

La innovación en la educación universitaria a través de las plataformas digitales

Guzmán Duque, Alba¹; Mendoza Paredes, Javier²; Tavera Castillo, Nancy³

¹ *Unidades Tecnológicas de Santander*, aguzman@correo.uts.edu.co

² *Unidades Tecnológicas de Santander*, jmendoza@correo.uts.edu.co

³ *Unidades Tecnológicas de Santander*, ntavera@correo.uts.edu.co

RESUMEN

Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones son escenarios propicios para el desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje (Montes & Vallejo, 2016). Su facilidad de reunir a los diferentes actores por sus preferencias y popularidad permiten la interacción de los usuarios para la creación de las comunidades virtuales en torno a un mismo tema (Ibarra, Aurora, Cuevas & Martínez, 2017). Es evidente que las comunidades creadas a través de internet favorecen los procesos a partir de la participación e interacción de los individuos (Guzmán & Del Moral, 2014). Además, el apoyo de los docentes desde el aula promueve la utilización de tabletas, teléfonos móviles y los computadores personales colaborando con la apropiación de la tecnología (Gikas & Grant, 2013). Sin embargo, el carácter lúdico de los medios sociales ha opacado la eficiencia de los procesos relacionados con la transferencia de conocimiento de las Instituciones de Educación Superior hacia el aula, demeritando su carácter académico y de facilidad de comunicación entre las comunidades (López, 2017). A pesar de lo anterior, existen diferentes herramientas que favorecen la interacción en estos espacios educativos (Duță & Martínez, 2015) y que son utilizadas por los docentes dentro de sus cursos para facilitar el proceso enseñanza-aprendizaje (Ouyang & Scharber, 2017). Tal es el caso de *Kahoot*, una herramienta gratuita de internet que funciona para dar respuesta a cuestionarios creados por los docentes en cuanto a un tema específico para favorecer la apropiación del conocimiento, facilitando la respuesta a preguntas con base en soluciones propuestas e impulsando la sana competencia entre los estudiantes, porque premia a quienes responden de primeros ofreciéndoles el primer lugar en la competición. Esta investigación es descriptiva y abarca una muestra de 130 estudiantes de último semestre de Administración de Empresas de una Institución de Educación Superior de (Bucaramanga-Colombia) de la jornada nocturna, quienes respondieron voluntariamente una encuesta compuesta por 4 bloques de preguntas y medida bajo la escala de Likert. El objetivo del estudio fue determinar el aporte que se percibe por parte de los estudiantes con respecto a la plataforma tecnológica *Kahoot*, en sus procesos de enseñanza-aprendizaje y al desarrollo de sus competencias tecnológicas. El experimento consistió en la utilización de *Kahoot* a través del teléfono móvil para responder a los test de

conocimientos propuestos antes de realizar la evaluación del curso. Se destaca que el 100% de los estudiantes se encuentran satisfechos con la utilización de la herramienta para el desarrollo de sus habilidades en cuanto a la mejora en sus procesos educativos; el 95% destaca la facilidad de utilización de *Kahoot* para afianzar sus conocimientos; y, el 100% indica sentirse cómodo con la competición creada, permitiendo que ellos se apropien de los conocimientos para ser los primeros en la competición. Además, las calificaciones de los estudiantes mejoraron de un periodo a otro después de utilizar la herramienta tecnológica, donde los estudiantes indicaron que su uso favorece la innovación dentro de sus clases y por ende la mejora en sus procesos de enseñanza-aprendizaje, porque ellos aprenden jugando. Finalmente, se propone que dentro de las Instituciones de Educación Superior, se utilice la lúdica como una manera de mejorar los procesos educativos, dado que la tecnología se ha convertido en herramienta indispensable para el desarrollo de las clases.

PALABRAS CLAVE: TIC, enseñanza-aprendizaje, competencias, plataformas digitales.

REFERENCIAS

- Duță, N., & Martínez, R., O. (2015). Between theory and practice: the importance of ICT in Higher Education as a tool for collaborative learning. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 180, 1466-1473. Retrieved from <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042815016407>
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *The Internet and Higher Education*, 19, 18-26. Retrieved from <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1096751613000262>
- Guzmán, A. P., & Del Moral, M. E. (2014). Tendencias de uso de YouTube: optimizando la comunicación estratégica de las universidades iberoamericanas. *Observatorio (OBS*)*, 8(1), 69-94. Recuperado de http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?pid=S1646-59542014000100004&script=sci_arttext&tlng=en
- Ibarra, N., Aurora, L., Cuevas, S., O., & Martínez, C., J. (2017). Meta-análisis sobre educación vía TIC en México y América Latina. *Revista electrónica de investigación educativa*, 19(1), 10-19. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1607-40412017000100010&script=sci_arttext
- López, M., A. R. (2017). European Higher Education Area-Driven Educational Innovation. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 237, 1505-1512. Retrieved from <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042817302379>

- Montes, A. H., & Vallejo, A. P. (2016). Efectos de un programa educativo basado en el uso de las tic sobre el rendimiento académico y la motivación del alumnado en la asignatura de tecnología de educación secundaria/ Effects of an educational program based on the use of ict's on academic performance and motivation of students in the subject of technology in secondary education. *Educación XXI*, 19(2), 229. Recuperado de <https://search.proquest.com/openview/a33aa12eb79fbee7c863e9c29d4635af/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1596379>
- Ouyang, F., & Scharber, C. (2017). The influences of an experienced instructor's discussion design and facilitation on an online learning community development: A social network analysis study. *The Internet and Higher Education*, 35, 34-47. Retrieved from <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1096751616302585>