cómo emplearlas, promoviendo la autorregulación. Algunos ejemplos son: búsqueda de

información, toma de notas o apuntes, inferencias, investigación, elaboración de mapas conceptuales, entre otras **(Guerrero, 2020)**.

ii. La ausencia de didáctica en clase

La didáctica amplía el saber pedagógico y psicopedagógico aportandolos modelos socio-comunicativos y las teorías más explicativas y comprensivas de las acciones docentes-discentes, ofreciendo la interpretación y el compromiso más coherente para la mejora continua del proceso de enseñanza-aprendizaje. **(Medina y Salvador,2009)**. En pocas palabras hay que tener en cuenta que la didáctica tiene un campo de estudio en específico el cual es la enseñanza, y brinda, métodos, técnicas, estrategias y recurso a favor del docente con el único fin de poder trasmitir un buen aprendizaje.

La ausencia de la didáctica en una clase explica parte de los desatinos,superficialidades, rutinas e incertidumbres en la mayoría de los profesores. Ausencia percibida y reclamada permanentemente por susdestinatarios: los estudiantes. Esto se explica a partir de cuatro actitudes del docente y de las propias universidades.

- Existen ciertas reticencias del propio profesorado universitariopara reconocerla como piso teórico de envergadura y para comprender que para enseñar no basta con saber la asignatura.
- Persiste un descuido investigador por parte de quienes tienen ala enseñanza como profesión.
- Poca reflexión y divulgación didáctica en este ámbito.

- Escaso interés institucional de convertir la enseñanza superioren un verdadero proceso científico.
- Esta ausencia de la didáctica como teoría global y como práctica de la enseñanza, justifica gran parte de los cuestionamientos que se le hacen al ser, hacer y evaluar del docente en el aula y, más aún, a los resultados de su trabajo, específicamente porque las políticas educativas, fines de la educación, desafíos del contexto y los modernos planteamientos curriculares no logran materializarse en el aulade clase con el éxito esperado. **(Damaris. H, 1999).**

5. Beneficiarios

Tendremos 2 beneficiarios los cuales serán impactados con el reto de innovación:

Docentes de nivel superior

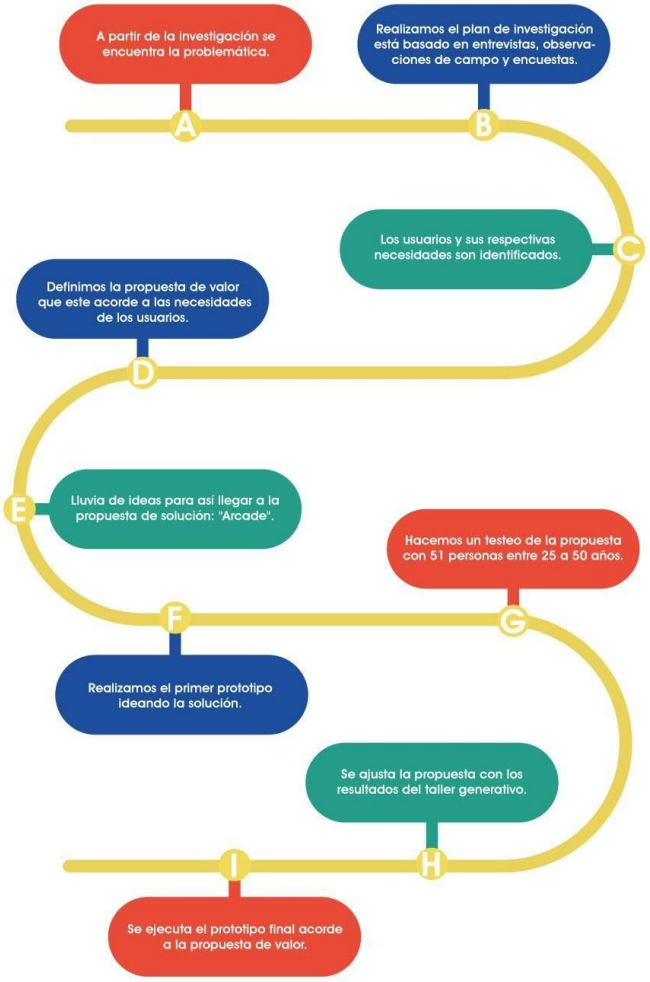
En la actualidad existen 2 tipos de profesores, los que les gusta enseñar y los que les apasiona enseñar. el primer grupo de docentes son personas que cumplen con el desarrollo de la clase pero no salen de la estructura común de una clase magistral, esto es debido a quesi bien algunos tienen la intención de innovar, el tiempo que tienen para preparar su clase noes suficiente y desisten en intentarlo porque creen que sería en vano. Por otro lado el segundo grupo de docentes, también tienen esta dificultad pero por amor a enseñar y la satisfacción de poder entregarle una educación de calidad a sus estudiantes, a pesar de no tener tiempo prioriza su clase y la prepara creando contenido, recursos y material innovadorcon el fin de poder involucrar más al estudiante en la clase y así conseguir una mejor recepción de la información. **“Arcade”** daría agilidad a este proceso de preparación de la

clase y así todos los docentes tendrán a la mano una herramienta que facilite el innovar enlas clases y se pueda conectar más con los estudiantes.

Estudiantes de nivel superior

El proceso de estudiar una carrera profesional debería ser ameno ya que es por lo general es lo que el estudiante desea dedicarse en su vida y lo hará con gusto pero lamentablemente no es así, según nuestras investigaciones los estudiantes de nivel superior,con una edad entre 17 y 25 años, tienen problemas de desmotivación, desinterés y bajo rendimiento académico. Una de las principales causas es debido a que los profesores tienenun manejo poco didáctico de las clases generando, aburrimiento, estrés y frustración en los estudiantes desencadenando todos los problemas mencionados en un inicio. Con **"Arcade"**los profesores tendrán la posibilidad de contar de una manera rápida con recursos que involucren y conecten con los estudiantes para que así tengan un mejor aprendizaje y disfruten el proceso de estudio de su carrera universitaria.

6. Propuesta de Valor



6.1. Propuesta de valor

a. Primero realizamos una investigación sobre nuestro tema el cual era “La educación de calidad en el nivel superior, en Lima Metropolitana" y encontramos que un problema recurrente era el “Manejo poco didáctico delas clases por profesores de nivel superior en Lima Metropolitana”.

b. Una vez teniendo en cuenta nuestro problema decidimos realizar encuestas, talleres de observación y entrevistas con el fin de entender con mucha más profundidad el problema en sí.

c. Llegamos a la conclusión que nuestros actores centrales son los docentes y los estudiantes de nivel superior. Realizamos 2 arquetipos de docentes y 2 arquetipos de estudiantes donde identificamos cuáles serían sus principales necesidades. Los docentes necesitan facilidades para preparar su clase y poderles dar un buen manejo, por otro lado los estudiantes necesitan involucrarse más en la clase.

d. Teniendo en cuenta todo lo mencionado anteriormente, realizamos nuestra propuesta de valor la cual es "Brindar recursos para agilizar y facilitar el proceso de preparación de una clase, involucrando más a los estudiantes en ella".

e. Realizamos una lluvia de ideas para poder idear un producto o servicio que contenga nuestra propuesta de valor y concluimos que una plataforma digital sería la mejor opción y la llamamos **"Arcade".**

f. Realizamos talleres para validar la utilidad que tendría que tener el contenido de nuestra plataforma digital **"Arcade"**.

g. Logramos testar nuestra plataforma para medir su nivel de utilidad y que tan fácil era de usar para nuestro público.

h. Tras un taller junto a estudiantes y docentes se debatió la usabilidad de la plataforma y sobre las características que tendría que tener el contenido de la plataforma.

i. Con todos los resultados de talleres y encuestas anteriores realizamos los cambios respectivos en el diseño y estructura de la plataforma digital **“Arcade”**.

6.2.Segmento de clientes

Directos

Profesores de nivel superior en Lima Metropolitana. Es a ellos a quienes nos estaremos dirigiendo directamente, a quienes les venderemos nuestro servicio, el tipode comunicación que utilizaremos está orientada hacia ellos.

Centrales

Estudiantes de nivel superior en Lima Metropolitana. Aunque no sean los clientes con los que nos comunicaremos directamente y compraran nuestro servicio, estos podrán disfrutar de los efectos posteriores cuando **“Arcade”** esté funcionando.

Indirectos

Instituciones educativas de nivel superior y padres de familia. Este público no disfrutaría directamente del servicio pero si le interesa que este servicio funcione y brinde beneficio al público central y directo.

6.3. Canales

Para hacer llegar a nuestros consumidores nuestro servicio, planteamos un sistema dedifusión en el cual, como primer paso utilizaremos principalmente la publicidad en redes sociales como Facebook, Instagram y Youtube sobre nuestro web. Además de emailings a un público reducido y como segundo paso se realizaron talleres o charlas en universidades o institutos hablando sobre la importancia de la implementación de las dinámicas en las clases y por qué se debe de darle importancia a ello.

6.4. Relación con los clientes

Buscamos que nuestra relación con el cliente sea amable, formal y humana ya que queremos transmitir que entendemos su problema y que hemos ideado y llevado a cabo una solución ideal, dándole todo lo que necesita saber de una manera transparente. Además, queremos hacerles saber que los apoyaremos en todo momento y que incluso sentirán el sentimiento de pertenencia al ser parte de la comunidad de **"Arcade"**.

6.5. Actividades clave

Para llevar a cabo nuestro servicio necesitamos completar los siguientes pasos:

- Diseñar y programar la plataforma **"Arcade"** en su totalidad
- Comprar el dominio, la base de datos y registrar la marca en Indecopi.
- Desarrollar junto con expertos en educación, psicología y didáctica las dinámicas, experimentos o actividades recreativas que contendría la plataforma.
- Desarrollar la campaña publicitaria digital que le llegaría a nuestro consumidores para que conozcan nuestro servicio.
- Una vez nuestra plataforma esté en funcionamiento, tendremos que contratar personal para el mantenimiento de la página y personal de soporte técnico para atender cualquier duda de los usuarios.

6.6. Recursos clave

Como recursos clave necesitamos:

- Diseñadores y programadores para el desarrollo de la plataforma.
- El dominio, base de datos y registro de marca.
- Comunicación con expertos en educación, psicología y didáctica.
- Publicistas para el desarrollo de la campaña publicitaria digital.
- Personal de soporte técnico y mantenimiento de la plataforma.

- Computadoras
- Internet

6.7. Aliados clave

Para generar el contenido de nuestra plataforma necesitamos la ayuda de ciertos aliados que son:

- Expertos en educación.
- Psicólogos.
- Expertos en didáctica.
- Agencias de publicidad.
- Influencers educativos para los talleres y publicidades.
- Universidades e institutos que quieran utilizar nuestra plataforma como ventana para su publicidad.
- MINEDU por si quiere utilizar la plataforma como ventana para publicidaddel estado.

6.8. Fuente de ingresos

Las fuentes de ingresos en su totalidad se obtendrán de dos formas, la primera, mediante suscripción al servicio, el cual contará con 4 niveles teniendo como precio inicial de S/. 32.50, Además, la segunda manera será mediante suscripción mensual por publicidad de marcas afiliadas o relacionadas a la educación en la plataforma.

7. Resultados

Se realizó encuestas a 31 docentes de nivel superior, para validar la utilidad según su perspectiva, se les explicó previamente de que se trataba el proyecto y cada actividad dentro de él para poder obtener sus respuestas.

El 64,5% conocen entre una y dos plataformas virtuales que ayudan al desarrollo y agilización de las clases, pero también, casi el 20% no conoce ni una de estas.

El 93.5% considera que la propuesta de "Arcade" como plataforma digital podría ser entre bueno y muy bueno al influir positivamente en las clases de los docentes.

Al poner en actividad esta plataforma digital, también pudimos validar que, el 77.4% confía que podría usar entre dos y tres actividades recreativas en sus clases y el 9,7% usaría de cuatro a más.

Según los profesores encuestados, el 83.9% afirmaron que el uso de esta plataforma ayudaráa integrar más a los alumnos en las clases, haciéndolos más protagonistas en el aprendizaje. Esta plataforma virtual sería considerada de gran ayuda para los docentes al momento de lapreparación de sus clases, siendo aprobada por un 71% de los encuestados con un sí,mientras que el 29% restante no estaría tan seguro con un tal vez.

Como resultado final y entendiendo completamente la plataforma digital, los docentes encuestados catalogaría como buena y muy buena esta herramienta con un 48.4% y 51.6% respectivamente.

Además, realizamos un taller generativo con estudiantes y docentes para validar las características que tendría que tener el contenido y el diseño de la plataforma, concluimos que:

- El diseño de la plataforma debería ser moderno pero fácil de entender.

- Tendría que ser directa, sin muchas complicaciones.
- Los estudiantes están cansados de escuchar teoría.
- Hay personas que aprenden mejor de manera auditiva, otros de manera visual, etc.
- Brindar más y nuevas opciones de estudio para complementar su carrera superior.
- Las dinámicas o actividades pueden variar según el momento de la clase.
- Una clase ideal debería contar con mínimo dos actividades recreativas por sesión y con descansos intermedios dependiendo la duración.
- Se debe de innovar en las actividades y no caer en lo mismo.
- Las actividades recreativas tienen que ser tanto digitales como físicas.

Por último, realizamos un taller con 8 docentes para validar la navegación de los usuarios en la plataforma, esta validación se realizó con ayuda de la plataforma "Maze" donde los usuarios pueden experimentar actividades sobre lo que tienen que hacer en la plataforma de prueba y luego que completen la actividad nos darán algunos resultados.

En su totalidad los usuarios que participaron en este test completaron las actividades al 100%. Los usuarios tuvieron un promedio de 13 segundos de tiempo que pasaron en cada pantalla, sin tener en cuenta la reproducción de los videos tutoriales. Los usuarios tuvieron un promedio de 32.6% de clicks fallidos, estos fueron en su mayoría en la pantalla donde se mostraban las dinámicas porque tuvieron muchos elementos a los cuales darle click. El 100% de los usuarios afirmaron que les pareció fácil la navegación en la plataforma ya que del 1 al 5, acerca de qué tan fácil les fue completar las tareas, el 57% le dio un 5 y el 43% le

dio un 4. Mencionaron que el diseño de la plataforma es intuitivo, moderno. limpio y minimalista lo que es bueno ya que crea distracciones al momento de navegar. Nos sugirieron que el mensaje para registrarse en la plataforma sea directo, que las dinámicas estén acompañadas de una pequeña descripción y cambiar el ícono de “Like” a un icono para que los adultos puedan identificarlo fácilmente. Por último, nos mencionaron que piensan que la plataforma **“Arcade”** sería de gran ayuda para los docentes ya que con ellapodría mejorar la comunicación e interés de los estudiantes y los docentes desenvolverá mejor en su rol.

8. Conclusiones

Concluimos que esto es un problema que muchos docentes sufren hoy en día, como adultos tienen que priorizar responsabilidades; a pesar de ello no es tomadomucho en cuenta ya no solo en el ámbito social si no que tampoco reciben algún reconocimiento en la remuneración. Todo este problema que llevan los profesores necesitan soluciones que hoy en día existen como por ejemplo plataformas para facilitar la elaboración de la presentación pero aún no existe una ayuda para la elaboración de actividades recreativas que son importantes en una clase. El reto nos sirvió para lograr crear un herramienta que contendrá contenido que servirá de gran ayuda a los docentes y agiliza su proceso de elaboración de su clase. además con su contenido se involucra más al estudiante en ella.

9. Bibliografía

- Bonwell, C. Y Eison, J. A. (1991). “Active learning: creating excitement in the classroom”, ashe-eric higher education report n° 1, George Washington University, school of education and human development, Nueva York.
- Camillo, J. G. H., Cueva, F. E. I., & Vargas, I. M. (2020). Trabajo cooperativo y aprendizaje significativo en matemática en estudiantes universitarios de Lima. *Educ. Form.*, *5*(3), e3079. https://doi.org/10.25053/redufor.v5i15set/dez.3079
- Carcaño, E. (2021, April 28). *Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes*. Revista Vinculando. Retrieved July 5, 2022, from https://vinculando.org/educacion/herramientas-digitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes.html
- Chauca, M. (2018). *Aplicación del enfoque CLIL (Content and Language Integrated Learning) para mejorar la motivación y el aprendizaje del idioma inglés en la Escuela Profesional de Ingeniería Geológica, Arequipa 2017*. Repositorio institucional UNSA.http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/5884
- Cooper, P & Simonds, C. (1999). Communication for the Classroom Teacher. Boston: Allyn & Bacon.
- Damaris Diaz, H. (1999). La didáctica universitaria: Referenciaimprescindible parauna enseñanza de calidad. Revista ElectrónicaInteruniversitaria de Formación del Profesorado, 2(1). Disponible enhttps://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/147023/1224 326868.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Fernández, Á. (2013). *Las plataformas virtuales en la enseñanza semipresencial de adultos*. Repositorio de la Universidad de Almería. http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/2104/Las%20plataformas%20virtualesAlvaro%20Manuel%20Fernandez%20Martinez.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Fidalgo, A. (2016, April 7). *Metodologías. Lección Magistral: Qué es y cómomejorarla.* Innovación Educativa. Retrieved July 6, 2022, fromhttps://innovacioneducativa.wordpress.com/2016/04/07/metodologias-leccio n-magistral-que-es-y-como-mejorarla/
- Garcia, D., & Pilamala, S. (2015). *Análisis de las herramientas educativas tecnológicas en el desarrollo del aprendizaje en niños/as de tercer año de educación básica.* Repositorio de la Universidad Técnica de Ambato. https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/20094
- Garcia, I., Blanco, N., La Rosa, N., Amechazurra, M., Torres, G., & Martínez, J. (2021). *Histoweb: una herramienta educativa para la enseñanza de Historia de Cuba en ciencias médicas*. Edumecentro. http://www.revedumecentro.sld.cu/index.php/edumc/article/view/1870
- Guerrero, J. A. (2020, April 19). *8 Estrategias y técnicas didácticas para impartir clases virtuales o en línea*. Docentes al Día. Retrieved July 6, 2022, from https://docentesaldia.com/2020/04/19/8-estrategias-y-tecnicas-didacticas-para-impartir-clases-virtuales-o-en-linea/
- Gomez, S. (2022). *Programa sobre gamificación para mejorar la motivación académica en estudiantes de odontología de una Universidad Pública de Tacna, 2021*. Repositorio UCV.https://hdl.handle.net/20.500.12692/77925

- Hernández Infante, R. C. e Infante Miranda, M. E. (2011). La relación del estudiante con la identidad: un acercamiento a través de la literatura local. Ciencias Holguín [Revista Electrónica], XVII (2), 125-140. Recuperado de http://www.ciencias.holguin.cu/
- Hernández, R. C., & Infante, M. E. (2017). *La clase en la educación superior, forma organizativa esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Repositorio de la Universidad de La Sabana. https://www.redalyc.org/pdf/834/83449754002.pdf
- Johnson, D.; Johnson, R. Y Smith, K. (1991). Active learning: cooperation in the college classroom, interaction book company, edina.
- Medina, A., & Mata, F. (2009). *Didáctica General*. Madrid. https://ceum-morelos.edu.mx/libros/didacticageneral.pdf
- Pardo, S. (2009). Plataformas virtuales para la educación. Taller Digital de la Universidad de Alicante. Blog: www.eltallerdigital.com
- Pérez, J., & Merino, M. (2010). *Definición de herramienta*. Definición.de. https://definicion.de/herramienta/
- Pérez, J., & Gardey, A. (2013). *Definición de plataforma virtual*. Definición.de. https://definicion.de/plataforma-virtual/
- Salemi, M. (2002) An illustrated case fot active learning, The southern economic Journal, vol 68, N° 3, pp 721 – 731.
- Víctor Fernando Barrera Rea y Ana Guapi Mullo (2018): "La importancia deluso de las plataformas virtuales en la educación superior", Revista Atlante:Cuadernos de Educación y Desarrollo (julio 2018). En línea:https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/07/ plataformas-virtuales-educacion. html//hdl.handle.net/20.500.11763/ atlante1807plataformas-virtuales-educacio n

- Walker, E. J. & McKeachie, W. (1967). Some thoughts about teaching the beginning course in Psychology. Belmont, CA: Brooks/Cole.

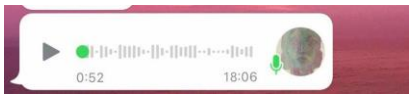
10. Anexos

Gráficas de la encuesta:

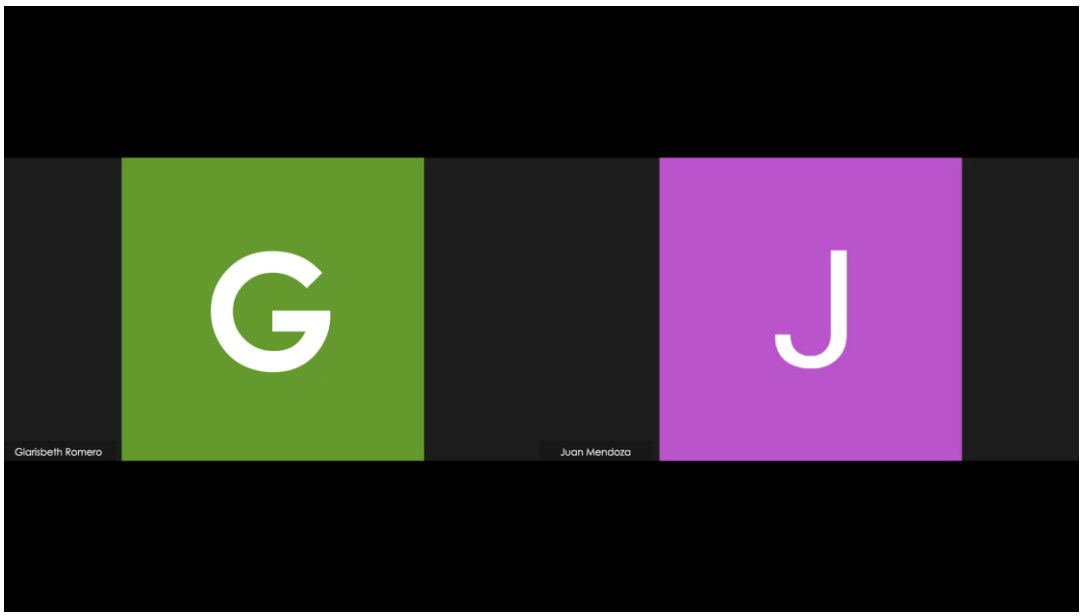
Entrevistas:



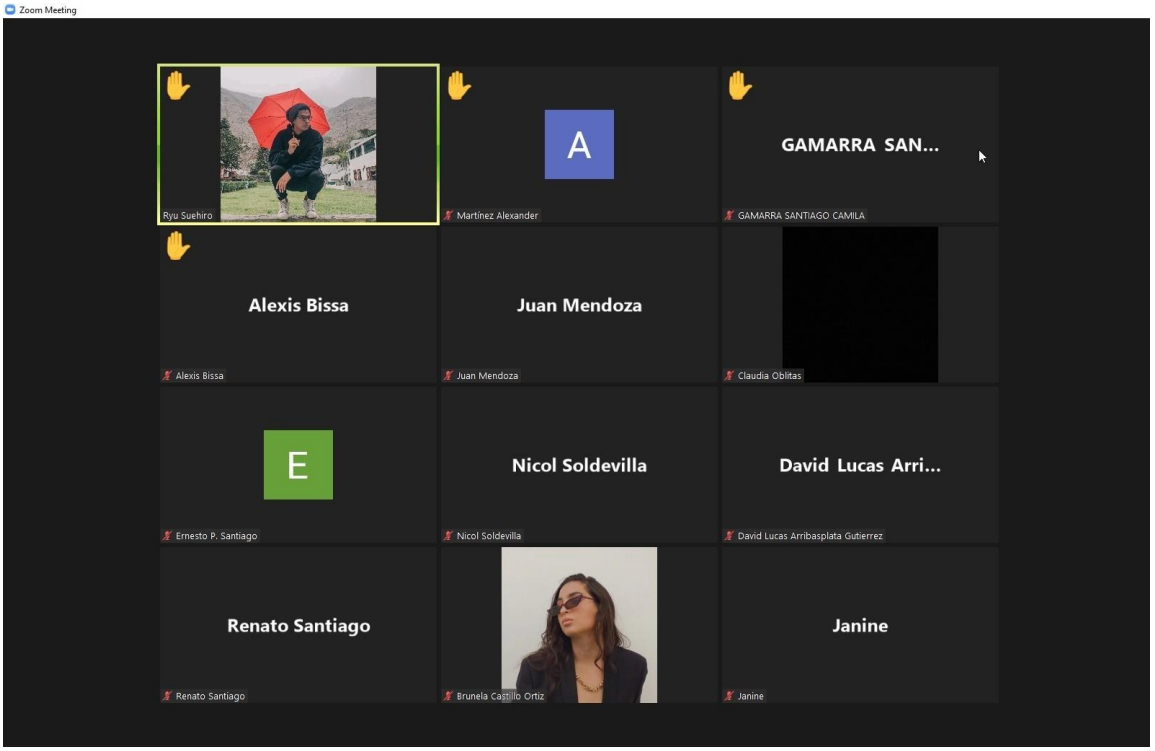






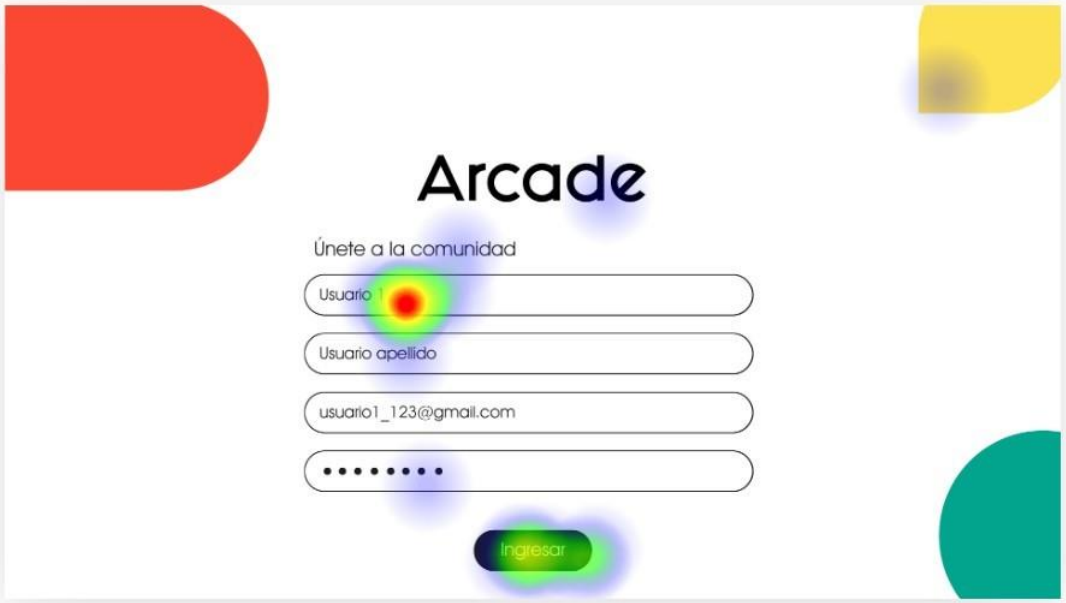


Taller de validación (Contenido):

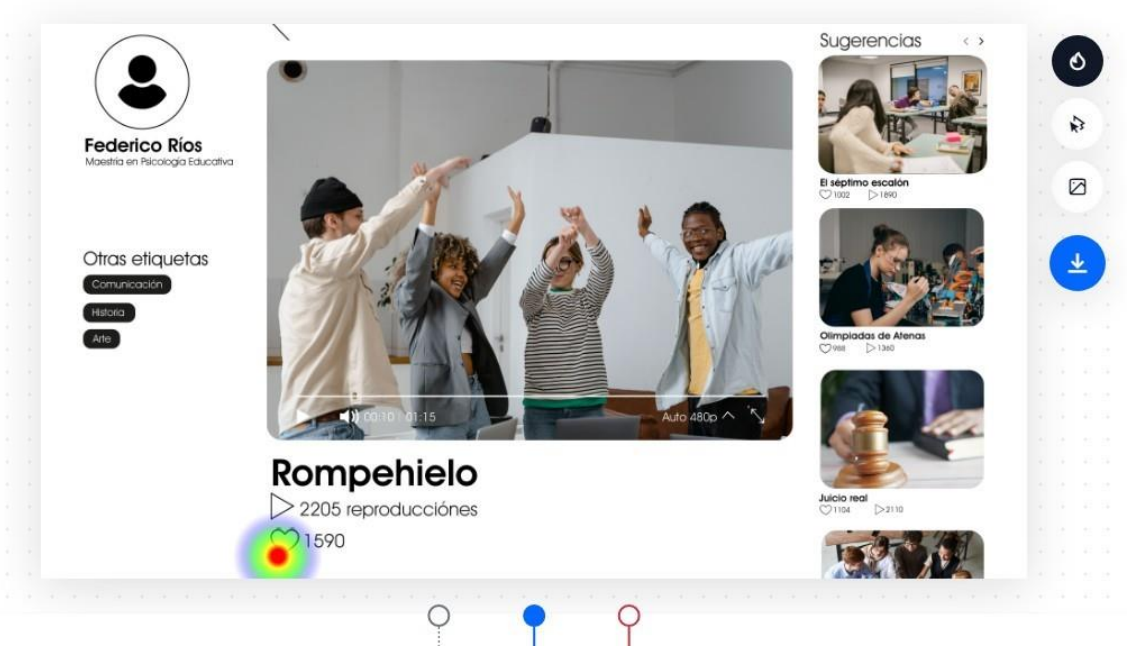


Taller de validación (Navegación):




Arcade
Únete a la comunidad
Usuario 1
Usuario apellido
usuario1_123@gmail.com
Ingresar

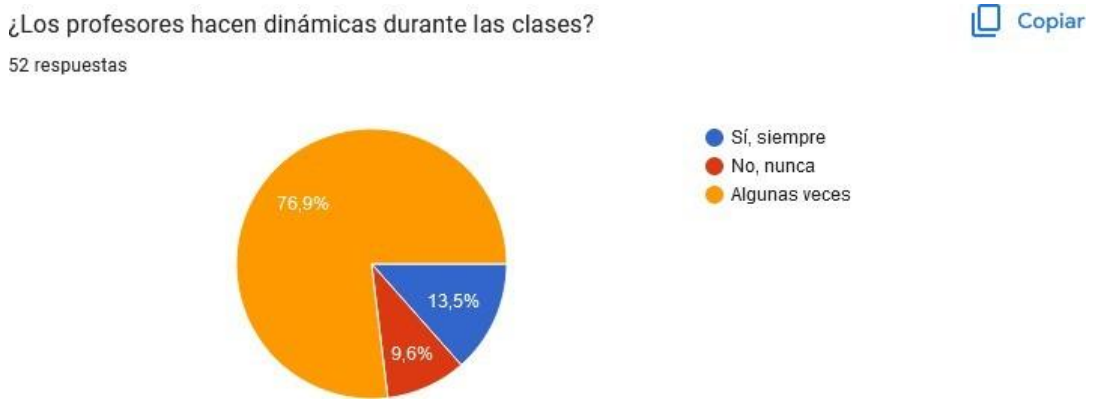

El séptimo escalón
Olimpiadas de Atenas
Reezly
Actividades más recientes
Juicio real
Bartolo
Une la anterior



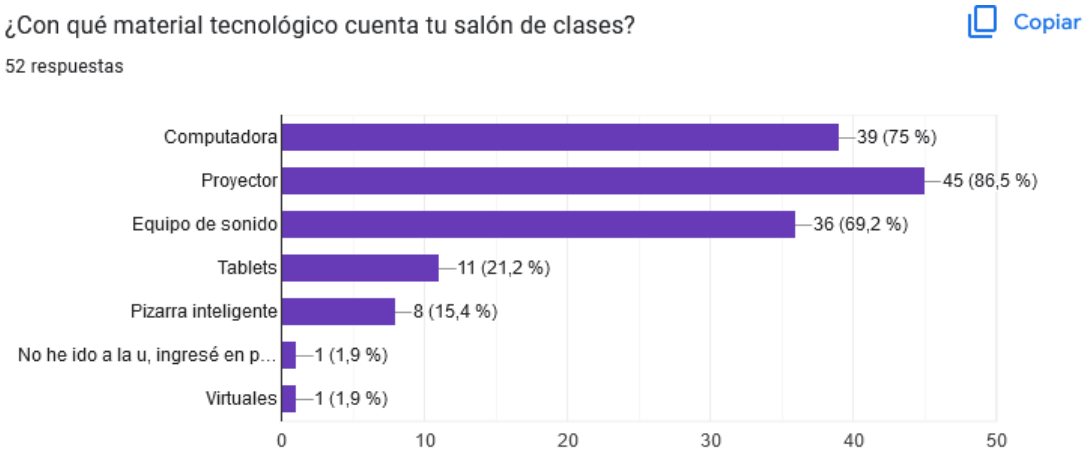
Encuestas para profundizar el problema:



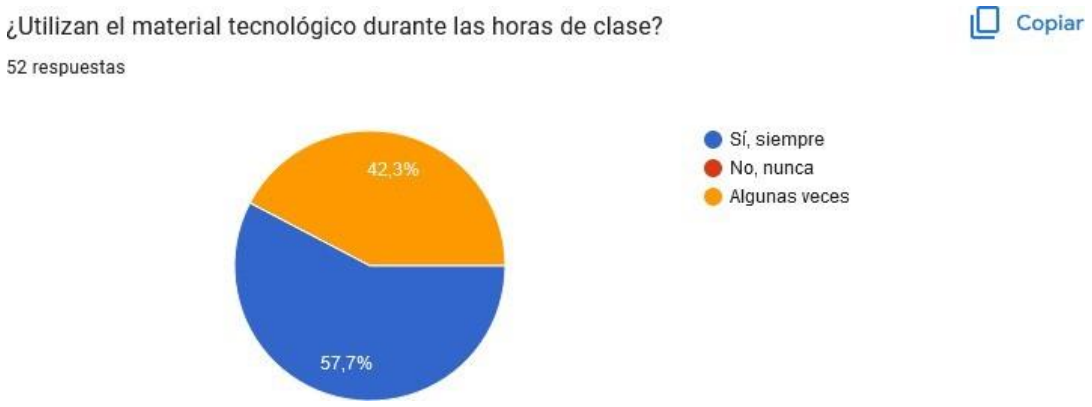
La gráfica nos muestra que un 38.5% de los encuestados se entretienen de manera regular en sus clases, un 11.5% se divierte poco en sus clases, el 9.6% se divierten mucho en sus clases y el restante no se divierte en sus clases. Esto quiere decir que generalmente los estudiantes no se divierten en sus clases en demasía pero tampocose aburren pero el porcentaje que se divierte poco es mayor a los que se divierten mucho por lo que la propuesta estaría respondiendo a la situación problemática.



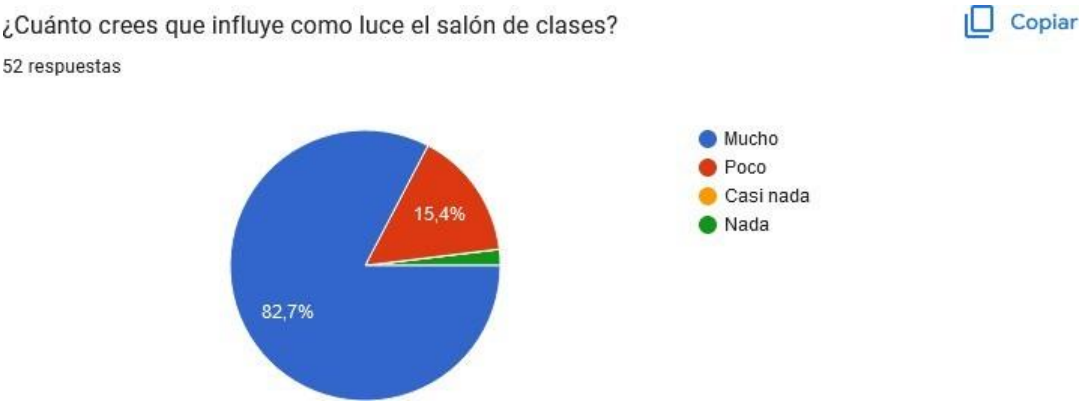
La gráfica muestra que el 76.9% de los estudiantes encuestados mencionan que los profesores no hacen dinámicas durante su clase, el 13.5% menciona que siempre realizan dinámicas en su clase y el 9.6% menciona que nunca hacen dinámicas durante la clase. Podemos concluir que los profesores realizan dinámicas durante su clase algunas veces lo cual no es lo óptimo ya que en las clases donde no las empleael estudiante no recibe un estímulo, por lo que esta propuesta responde a la situaciónproblemática.



Según la gráfica muestra que el 86.5% de los estudiantes tiene proyector en su salón de clases, el 75% tiene computadora en su salón de clases, el 69.2% tiene equipo de sonido en su salón de clases, un 21.2% tiene tablets en su salón de clases, 15,4% tiene pizarra inteligente en su salón de clases y el 1.9% tiene herramientas virtuales ynunca ha asistido a su salón universitario. Podemos concluir que las TIC ya se están implementando en los salones por lo que la propuesta de solución podría ser de manera digital.



El gráfico muestra que el 57.7% de estudiantes utiliza material tecnológico en clase, mientras que el 42.3% lo utiliza algunas veces. Este resultado nos da entender que unasolución soportada en las TIC sería aceptada de manera correcta.

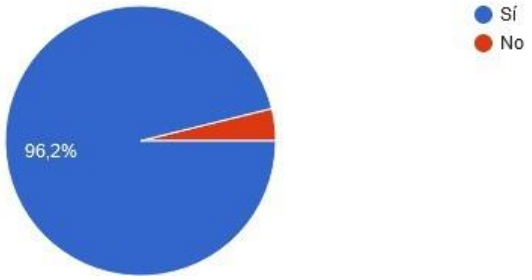


La gráfica nos muestra que del 100% de encuestados, el 82,7% cree que influye mucho como luce el salón de clases. Mientras que el 15,4% cree que influye poco.

¿Los profesores contribuyen a tu aprendizaje?

Copiar

52 respuestas

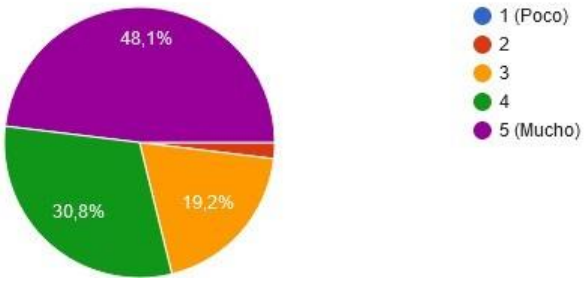


El siguiente gráfico, nos muestra que del 100% de encuestados, el 96,2% consideraque los profesores si contribuyen a su aprendizaje. Mientras que el porcentaje restante considera que no contribuye.

¿Cuánto crees que influye el profesor en tu aprendizaje?

Copiar

52 respuestas

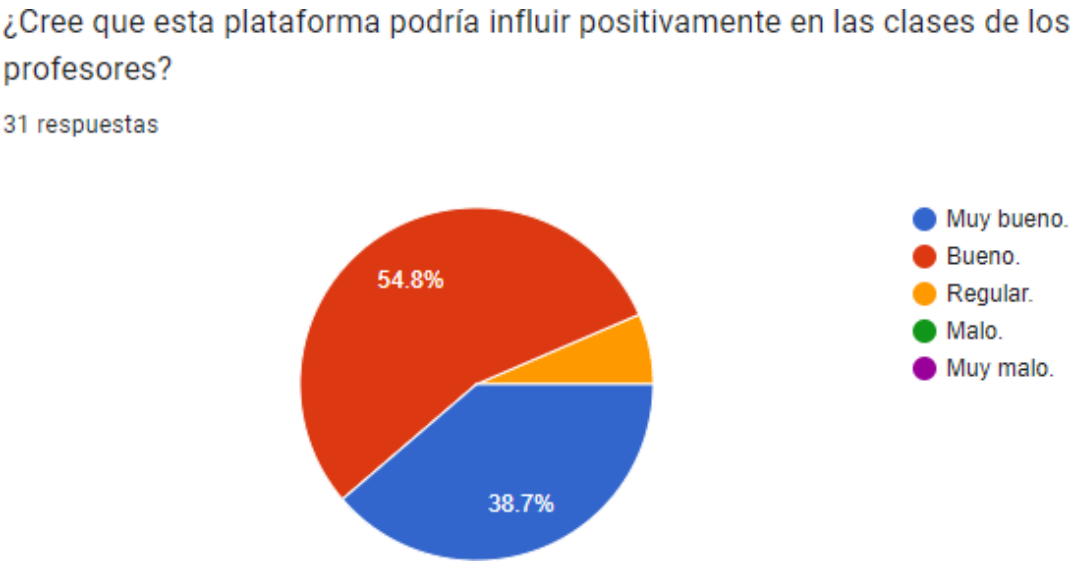


El gráfico nos muestra que del 100% de encuestados, el 48,1% cree que el profesorinfluye muchísimo en su aprendizaje, el 30,8% cree que el profesor influye mucho en su aprendizaje, y el 19,2% cree que el profesor influye medianamente en su aprendizaje.

Encuestas de validación (Beneficios):



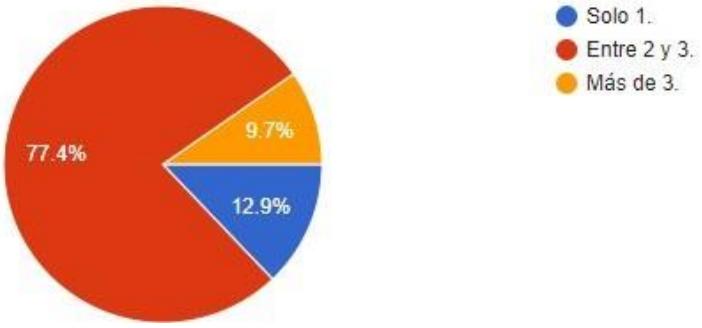
Podemos validar que el 83.9% de los encuestados solo conoce entre uno, dos oninguna plataforma similar que ayude al desarrollo y agilización de las clases.



Casi en la totalidad de los encuestados afirman que esta plataforma influirá positivamente en las clases de los profesores con un 93.5% eligiendo entre muy bueno y bueno con porcentajes de 54.8% y 38.7% respectivamente, con ausencia dedocentes que vean una influencia negativa en esta plataforma.

Con esta herramienta ¿Cuántas actividades recreativas usaría por sesión de clase?

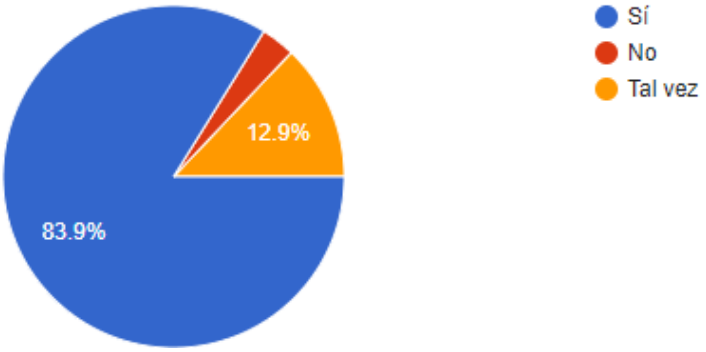
31 respuestas



La gráfica nos muestra que del 100% de encuestados. El 77.4% considera que usaría entre 2 y 3 actividades recreativas por clase, mientras que el 12.9% señala que solo 1y el 9.7% piensa que usaría más 3. Esto quiere decir, que sí usarían las actividades recreativas por sesión de clase, por lo que la propuesta estaría respondiendo a la situación problemática.

¿Considera que el uso de esta plataforma pueda ayudar a integrar más a los alumnos en las clases?

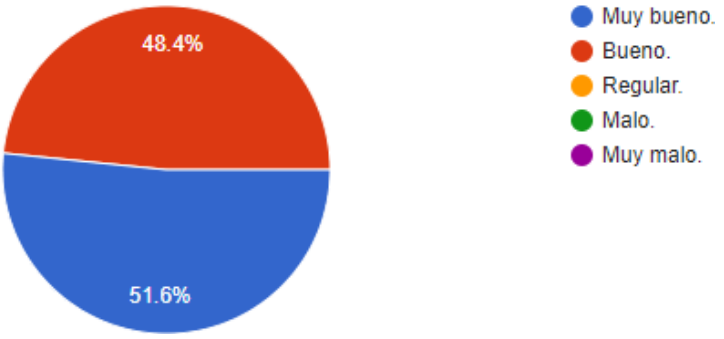
31 respuestas



La gráfica nos muestra que del 100% de encuestados. El 83.9% considera que el uso de la plataforma sí ayudaría a integrar más a los alumnos en la clase, mientras que el 12.9% señala que tal vez sí ayudaría y el 3.2% piensa que no ayudaría. Esto quiere decir que la gran mayoría considera que el uso de la plataforma sí ayudaría a integrarmás a los estudiantes, por lo que la propuesta estaría respondiendo a la situación problemática.

¿Qué tan útil podría parecerle esta herramienta para los docente?

31 respuestas

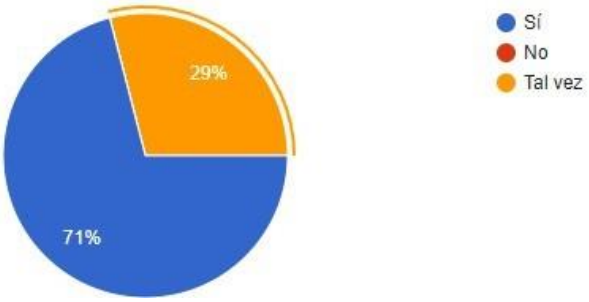


La gráfica nos muestra que del 100% de encuestados el 48.4% señalan que para los docentes les puede parecer buena herramienta, mientras que el 51.6% señala que lespodría parecer una muy buena herramienta para los docentes. Esto quiere decir que la herramienta le sería de utilidad a los docentes, por lo que la propuesta estaría respondiendo a la situación problemática.

¿Opina que el tiempo de preparación de una clase podría reducirse con esta plataforma?

Copiar

31 respuestas



La gran mayoría de los docentes piensa que esta plataforma sí ayudaría a reducir eltiempo de preparación de una clase en promedio con un 71% de aprobación y un 29% no estaría tan seguro. Por otro lado, nadie estaría en desacuerdo total o piensaque la plataforma podría impactar de forma negativa.

Plataforma “Arcade” (MPV):



Arcade

Únete a la comunidad

Nombres

Apellidos

Correo

Contraseña

Ingresar

O ingresa con

¡Somos la ayuda que necesitabas!

Términos de uso Políticas de privacidad Publicidad personalizada

Todos los derechos reservados

Arcade es un servicio por suscripción de pago, su contenido está sujeto a disponibilidad.

Arcade 30 días restantes

Subir actividad | Comunidad | Plan de suscripción

ANÍMATE A INNOVAR EN TUS CLASES

Buscar

Categorías

Comunicación | Idiomas | Relajación | Historia | Geografía | de Cierre | Informática | Ciencias | Matemáticas | Presentación | Aprendizaje | Arte | Debate | Más+

Tendencias de búsqueda



El séptimo escalón



Olimpiadas de Atenas



Reezly

Actividades más recientes



Juicio real



Bartolo



Une la anterior



Rompehielo



Timeline



¿Quién tiene? - Yo tengo

Términos de uso | Políticas de privacidad | Publicidad personalizada

Todos los derechos reservados

Arcade es un servicio por suscripción de pago, su contenido está sujeto a disponibilidad.

Arcade

30 dias restantes

Subir actividad | Comunidad | Plan de suscripción

Federico Ríos
Maestría en Psicología Educativa

Etiquetas:
- Comunicación
- Matemática
- Aprendizaje



El séptimo escalón

Consiste en una actividad de aprendizaje donde con ayuda de los asientos se forman 2 columnas de 7 asientos cada una y se dividirá la clase en grupos de 4. En cada uno de los asientos se colocara un problema a resolver, subiendo el nivel de complejidad según avancen de asiento. Se enfrentarían 2 equipos y el que avance mas o termine con todos los problemas gana.

1590

2205 reproducciónes

Mario Gonzales.
Funciono muy bien en mi clase y los alumnos se divirtieron.

Lourdes Velez.
Me pareció excesivo 7 asientos, así que solo utilice 5 y me fui bien, tuvo buena aceptación.

Ver más

Actividades recomendadas



¿Quien tiene? - Yo tengo
1002 1890



Olimpiadas de Atenas
988 1360



Juicio real
1104 2110



Bartolo
1120 1480

Todos los derechos reservados

Arcade es un servicio por suscripción de pago, su contenido está sujeto a disponibilidad.