



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Resolución: RPC-SO-10-No.189-2020

TRABAJO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER

Título del trabajo:

Entorno Virtual utilizando estrategias de aprendizaje para los estudiantes del Tercer Ciclo de la Carrera de Marketing

Línea de Investigación:

Procesos Pedagógicos e Innovación Tecnológica en el Ámbito Educativo

Campo amplio de conocimiento:

Educación

Autor/a:

Marco Vinicio Moscoso Merchán

Tutores:

MSc. René Cortijo Jacomino / Mg. Paúl Baldeón Egas

Quito – Ecuador

2020

APROBACIÓN DEL TUTOR



Yo, René Ceferino Cortijo Jacomino con C.I: 1717232035 en mi calidad de Tutor del trabajo de investigación titulado: “Entorno Virtual utilizando estrategias de aprendizaje para los estudiantes del Tercer Ciclo de la Carrera de Marketing”.

Elaborado por: Marco Vinicio Moscoso Merchán, de C.I: 0102694098, estudiante de la Maestría: Educación, mención: Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC, de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL)**, como parte de los requisitos sustanciales con fines de obtener el Título de Magister, me permito declarar que luego de haber orientado, analizado y revisado el trabajo de titulación, lo apruebo en todas sus partes.

Quito D.M., 01 de Julio del 2020

Firma:

René Ceferino Cortijo Jacomino

DEDICATORIA

Dedico este Trabajo de Titulación, a toda mi familia que son los cimientos de mi desarrollo personal y profesional, en primer lugar dedico a mi esposa Martha y a mi hija Estefanía, por toda la paciencia y el apoyo que me brindan siempre estando a mi lado motivándome, dejando muchas cosas por apoyarme en esta meta y sueño por salir adelante, muchos de mis logros los debo especialmente a ellas.

A mis padres por haberme forjado como la persona que soy, con su ejemplo, sus consejos, y su actuar, en especial para mi mama Hilda que todos los días me demuestra el gran amor a la vida, con su esfuerzo y fortaleza que ella lo realiza para llevar su enfermedad, con su ejemplo motiva a que todo se puede lograr.

Gracias infinitas a todos ustedes porque me han dado ese impulso para mi superación profesional y siempre han estado a mi lado en las buenas y en las malas.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco primeramente a Dios por todas las bendiciones que me ha dado para poder llegar hasta este momento de culminación del Proyecto de Titulación, haciendo realidad este objetivo tan deseado.

A la Universidad Tecnológica Israel por darme la oportunidad de estudiar en esta prestigiosa Institución, a todos los docentes que fueron parte de este proceso de la Maestría por su gran aporte en mi formación, un agradecimiento muy especial para mis tutores el Mgs. Rene Cortijo por su apoyo, dedicación, paciencia y conocimientos, así como al Mgs. Paul Baldeón por su motivación y experiencias en el área de las TIC para la creación del aula virtual, al Phd. Fidel Parra por las sugerencias y observaciones realizadas al trabajo escrito, gracias a todos ustedes he podido terminar con éxito estos estudios.

Estoy muy agradecido del Instituto Superior Tecnológico Sudamericano y del Dr. Carlos Pérez rector por las facilidades y su colaboración para poder seguir con éxito esta meta tan anhelada.

A todos mis compañeros de aula, por su amistad, consejos, ánimos, y de manera especial al Ing. Juan Pérez compañero de viaje, de estudios y de trabajo, a todos se los lleva en la memoria por esos gratos recuerdos de los momentos vividos dentro de clase.

Muchas gracias a todos y que Dios los siga bendiciendo

Tabla de contenidos

APROBACIÓN DEL TUTOR.....	i
DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE	ii
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTOS	iv
ÍNDICE DE TABLAS.....	vii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	viii
INFORMACIÓN GENERAL.....	1
Contextualización del tema	1
Pregunta Problemática:.....	1
Objetivo general:.....	1
Objetivos específicos.....	2
Beneficiarios directos:.....	2
CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	3
1.1. Contextualización de fundamentos teóricos.....	3
1.1.1 Las TIC en la Educación.	4
1.1.2 Los entornos virtuales de aprendizaje.	4
1.1.3 El Marketing.	5
1.1.4 Las Ventas.	6
1.2. Problema a resolver de orden Educativo y Tecnológico.....	6
1.3. Proceso de investigación.....	7
1.3.1 Investigación	8
1.3.1.1 Encuesta a Estudiantes	9
1.3.1.2 Encuesta a Docentes.	11
1.3.1.3 Entrevista:	12
1.4. Vinculación con la sociedad.	13
1.5. Indicadores de resultados.	14
CAPÍTULO II:.....	15
2. PROPUESTA	15
2.1 Fundamentos teóricos aplicados.....	15
2.1.1 El Constructivismo.	15
2.1.2 EL Conectivismo	16
2.1.3 La Pedagogía.	17

2.1.3.1 Educación.....	17
2.1.3.2 La Didáctica.....	17
2.1.3.3 Evaluación.....	18
2.1.4 Métodos de Aprendizaje.....	18
2.1.5 <i>Ventajas del uso de las TIC</i>	18
2.1.6 El Flipped Classroom.....	19
2.1.7 Aprendizaje Basado en Problemas.....	20
2.1.8 Plataforma MOODLE.....	20
2.1.9 Las Herramientas Virtuales de Aprendizaje.....	21
2.1.9.1 EDPUZZLE.....	22
2.1.9.2 GOOGLE DRIVE.....	22
2.1.9.3 SLIDES.....	22
2.1.9.4 PREZI.....	22
2.1.9.5 POWTOON.....	23
2.1.9.6 QUIZIZZ.....	23
2.1.9.7 GOOGLE FORMS.....	23
2.2 Descripción de la propuesta.....	23
2.2.1 Estructura general.....	26
2.2.2 Explicación del aporte.....	28
2.2.2.1 Bloque cero.....	31
2.2.2.2 Bloque Académico.....	34
2.2.2.3 Actividades que generen interactividad.....	35
2.2.2.4 Recursos de estudios que apoyan el aprendizaje.....	39
2.2.2.5 Actividades Evaluativas.....	41
2.2.2.6 Bloque de Cierre.....	42
2.3 Matriz de articulación.....	47
2.3.1 Descripción de la Matriz de Articulación.....	50
CONCLUSIONES.....	51
RECOMENDACIONES.....	53
Bibliografía.....	54
ANEXOS.....	57

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1 POBLACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	9
TABLA 2 COMPARATIVO DE PLATAFORMAS EDUCATIVAS.....	21
TABLA 3 MATRIZ ARTICULACIÓN COMPORTAMIENTO CONSUMIDOR.....	47
TABLA 4 MATRIZ DE ARTICULACIÓN LA FUERZA DE VENTAS	48
TABLA 5 MATRIZ DE ARTICULACIÓN LAS VENTAS.....	49

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1 EDAD DE LOS ESTUDIANTES AUTOR: MOSCOSO, M (2020).....	9
FIGURA 2 CONFIANZA EN EL USO DE LAS TIC. AUTOR: MOSCOSO, M (2020)	10
FIGURA 3 PREGUNTA VENTAJAS DE LAS TIC. AUTOR: MOSCOSO, M (2020).....	11
FIGURA 4 PREGUNTA EDAD DEL DOCENTE. AUTOR: MOSCOSO, M (2020).....	11
FIGURA 5 MANEJO DE LAS TIC. AUTOR: MOSCOSO, M (2020)	12
FIGURA 6 USO DEL EVA EN LA CARRERA DE MARKETING. AUTOR: ING. JUAN PÉREZ (2019)	13
FIGURA 7 ARTICULACIÓN DEL EVA. AUTOR: MOSCOSO, M (2020)	24
FIGURA 8 ESTRUCTURA GENERAL. AUTOR: MOSCOSO, M. (2020).....	26
FIGURA 9 AULA VIRTUAL TERCER CICLO. AUTOR: MOSCOSO, M. (2020).....	28
FIGURA 10 AULA ESTÁNDAR. AUTOR: MOSCOSO, M. (2020)	29
FIGURA 11 CONSTRUCCIÓN DEL AULA VIRTUAL. AUTOR: MOSCOSO, M. (2020).....	29
FIGURA 12 EJEMPLO DEL FORO EN EL EVA. AUTOR: MOSCOSO, M. (2020).....	30
FIGURAS 13 HERRAMIENTAS EVALUATIVAS. AUTOR: MOSCOSO, M. (2020)	30
FIGURA 14 PÁGINA PRINCIPAL DEL EVA. AUTOR: MOSCOSO, M. (2020)	31
FIGURA 15 PÁGINA DE BIENVENIDA. AUTOR: MOSCOSO, M. (2020).....	32
FIGURA 16 PÁGINA DE ASIGNACIÓN DE ASIGNATURA. AUTOR: MOSCOSO, M. (2020)	33
FIGURAS 17 SECCIÓN DE COMUNICACIÓN. AUTOR: MOSCOSO, M. (2020).....	33
FIGURA 18 UNIDAD I. AUTOR: MOSCOSO, M. (2020).....	34
FIGURA 19 RECURSOS UNIDAD I. AUTOR: MOSCOSO, M. (2020).....	35
FIGURA 20 HERRAMIENTAS DE POWER POINT. AUTOR: MOSCOSO, M. (2020)	36
FIGURA 21 ACTIVIDAD PREZZI. AUTOR: MOSCOSO, M. (2020)	36
FIGURA 22 ACTIVIDAD EBOOK. AUTOR: MOSCOSO, M. (2020)	36
FIGURA 23 ACTIVIDAD SLIDES. AUTOR: MOSCOSO, M. (2020).....	37
FIGURA 24 VÍDEO POWTOOM. AUTOR: MOSCOSO, M. (2020).....	37
FIGURA 25 VÍDEO YOUTUBEAUTOR: MOSCOSO, M. (2020).....	38
FIGURA 26 HERRAMIENTAS LUCIDCHART. AUTOR: MOSCOSO, M. (2020).....	38
FIGURA 27 HERRAMIENTAS MINDOMO. AUTOR: MOSCOSO, M. (2020)	39
FIGURA 28 REPOSITORIOS DEL EVA. AUTOR: MOSCOSO, M. (2020).....	39
FIGURA 29 RECURSOS LIBROS PDF. AUTOR: MOSCOSO, M. (2020).....	40
FIGURA 30 RECURSO VÍDEO EXPLICATIVO. AUTOR: MOSCOSO, M. (2020)	40
FIGURA 31 ACTIVIDADES EVALUATIVAS. AUTOR: MOSCOSO, M. (2020)	41
FIGURA 32 ACTIVIDAD EVALUATIVA INTERACTIVA. AUTOR: MOSCOSO, M. (2020).....	41
FIGURA 33 ACTIVIDAD EVALUATIVA EDPUZZLE. AUTOR: MOSCOSO, M. (2020)	42
FIGURA 34 HERRAMIENTAS GOOGLE DRIVE. AUTOR: MOSCOSO, M. (2020)	42
FIGURA 35 PLATAFORMA MOODLE. AUTOR: MOSCOSO, M. (2020)	43
FIGURA 36 RECURSO Y ACTIVIDADES DE MOODLE. AUTOR: MOSCOSO, M. (2020)	43
FIGURA 37 ACTIVIDAD FORO. AUTOR: MOSCOSO, M. (2020)	44
FIGURA 38 ACTIVIDAD CHAT DE MOODLE. AUTOR: MOSCOSO, M. (2020).....	44
FIGURAS 39 ACTIVIDAD VIDEOCONFERENCIA ZOOM. AUTOR: MOSCOSO, M. (2020)	45

INFORMACIÓN GENERAL

Contextualización del tema.

En un mundo globalizado la innovación Tecnológica de la Información y Comunicación (TIC), ha generado procesos cambiantes y dinámicos para el mejoramiento de la calidad de la educación, con la implementación de herramientas para el uso de los docentes.

Las TIC son las herramientas de innovación educativa de esta era que permiten a los docentes y a estudiantes realizar cambios importantes en el trabajo diario en el aula y en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las TIC, están convirtiendo la educación notablemente, ha transformado la forma de enseñar como la forma de aprender y por supuesto el rol del docente y el estudiante.

Es así que, el siguiente Proyecto se desarrollará en el entorno educativo para conseguir que mediante el uso de estos Instrumentos Tecnológicos se logre el mejoramiento en el aprendizaje, de los estudiantes.

Con la implementación de las TIC dentro del proceso de las metodologías de enseñanza-aprendizaje, permitirían al docente ser partícipe de la creación de entornos formativos en donde se realice la interacción multidireccional entre los estudiantes y docente

El Proyecto de titulación se aplicó con los docentes y los estudiantes de Tercer Ciclo de la Carrera de Tecnología Superior en Marketing, dentro del Instituto Tecnológico Particular Superior Sudamericano ubicado en la parroquia Huayna Cápac de la ciudad de Cuenca, Provincia del Azuay, en el año 2020.

Pregunta Problemática:

¿Cómo aportara en el aprendizaje, la implementación de aulas virtuales para los estudiantes de Tercer Ciclo de la Carrera de Marketing?

Objetivo general:

Diseñar una Aula Virtual como un espacio educativo interactivo usando estrategias de aprendizajes para el mejoramiento de las actividades académicas de los estudiantes del Tercer Ciclo de la Carrera de Marketing en el Instituto Tecnológico Sudamericano de la ciudad de Cuenca.

Objetivos específicos

- Contextualizar los sustentos teóricos, didácticos, tecnológicos y metodológicos, para el desarrollo del Trabajo de Investigación.
- Realizar un proceso investigativo en busca de la información necesaria, sobre la preparación de las metodologías utilizadas por los docentes de las asignaturas de Marketing.
- Desarrollar un Aula Virtual con el uso de Herramientas Tecnológica de Información y Comunicación (TIC) para el mejoramiento del proceso en la metodología de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de Marketing.
- Valorar la propuesta el aula virtual y de las Herramienta Tecnológicas, por medio de Especialistas.

Beneficiarios directos:

Los beneficiarios directos del proyecto de titulación y del aula Virtual (EVA), son los estudiantes y docentes del Tercer Ciclo de la Carrera de Marketing del Instituto Tecnológico Sudamericano de la ciudad de Cuenca, y los beneficiarios indirectos son los todos los otros niveles y asignaturas de la Carrera Marketing, y también las otras Carreras (Turismo, Diseño de software, Diseño Gráfico, Gastronomía) que forman parte del Instituto Tecnológico Sudamericano, además el departamento de Educación Continua y el de Vinculación del Instituto así como la sociedad en general.

CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.

1.1. Contextualización de fundamentos teóricos.

Para el desarrollo del proyecto de Titulación se tomaron los siguientes soportes teóricos, basados en investigaciones acerca de las Tecnologías de Información y Comunicación, así como en autores relacionados a las metodologías de la enseñanza aprendizaje y de las asignaturas a impartir, es por eso que se señalarán en primer lugar los conceptos básicos de las asignaturas del Tercer Ciclo de la Carrera de Marketing del Instituto Tecnológico Superior Sudamericano.

Para la contextualización teórica se han investigado de autores como Brummer, Piaget, Vygotsky, Freire, Kotler, de los que se refiere sus aportes a continuación:

- Brummer quien indica como la introducción de las TIC dentro de la educación va a romper ciertos paradigmas.
- Jean Piaget, ayudará con sus aportes de la psicología evolutiva, a determinar cómo aplicarlos en la educación.
- Lev Vygotsky, enfatiza la influencia de los contextos sociales y culturales en la apropiación del conocimiento y del método constructivista.
- Paulo Freire de origen brasileño, filósofo y pedagogo “quien desde su aporte en la pedagogía indica que las personas o los individuos se forman a través de las situaciones cotidianas” (Universia, 2019).
- Kotler Philip estadounidense considerado como el padre de la Mercadotecnia, es el mayor especialista en Marketing, tiene una trayectoria increíble, ha hecho grandes aportes a las áreas de Planificación Estratégica, Marketing internacional y estrategias para grandes empresas.

Además, el proyecto también se basó en tesis, artículos y trabajos ya elaborados referente a nuestro tema como:

- Cristina Delgado Medina: Tema “Aula Virtual de física para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje utilizando herramientas tecnológicas” Universidad Israel.
- Ericka Vintimilla Muñoz: Tema “Entornos virtuales de aprendizaje para la formación continua de los estudiantes de Educación Básica Superior y Bachillerato de la Unidad Educativa y la Evaluación de la Plataforma” Universidad de Cuenca.
- Caridad Rodríguez Andino: Tema “Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo” Universidad de Cuenca.

- Lesly Trujillo Villanueva: Tema “Influencia de las estrategias didácticas en la enseñanza de la asignatura de Marketing en el logro de aprendizaje de los estudiantes de la carrera profesional de Administración de Negocios Internacionales de la universidad privada de Tacna”.

1.1.1 Las TIC en la Educación.

Las Tecnologías de Información y la Comunicación conocidas por sus siglas TIC son todas aquellas herramientas tecnológicas que pueden emplearse para la transmisión, comunicación almacenamiento, y procesamiento, de información, dichas herramientas están siendo utilizadas como una nueva forma de alcanzar el conocimiento.

La introducción de las TIC en el campo de la educación implica romper esquemas de la educación tales como: a) el conocimiento no es lento, ni escaso, ni estable, b) el conocimiento está en permanente expansión y renovación, c) las tecnologías tradicionales están dejando de ser las únicas disponibles para enseñar y aprender, d) la escuela ya no puede actuar como si los aprendizajes que suceden en ella y las competencias que forma pudieran limitarse a las expectativas de la Revolución Industrial, e) la escuela deja de ser el único canal mediante el cual los alumnos entran en contacto con el conocimiento y la información, f) la palabra del profesor y el texto escrito dejan de ser los soportes exclusivos de la educación. (Rosario, 2016)

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) pueden complementar, enriquecer y transformar la educación.

La UNESCO comparte los conocimientos respecto a las diversas formas en que la tecnología puede facilitar el acceso universal a la educación, reducir las diferencias en el aprendizaje, apoyar el desarrollo de los docentes, mejorar la calidad y la pertinencia del aprendizaje, reforzar la integración y perfeccionar la gestión y administración de la educación. (UNESCO, 2019)

1.1.2 Los entornos virtuales de aprendizaje.

Entorno Virtual de Aprendizaje es el conjunto de medios de interacción sincrónica y asincrónica que, sobre la base de un programa curricular, lleva a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de un sistema de administración de aprendizaje.

Trejo (2013) cita que “La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) señala, que los Entornos de Aprendizajes Virtuales

constituyen una forma totalmente nueva de tecnología educativa y ofrecen una compleja serie de oportunidades y tareas a las instituciones de enseñanza de todo el mundo. A su vez lo define como un programa informático interactivo de carácter pedagógico que posee una capacidad de comunicación integrada, es decir, que está asociado a las nuevas tecnologías." (Rivera , Martinez , & Torres , 2017).

1.1.3 El Marketing.

El concepto de Marketing es necesario entenderlo dentro de este proyecto porque el Aula Virtual propuesta se lo va a realizar dentro de la Carrera de Marketing, además se pretende que con la implementación de este proyecto, el reforzar y desarrollar las habilidades y competencias de los estudiantes para obtener un mejor resultado de aprendizaje en el perfil del egreso al final de la carrera.

Para Philip Kotler y Gary Armstrong, autores del libro Fundamentos de Marketing, el concepto de marketing es "una filosofía de dirección de marketing, según la cual el logro de las metas de la organización depende de la determinación de las necesidades y deseos de los mercados meta y de la satisfacción de los deseos de forma más eficaz y eficiente que los competidores".

Como se observa el concepto de Marketing ayuda a buscar la satisfacción de las necesidades y deseos de los consumidores mediante la creación de un producto o servicio, que tenga una ventaja sobre los competidores. Por lo anteriormente anotado, se dice que el Marketing se encuentra en todo lado; es la parte fundamental dentro del comercio. Por este motivo, el estudiante o el profesional de la carrera de Marketing tiene que desarrollar habilidades de interacción con el entorno y conocer qué actividades se están desarrollando a nivel de los mercados, tanto nacionales como internacionales, con la finalidad de generar estrategias que ayuden a cumplir con los objetivos empresariales.

Sin lugar a dudas, el Marketing también ha sido un factor importante para mejorar la calidad de vida de las personas, debido a que mediante la mercadotecnia las empresas pueden detectar las necesidades o deseos de los consumidores y, sobre la bases de la información recabada, poder crear, desarrollar y ofrecer los productos y servicios que se desean o necesitan, con el precio que la gente lo requiere y en los lugares más asequibles a los consumidores y así facilitar su adquisición; sin dejar de lado la comunicación necesaria de la empresa con el cliente mediante los diferentes medios de promoción y difusión disponibles, que sin ella no se conocerían los beneficios o características de los productos ofertados por las diferentes marcas. (Markeday, 2018)

1.1.4 Las Ventas.

Entre las asignaturas que se tienen que impartir en el tercer nivel de la Carrera de Marketing tenemos la de Gestión y Técnicas de Ventas, es por eso que definiremos en que consiste esta asignatura y encontrar como el entorno virtual nos puede ayudar alcanzar el resultado de aprendizaje al final del periodo

Las ventas de productos y servicios generan ingresos económicos dentro de una empresa. Ellas son el sustento de los negocios y organizaciones. Philip Kotler, conceptualiza la venta como “otra forma de acceso al mercado para muchas empresas, cuyo objetivo, es dar algo a cambio por una determinada cantidad de dinero; es decir, entregar lo que hacen o producen en lugar de hacer lo que el mercado desea” (Kotler, 2006).

La American Marketing Association, define la venta como "el proceso personal o impersonal por el que el vendedor comprueba, activa y satisface las necesidades del comprador para el mutuo y continuo beneficio de ambos. Mucho se habla hoy en día de la importancia que ha llegado a adquirir la Mercadotecnia en la vida diaria tanto de las personas como de las empresas” (Thompson , 2016).

1.2. Problema a resolver de orden Educativo y Tecnológico

La era del internet y de la globalización “exige cambios en el mundo educativo y los profesionales de la educación tienen múltiples razones para aprovechar las nuevas posibilidades que proporcionan las TIC para impulsar este cambio hacia un nuevo paradigma educativo más personalizado y centrado en la actividad de los estudiantes” (Alvarez, Armas, Herrera , & Villagran, 2016).

El problema principal es que muchos de los docentes del Instituto Tecnológico Superior Sudamericano utilizan en forma habitual el “modelo tradicional”, este modelo consiste en que el docente es actor principal dentro de la clase. Por lo general el docente es el que tiene el conocimiento transmitiendo a sus estudiantes mediante charlas o exposiciones, y monopoliza su intervención con su accionar.

Por lo anteriormente señalado, se puede aseverar que los estudiantes pasan a ser dentro de la clase solo los receptores de ese conocimiento, generan un aprendizaje memorista; en el que no existe una interactividad ni apertura al dialogo, haciendo que la relación entre docente y estudiante este basada solo en la autoridad, además el estudiante tome una actitud pasiva dentro de la clase.

Con esta metodología tradicional el estudiante adquiere una información heredada por los diferentes factores sociales y culturales aprendidos en su entorno en el que lo rodea, en donde

el estudiante solo oye, ve y observa haciendo muchas veces el rol de una grabadora al repetir los conceptos y definiciones dados por el docente, sin poder razonar o generar su propia definición del entendimiento.

Además, los docentes muy rara vez utilizan las Herramientas Tecnológicas dentro de su proceso de enseñanza, lo que hace que el estudiante no tome mucho interés en los temas desarrollados dentro de las asignaturas de su periodo académico.

Se debe indicar que en el perfil de egreso del estudiante de la carrera de Marketing el resultado de aprendizaje debe expresar las siguientes capacidades y habilidades, al término de su formación, como son: ser interactivos, inquietos por el conocimiento, interesados en el entorno empresarial, manejo de plataformas en línea, trabajo en equipo, ser flexibles para adaptarse a nuevas situaciones, entre otras. Los métodos tradicionales utilizados actualmente por algunos docentes del Instituto, obstaculizan el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje.

Las TIC, son herramientas de innovación tanto en el ámbito general como en el educativo, permitiendo a los docentes y estudiantes a realizar cambios muy sustanciales ya que estas herramientas tecnológicas han cambiado la forma de enseñar y de aprender, al tener una gran variedad de aplicaciones que son fácilmente adaptadas al trabajo y actividades diarias del docente como de los estudiantes, también se pueden adaptar a las estrategias de enseñanza y aprendizaje que se dan dentro del aula.

Por lo anteriormente expuesto es que se propone integrar las TIC en las metodologías de enseñanza entre los docentes de la carrera de Marketing del Instituto Tecnológico Superior Sudamericano.

También se puede señalar que el Instituto está en la capacidad de poner en práctica este proyecto ya que posee los recursos necesarios tanto económicos, tecnológicos, y humanos para la implementación de estas nuevas metodologías tecnológicas de enseñanza aprendizaje.

1.3. Proceso de investigación

El Trabajo de Investigación que se propone se realiza con un enfoque mixto (cuantitativo y cualitativo); además, tendrá un alcance descriptivo y explicativo, para lo cual se realizaran investigaciones o estudios que nos permitan identificar el problema. El mismo está relacionado con la escasa implementación de los instrumentos informáticos, y de los ambientes virtuales entre los estudiantes y docentes del Tercer ciclo de la carrera de Marketing del Instituto Tecnológico Sudamericano de la ciudad de Cuenca.

Dentro del Proyecto de Investigación se utilizaron varias técnicas de investigación cualitativa y cuantitativa, como son, la observación, las entrevistas y encuestas; las cuales estarán dirigidas

a los docentes y estudiantes del Tercer Ciclo de la Carrera de Marketing del Periodo Marzo-Agosto 2020.

A partir del problema, los objetivos, y metodología a utilizar, se trabajó en la recopilación de fuentes bibliográficas, sobre cuya base se fundamentó la investigación, así como la búsqueda de artículos científicos de investigaciones ya realizadas referentes al tema, con la finalidad de tener una base efectiva y probada para proponer el Proyecto de Investigación.

Posteriormente se elaboró el marco teórico y conceptual y se procedió a trabajar en el diagnóstico del problema, para tener un mejor panorama de la problemática. Se aplicaron técnicas de investigación basadas en encuestas, entrevistas y observaciones tanto a los docentes como a los estudiantes de la carrera de Marketing con la finalidad de conocer la opinión sobre el uso de las plataformas y entornos virtuales, así como de las herramientas tecnológicas dentro del proceso enseñanza aprendizaje durante el periodo académico.

Posteriormente, se procedió a efectuar el procesamiento estadístico de los datos obtenidos, utilizando la aplicación de Excel, para la tabulación de los resultados mediante análisis porcentuales y medias aritméticas, con la ayuda de los cuales se elaboraron tablas y gráficos.

Con esta información se procedió al desarrollo y diseñar de la propuesta del entorno virtual, para lo cual se trabajó con herramientas tecnológicas interactivas y se presentó una estructura del producto que articula objetivos, contenidos, actividades, evaluación, para cumplir con el objetivo propuesto.

Finalmente se procedió a realizar la valoración de la propuesta por parte de los expertos en el tema para determinar factibilidad del proyecto, los que, gracias a su experiencia en el ámbito Tecnológico y Educativo podrán validar la propuesta del entorno virtual; y, se termina con las conclusiones y recomendaciones.

1.3.1 Investigación

La investigación se realizó con la población de todos los estudiantes y docentes del tercer ciclo de la Carrera de Marketing del Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano del periodo Marzo-Agosto 2019.

Tabla 1
Población de la Investigación

TERCER CICLO CARRERA DE MARKETING	TOTAL
ESTUDIANTES	22
DOCENTES	6

Autor: Moscoso, M (2020)

1.3.1.1 Encuesta a Estudiantes. Se elaboró un cuestionario (Anexo 1) con 16 preguntas para los estudiantes con temas relacionados al uso y experiencia de las herramientas Tecnológicas dentro del aprendizaje, también se preguntó cuál es la frecuencia de uso de las plataformas virtuales por parte de los docentes, así como la usabilidad, y la importancia que dan en el proceso de aprendizaje.

Entre los principales resultados que se obtuvieron en la investigación a los 22 estudiantes son los siguientes:

El 100 % de los estudiantes conocen el significado de las TIC, entre los encuestados tenemos un 63.6 % que tienen edades comprendidas entre 21 y 30 años que son Millennials es una generación que nacieron con la tecnología, así como un 18 % de la generación Z, conocidos como los nativos digitales, esta información es muy importante acotar ya que son generaciones que integran la tecnología en la totalidad de las actividades que desarrollan diariamente.

Rango de Edad en la que se encuentra
22 respuestas

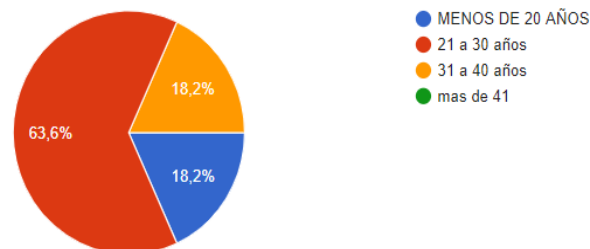


Figura 1 Edad de los Estudiantes. Autor: Moscoso, M (2020)

Los estudiantes al contestar la pregunta que “si las TIC favorecen en la adquisición de conocimientos en el desarrollo del aprendizaje” contestaron el 100 % que está de acuerdo y muy

de acuerdo, pero un 77.3 % indican que el uso de las Tecnologías crea dependencia, y que son muy poco analíticos al momento de usar las herramientas.

En cuanto al uso frecuente de las TIC por parte del docente contestaron que el 72.7 % lo utilizan solo a veces. En cuanto a los medios que utilizan los docentes para comunicarse con los estudiantes se obtuvo que el 41 % es por el WhatsApp, y solo un 27 % utiliza las plataformas educativas. Entre las herramientas tecnológicas que generalmente manejan los docentes está en primer lugar y con un 59 % el Power Point, seguidos con un 32 % los archivos PDF y documentos de office.

En relación al uso de las herramientas tecnológicas por parte de los estudiantes contestaron que solo un 9% maneja de forma excelente y un 41% en forma regular, lo que nos indica que a pesar de ser una generación que utiliza mucho la tecnología, no maneja o no tiene muchos conocimientos del uso de las herramientas tecnológicas de Educación.

La confianza que siente usted al emplear los medios tecnológicos al realizar sus tareas o actividades es:

22 respuestas

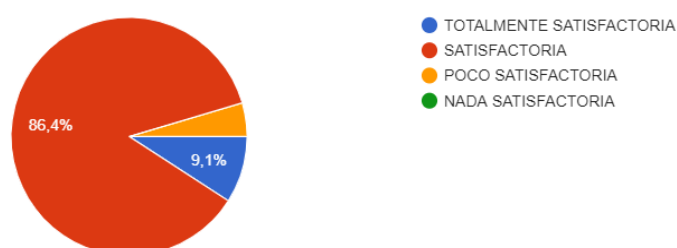


Figura 2 Confianza en el Uso de las TIC. Autor: Moscoso, M (2020)

Un 95 % de los estudiantes en cambio tienen mucha confianza al emplear las TIC, y además con el mismo porcentaje indican que les facilitan en la realización de tareas, informes y trabajos.

Existe un 45 % de los encuestados que expresan que las TIC en clase es un recurso importante para mejorar la enseñanza, y un 36 % señalan que las TIC son un factor determinante en el aprendizaje de los estudiantes, esta información es importante ya que un 81 % de los estudiantes están de acuerdo que las TIC ayudan en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La Optimización de tiempo, la motivación al estudiante y el apoyo visual que ofrecen, son las principales ventajas del Uso de las TIC en la educación según información obtenida de los estudiantes encuestados.

Desde su punto de vista, ¿cuáles son las ventajas principales del uso de las TIC en el salón de clase?

22 respuestas

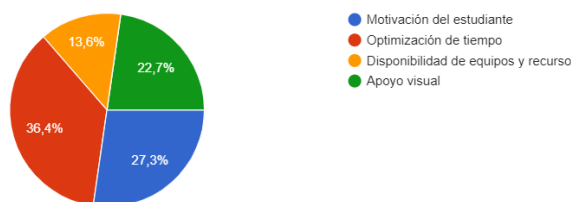


Figura 3 Pregunta Ventajas de las TIC. Autor: Moscoso, M (2020)

Entre las desventajas del uso de las TIC se obtuvo que existe una escasa disponibilidad de equipos y recursos por parte de algunos estudiantes, además de que hay muchas distracciones al momento de usar las herramientas tecnológicas. También se recopiló información, acerca de cuáles son las asignaturas que más utilizan los Entornos Virtuales teniendo como resultado que la asignatura de Marketing Digital con 41% y de Trade Marketing 23%, el restante 36 % está dividido en las 4 asignaturas del paralelo.

1.3.1.2 Encuesta a Docentes. Para los docentes se creó otro cuestionario con un total de 11 preguntas (Anexo 2) las que estaban enfocados al uso y la utilidad que dan a las plataformas de entornos virtuales y que tipo de herramientas utilizan para generar el aprendizaje

Rango de Edad en la que se encuentra

6 respuestas

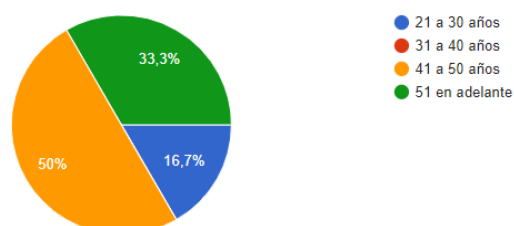


Figura 4 Pregunta Edad del Docente. Autor: Moscoso, M (2020)

Las edades comprendidas de los docentes encuestados se encontró que existe un 83.3% que son mayores a los 40 años y un 16.7% son menores de 30 años, con el mismo porcentaje contestan que tiene más de 6 años ejerciendo la docencia, este parámetro de información es importante para conocer acerca de las tendencias acerca del manejo de las TIC para esta generación.

Existe un 50 % que está de acuerdo y el otro 50% en desacuerdo en relación a que si las tecnologías nos hacen dependientes y poco analíticos al momento de escoger el material

didáctico a utilizar en el aula, además existe un 66.7 % que contesta que utiliza a veces las TIC para apoyar su labor docente y el restante 33.3 % lo realiza solo una vez por semana.

Ningún docente contesta con excelente en el dominio del manejo de las TIC, y todos están encasillados entre bueno y regular, esta información nos demuestra el poco dominio y conocimientos del manejo de las TIC.

Solo el 50% de los docentes se siente totalmente satisfecho al emplear las TIC frente a los estudiantes, la otra mitad no está muy seguro en utilizar estos recursos tecnológicos frente a los estudiantes.

El dominio de habilidades que tiene en el manejo de las TIC es:

6 respuestas

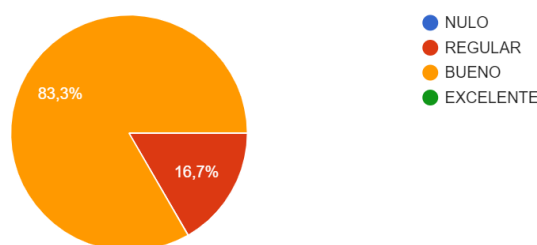


Figura 5 Manejo de las TIC. Autor: Moscoso, M (2020)

Los medios que los docentes utilizan para comunicarse con los estudiantes es el correo electrónico con un 50 % y el 33 % lo realiza por las plataformas Educativas

1.3.1.3 Entrevista: Para continuar con la investigación del Proyecto de Titulación se procedió a realizar una entrevista al Ing. Santiago Durazno encargado de la Plataforma Moodle del Instituto Superior Particular Sudamericano, para obtener información del uso del EVA por parte de los docentes en el periodo Académico Marzo-Agosto del 2019, y también sobre el conocimiento de los diferentes recursos y de las actividades que tiene la plataforma por parte de los docentes de las diferentes Carreras que oferta el Instituto.

De esta técnica de investigación se obtuvo importante información en relación al uso de la Plataforma Moodle por parte de los docentes de la carrera de Marketing, en la que se aprecia que existe un porcentaje muy bajo (7%) en el uso del EVA durante el periodo anotado solo un docente ha llegado al cumplir con un 30 % de uso, adjunto cuadro estadístico.

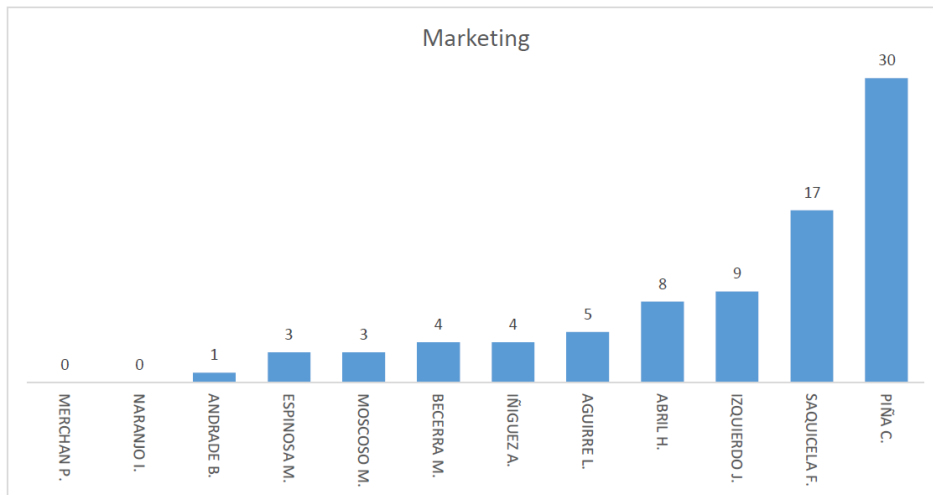


Figura 6 Uso del EVA en la Carrera de Marketing. Autor: Ing. Juan Pérez (2019)

Otra información importante suministrada por el Ing. Durazno es que ante la falta de conocimientos por parte de la gran mayoría de Docentes, de cómo manejar las Plataformas del Entorno Virtual se tuvieron que realizar varias capacitaciones del manejo adecuado y del cómo implementar los recursos, las actividades, y herramientas tecnológicas, como son: Foro, Tareas, Cuestionarios, Seminarios, Exámenes, dentro de la Plataforma Moodle.

1.4. Vinculación con la sociedad.

El proyecto de investigación se concibe la realización de clases y actividades en línea para las asignaturas de la Carrera de Marketing para los estudiantes del Tercer Ciclo, pero también se puede utilizar y adaptar la plataforma virtual de aprendizaje para realizar actividades en otras asignaturas dentro del Instituto; además, para las capacitaciones a diferentes grupos de la sociedad.

Otro uso del proyecto, es la atención a los sectores más vulnerables, como es el caso de personas con capacidades diferentes, ya que con esta plataforma de aprendizaje se puede ajustar para contenidos de temas generales para toda la población; del mismo modo, podrá brindar capacitaciones a las personas de la tercera edad, o los emprendedores con bajos recursos y a dueños de empresas pequeñas y medianas conocidas como (PYMES).

Además, se pueden realizar publicaciones de artículos que ayuden a implementar la propuesta en otros sectores de la Educación. Asimismo, se generó una guía de la implementación, uso y funcionamiento que coadyuve a ampliar y consolidar los conocimientos de los estudiantes. El trabajo de investigación sirve como material de estudio para personas interesadas en el tema.

1.5. Indicadores de resultados.

Los indicadores de resultados del proyecto permiten comprobar el avance en el cumplimiento del desarrollo y de la implementación del proyecto para cumplir con los objetivos propuestos; y a su vez, ayudar a evaluar los resultados.

Las Investigaciones relacionadas con este tema, proponen que la implementación de las TIC puede tener un impacto positivo en el crecimiento y fortalecimiento de los métodos de aprendizaje. Las TIC son herramientas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de metodologías innovadoras aplicadas a las actividades, que el estudiante debe realizar. Ellas han contribuido a incrementar la calidad de los resultados del aprendizaje, facilitar la formación de habilidades y mejora de la calidad.

Se puede indicar, que la investigación propuesta tiene características similares a otros proyectos planteados anteriormente de otras asignaturas, por lo que se podrá valorar la factibilidad y funcionamiento. Con la propuesta de este proyecto se plantea que los docentes puedan potenciar metodologías de enseñanza que generan interactividad y dinamismo dentro de los resultados de aprendizaje de los estudiantes, fortalecer sus capacidades por medio de inducción y capacitación en el uso de las herramientas tecnológicas.

El trabajo de investigación cumple con los objetivos planteados, lo que se demuestra en el desempeño del docente al generar un ambiente virtual específico para alcanzar los resultados de aprendizaje esperados en la carrera de Marketing. Con la propuesta del entorno virtual en la plataforma Moodle se podrá optimizar recursos, ya que es una plataforma gratuita y de fácil uso; además de poseer un sin número de recursos y de actividades para el desarrollo de las metodologías de aprendizaje, por lo que se puede implementar en cualquier instituto educativo que posea un servidor y servicio de internet.

CAPÍTULO II:

2. PROPUESTA

2.1 Fundamentos teóricos aplicados.

2.1.1 El Constructivismo.

Ackermann (2001) manifiesta acerca del enfoque o modelo constructivista basado en Piaget quien indica, " qué las experiencias previas de la persona constituyen la base de nuevas construcciones mentales en una relación directa con el objeto de conocimiento. La teoría de Piaget relata cómo los niños se desprenden progresivamente del mundo de los objetos concretos y contingencias locales, convirtiéndose poco a poco en personas capaces de manipular mentalmente objetos simbólicos en el ámbito de mundos hipotéticos y abstractos, tangibles e intangibles" (Aparicio & Ostos, El constructivismo y el construccionismo, 2018).

Jean Piaget (1896-1980) nacido en Suiza, fue un filósofo y educador, reconocido a nivel mundial por su trabajo en psicología evolutiva. Dentro de los estudios realizados por Piaget descubrió el desarrollo cognoscitivo y como las funciones elementales que intervienen y son una constante en el proceso del conocimiento. Piaget a la teoría del constructivismo aportó con lo siguiente "En sentido general el constructivismo concibe el conocimiento como una construcción propia del sujeto que se va produciendo día con día resultado de la interacción de los factores cognitivos y sociales, este proceso se realiza de manera permanente y en cualquier entorno en los que el sujeto interactúa" (Salsarriaga, Bravo, & Loor , 2016).

La teoría cognitiva de Piaget también se la conoce como "evolutiva debido a que se trata de un proceso paulatino y progresivo que avanza, conforme el niño madura física y psicológicamente. La teoría sostiene que este proceso de maduración biológica conlleva al desarrollo de estructuras cognitivas, cada vez más complejas; lo cual facilita una mayor relación con el ambiente en el que se desenvuelve el individuo y, en consecuencia, un mayor aprendizaje que contribuye a una mejor adaptación" (Ortiz, 2015).

Lev Vygotsky (1896-1924) Psicólogo soviético, dedicado la gran mayoría de su vida a la enseñanza, afirma que la "construcción del conocimiento acontece a través de la interacción social con las demás personas, el entorno y la cultura. La coexistencia y complementariedad entre el constructivismo cognitivo y el constructivismo social alimentará la reflexión posterior sobre la construcción del conocimiento" (Aparicio & Ostos, 2018).

Vygotsky concluye que el conocimiento “tiene origen social y sus manifestaciones emergen de condiciones históricas culturales específicas, además destaca que no solo es la acción humana la que interviene en la construcción del conocimiento sino que necesita de herramientas que la ayuden a conseguirlo. Entre estas herramientas se destacan las formas de comunicación, particularmente el habla, la lectura y la escritura. Al menos en lo que concierne a la educación, las ideas expresadas por Vygotski coinciden con las de Piaget” (Rodríguez, 1999).

2.1.2 EL Conectivismo

El conectivismo, es una teoría del aprendizaje para la era digital que ha sido desarrollada por George Siemens y por Stephen Downes basado en el análisis de las limitaciones del conductismo. El Conectivismo se enfoca en la inserción de la tecnología como parte de nuestro conocimiento, este reside en las uniones que vamos formando, ya sea con otras personas o con fuentes de información como bases de datos.

Es también llamada la teoría del aprendizaje para la era digital, se trata de explicar el aprendizaje complejo en un mundo social digital en rápida evolución. El aprendizaje es un proceso que ocurre dentro de entornos virtuales en elementos básicos, no enteramente bajo el control del individuo (Ovalle, 2019).

Como explica Gutiérrez Campos (2012) en su artículo “Conectivismo como teoría de aprendizaje” acerca de los principios de Siemens los cuales se detallan a continuación:

El aprendizaje y el conocimiento se basan en la diversidad de opiniones. El aprendizaje es un proceso de conectar nodos especializados o fuentes de información. El aprendizaje puede residir en los dispositivos no humanos. La capacidad para saber más es más importante que lo que se conoce en la actualidad. Fomentar y mantener las conexiones es necesario para facilitar el aprendizaje continuo. La capacidad para ver las conexiones entre los campos, las ideas y los conceptos es fundamental. La corriente exacta y actualizada de los conocimientos es la intención de todas las actividades del aprendizaje conectivista. La toma de decisiones es en sí mismo un proceso de aprendizaje. Elegir qué aprender y el significado de la información entrante es visto a través de la lente de una realidad cambiante. Si bien existe una respuesta ahora mismo, puede ser equivocada mañana debido a las alteraciones en el clima de información que afecta a la decisión. (Gutierrez, 2012)

Paulo Freire (1921-1997) es el creador de una pedagogía en la que los individuos se forman a través de situaciones de la vida cotidiana. “El estudiante debe aprender comprendiendo lo que

aprende y dándole significado a lo que aprende”... “El conocimiento científico no se transmite. Se construye con los datos e informaciones, que de manera didáctica ofrece el docente y que tienen significatividad”... “El docente deviene en un investigador, no en el sentido de que es un productor de nuevos conocimientos sino en el sentido de que ha logrado construir sus propios conocimientos en la disciplina que enseña, para comprenderla y aprehenderla, y estar así en capacidad de enseñarla” (Tünnermann, 2011).

2.1.3 La Pedagogía.

La pedagogía “es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto. Etimológicamente, la palabra pedagogía deriva del griego (paidos) que significa niño y (agein) que significa guiar, conducir” (Hevia, 2017).

Hay conceptos que muchas veces se pueden confundir o pensar que están relacionados a la pedagogía, por lo tanto se va a definir algunos de los términos a continuación:

2.1.3.1 Educación.

Se podría decir que sin la educación no podría existir la pedagogía. La educación se la puede concebir desde el punto de vista que la persona obtiene los conocimientos mediante un proceso de socializar con el entorno que lo rodea, también “la educación se propone como la acción responsable de la moralidad, de los valores, su preservación y transmisión a las generaciones más jóvenes que crecen con el derecho de poseer y heredar la cultura de sus antecesores, los valores y todo lo creado” (León, 2007).

2.1.3.2 La Didáctica.

La Didáctica “ha sido definida indistintamente como arte de enseñar, arte, tratado, normativa, aprendizaje estudio científico, estudio de la educación intelectual del hombre y del conocimiento sistemático, ciencia auxiliar, técnica de incentivar, teoría de la instrucción, ciencia especulativa, doctrina general, método, técnica, procedimiento, disciplina particular, rama de la Pedagogía, disciplina pedagógica” (Abreu, Gallegos, Jácome , & Martínez , 2017). Además podemos incluir que la didáctica es un componente más de la pedagogía ya que esta se encarga de buscar métodos para lograr una mejor aplicación dentro del proceso de enseñanza.

2.1.3.3 Evaluación.

Es la manera en que se analiza si las teorías pedagógicas al momento de ser llevadas a la práctica, su principal función es medir si realmente funcionan o logran su objetivo (Kimberly, 2015).

2.1.4 Métodos de Aprendizaje.

Los métodos de aprendizaje son acciones formativas que esperan conseguir la enseñanza de determinados contenidos y la obtención de objetivos específicos. Cada método es diferente en sí, y persigue objetivos distintos, la enseñanza ha evolucionado de manera muy rápida que en las aulas los profesores utilizan métodos con los que los estudiantes tienen un papel más participativo.

Hoy en día, tras un mundo globalizado el sistema educativo se enfrenta a un gran reto que es el de utilizar las TIC dentro de la educación, este desafío es el de proporcionar o crear herramientas tecnológicas educativas para que el estudiante adquiera los conocimientos necesarios, estas herramientas articuladas a las estrategias metodológicas serán de gran utilidad entre los docentes y estudiantes para generar cambios en el día-día del proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que con la innovación de las TIC se está evolucionando en forma notable la forma de enseñar y de aprender además de cambiar los roles tanto de los estudiantes como de los docentes.

2.1.5 Ventajas del uso de las TIC.

Entre algunas de las ventajas del uso de las TIC en la educación se tiene: la motivación, el interés, la iniciativa, cooperación, autonomía, creatividad, a continuación se realizará una descripción de la importancia y de cada una de las ventajas basándonos en los estudios y aportes del blog para la materia de Comunicación Educativa del noveno semestre de la carrera de Ciencias de la Comunicación de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Autónoma de Coahuila.

Las (TIC), están transformando la educación notablemente, ha cambiado tanto la forma de enseñar como la forma de aprender y por supuesto el rol del docente y el estudiante. Algunas de las ventajas de las TIC son: **MOTIVACIÓN.** El estudiante se encontrará más motivado utilizando las herramientas TIC, pues esto permite aprender de una forma más atractiva, divertida, etc. **INTERÉS.** Los recursos de animaciones, vídeos, audio, gráficos, textos y ejercicios interactivos que refuerzan la comprensión multimedia presentes en Internet aumentan el interés del alumnado complementando la oferta de contenidos

tradicionales. El estudiante puede interactuar, puede comunicarse o puede intercambiar experiencias con otros compañeros del aula, como de otros institutos educativos enriqueciendo en gran medida su aprendizaje. Los estudios revelan que la interactividad favorece un proceso de enseñanza y aprendizaje más dinámico y didáctico. (Comunicación educativa, 2018)

A continuación se procederá a describir otras de las ventajas del uso de las TIC como son la **AUTONOMÍA**. El estudiante posee una gran cantidad de recursos, actividades y de herramientas Tecnológicas, además de tener a la mano una infinidad de información lo que ayudara a que cada estudiante pueda aprender realizando su trabajo de una manera que él pueda adaptarse a sus posibilidades y habilidades. **COOPERACIÓN**. Las Tic ayudan en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que con las herramientas y las estrategias que nos pueden brindar, se utiliza mucho en la colaboración entre los compañeros y el docente, generando una interactividad hasta fuera del horario de clase. **CREATIVIDAD**. Con las herramientas de las TIC el docente puede crear evaluaciones interactivas basadas en juegos ya que existen muchas aplicaciones que tienen esta funcionalidad, haciendo que el estudiante se sienta menos estresado y más motivado para la presentación de su evaluación del aprendizaje. **INICIATIVA**. Con el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación cada uno de los estudiantes podrá desarrollar su imaginación ya que para presentar sus trabajos o tareas tiene una infinidad de recursos y de herramientas interactivas para desarrollar sus estrategias de presentación lo que hará más didáctico y motivante realizar sus trabajos.

2.1.6 El Flipped Classroom.

Esta metodología conocida como aula invertida, nació cuando el docente Salman Khan del colegio Clintondale High School grababa videos de sus clases y los enviaba para que los estudiantes lo puedan visualizar y este realizaba una retroalimentación respondiendo las preguntas que formulaban los estudiantes.

Conocida generalmente con el término en inglés *flipped classroom* es un nuevo método que propone dar la vuelta a la clase tradicional e invertir el orden en el proceso de aprendizaje. Frente al modelo de enseñanza habitual, donde el profesor explica la lección en clase y los alumnos escuchan y realizan los deberes en su casa, la *flipped classroom* concede a los alumnos la responsabilidad de revisar los contenidos teóricos en casa, para que luego puedan resolver sus dudas y trabajar los conceptos en clase de forma individual o colaborativa (Flechas & Vanegas, 2019).

El aula invertida es la concepción de que el alumno puede obtener información en un tiempo y lugar que no requiere la presencia física del profesor, para esta metodología el docente tiene primero que definir los objetivos del aprendizaje, a continuación se debe crear y seleccionar los recursos, textos, posteriormente el estudiante tendrá que revisar la información en su casa, y realizar las actividades propuestas por el docente, ya en el aula el profesor podrá resolver las dudas e identificar las dificultades de aprendizaje y comprensión, se revisa algunos conceptos nuevos, y se utilizan también herramientas de trabajo colaborativo.

2.1.7 Aprendizaje Basado en Problemas.

Se define al Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) como “un método de aprendizaje basado en el principio de usar problemas como punto de partida para la adquisición e integración de los nuevos conocimientos”.

“El Aprendizaje Basado en Problemas es un método de enseñanza y aprendizaje centrado en el estudiante en el que éste adquiere conocimientos, habilidades y actitudes a través de situaciones de la vida real. Su finalidad es formar estudiantes capaces de analizar y enfrentarse a los problemas de la misma manera en que lo hará durante su actividad profesional, es decir, valorando e integrando el saber que los conducirá a la adquisición de competencias profesionales” (Carmona & Loyola, 2017).

Este método es de suma importancia porque en la carrera de Marketing el estudiante trabaja en la solución de un problema dentro de un negocio o empresa para proponer estrategias o planes para cumplir con los objetivos propuestos de los empresarios.

2.1.8 Plataforma MOODLE.

MOODLE es una plataforma de aprendizaje y una herramienta importante para complementar la educación en las aulas, ofrece muchas ventajas para los docentes que quieren enriquecer su trabajo, ya que permite aumentar las actividades dentro del aula. Para los estudiantes es un lugar seguro para realizar foros de debate, chat, redes sociales y la entrega sistemática de trabajos.

“Una de las principales características de MOODLE sobre otros sistemas es que está hecho en base a la pedagogía social constructivista, donde la comunicación tiene un espacio relevante en el camino de la construcción del conocimiento, siendo el objetivo generar una experiencia de aprendizaje enriquecedora” (Alvarez, Armas, Herrera, & Villagran, 2016). A continuación se analiza un comparativo entre las Plataformas Educativas que existen en el país y que son utilizadas por varias instituciones.

Tabla 2
Comparativo de Plataformas Educativas

Características	MOODLE	CLASSROOM	EDMODO
Pruebas automatizadas	+	+	+
Herramientas de colaboración docentes	+	-	+
Matriculación de estudiantes	+	+	+
Aplicaciones gratuitas	+	+	-
Permite el Trabajo colaborativo	+	-	+
Retroalimentación de aprendizaje	+	-	-
Presentaciones en línea	+	+	+
Actividades interactivas	+	+	-
Segmentación de grupos granulares	+	-	-

Autor: Moscoso, M (2020)

2.1.9 Las Herramientas Virtuales de Aprendizaje.

Las herramientas Virtuales de Aprendizaje son instrumentos tecnológicos que facilitan la conexión, interacción y comunicación entre los participantes de una entidad educativa, con la finalidad de generar conocimiento.

“Se puede indicar también que las herramientas virtuales de aprendizaje “ofrecen tanto al docente como a los estudiantes una gran variedad de posibilidades para facilitar el aprendizaje, con un enfoque didáctico con grandes ventajas para los estudiantes. Por ejemplo: El blog puede convertirse en un diario de trabajo perfecto para registrar cada avance. Un chat es un método de comunicación rápido y eficaz para opinar y organizarse. La wiki permite mostrar los resultados del trabajo de manera organizada y sencilla. Hay entornos especialmente diseñados para trabajar de forma colaborativa y aplicaciones que permiten hacer lluvias de ideas online, crear murales cooperativos o establecer calendarios” (Del Pino, 2016).

Existen una gran variedad de herramientas pero vamos a analizar las siguientes que cumplirán con el propósito del Proyecto de Titulación.

2.1.9.1 EDPuzzle.

EDPUZZLE es un instrumento tecnológico interactivo que se puede usar para editar videos propios o del repositorio de YouTube, también puede servirnos como una herramienta evaluativa, podemos indicar que:

“es una herramienta online que te permite editar y modificar videos propios o de la Red para adaptarlos a las necesidades del aula. Desarrollada por un grupo de programadores y profesores de Barcelona, la aplicación es ideal para crear video lecciones que faciliten el uso de metodologías como la pedagogía inversa o la clase invertida. Además EDPUZZLE de ser un editor de video esta herramienta permite que cualquier video se pueda convertir en una lección, ya que al contar con un editor de preguntas se puede interactuar entre los participantes del video y realizar un seguimiento por medio de una evaluación o retroalimentación y los estudiantes tendrán que contestar para poder continuar viendo el video. Además el docente puede colocar su propia voz dentro del video para generar una mejor interacción entre estudiante y docente” (Chacha, 2018).

2.1.9.2 GOOGLE DRIVE.

Es una herramienta de Google que no brinda un lugar seguro para todos tus archivos y permite tenerlos a mano en cualquier smartphone, tablet u ordenador. Los archivos que se guarden en DRIVE (vídeos, fotos, documentos, etc.) tienen una copia de seguridad para que nunca se pierda. Después de guardarlo, además se puede invitar a otras personas a ver, editar o comentar cualquiera de tus archivos o carpetas.

2.1.9.3 SLIDES.

Google SLIDES es un programa de presentación incluido como parte de una suite ofimática de software gratuita basada en la web que ofrece Google dentro de su servicio Google Drive, las diapositivas permiten a los usuarios crear y editar presentaciones en línea mientras colabora con otros usuarios en tiempo real. El usuario realiza un seguimiento de las ediciones con un historial de revisiones que rastrea los cambios en la presentación.

2.1.9.4 PREZI.

Es un programa de presentaciones para explorar y compartir ideas sobre un documento virtual basado en la informática en nube. La aplicación se distingue por su interfaz gráfica con

ZOOM, que permite a los usuarios disponer de una visión más acercada o alejada de la zona de presentación, en un espacio. Es un recurso de presentación igual a Power Point pero más interactivo, ya que puede obtener una variedad de plantillas que se pueden usar para diferentes temas, es una herramienta parecida al de los organizadores gráficos y desarrollo de mapas mentales, por lo que hacen más fácil el poder llegar al aprendizaje por este medio.

2.1.9.5 POWTOON.

Es un programa de animación de videos que permite crear presentaciones animadas interesantes y entretenidas, una de las características principales es que el video se crea mediante unas plantillas de caricaturas interactivas, haciendo más entretenido el resultado de aprendizaje es por eso que a esta herramienta está catalogada como un recurso de la educación de resultados muy satisfactorios y muy utilizado especialmente por algunos docentes de la sección primaria.

2.1.9.6 QUIZIZZ.

Es una plataforma WEB que nos permite crear cuestionarios en línea, donde los estudiantes pueden responder de tres maneras distintas: En un juego en directo, como tarea que los resultados le llegan al docente, de manera individual. Es una WEB y una APP gratuita y puedes registrarte con tu usuario de Google, con lo que no tendrás que generar una cuenta más, solo es necesario que introduzcan el pin del juego que les da el profesor.

2.1.9.7 GOOGLE FORMS.

Es una herramienta de Google el cual nos permite “crear o diseñar formularios para encuestas dependiendo de las necesidades que se tenga a su vez facilita el trabajo de tabulación ya que al realizar estas encuestas de manera online los datos que se ingresan son almacenados en una hoja de cálculo lo cual ayuda en la tabulación y presentación de los gráficos, de los datos consultados. Esta útil herramienta también nos permite planificar eventos, realizar preguntas como evaluaciones de aprendizaje” (Loya, 2020). Un formulario de Google puede conectarse a una hoja de cálculo de Google. Si hay una hoja de cálculo vinculada al formulario, las respuestas se enviarán automáticamente a la hoja de cálculo.

2.2 Descripción de la propuesta.

La propuesta del Entorno Virtual está diseñada en la plataforma Moodle, que es una plataforma que ofrece una variedad de posibilidades que permite el despliegue de herramientas tecnológicas e interactivas en donde se puede encontrar actividades como tareas, lecciones,

wikis, formularios, cuestionarios, encuestas foros, chat, entre otras, y así también una gran variedad de recursos como archivos, paginas, enlaces, etiquetas entre las principales, estas herramientas tienen que estar diseñadas y articuladas con las estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje alcanzando así el objetivo conseguir el conocimiento, gracias a un aprendizaje colaborativo e individual, esto se logra gracias a que existe una interacción entre los participantes en forma bidireccional. Dentro de la plataforma Moodle se utilizar los tres componentes del modelo pedagógico mediados por las TIC, que son:

- El Componente Teórico.
- El Componente Metodológico.
- El Componente Práctico.

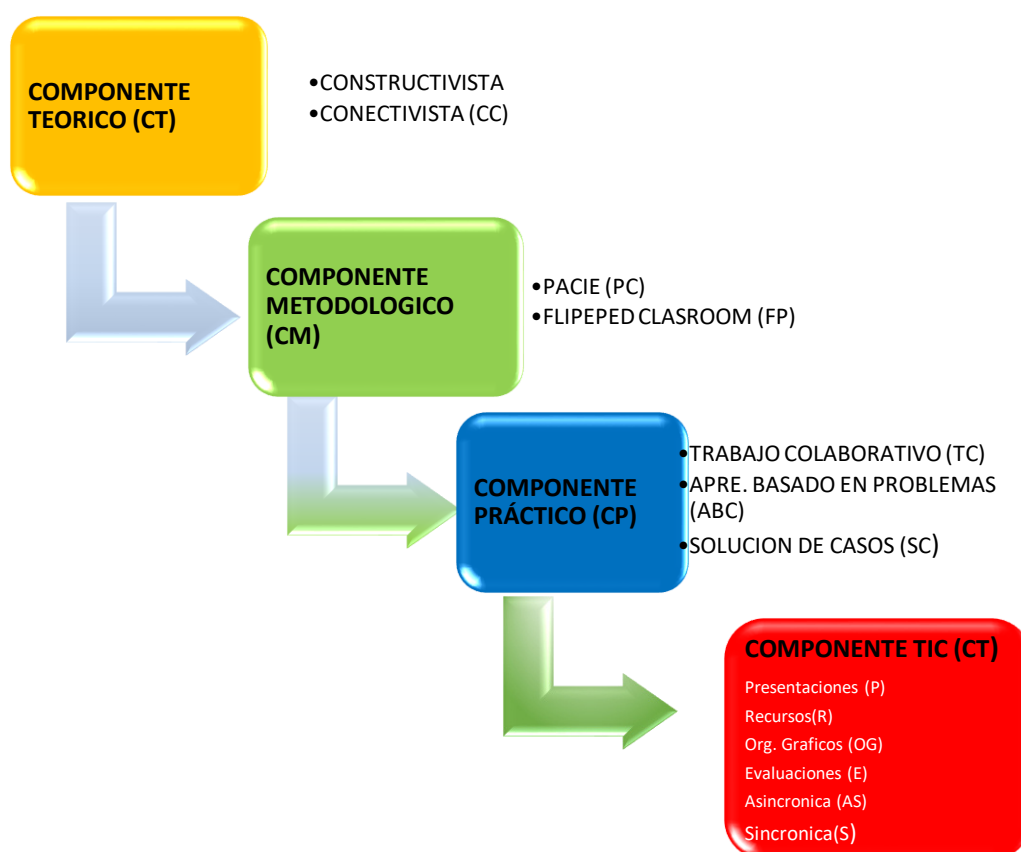


Figura 7 Articulación del EVA. Autor: Moscoso, M (2020)

En el componente Teórico por lo general se encuentran las teorías del aprendizaje, estas se enfocan en el proceso mediante el cual los estudiantes aprenden analizando y conviviendo con

el entorno social que lo rodea y entre las teorías que se utilizarán en la plataforma para este proyecto están las teorías del Constructivismo y la del Conectivismo, de acuerdo a estas teorías el estudiante es el responsable de su propio aprendizaje y el rol de docente es de resolver las dudas, falencias y de colaborar en el proceso de aprendizaje, con esta teoría el aprendizaje es de carácter colaborativo.

El Constructivismo y el Conectivismo están fuertemente relacionados con el diseño Tecnológico pedagógico, ya que se utilizan conocimientos tanto de la tecnología como de la pedagogía, además están siendo muy utilizados en esta era de la globalización, donde pueden planificar la enseñanza y los procesos de la práctica educativa.

En el componente metodológico se encuentran todas las formas, metodologías, recursos con las que el docente desarrolla el proceso de aprendizaje de los estudiantes para generar un aprendizaje significativo, para la realización de este proyecto se utilizarán las metodologías PACIE y la de la Aula Invertida, PACIE tiene el propósito de incorporar la tecnología en el proceso educativo para fortalecer el autoaprendizaje mediante el trabajo colaborativo y de generar la experiencia de construir su propio conocimiento. El aula invertida tiene la particularidad de que el alumno puede obtener información en un tiempo y lugar que no requiere la presencia física del docente.

En el componente Práctico se basa en todas las actividades que se utilizarán como técnicas, medios y herramientas, tecnológicas para poder desarrollar el proceso de aprendizaje, entre algunas estrategias tecnológicas educativas tenemos los mapas conceptuales, resúmenes, exposiciones, resolución de casos, lluvia de ideas, debates, ensayos. Para poder realizar estas estrategias tecnológicas educativas se va a implementar algunas herramientas TIC, las cuales estarán clasificadas en: presentaciones, simuladores, organizadores gráficos, repositorios, evaluaciones, recursos, y actividades Sincrónicas y Asincrónicas, por lo que se cuenta con varias herramientas interactivas que se pueden encontrar en la web.

2.2.1 Estructura general.

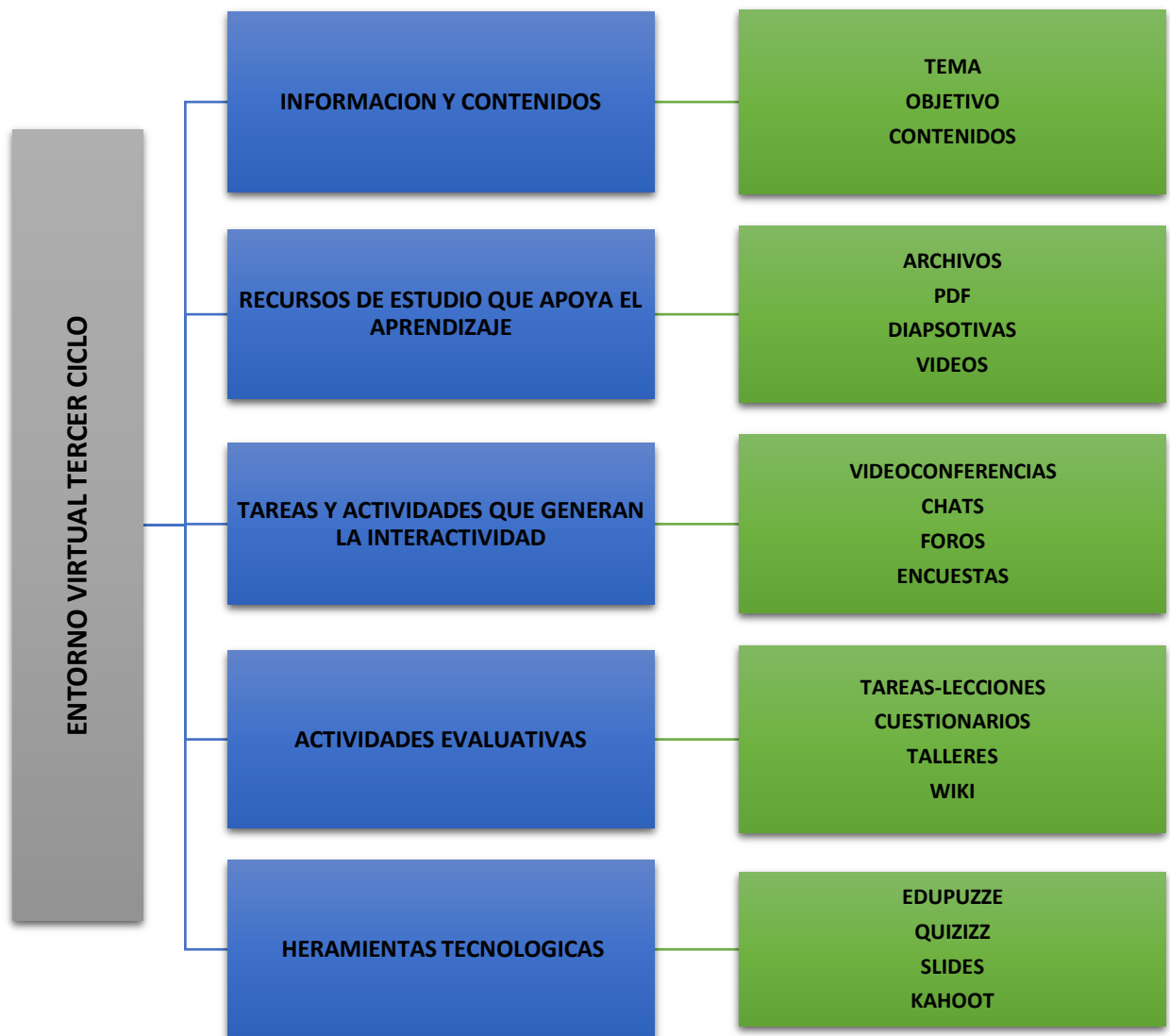


Figura 8 Estructura General. Autor: Moscoso, M. (2020)

La estructura del aula virtual en la plataforma Moodle estará conformado por los siguientes puntos:

- Página principal: Dentro de la página principal se colocaran los siguientes ítems.
- Introducción: en este apartado se hablara acerca del Programa de la asignatura, y los contenidos a desarrollar durante el periodo académico.
- Calendarios de actividades: en donde se establecen las fechas de entrega de las actividades, tareas y evaluaciones a realizar.
- Rúbricas de evaluación: se indica la forma en la que se evalúa las actividades y tareas.
- Información del Tutor o Docente: Presentación o Mensaje del Tutor, Hoja de vida, correo institucional, teléfono.
- Horarios de la asignatura: fechas de los días y horas que se imparte la asignatura.
- Guía del uso de la Plataforma: Información básica del uso y manejo de la plataforma virtual.
- Sección de comunicación: aquí se realizan foros y chat para solución de problemas y de sugerencias de los estudiantes, así como el uso de temas actuales relacionados al entorno social, político, económico, tecnológico, ambiental.
- Enlaces de Interés: se colocan enlaces o links de Biblioteca virtual, pagina WEB, Sistema de Gestión Académica, Revistas científicas.

Posteriormente se realiza una estructura semanal o por temas con el siguiente diseño:

- Tema de la clase
- Introducción
- Objetivos
- Contenidos
- Enlaces y documentos
- Actividades interactivas
- Actividades a realizar
- Evaluaciones
- Retroalimentación

2.2.2 Explicación del aporte.

El objetivo del aula virtual propuesto en este proyecto es de proporcionar de un ambiente educativo digital en el que se realiza un intercambio de conocimientos entre los participantes, y en donde los estudiantes y docentes puedan desarrollar actividades y tareas académicas utilizando herramientas tecnológicas de interacción, logrando un aprendizaje individual, colaborativo y significativo por parte de los estudiantes.

La estructura que se va a desarrollar es de fácil acceso, y tiene un orden predeterminado, para que tanto el estudiante como el docente lo puedan utilizar sin encontrar ningún problema, es por eso que la información debe estar clara bien definida, en la que se pueda localizar de manera rápida y concreta, es por eso que se ha planteado agrupar en temas, unidades, secciones.

La metodología que se utilizara en esta aula virtual es el de PACIE y el de Flipped Classroom, los cuales nos van ayudar a tener una estructura comprensible y de fácil acceso, con la metodología PACIE se tienen los siguientes procedimientos que son Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción y el E-learnig, a continuación vamos a ir detallando cada uno de estos pasos en la elaboración del aula virtual.

Presencia: lo primero que se tiene que realizar es personalizar el aula virtual mediante diseños llamativos utilizando herramientas tecnológicas de imágenes interactivas en la que el estudiante pueda identificar el aula virtual y no lo vea como cualquier otro sitio de internet, para lo cual se colocara una marca Personal del Docente, además se debe realizar un ambiente interactivo y de fácil uso, generando un impacto visual y que llame la atención, logrando que los participantes puedan interactuar de una manera amigable .



Figura 9 Aula Virtual Tercer Ciclo. Autor: Moscoso, M. (2020)

Alcance: este punto está relacionado en cómo se puede utilizar las herramientas tecnológicas dentro de la plataforma, para lo cual debemos tener claro el objetivo de la creación del Aula virtual, el cumplimiento en destrezas y habilidades por parte de los estudiantes o cuales van a ser los resultados de aprendizaje al utilizar este medio tecnológico, para ello hay que crear o definir patrones para programar y diseñar las actividades y recursos dentro del EVA.



Figura 10 Aula Estándar. Autor: Moscoso, M. (2020)

Capacitación: Este procedimiento se refiere a que el docente debe conocer muy bien el funcionamiento y el cómo diseñar un aula virtual que genere conocimiento, además de estar capacitado en el uso y funcionalidad de algunas herramientas tecnológicas y como estas pueden ser utilizadas en la educación, este diseño debe fomentar el autoaprendizaje.

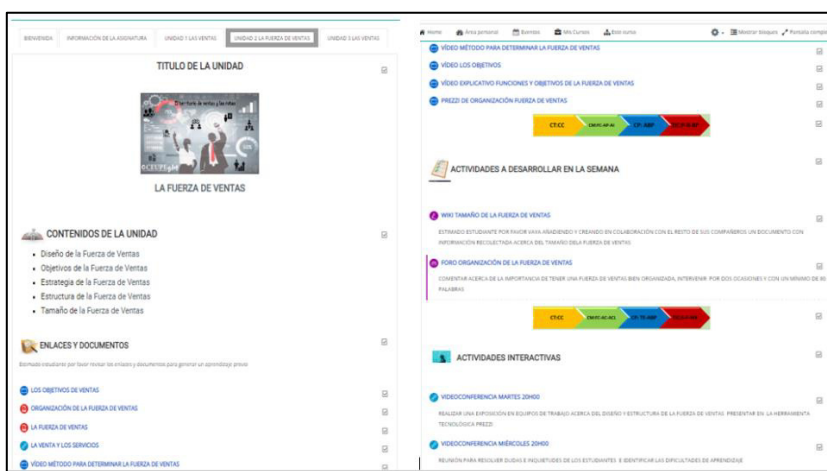


Figura 11 Construcción del Aula Virtual. Autor: Moscoso, M. (2020)

Interacción: todos los recursos como las actividades ubicadas en el aula virtual deben generar una interacción, socialización y colaboración. Para ello existen un sin número de

herramientas tecnológicas de fácil acceso y uso. Dentro del aula virtual debe existir un acompañamiento por parte del docente para poder responder alguna inquietud o sugerencia de los participantes es decir una comunicación bidireccional para esto se generaran videoconferencias, chats, también se debe motivar al estudiante para que él no se sienta solo dentro del ambiente virtual, igualmente se pueden generar actividades para trabajo en equipo fomentando el aprendizaje colaborativo como las wiki, los foro, glosarios, entre otros.

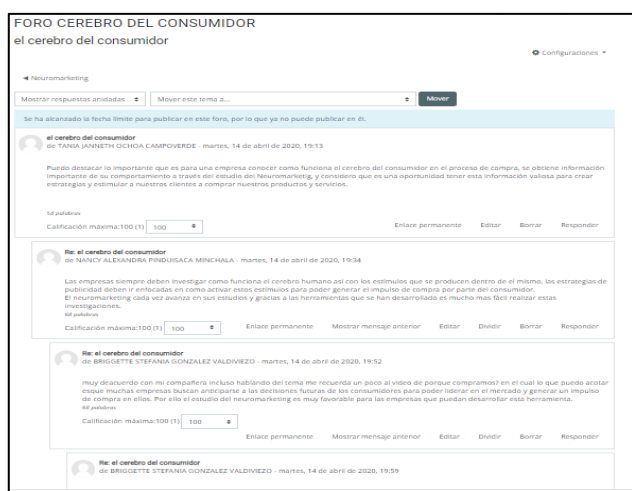


Figura 12 Ejemplo del Foro en el EVA. Autor: Moscoso, M. (2020)

E-learnig en este punto se tomara en cuenta la parte pedagógica utilizando las TIC especialmente el tema de evaluación recurrirémos a herramientas propias de la plataforma MOODLE, y de aplicaciones como GOOGLE FORMS, QUIZZ, KAHOOT, EDPUZZLE., con estos recursos y herramientas podemos fomentar la autoevaluación, la coevaluación, y heteroevaluación, además se pueden generar evaluaciones continuas.



Figuras 13 Herramientas Evaluativas. Autor: Moscoso, M. (2020)

Para poner en práctica la metodología PACIE dentro del aula virtual, se realizará los tres bloques conocidos que son el a) bloque cero, b) bloque académico, y c) bloque de cierre.

2.2.2.1 Bloque cero.

La Plataforma Moodle en la que se va a trabajar el proyecto de titulación va a estar diseñada con varios componentes como información de contenidos, recursos, actividades interactivas, herramientas tecnológicas las cuales se describen a continuación:

Como primer paso se desarrolló la página principal del Aula Virtual en la cual se puede observar información principal para que el estudiante lo tome en cuenta y que le recuerde cada vez que ingrese a la plataforma.



Figura 14 Página Principal del EVA. Autor: Moscoso, M. (2020)

Como se observa en la página el primer recurso es la asistencia en la cual el estudiante puede acceder a colocar su asistencia en el momento que ingresa, a continuación se encuentra el período académico que se va a desarrollar y la información del docente nombre, celular, y correo electrónico.

Además está el recurso de la bibliografía de la asignatura, para la que se utilizó algunas herramientas tecnológicas como es el código QR, los archivos PD, repositorios en la nube, y el recurso asincrónico de la propia plataforma MOODLE en la que el estudiante puede ir creando su propio libro con información recopilada en algunas páginas o fuentes bibliográficas.

Como segundo recurso del Entorno virtual tenemos la página de Bienvenida, la que está conformada por una breve bienvenida por el docente de la asignatura, además de un video

acerca de la carrera de marketing del Instituto Tecnológico Superior Sudamericano, esta página tiene la finalidad que el estudiante se sienta motivado para ingresar al entorno virtual.



Figura 15 *Página de Bienvenida.* Autor: Moscoso, M. (2020)

A continuación tenemos la página de Información en la que se encuentra un recurso interactivo para visualizar el Silabo de la asignatura, seguido se encuentra la presentación del Tutor en la que se utiliza el Código QR para enviar a la página web del docente, y puede acceder a su curriculum así como descargarlo. Se tiene una guía para poder utilizar el aula virtual y todos sus recursos, también se encuentra una rúbrica de evaluación en la que constan todos los parámetros que se van a utilizar para comprobar el aprendizaje del estudiante.



Figura 16 Página de Asignación de Asignatura. Autor: Moscoso, M. (2020)

Se coloca también un recurso en el cual se encuentra un documento de cómo se realiza la articulación del modelo pedagógico dentro del aula para que el estudiante pueda comprender el porqué del uso de cada herramienta tecnológica, también está un documento con los códigos y colores que se utilizan dentro de esta articulación metodológica.



Figuras 17 Sección de Comunicación. Autor: Moscoso, M. (2020)

Y después se tiene el apartado de la comunicación para lo cual está programado un recurso sincrónico de la videoconferencia todas las semanas para resolver inquietudes, para finalizar con la sección de interacción en la que se puede encontrar un foro café para que el estudiante pueda comentar temas relacionados al ambiente social, político, económico del entorno, así como un glosario de términos en la que el grupo de estudiantes irán alimentando de conceptos de las palabras que no entiendan.

2.2.2.2 Bloque Académico

En este bloque se coloca y expone el Tema que se va a tratar, como son los contenidos de la unidad, se ponen enlaces, documentos y recursos. En una segunda parte se tiene todas las actividades de rebote, en esta sección se utilizan actividades en la que permitan que el estudiante ponga en práctica lo que ha aprendido, esta actividad permite al estudiante volver a tomar el tema hasta que logre alcanzar su aprendizaje, es una sección de reforzamiento.

A continuación, se tienen las actividades de construcción es la que permite poner en práctica las habilidades o competencias que el estudiante debe desarrollar y finalmente tenemos la sección en la que se tiene actividades de comprobación en la que se pueden desarrollar lecciones, cuestionarios con la finalidad de reforzar más aun el resultado de aprendizaje, estos instrumentos logran que el estudiante ponga en práctica todo lo aprendido en la unidad.

TITULO DE LA UNIDAD

COMPORTAMIENTO DE COMPRAS

CONTENIDOS DE LA UNIDAD

- Antecedentes
- Comportamiento de Compra
- El Cerebro del Consumidor
- La Comunicación
- Tipos de Comunicación

ENLACES Y DOCUMENTOS

Estimado estudiante por favor revisar los enlaces y documentos para generar un aprendizaje previo

- EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA (E)
- DIAPOSITIVAS DE COMPORTAMIENTO DE COMPRA (P)
- EBOOK EL CEREBRO DEL CONSUMIDOR (I)
- VÍDEO LA COMUNICACIÓN NO VERBAL (R)
- EL MÉTODO SPIN EN LAS VENTAS (OG)

CT:CC CMFC:ARAJ CP: ABP C, P, R, OG

Figura 18 Unidad I. Autor: Moscoso, M. (2020)

En este apartado se presenta la Unidad I en la que se empieza tocando temas relacionados con la asignatura a impartir, en esta página se ha dividido de acuerdo a la estructura anteriormente citada en la que se tiene los siguientes recursos: contenidos de la unidad, enlaces y documentos, actividades a realizar en la semana, actividades interactivas, y la evaluación, en cada una de estas secciones se utilizan herramientas tecnológicas acordes a las estrategias de aprendizaje y las metodologías de educación.

ACTIVIDADES A DESARROLLAR EN LA SEMANA

- FORO EL CEREBRO DEL CONSUMIDOR (F)**
- EL COMPORTAMIENTO DEL CONSUMIDOR (T) (OG) (P)**
 Due 19 de septiembre de 2020
 0 of 1 Submitted
 REALIZAR UN RESUMEN DEL COMPORTAMIENTO DEL CONSUMIDOR EN ORGANIZADORES GRÁFICOS Y REALIZAR LA PRESENTACIÓN EN LA APLICACIÓN SLIDES
- TAREA COMUNICACIÓN NO VERBAL (T) (R)**
 Due 19 de septiembre de 2020
 0 of 1 Submitted
 REALIZAR UN VIDEO ACERCA DE LA COMUNICACIÓN NO VERBAL EXPLICAR CON EJEMPLOS SUBIR EN EL CANAL YouTube

ACTIVIDADES INTERACTIVAS

- CHAT DE CONSULTAS (Ch)**
 TODOS LOS DÍAS VIERNES DESDE LAS 17H00 A 17H30 SE REALIZARA EL CHAT DE CONSULTAS RELACIONADAS A LAS ACTIVIDADES DE LOS CONTENIDOS DE LA SEMANA
- VIDEOCONFERENCIA MARTES 20H00 (Vc)**
 REUNIÓN PARA RESOLVER DUDAS E INQUIETUDES DE LOS ESTUDIANTES E IDENTIFICAR LAS DIFICULTADES DE APRENDIZAJE
- VIDEOCONFERENCIA MIÉRCOLES 20H00 (Vc)**
 REALIZAR UN DEBATE ENTRE GRUPO DE ESTUDIANTES ACERCA DE LA INFLUENCIA DE LA COMUNICACIÓN EN EL COMPORTAMIENTO DEL CONSUMIDOR

EVALUACIÓN

Figura 19 Recursos Unidad I. Autor: Moscoso, M. (2020)

En esta sección del bloque académico se encuentran actividades y recursos que generan interactividad, otras actividades son evaluativas, todas en conjunto van a desarrollar y a contribuir en el aprendizaje significativo del estudiante.

2.2.2.3 Actividades que generen interactividad.

Dentro del proyecto algunas actividades que van a generar la interactividad con el estudiante son:

- Las presentaciones dinámicas en línea, Power Point, Prezi, Eboock, Slides.



Figura 20 Herramientas de Power Point. Autor: Moscoso, M. (2020)



Figura 21 Actividad Prezzi. Autor: Moscoso, M. (2020)



Figura 22 Actividad EBOOK. Autor: Moscoso, M. (2020)



Figura 23 Actividad SLIDES. Autor: Moscoso, M. (2020)

- Herramientas para la creación de videos, estos pueden ser animados que puedan ser de fácil edición, permitiendo al estudiante desarrollar sus habilidades de comunicación y de creatividad, entre las más conocidas tenemos YouTube, Powtoom.



Figura 24 Vídeo POWTOOM. Autor: Moscoso, M. (2020)



Figura 25 Video YouTube. Autor: Moscoso, M. (2020)

- La creación de plantillas de mapas conceptuales que son muy útiles entre los estudiantes para que puedan sintetizar la información, y generen o desarrollen nuevas ideas como son LUCIDCHART, MINDOMO

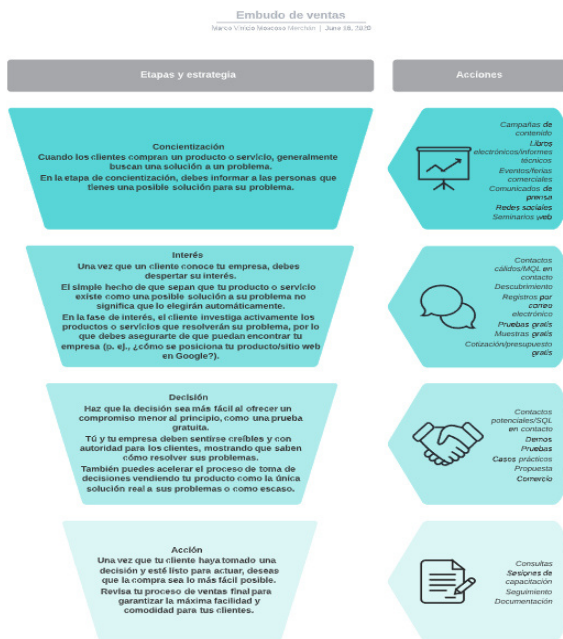


Figura 26 Herramientas LUCIDCHART. Autor: Moscoso, M. (2020)

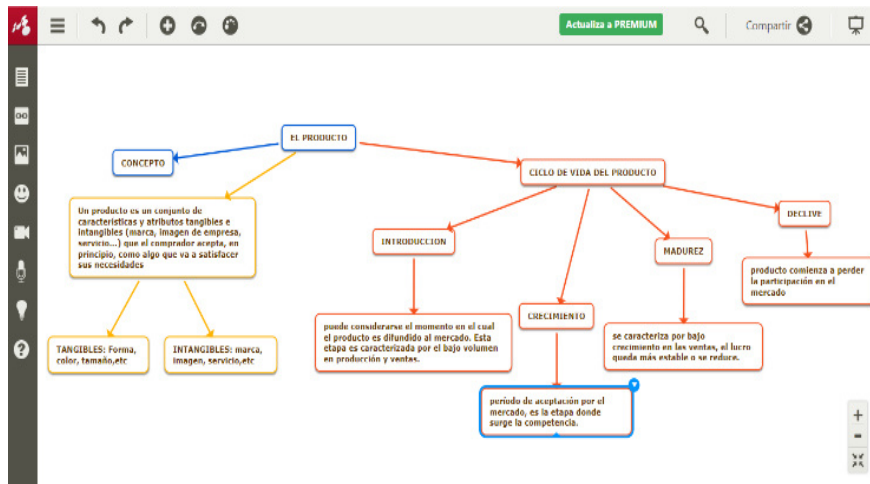


Figura 27 Herramientas MINDOMO. Autor: Moscoso, M. (2020)

2.2.2.4 Recursos de estudios que apoyan el aprendizaje.

Los recursos para el aprendizaje son el conjunto de procedimientos y estrategias que el estudiante debe poner en funcionamiento cuando se enfrenta con una tarea de aprendizaje. Estos procedimientos pueden ser recursos materiales o procesos cognitivos que permiten realizar un aprendizaje significativo en el contexto en el que se realice, entre los recursos que se colocaran son libros, archivos, artículos científicos, videos, películas, enlaces, diapositivas, audios, etc.



BIBLIOGRAFÍA DE LA ASIGNATURA

- LIBRO "LAS VENTAS" (R)
- LIBRO ADMINISTRACIÓN DE VENTAS (R)
- NORMAS APA SEXTA EDICIÓN (R)



LIBRO TÉCNICAS DE VENTAS (I)

Figura 28 Repositorios del EVA. Autor: Moscoso, M. (2020)



Figura 29 Recursos Libros PDF. Autor: Moscoso, M. (2020)



Figura 30 Recurso Vídeo Explicativo. Autor: Moscoso, M. (2020)

Prácticamente todos los recursos de estudios facilitan claramente la información, además de guiar los aprendizajes de los estudiantes. Como también ayudan a organizar la información, a relacionar y crear nuevos conocimientos, interactuando en su entorno. Son instrumentos que motivan, despiertan, y mantienen el interés. Un buen material didáctico siempre debe resultar motivador para los estudiantes.

2.2.2.5 Actividades Evaluativas

La evaluación es una actividad sistemática y continua integrada dentro del sistema de la enseñanza y tiene como misión especial recoger información segura sobre el proceso en su conjunto para ayudar a mejorar el rendimiento, y las de técnicas de aprendizaje. La evaluación debe servir de ayuda para elevar la calidad del aprendizaje y aumentar el rendimiento de los alumnos.

Entre los instrumentos de evaluación tendremos las tareas, foros, lecciones, cuestionarios, encuestas entre otras.



Figura 31 Actividades Evaluativas. Autor: Moscoso, M. (2020)



Figura 32 Actividad Evaluativa Interactiva. Autor: Moscoso, M. (2020)



Figura 33 Actividad Evaluativa EDPuzzle. Autor: Moscoso, M. (2020)

2.2.2.6 Bloque de Cierre

En este bloque de cierre se sugiere que exista una área de retroalimentación y de negociación, en la sección de retroalimentación se recomienda realizar una lección, tarea cuestionario final, o una encuesta en la que se puede preguntar a los participantes que tal les pareció el curso, o los temas que se trataron, así como los recursos, las actividades utilizadas, el tiempo establecido para cumplirlas con las tareas y actividades, con esta información obtenida se procede a realizar un plan de mejoras para los futuros cursos.

A continuación tenemos la sección de negociación en este apartado se utiliza para generar las prórrogas, o una segunda oportunidad a los estudiantes para la entrega de las tareas o actividades en las que el estudiante no pudo entregar por diferentes motivos y llegar a una negociación entre el docente y el estudiante para recibir la actividad no realizada.

2.3. Estrategias y Técnicas

Las herramientas tecnológicas son aquellos dispositivos electrónicos o Programas que nos ayudan a facilitar las labores de aprendizaje, además de facilitar el acceso a la educación entre las herramientas que se utilizarán están el google Drive, Moodle,, y otras.

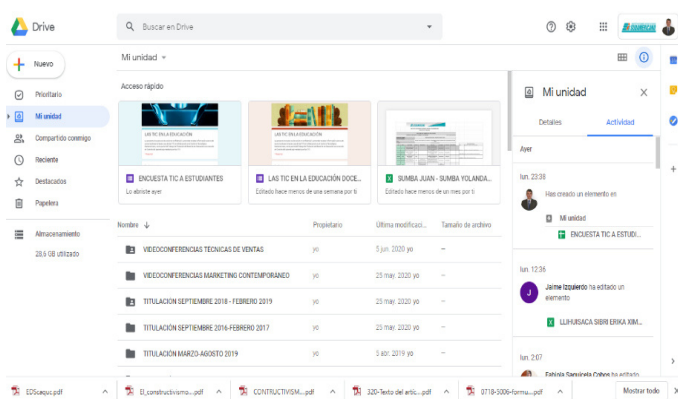


Figura 34 Herramientas Google Drive. Autor: Moscoso, M. (2020)



Figura 35 Plataforma MOODLE. Autor: Moscoso, M. (2020)

La plataforma Moodle sirve para crear espacios de enseñanza en línea; además de administrar, distribuir y controlar todas las actividades de formación no presencial de una entidad educativa u organización, es una plataforma de LMS con código abierto más conocida y utilizada.

Se usarán actividades propias de la plataforma MOODLE como son cuestionarios, encuestas, foros, videos, glosarios, lecciones, talleres, tareas y wikis. De la misma manera se utilizarán los recursos como los archivos, carpetas, etiquetas, libros, “url” y páginas.



Figura 36 Recurso y Actividades de MOODLE. Autor: Moscoso, M. (2020)

Dentro de las vías de comunicación para el envío, recepción y retroalimentación de las actividades, se utilizarán correos electrónicos, videoconferencias, enlaces y el chat. Para los espacios de intercambio de ideas y opiniones, se usaran los foros, grupos de discusión, entre otros. Además, la plataforma contará con un centro de recursos, en donde se ponen a disposición lecturas, videos, gráficas y todo tipo de materiales que se requieren para el curso.

A continuación, vamos a definir cada una de las herramientas y para qué sirven:

FORO: Espacio virtual a través del cual los estudiantes pueden publicar y leer los mensajes enviados por otros compañeros sin necesidad de coincidir en horario ni espacio físico, pues los mensajes permanecen guardados. En este espacio virtual los estudiantes podrán encontrar temas relacionados con casos de empresas del medio, por lo que los estudiantes aportarán desde su punto de vista. Logrando así un conocimiento mediante el aprendizaje colaborativo



Figura 37 Actividad Foro. Autor: Moscoso, M. (2020)

CHAT: Herramienta de comunicación que permite la interacción entre varias personas que se encuentran conectadas a Internet a la misma hora sin importar el lugar geográfico donde se encuentren físicamente. Este método Sincrónico será de gran ayuda para poder solucionar algunos problemas e inquietudes que pueda tener el estudiante y también puede ser solucionado tanto por el docente como los compañeros de aula

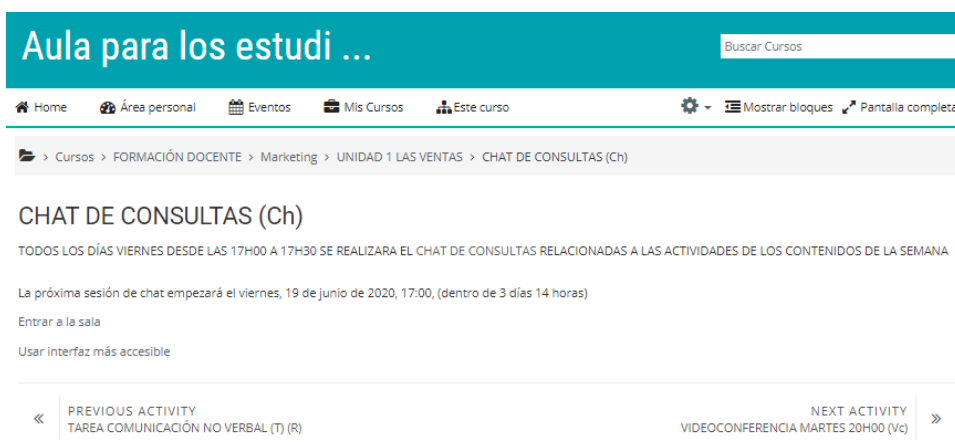
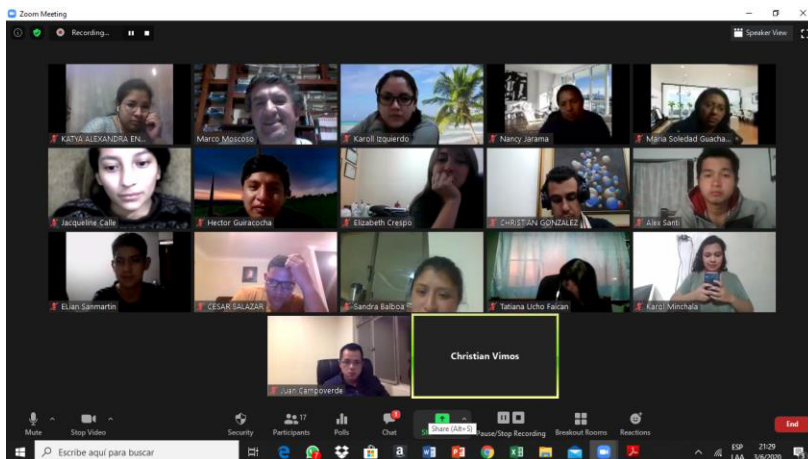


Figura 38 Actividad Chat de MOODLE. Autor: Moscoso, M. (2020)

LA VIDEOCONFERENCIA: Es una herramienta tecnológica de enfoque sincrónico que tiene la finalidad de conectarse en forma simultánea entre algunos participantes que están en diferentes lugares se usa generalmente para reuniones de trabajo, charlas, webinar, y últimamente en la parte educativa, es un medio en el que se puede conversar y dialogar en forma directa. La tecnología de videoconferencia y sus herramientas complementarias promueven la comunicación directa y la habilidad de recopilar información de forma rápida y segura, ahorrando recursos. Se utilizarán aplicaciones como la de ZOOM, y la de GOOGLE MEET



Figuras 39 Actividad Videoconferencia ZOOM. Autor: Moscoso, M. (2020)

WIKI: es una actividad asincrónica, de carácter individual y colaborativa, que permite a los participantes añadir y editar paginas o información recopilada de la web, además uno de los usos es que se generan apuntes de forma colaborativa entre todos los participantes.

Dentro de las actividades asincrónicas tenemos algunas aplicaciones de Presentación que se utilizaran para realizar estrategias de aprendizaje como son las herramientas de PREZI, POWTOOM, SLIDES, EMAZE y Power Point.

Se plantea herramientas para la realización de mapas conceptuales y de ordenadores gráficos para que utilicen los estudiantes en la entrega de los trabajos como son las aplicaciones MINDOMO, LUCYDCHART, MINDMEISTER. Además, se utilizarán herramientas de evaluación como son las herramientas de EDPUZZLE, QUIZZZ, O KAHOOT.

El entorno Virtual a desarrollar va a tener una utilidad práctica entre los estudiantes del Tercer Ciclo de la Carrera de Marketing del Instituto Tecnológico Sudamericano porque las herramientas tecnológicas que se utilizan son innovadoras y van a transformar el proceso enseñanza aprendizaje en el aula, además de conseguir que el estudiante que está usando la plataforma tenga conciencia de que es el protagonista de su formación generando una mayor

responsabilidad, el entorno virtual va a dar la oportunidad para desarrollar un proceso de aprendizaje individual y colaborativo, va a ofrecer instrumentos o herramientas para fomentar cada vez la capacidad de aprendizaje del alumno y utilizar estratégicamente el conocimiento que va asimilando, además es importante considerar que el aprendizaje es continuo y que todos podemos aprender de todos.

La implementación del proyecto de Titulación entre los docentes del Instituto Tecnológico Superior Sudamericano es de gran utilidad porque van a conseguir interactuar permanentemente con el estudiante y generar un feedback oportuno, igualmente fomenta el trabajo colaborativo para un aprendizaje significativo.

Se garantiza mayor flexibilidad y variedad de las actividades sincrónicas y asincrónicas que son fácilmente adaptables al currículo de la carrera de Marketing. Además, se logra un aumento notable en la calidad y cantidad de los materiales y recursos de aprendizaje, lo que facilita el acceso a los estudiantes.

2.3 Matriz de articulación

En la presente matriz se sintetiza la articulación del producto realizado con los sustentos teóricos, metodológicos, estratégicos-técnicos y tecnológicos empleados.

Tabla 3
Matriz Articulación Comportamiento Consumidor

TEMA	TEORÍA DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA FLIPPED CLASSROOM	ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS	CLASIFICACIÓN TIC										
					R. Recurso AA: Actividad Asincrónica AS: Actividad Sincrónica	P	OG	R	E	S	I	O			
COMPORTAMIENTO DEL CONSUMIDOR La comunicación El Cerebro de Consumidor	Constructivismo - Conectivismo (CC)	Aprendizaje Previo (AP) <i>Fase de análisis de la información para la contextualización</i>	Evaluación Diagnóstica	Conocimiento mediante información que el individuo tiene almacenada en su memoria, debido a sus experiencias pasadas	R. Google Formularios			✓							
			Comentar experiencias acerca de la información		R. ebook (calameo)	✓							✓		
			Leer reportajes		R. Lucidchart			✓							
			Revisión de diapositivas		R. Slides	✓									
		Aprendizaje Individual (AI) <i>Fase de contextualización</i>	Visualización de videos	Conocimiento adquirido en un contexto individual y sociocultural a través de la transferencia de experiencias	R. Youtube				✓						
			Revisión de diapositivas		R. Slides	✓									
			Leer artículos y reportajes		R. Archivo PDF				✓						
		Aprendizaje Colaborativo (AC) <i>Estructuración del conocimiento</i>	Creación de videos	Analiza y reflexiona las experiencias a través del diálogo con sus compañeros	R. Youtube				✓						✓
			Debate		AA. Foro					✓			✓		
			Cooperación		AS. Tarea								✓		
		Aprendizaje en Clase (ACL) <i>Estructuración del conocimiento</i>	Infografías - Ilustraciones	Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido	AS. Chat										✓
			Debate		AS. Videoconferencia (Zoom)				✓						
			Exposición		R. Google Slides	✓			✓						
			Trabajo colaborativo		R. Archivo PDF	✓									
		Seguimiento del Aprendizaje (SA) <i>Desarrollo de la destreza</i>	Resolución de casos	Crea, planifica y soluciona casos reales usando lo aprendido	R. Archivo PDF				✓						
			Motivación estudiante		AA. Encuesta							✓			
			Taller		AA. Taller							✓			

Autor: Moscoso, M (2020)

Tabla 4
Matriz de Articulación La Fuerza de Ventas

TEMA	TEORÍA DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA FLIPPED CLASSROOM	ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS	CLASIFICACIÓN TIC										
					R. Recurso AA: Actividad Asincrónica AS: Actividad Sincrónica	P	O	G	R	E	S	I	O		
LA FUERZA DE VENTAS Diseño, Objetivos, Estructura, Estrategia y Tamaño de la Fuerza de Ventas	Constructivismo - Conectivismo (CC)	Aprendizaje Previo (AP) <i>Fase de análisis de la información para la contextualización</i>	Comentar experiencias acerca de la información	Conocimiento mediante información que el individuo tiene almacenada en su memoria, debido a sus experiencias pasadas	AA. Foro							✓			
			Leer reportajes			R. Archivo PDF							✓		
			Revisión de diapositivas			R. Slides	✓								
		Aprendizaje Individual (AI) <i>Fase de contextualización</i>	Visualización de videos	Conocimiento adquirido en un contexto individual y sociocultural a través de la transferencia de experiencias	R. Youtube									✓	
			Revisión de diapositivas			R. Slides- Prezzi	✓								
			Leer artículos y reportajes			R. Archivo PDF								✓	
		Aprendizaje Colaborativo (AC) <i>Estructuración del conocimiento</i>	Debate	Analiza y reflexiona las experiencias a través del diálogo con sus compañeros	AA. Foro										✓
			Cooperación			AA. Wiki									✓
		Aprendizaje en Clase (ACL) <i>Estructuración del conocimiento</i>	Debate		AS. Chat										✓
			Trabajo Colaborativo	Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido	AS. Videoconferencia (Zoom)									✓	
			Exposición			R. Google Slides									✓
		Seguimiento del Aprendizaje (SA) <i>Desarrollo de la destreza</i>	Trabajo Colaborativo		R. Archivo PDF									✓	
			Resolución de casos	Crea, planifica y soluciona casos reales usando lo aprendido	R. Archivo PDF									✓	
				Ensayo			AA. TAREA								✓

Autor: Moscoso, M (2020)

Tabla 5
Matriz de Articulación Las Ventas

TEMA	TEORÍA DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA FLIPPED CLASSROOM	ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS	CLASIFICACIÓN TIC												
					R. Recurso AA: Actividad Asincrónica AS: Actividad Sincrónica	P	OG	R	E	S	I	O					
LAS VENTAS Concepto, Características, Factores, Proceso, Objeciones, Cierre de las Ventas	Constructivismo - Conectivismo (CC)	Aprendizaje Previo (AP) <i>Fase de análisis de la información para la contextualización</i>	Evaluación Diagnóstica, dinámica	Conocimiento mediante información que el individuo tiene almacenada en su memoria, debido a sus experiencias pasadas	R. Video YouTube			✓									
			Comentar experiencias acerca de la información		R. ebook (calameo)	✓						✓					
			Leer reportajes		R. Archivo PDF			✓									
			Revisión de diapositivas		R. Slides	✓											
		Aprendizaje Individual (AI) <i>Fase de contextualización</i>	Visualización de videos	Conocimiento adquirido en un contexto individual y sociocultural a través de la transferencia de experiencias	R. Youtube				✓								
			Revisión de diapositivas		R. Slides	✓											
			Leer artículos y reportajes		R. Archivo PDF				✓								
		Aprendizaje Colaborativo (AC) <i>Estructuración del conocimiento</i>	Creación de videos	Analiza y reflexiona las experiencias a través del diálogo con sus compañeros	R. Youtube				✓						✓		
			Debate		AA. Foro										✓		
			Cooperación		AS. Tarea										✓		
		Aprendizaje en Clase (ACL) <i>Estructuración del conocimiento</i>	Infografías - Ilustraciones	Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido	AS. Chat											✓	
			Debate		AS. Videoconferencia (Zoom)			✓									
			Exposición		R. Google Slides											✓	
			Trabajo Colaborativo		R. Archivo PDF	✓											
		Seguimiento del Aprendizaje (SA) <i>Desarrollo de la destreza</i>	Resolución de casos	Crea, planifica y soluciona casos reales usando lo aprendido	R. Archivo PDF				✓								
			Ensayo		AA. TAREA											✓	

Autor: Moscoso, M (2020)

2.3.1 Descripción de la Matriz de Articulación.

La propuesta del presente Proyecto de Titulación ayuda a los estudiantes y docentes en el desarrollo del proceso de enseñanza, aprendizaje de la Asignatura de Técnicas de Ventas del Tercer Ciclo de la Carrera de Marketing, ya que mediante la información recopilada en esta investigación se puede generar un diseño Tecnopedagógico articulando las Metodologías de Aprendizaje con las Herramientas Tecnológicas Web 2.0 y 3.0, logrando una plataforma virtual interactiva y de fácil acceso en la que el estudiante puede obtener el conocimiento mediante su trabajo autónomo y colaborativo utilizando varios recursos que son de fácil acceso en la vía online.

Se puede observar en las tablas que nos anteceden se plantea tres unidades principales que van a ser abordados durante el Período Académico dentro de la Asignatura de Técnicas de Ventas, estas unidades han sido articuladas mediante los principios de Teoría de Constructivismo y Conectivismo, utilizando la metodología de enseñanza Flipped Classroom, al implementar esta metodología generamos los 5 pasos que son el Aprendizaje Previo, Aprendizaje Individual, Aprendizaje Colaborativo, Aprendizaje en Clase, y Seguimiento del Aprendizaje.

Para cada uno de estos pasos se analizan estrategias de enseñanza que se adapten a la metodología propuesta y de ahí se genera un resultado de aprendizaje basado en los recursos y herramientas tecnológicas, como se pueden observar en la tabla

Un ejemplo que se puede desarrollar para indicar como funciona esta articulación con el diseño Tecnopedagógica es el siguiente:

Comportamiento del Consumidor, es un tema que aborda generalmente los diferentes aspectos de comportamiento que tienen las personas ante la influencia de los productos o servicios, por lo tanto se genera la siguiente articulación basado en la teoría constructivista nosotros analizamos la fase previa mediante el análisis de la información que se va a crear para lo que se pide al estudiante que primero desarrolle una evaluación diagnóstica, mediante un recurso de evaluación como Google FORMS para saber cuánto conoce sobre el tema a desarrollar, a continuación se pide que realice un mapa mental en el que pueda comentar sus conocimientos mediante las experiencias que ha obtenido con el medio que lo rodea; para reforzar los conocimientos se procede a generar un recurso de presentación como es la de SLIDES en donde se presenta contenidos con ejemplos de los diferentes comportamientos de los consumidores. El resultado que se obtiene en esta etapa es de un conocimiento mediante la información memoria debido a su experiencia pasada.

CONCLUSIONES

Una vez finalizada la investigación, los resultados obtenidos condujeron al cumplimiento de los objetivos propuestos al inicio de la misma, de las cuales se desprenden conclusiones que evidenciaron resultados satisfactorios, destacándose los siguientes:

En relación a los sustentos teóricos destaca la Teoría Constructivista, ya que gracias a los aportes de Piaget y Vygotsky, quienes fundamentan que el conocimiento se va construyendo mediante la experiencia y la integración permanente que tiene el ser humano con el entorno, pero también se pudo evidenciar que también necesita de herramientas y de recursos que le ayuden a conseguir ese conocimiento, estos aportes son muy significativos en la actualidad ya que rompen con los paradigmas tradicionales de enseñanza, para lo cual se propone utilizar estrategias de aprendizaje basadas en las TIC en todos los ámbitos de la educación y especialmente con la implementación de las aulas Virtuales.

Con respecto a las metodologías utilizadas por los docentes, se pudo constatar el escaso uso de las plataformas Virtuales por parte de los Docentes de Tercer Ciclo de la Carrera de Marketing en muy escaso, ya que los docentes desconocen las diferentes aplicaciones y las bondades de las mismas, en contraste con esto los estudiantes están de acuerdo en utilizar herramientas tecnológicas, ya que éstas son dinámicas e interactivas, para el proceso de enseñanza aprendizaje y en su gran mayoría se sienten satisfechos y con mucha confianza en usar las herramientas tecnológicas porque les ayudan en la elaboración de sus tareas y trabajos investigativos.

Por otra parte, para el desarrollo del aula virtual, se consideró entre otros el diseño Tecnopedagógico ya que en éste se puede articular tanto las teorías de aprendizaje como la Tecnología, logrando una simbiosis de metodologías y estrategias de enseñanza con las herramientas tecnológicas, entre las metodologías educativas que se utilizaron se tiene a PACIE y el Aula Invertida que se han podido adaptar a los resultados de aprendizaje de las diferentes asignaturas del Tercer Ciclo, también se puede señalar que la plataforma Moodle ha sido de gran ayuda para el desarrollo de este proyecto ya que esta cuenta con una gran variedad de recursos, actividades y herramientas interactivas que ayudan a generar un aprendizaje significativo.

Finalmente con respecto a la valoración de especialistas, el mismo fue validado por profesionales en el área de la Educación y de las Tecnologías de Información que pertenecen al Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano, pero al mismo tiempo los estudiantes

podieron valorar su consistencia e interactividad, por lo que se concluye que el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación dentro de la Educación es muy importante porque permite el fortalecimiento y favorece la perfección de los métodos de enseñanza, coadyuvando un aprendizaje significativo. Así también, son un apoyo para los docentes en su función como facilitadores y para el estudiante, ya que al tener una gran variedad de aplicaciones y recurso son fácilmente adaptadas a las actividades diarias que se dan dentro de la clase.

RECOMENDACIONES

Se recomienda que se realice el seguimiento continuo de la implementación de la Aula Virtual en el proceso educativo, dentro del Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano, en el periodo académico septiembre 2020 - febrero 2021.

Se recomienda que se implemente el Aula Virtual propuesto en este proyecto en el resto de asignaturas de la Carrera de Marketing y de las diferentes carreras que oferta el Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano.

Capacitar al personal docente del Instituto para que conozcan cómo se efectúa la articulación de las metodologías de aprendizaje con las Herramientas tecnológicas para alcanzar un excelente proceso de enseñanza aprendizaje.

Romper el paradigma del modelo pedagógico tradicional por parte de los docentes con más antigüedad dentro del Instituto y que empiecen a utilizar las nuevas técnicas y metodologías de aprendizaje basado en las TIC.

Motivar a los docentes y estudiantes por parte de las coordinaciones para utilicen en forma continua los Entornos Virtuales.

Proponer a los directivos del Instituto para que adquieran licencias de herramientas informáticas que ayuden y faciliten la realización de las labores por parte de los docentes, así como también lograr con estas herramientas que el estudiante adquiera un aprendizaje significativo.

Bibliografía.

- Abreu, O., Gallegos, M., Jácome, J., & Martínez, R. (2017). La Didáctica: Epistemología y Definición en la Facultad de Ciencias Administrativas y Económicas de la Universidad Técnica del Norte del Ecuador. *Scielo*.
- Ackermann, E. (20 de Enero de 2020). *learning.media.mit.edu*. Obtenido de https://learning.media.mit.edu/content/publications/EA.Piaget%20_%20Papert.pdf
- Alvarez, K., Armas, A., Herrera, E., & Villagran, G. (21 de Abril de 2016). <http://conociendolosevaaekg.blogspot.com>. Obtenido de <http://conociendolosevaaekg.blogspot.com/2016/04/que-los-eva-un-entorno-virtual-de.html>
- Aparicio, O., & Ostos, O. (2018). El constructivismo y el construccionismo. *Revista interamericana de investigación, educación y*, 115-120.
- Aparicio, O., & Ostos, O. (28 de septiembre de 2018). El constructivismo y el construccionismo. *Revista Interamericana De Investigación, Educación Y Pedagogía, RIIEP*, 115-120. Obtenido de <https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/riiep/article/view/4777/4562>
- AULA PLANETA . (2015). <https://www.aulaplaneta.com>. Obtenido de <https://www.aulaplaneta.com/2015/05/13/educacion-y-tic/como-aplicar-la-pedagogia-inversa-o-flipped-classroom-en-diez-pasos/>
- Carmona, J., & Loyola, F. (2017). <http://repositorio.eiposgrado.edu.pef>. Obtenido de <http://repositorio.eiposgrado.edu.pe/bitstream/EIPOSGRADO/14/1/JORGE%20CARMONA%20-%20FERNANDO%20LOYOLA%20EI.pdf>
- Chacha, K. (2018). La tecnología educativa en el desarrollo de las habilidades de la. *Memorias CINTED*, 71-85.
- Comunicación educativa. (febrero de 2018). <https://comunicacioneducativa4tociustrimestregabomay.wordpress.com>. Obtenido de <https://comunicacioneducativa4tociustrimestregabomay.wordpress.com/acerca-de/>
- Comunicación educativa. (febrero de 2018). <https://comunicacioneducativa4tociustrimestregabomay.wordpress.com>. Obtenido de <https://comunicacioneducativa4tociustrimestregabomay.wordpress.com/acerca-de/>
- Del Pino, M. (08 de Agosto de 2016). <https://magdalenadelpino.blogspot.com>. Obtenido de https://magdalenadelpino.blogspot.com/2016/08/propuesta-pedagogica-el-uso-de-internet_99.html
- Flechas, B., & Vanegas, C. (2019). *Diseño e implementación de una Aula Virtual en el Marco del proyecto de la creación de una comunidad sostenible en el barrio Verbenal del sur de la ciudad de Bolívar*. Obtenido de www.repository.udistrital.edu.co
- Gutiérrez, L. (24 de enero de 2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, *Educación y Tecnología*, 111-122. Obtenido de <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-ConectivismoComoTeoriaDeAprendizaje-4169414.pdf>

- Hevia, D. (15 de Diciembre de 2017). <http://pedagogiaprimeroa.blogspot.com/>. Obtenido de <http://pedagogiaprimeroa.blogspot.com/2017/12/pedagogia-arte-ciencia-y-tecnica.html>
- Johnston, M., & Marshall, G. (2009). *Administración de Ventas*. Mexico DF: McGrawHill.
- Kimberly, R. (10 de julio de 2015). www.utel.edu.mx. Obtenido de <https://www.utel.edu.mx/blog/dia-a-dia/retos-profesionales/5-conceptos-basicos-de-la-pedagogia/>
- Kotler, P. (2006). *Dirección de Mercadotecnia*. Mexico: Pearson Educacion.
- León, A. (2007). Que es la Educación. *Educere*, 595-604.
- Loya, J. A. (17 de Junio de 2020). <https://blog.continental.edu.pe>. Obtenido de <https://blog.continental.edu.pe/uc-virtual/una-herramienta-que-nos-ayudara-con-las-encuestas/>
- Markeday. (enero de 2018). <https://markeday.wordpress.com>. Obtenido de <https://markeday.wordpress.com/2018/01/>
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, 93-110.
- Ovalle, L. (14 de diciembre de 2019). *Dialnet-Conectivismo*. Obtenido de [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-ConectivismoUnNuevoParadigmaEnLaEducacionActual-4966244%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-ConectivismoUnNuevoParadigmaEnLaEducacionActual-4966244%20(1).pdf)
- Penela, P. (2018). <http://www.isabeldeespana.org>. Obtenido de http://www.isabeldeespana.org/home_departamentos/pfpa/18-19/PD%20REH%201PFPA%201819%20IES35002923.pdf
- Rivera, K., Martínez, V., & Torres, G. (23 de octubre de 2017). <http://ri.ues.edu.sv>. Obtenido de <http://ri.ues.edu.sv/id/eprint/15992/1/14193318.pdf>
- Rodriguez, W. (1999). EL LEGADO DE VYGOTSKI y DE PIAGET. *REVISTA LATINOAMERICANA DE PSICOLOGIA*, 14.
- Rosario, B. (2016). <http://dspace.utb.edu.ec>. Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/2435/P-UTB-FCJSE-CADM-000005.pdf;jsessionid=9A089E39B9C1EBD92767F9AE9ADE7A94?sequence=1>
- Salsarriaga, P., Bravo, G., & Loo, M. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía. *Dominio de las Ciencias*, 11.
- SERCA. (24 de Enero de 2017). institutoserca.com. Obtenido de <https://institutoserca.com/blog/la-importancia-de-las-tics-en-educacion/>
- Thompson, I. (Octubre de 2016). www.promonegocios.net. Obtenido de <http://www.promonegocios.net/mercadotecnia/definicion-concepto-venta.htm>
- Trejo, R. (2013). *Uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación a distancia*. Costa Rica: UDETEC.
- Tünnermann, C. (2011). El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes. *Universidades*, 21-32.

UNESCO. (2019). *ES.UNESCO.ORG*. Obtenido de <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion#>

UNESCO. (2019). *https://es.unesco.org*. Obtenido de <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion>

Universia. (14 de mayo de 2019). *universia.edu.pe*. Obtenido de <https://noticias.universia.edu.pe/cultura/noticia/2015/10/06/1132026/6-autores-destacados-teorias-educacion-pedagogia.html>

ANEXOS

Anexo 1

1/7/2020

LAS TIC EN LA EDUCACIÓN

LAS TIC EN LA EDUCACIÓN

La presente encuesta es de carácter confidencial y pretende recabar información acerca de como los docente hacen uso de las TIC en la Educación en el Instituto Tecnológico Sudamericano, como parte del Trabajo de Titulación de Maestría en Educación con mención en Gestión del aprendizaje mediado por las TIC.

***Obligatorio**

1. Dirección de correo electrónico *

2. Marca solo un óvalo.

Opción 1

3. Rango de Edad en la que se encuentra *

Marca solo un óvalo.

- MENOS DE 20 AÑOS
 21 a 30 años
 31 a 40 años
 mas de 41

4. Conoce el significado de las siglas "TIC" *

Marca solo un óvalo.

- SI
 NO

5. ¿Cree usted que los recursos tecnológicos favorecen la adquisición de conocimientos para el desarrollo del aprendizaje? *

Marca solo un óvalo.

- TOTALMENTE DE ACUERDO
 DE ACUERDO
 NI DE ACUERDO NI DESACUERDO
 TOTALMENTE EN DESACUERDO

6. ¿Piensa usted que el uso de los Entornos Virtuales de Aprendizaje nos hace dependientes de la tecnología y poco analíticos al momento de utilizarla? *

Marca solo un óvalo.

- TOTALMENTE DE ACUERDO
 DE ACUERDO
 NI DE ACUERDO NI DESACUERDO
 TOTALMENTE EN DESACUERDO

7. ¿Con qué frecuencia el docente hace uso de las (TIC) para apoyar el desarrollo del conocimiento? *

Marca solo un óvalo.

- NUNCA
 A VECES
 UNA VEZ POR SEMANA
 SIEMPRE

8. ¿Qué porcentaje considera usted que utiliza el docente las TIC dentro de sus clases?

Marca solo un óvalo.

- ENTRE UN 75% A 100%
- ENTRE UN 50% A 75%
- ENTRE UN 25% A 50%
- MENOS DE UN 25%

9. El dominio de habilidades que tiene usted en el manejo de las TIC es: *

Marca solo un óvalo.

- NULO
- REGULAR
- BUENO
- EXCELENTE

10. La confianza que siente usted al emplear los medios tecnológicos al realizar sus tareas o actividades es: *

Marca solo un óvalo.

- TOTALMENTE SATISFACTORIA
- SATISFACTORIA
- POCO SATISFACTORIA
- NADA SATISFACTORIA

11. ¿Que herramientas tecnológicas utiliza el docente para comunicarse con sus alumnos? *

Marca solo un óvalo.

- BLOGS
 CORREO ELECTRONICO
 CHAT
 PLATAFORMAS EDUCATIVAS
 FACEBOOK
 WHATSAPP
 ZOOM
 SKYPE
 NINGUNA

12. ¿Que herramientas tecnológicas utiliza principalmente usted para comunicarse con sus compañeros, amigos y familiares? *

Marca solo un óvalo.

- BLOGS
 CORREO ELECTRONICO
 CHAT
 PLATAFORMAS EDUCATIVAS
 FACEBOOK
 WHATSAPP
 ZOOM
 SKYPE
 NINGUNA

13. ¿Cuál o cuales son los recursos didácticos que los docentes más utilizan para el desarrollo de sus clases? *

Marca solo un óvalo.

- POWER POINT
- VIDEOS
- IMAGENES
- GUIAS
- EJERCICIOS EN EXCEL
- DOCUMENTO DE WORD Y PDF
- BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN EN LA WEB
- BLOGS EDUCATIVO

14. ¿Cómo estudiante, considera usted que la Tecnologías de Información y Comunicación facilitan su quehacer educativo como realización de trabajos, tareas, informes y estudio? *

Marca solo un óvalo.

- SIEMPRE
- CASI SIEMPRE
- OCACIONALMENTE
- NUNCA

15. ¿En que asignaturas se utilizan con mayor frecuencia actividades de aprendizaje con Tecnologías de Información y Comunicación (TIC)? *

Marca solo un óvalo.

- TÉCNICAS DE VENTAS
 MARKETING DE SERVICIOS
 MARKETING CONTEMPORANEO
 TRADE MARKETING
 PROYECTO INTEGRADOR DE SABERES
 MARCO LEGAL PARA EMPRESAS
 MARKETING DIGITAL

16. Considera que el uso de las TIC en clase es: *

Marca solo un óvalo.

- Un factor determinante en el aprendizaje de los estudiantes
 Es una moda dada por la Era Tecnológica en la que vivimos
 Es una alternativa que no necesariamente influye en el aprendizaje de los estudiantes
 Es un recurso importante para mejorar la enseñanza
 Promueve el interés y la motivación de los alumnos

17. Desde su punto de vista, ¿cuáles son las ventajas principales del uso de las TIC en el salón de clase?

Marca solo un óvalo.

- Motivación del estudiante
 Optimización de tiempo
 Disponibilidad de equipos y recurso
 Apoyo visual

18. Desde su punto de vista, ¿cuáles son las desventajas del uso de las TIC en el salón de clase?

Marca solo un óvalo.

- Distracciones
 Falta de comunicación
 Poca motivación del estudiante
 Escasa disponibilidad de equipos y recursos



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG"

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Resolución: RPC-SO-40-No.524-2015-CES

INSTRUMENTO PARA LA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Estimado Doctor:

PhD. Daniel Claudio Perazzo Logioia.

Se solicita su valiosa cooperación para evaluar la calidad del siguiente contenido digital de la articulación "Entorno Virtual utilizando estrategias de aprendizaje para los estudiantes del Tercer Ciclo de la Carrera de Marketing". Sus criterios son de suma importancia para la realización de este trabajo, por lo que se le pide que brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.

Datos Informativos:

Apellidos y nombres del especialista:	Perazzo Logioia Daniel Claudio
Cédula de Identidad:	0152106704
Profesión:	Profesor Investigador
Cargo:	Vicerrector
Lugar de Trabajo:	Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano
Años de experiencia:	32

Instructivo:

- Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.
- Revisar, observar y analizar la propuesta. 57
- Coloque una X en cada indicador, tomando en cuenta que Muy adecuado equivale a 5, Bastante Adecuado equivale a 4, Adecuado equivale a 3, Poco Adecuado equivale a 2 e Inadecuado equivale a 1.

"Entorno Virtual utilizando estrategias de aprendizaje para los estudiantes del Tercer Ciclo de la Carrera de Marketing"					
Indicadores	Muy Adecuado	Bastante Adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
Pertinencia	X				
Aplicabilidad	X				
Factibilidad	X				
Novedad		X			
Fundamentación pedagógica	X				
Fundamentación tecnológica	X				
Indicaciones para su uso		X			
TOTAL	25	8			

Observaciones: Es necesario explicar con mayor detenimiento cómo la matriz de articulación del apartado 2.3 incide en el aprendizaje de los estudiantes.

Recomendaciones: Se sugiere hacer mención desde la contextualización del tema, a qué dominio académico definido por la institución pertenece, como así también a la línea de investigación que fortalece.

Lugar y fecha de validación: Cuenca, 2 de julio de 2020

Firma del especialista.



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG"

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Resolución: RPC-SO-40-No.524-2015-CES

INSTRUMENTO PARA LA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Estimado Magister:

Galo Patricio Hurtado Crespo.

Se solicita su valiosa cooperación para evaluar la calidad del siguiente contenido digital de la articulación "Entorno Virtual utilizando estrategias de aprendizaje para los estudiantes del Tercer Ciclo de la Carrera de Marketing". Sus criterios son de suma importancia para la realización de este trabajo, por lo que se le pide que brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.

Datos Informativos:

Apellidos y nombres del especialista.	HURTADO CRESPO GALO PATRICIO
Cédula Identidad:	0302477690.
Profesión:	Magister en Tecnologías de la Información
Cargo:	Docente Investigador
Lugar de Trabajo:	Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano
Años de experiencia:	3

Instructivo:

- Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.
- Revisar, observar y analizar la propuesta. 57
- Coloque una X en cada indicador, tomando en cuenta que Muy adecuado equivale a 5, Bastante Adecuado equivale a 4, Adecuado equivale a 3, Poco Adecuado equivale a 2 e Inadecuado equivale a 1.

"Entorno Virtual utilizando estrategias de aprendizaje para los estudiantes del Tercer Ciclo de la Carrera de Marketing"					
Indicadores	Muy Adecuado	Bastante Adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
Pertinencia	X				
Aplicabilidad	X				
Factibilidad	X				
Novedad	X				
Fundamentación pedagógica	X				
Fundamentación tecnológica		X			
Indicaciones para su uso		X			
TOTAL	35	8			

Observaciones:.....

.....

.....

Recomendaciones:.....

.....

.....

Lugar y fecha de validación: Cuenca, 02 de julio de 2020


Firma del especialista.



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG"

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Resolución: RPC-SO-40-No.524-2015-CES

INSTRUMENTO PARA LA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Estimada Doctora:

María Teresa Pantoja Sánchez.

Se solicita su valiosa cooperación para evaluar la calidad del siguiente contenido digital de la articulación "Entorno Virtual utilizando estrategias de aprendizaje para los estudiantes del Tercer Ciclo de la Carrera de Marketing" .Sus criterios son de suma importancia para la realización de este trabajo, por lo que se le pide que brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.

Datos Informativos:

Apellidos y nombres del especialista.	PANTOJA SÁNCHEZ MARÍA TERESA
C.I.	0152106712
Profesión:	Docente de Educación Superior de 4to Nivel
Cargo:	Docente Investigador
Lugar de Trabajo:	UNAE Universidad Nacional de Educación
Años de experiencia:	40 años

Instructivo:

- Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.
- Revisar, observar y analizar la propuesta. 57
- Coloque una X en cada indicador, tomando en cuenta que Muy adecuado equivale a 5, Bastante Adecuado equivale a 4, Adecuado equivale a 3, Poco Adecuado equivale a 2 e Inadecuado equivale a 1.

"Entorno Virtual utilizando estrategias de aprendizaje para los estudiantes del Tercer Ciclo de la Carrera de Marketing"					
Indicadores	Muy Adecuado	Bastante Adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
Pertinencia	X				
Aplicabilidad	X				
Factibilidad	X				
Novedad		X			
Fundamentación pedagógica	X				
Fundamentación tecnológica	X				
Indicaciones para su uso		X			
TOTAL	25	8			

Observaciones: Sería conveniente profundizar más en lo correspondiente a la matriz de articulación.

Recomendaciones: Trabajar sobre la evaluación de la aplicación para comprobar la efectividad de la propuesta.

Lugar y fecha de validación: Cuenca 3/06/2020



Firma del especialista.