



**UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI**

**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**SEGUNDA ESPECIALIDAD EN COMPUTACIÓN E  
INFORMÁTICA EDUCATIVA**

**TRABAJO ACADÉMICO**

**“USO DE PLATAFORMAS VIRTUALES EN LAS EXPERIENCIAS  
DE APRENDIZAJE “APRENDO EN CASA” EN LOS  
ESTUDIANTES DE 5TO AÑO DE NIVEL SECUNDARIA DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO N° 34269 “AUGUSTO  
ENRIQUE TAMAYO”, DEL DISTRITO DE PUERTO BERMÚDEZ,  
PROVINCIA DE OXAPAMPA, REGIÓN PASCO – 2020”**

**PRESENTADO POR:**

**HUMBERTO HUAICANI NAVARRO**

**ASESOR:**

**DR. JOSE LUIS MORALES ROCHA**

**PARA OPTAR TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN  
COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA**

**MOQUEGUA - PERÚ**

**2023**

## ÍNDICE DE CONTENIDO

CARÁTULA	
PÁGINA DE JURADO.....	i
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	iv
ÍNDICE DE TABLAS.....	viii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	x
RESUMEN.....	xii

## CAPÍTULO I

### INTRODUCCIÓN

1. 1. ANTECEDENTES.....	1
1.1.1. ANTECEDENTES NACIONALES .....	1
1. 2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	11
1.2.1 PROBLEMA GENERAL.....	12
1.2.2 PROBLEMAS ESPECÍFICOS.....	12
1. 3. OBJETIVOS.....	13
1.3.1 OBJETIVO GENERAL.....	13
1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	13
1. 4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	13

## CAPÍTULO II

### DESARROLLO TEMÁTICO

<b>2.1.</b>	<b>MARCO TEÓRICO</b> .....	15
2.1.1.	PLATAFORMA VIRTUAL.....	15
2.1.2.	APRENDIZAJE VIRTUAL.....	18
2.1.3.	ENTORNOS VIRTUALES.....	19
2.1.4.	PLATAFORMA EDUCATIVA.....	19
2.1.4.1.	CLASIFICACIÓN DE LAS PLATAFORMAS EDUCATIVAS.....	20
2.1.4.2.	PRINCIPALES PLATAFORMAS EDUCATIVAS.....	21
2.1.5.	PÁGINA WEB.....	23
2.1.6.	COMUNIDAD VIRTUAL.....	24
2.1.7.	AMBIENTE VIRTUAL EVA.....	25
2.1.8.	APRENDIZAJE.....	26
2.1.9.	PROCESO.....	29
2.1.10.	ENSEÑANZA.....	29

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

<b>3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>30</b>
<b>3.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>30</b>
<b>3.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>31</b>
<b>3.4. UNIDAD DE INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>31</b>
<b>3.5. INSTRUMENTOS.....</b>	<b>32</b>
<b>3.6. POBLACIÓN Y MUESTRA.....</b>	<b>33</b>

## **CAPÍTULO IV**

### **PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS**

<b>4.1. RESULTADOS.....</b>	<b>34</b>
<b>4.2. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....</b>	<b>51</b>

## **CAPÍTULO V.**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

<b>5.1 CONCLUSIONES.....</b>	<b>53</b>
<b>5.2 RECOMENDACIONES.....</b>	<b>55</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>56</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>58</b>
<b>ANEXO 1.....</b>	<b>59</b>
<b>ANEXO 2.....</b>	<b>60</b>
<b>ANEXO 3.....</b>	<b>61</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> ¿Muestra de la población de estudiantes de la I.E. Secundaria de Puerto Yésupe?.....	33
<b>Tabla 2</b> ¿Habías llevado experiencias de aprendizaje en plataformas virtuales?..	34
<b>Tabla 3</b> ¿Estás de acuerdo que el Ministerio de Educación innove con las plataformas virtuales Aprendo en casa?.....	35
<b>Tabla 4</b> ¿La plataforma virtual que con más frecuencia utilizas para las experiencias de aprendizaje en aprendo en casa es?.....	36
<b>Tabla 5</b> ¿Estas satisfecho con la plataforma virtual que utilizas diariamente en Aprendo en casa?.....	37
<b>Tabla 6</b> ¿La plataforma virtual que usas te facilita el aprendizaje de capacidades académico en las áreas curriculares desarrollados?.....	38
<b>Tabla 7</b> ¿El contenido de estudio presentado en la plataforma virtual en “aprendo en casa” es? .....	39
<b>Tabla 8</b> ¿Cómo fue tu experiencia de aprendizaje al utilizar la plataforma virtual aprendo en casa?.....	40
<b>Tabla 9</b> ¿Cómo consideras el Desarrollo de Actividades Académicas a través de este espacio de plataformas Virtuales?.....	41
<b>Tabla 10</b> ¿Crees que mejorarías tus actividades académicas, teniendo los espacios virtuales como método para el desarrollo de las clases en las áreas curriculares? .....	42
<b>Tabla 11</b> ¿El interés de complementar con espacios virtuales como método de estudio de las clases sería?.....	43

<b>Tabla 12</b> ¿Cree que mejoraría su aprendizaje académico con la aplicación de los espacios virtuales en el desarrollo de tus clases en áreas curriculares? .....	44
<b>Tabla 13</b> ¿Cómo consideras que fue el desempeño del instructor en el desarrollo de “Aprendo en casa”? .....	45
<b>Tabla 14</b> ¿Cuán útil consideras que fue para ti la plataforma virtual de “aprendo en casa? .....	46
<b>Tabla 15</b> ¿Si tuvieras que calificar la plataforma virtual utilizada en experiencia de aprendizaje en “aprendo en casa”, esta le consideraría como la de?.....	47
<b>Tabla 16</b> ¿Estás de acuerdo con que las Instituciones Educativas innove con este tipo de experiencias virtuales en el desarrollo de actividades de aprendizaje? .....	48

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> ¿Habías llevado experiencias de aprendizaje en plataformas virtuales?.....	34
<b>Figura 2.</b> ¿Estás de acuerdo que el Ministerio de Educación innove con las plataformas virtuales Aprendo en casa? .....	35
<b>Figura 3.</b> ¿La plataforma virtual que con más frecuencia utilizas para las experiencias de aprendizaje en aprendo en casa es?.....	36
<b>Figura 4.</b> ¿Estas satisfecho con la plataforma virtual que utilizas diariamente en Aprendo en casa?.....	37
<b>Figura 5.</b> ¿La plataforma virtual que usas te facilita el aprendizaje de capacidades académico en las áreas curriculares desarrollados? .....	38

<b>Figura 6.</b> ¿El contenido de estudio presentado en la plataforma virtual en “aprendo en casa” es?.....	39
<b>Figura 7.</b> ¿Cómo fue tu experiencia de aprendizaje al utilizar la plataforma virtual aprendo en casa?.....	40
<b>Figura 8.</b> ¿Cómo consideras el Desarrollo de Actividades Académicas a través de este espacio de plataformas Virtuales?.....	41
<b>Figura 9.</b> ¿Crees que mejorarías tus actividades académicas, teniendo los espacios virtuales como método para el desarrollo de las clases en las áreas curriculares?.....	42
<b>Figura 10.</b> ¿El interés de complementar con espacios virtuales como método de estudio de las clases sería? .....	43
<b>Figura 11</b> ¿Cree que mejoraría su aprendizaje académico con la aplicación de los espacios virtuales en el desarrollo de tus clases en áreas curriculares? .....	44
<b>Figura 12</b> ¿Cómo consideras que fue el desempeño del instructor en el desarrollo de “Aprendo en casa”? .....	45
<b>Figura 13</b> ¿Cuán útil consideras que fue para ti la plataforma virtual de “aprendo. en casa? .....	46
<b>Figura 14</b> ¿Si tuvieras que calificar la plataforma virtual utilizada en experiencia de aprendizaje en “aprendo en casa”, esta le consideraría como la de?.....	47
<b>Figura 15</b> ¿Estás de acuerdo con que las Instituciones Educativas innove con este tipo de experiencias virtuales en el desarrollo de actividades de aprendizaje?.....	48

## RESUMEN

Este estudio se enfoca en caracterizar el uso de plataformas virtuales en las experiencias educativas de estudiantes de quinto año de la institución educativa Integrado N° 34269 “Augusto Enrique Tamayo” de Puerto Yésupe durante el 2020. El propósito es examinar y comprender cómo estas plataformas han contribuido a mejorar los aprendizajes académicos de los alumnos participantes en el programa “aprendo en casa” en el contexto de educación a distancia, una alternativa emergente ante la crisis sanitaria que enfrenta el país, ofreciendo una solución ante los retos de la educación presencial.

Esta transición se ve justificada ante la necesidad impuesta por la pandemia de COVID-19, que ha obligado a una evolución global de la enseñanza presencial a la virtual, un cambio permanente que puede ser optimizado para mejorar la calidad educativa a través del desarrollo de nuevos modelos de enseñanza por parte de docentes y alumnos.

**Palabras claves:** Plataforma virtual, Acceso, Internet, Educación a distancia, Experiencias, estudiantes, educación, aprendizaje, modalidad.



## **CAPÍTULO I:**

### **INTRODUCCIÓN**

#### **1.1. ANTECEDENTES**

**a). López J. Esmeralda y Ortiz C. Maribel. (Lima- Perú 2018), llevo a cabo un trabajo de investigación titulada “Uso de entornos virtuales de aprendizaje para la mejora del rendimiento académico en estudiantes de quinto grado en la Institución Educativa Pozo Nutrias 2”,** Con el fin de lograr la titulación de magister, se estableció como meta analizar la influencia de los entornos virtuales de aprendizaje en el desempeño escolar de alumnos de quinto grado pertenecientes a la institución Educativa Pozo Nutrias 2, ubicada en El Carmen de Chucurí. La metodología del estudio se define como investigación aplicada, dado que busca ofrecer soluciones a problemas específicos mediante la recolección de datos directamente del terreno. La investigación culminó con la evaluación de los datos recabados de la muestra estudiada; esta evaluación se centró en la integración de los entornos virtuales de aprendizaje dentro del currículo académico de los estudiantes de quinto grado en el mencionado centro educativo. Las conclusiones obtenidas revelaron que:

El uso de un ambiente virtual de aprendizaje como recurso didáctico influyó positivamente en el desempeño escolar de los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Pozo Nutrias 2, y esto se pone de manifiesto en los hallazgos obtenidos reflejados por el 64% de los estudiantes encuestados en donde afirmaron que la aplicación de un entorno virtual mejora considerablemente el nivel de aprendizaje y rendimiento académico; considerándose una grandiosa alternativa para alumnos, por otro lado el 25% no lo ve esta de esta manera y el otro 11% no sabe y tampoco responde, por ende podemos afirmar que el resultado es bueno y que es el inicio de partida para la aplicación de las herramientas tecnológicas en actividades curriculares y de contenido.

Cabe resaltar que debido a la interactividad de los estudiantes con su entorno virtual; se halló un elevado nivel de interés de aprendizaje educativo; siendo la producción literarias y lecturas las actividades complementarias que permitieron hacer un mejor uso de estas plataformas educativas digitales.

**b). María Paola Parra Juelas. (Quito – Ecuador 2016), en su trabajo investigación cuyo título fue “Influencia de las redes sociales en el bajo rendimiento académico de los estudiantes de séptimo año de educación general básica, de la escuela de educación básica “Catamayo”, en el año lectivo 2015-2016”.** Indico que su objetivo de estudio fue identificar la influencia positiva de las redes sociales en el ámbito educativo mediante la investigación bibliográfica, por medio de los talleres de capacitación acerca de la aplicación correcta de determinadas plataformas de comunicación que marcaron el inicio de la mejora del nivel del rendimiento académico en los estudiantes.

Para llevar cabo el proceso de recolección de datos; se pudo realizar a través de la observación, entrevista aplicada al rector y encuestas referidas a los docentes y estudiantes.

Por otro lado, se emplearon métodos y técnicas necesarias para determinar la confiabilidad del estudio; este se realizó con la finalidad de poder ayudar a los discentes a que pueden utilizar de manera correcta la aplicación de las redes sociales en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Dichos métodos anteriormente mencionados corresponden al método inductivo, deductivo, analítico, sintético y científico.

Al concluir con el presente estudio en la escuela de educación Básica “Catamayo” el autor pudo obtener las siguientes conclusiones:

Se pudo comprobar que los representantes de la institución educativa en donde se llevó a cabo el estudio de investigación; desconocen de las diversas plataformas digitales que ofrece la internet para el sector educativo, asimismo se mencionó que el uso indebido de las redes sociales, afecta de manera negativa a los alumnos, provocándoles una falta de interés en las actividades que realmente son importante para su crecimiento y desarrollo académico.

Es de suma importancia que la comunidad educativa conozca cuales son los instrumentos digitales utilizados por los niños, que les permita el acceso a las redes sociales; para que los docentes puedan tener conocimiento sobre el impacto negativo que estas pueden causarles; y por ende no permita su progreso académico.

La computadora es un medio electrónico muy utilizado en la actualidad por los niños, cuyo objetivo debería realmente ser utilizado para la búsqueda de información que le permitan realizar sus tareas académicas; sin embargo, la

mayoría de estos niños, solo la utilizan para el entretenimiento, de manera que les provoca una falta de atención en el aula, y por consiguiente su nivel de rendimiento académico es muy bajo.

Se halló que la gran parte de los niños incurren a lugares públicas de manera continua; como es el caso de Cyber, para hacer uso de las redes sociales sin el consentimiento de su apoderado, que les permitan la orientación adecuada sobre las actividades académicas que quieran realizar. Debido a esta actividad el nivel de socialización con su entorno va desmullendo.

Se pudo observar que la mayoría de los estudiantes hacen uso de la red social Facebook por su fácil acceso y porque dinámica que ofrece en sus aplicaciones en la mejorar del ámbito académico. (María P. Juelas - 2016).

**c). Br. Jheimmy Grace Arévalo Altamirano. (Perú – 2018), llevo a cabo un trabajo de investigación titulado, “Modelo didáctico para contribuir a la mejora de procesos de enseñanza – aprendizaje en entornos virtuales en la Universidad Señor de Sipán modalidad a Distancia en la Región Lambayeque. (Perú - 2018)”**, objetivo de su estudio fue proponer un modelo didáctico para contribuir a la mejora de los procesos de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales de la Universidad Señor de Sipán modalidad a Distancia en la Región Lambayeque.

Con respecto a la metodología de estudio; el tipo de investigación corresponde al descriptivo propositiva, porque a partir del diagnóstico de la realidad problemática sobre los procesos de enseñanza aprendizaje en la modalidad a distancia, es en donde se desarrolla la propuesta firme de elaborar un modelo

didáctico que permita la mejora de estos procesos de enseñanza aprendizaje en la Universidad Señor de Sipan.

Al concluir con el presente trabajo de investigación se realizó las siguientes conclusiones:

La implementación de un modelo educativo dentro de un ambiente virtual asegura que los estudiantes adquieran las competencias definidas para cada módulo del curso, permitiendo así el desarrollo integral de conocimientos, habilidades, actitudes y aptitudes necesarias para la construcción efectiva de su aprendizaje.

El diseño del modelo pedagógico se basa en la valoración del perfil del profesorado mediante instrumentos como el currículum vitae, protocolos de entrevista para docentes y rúbricas de evaluación del perfil profesional, considerando que las características de un educador en un entorno presencial pueden diferir en otros contextos.

La optimización de los procesos de enseñanza y aprendizaje incluye una evaluación del desempeño docente previa a la actualización de estos procesos. Así, se monitorea la evolución mediante una ficha de seguimiento docente, que utiliza indicadores como la organización del curso, los métodos de evaluación, el desarrollo de tareas y actividades virtuales, la interacción y la interactividad en el aula virtual, así como la actitud del docente, factores todos que contribuyen al enriquecimiento de la experiencia curricular.

El desarrollo de guías de evaluación para tutorías académicas virtuales denominadas TAV, guías de evaluación interactivas e interactivas en aulas virtuales y guías de evaluación de actitudes para tutores virtuales son herramientas que ayudan a mejorar el aprendizaje en el proceso de enseñanza.

La información personal de profesores y estudiantes es un factor importante de análisis en un entorno de aprendizaje virtual para lograr un desempeño efectivo y contribuir al aprendizaje de los estudiantes.

Identificar y establecer el proceso de enseñanza en un entorno virtual para desarrollar las actividades académicas, dar seguimiento y supervisar las políticas de cumplimiento docente en cada etapa académica, ayudará a mejorar el proceso de enseñanza. (J.G.A. Altamirano – 2018).

d). **Nereyda Irene Vilca Yauri, (Arequipa - Perú - 2018)**, llevo a cabo un trabajo de investigación Titulado, **“Influencia de las redes sociales en el rendimiento académico de los estudiantes del VII ciclo de educación secundaria de la Institución Mariano Lino Urquieta de puquina – Moquegua 2018”**, con el objetivo de determinar el nivel de influencia de las redes sociales en el rendimiento académico de los estudiantes de VII ciclo de educación secundaria de la Institución -educativa Mariano Lino Urquieta de Puquina-Moquegua 2018. Con respecto al método de estudio utilizado en su estudio, corresponde al nivel descriptiva debido a que las variables no fueron modificadas. Los resultados obtenidos mostraron un valor de  $r=0.621$  a través de la escala de Pearson, la significancia fue de  $p=0.018$  menor al parámetro limite ( $p<0.05$ ) indicando que, si existe relación entre las variables analizadas, de los cuales el 46% mostraron como resultado bueno en la escala valorativa. Asimismo, se logró, determinar la frecuencia con que los alumnos usan las redes sociales, en función a los resultados que fueron obtenidos. Los resultados contribuyeron a indicar que si no se tiene un control debido en el uso de las redes sociales puede convertirse en algo perjudicial que afecte el rendimiento académico de los estudiantes. Finalmente, con una

significancia del valor de  $p=0.018$ , se destacó que 74% de los alumnos hallan en una tendencia favorable en relación al uso de las redes sociales como herramienta para la mejoría de su rendimiento académico.

e) . **Roly Alcides Cristóbal Lara, (Huancayo – Perú - 2016)**, realizó un trabajo investigación titulado **“Implementación de la plataforma Moodle para incrementar el rendimiento académico del curso de taller de Ingeniería de Software I de la escuela Profesional de Ingeniería de sistemas de la Universidad Nacional de Huancavelica 2015”**. Con el objetivo de medir la influencia de la implementación de la plataforma Moodle en el rendimiento académico del curso taller de Ingeniería de Software I de la escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas de la Universidad de Huancavelica 2015. Utilizando COLLES.

La metodología utilizada en esta investigación es la investigación aplicada, denominada investigación práctica o investigación empírica, porque está estrechamente relacionada con la investigación básica, porque se apoya en el descubrimiento y progreso de la investigación básica, y se beneficia mucho del uso y consecuencias prácticas de los conocimientos.

La investigación aplicada se esfuerza por comprender, hacer cosas, tomar acciones, establecer y modificar a través de la investigación empírica, lo que es realmente efectivo son las consecuencias reales.

Al utilizar la plataforma Moodle como complemento de los cursos presenciales, tiene un impacto directo y positivo en las actitudes personales de los cursos taller de ingeniería de software I de la Facultad de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Nacional de Huancavelica.

En el curso seminario de ingeniería de software de la Facultad de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Nacional de Huancavelica en 2015, la implementación de la plataforma Moodle tuvo un impacto directo y positivo en la capacidad personal.

Los factores académicos fortalecidos por el suplemento de aulas virtuales son: factores de espacio, factores de tiempo y el desarrollo de nuevas habilidades, que permiten a los estudiantes de la Escuela de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Nacional de Huancavelica mejorar su desempeño académico.

Moodle es un método alternativo de implementación de aulas virtuales para la Facultad de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Nacional de Huancavelica.

**f). Neda Estela Gonzales Cruz, (Tacna – Perú - 2019),** llevo a cabo un trabajo de investigación Titulado, **“Las redes sociales y su influencia en el rendimiento académico, de los estudiantes de 4to año “A” y “B” de la Institución Educativa Pública Militar “coronel Gregorio Albarracín Lanchipa”, de Tacna en el año 2019”**, Este trabajo de investigación se realizó con el propósito de obtener el grado de especialista en Psicología Educativa y Tutoría Escolar. Su enfoque central es la universalidad de la problemática abordada: la omnipresencia del internet y la telefonía móvil en todas las ciudades. La relevancia del estudio radica en su impacto generacional, con los adolescentes como principales usuarios de redes sociales y agentes de cambio, siendo crucial centrar la atención en ellos para anticipar las tendencias futuras de nuestra sociedad. A pesar de que a menudo se considera que este tema es trivial y se le asocia únicamente con el ocio, su influencia es significativa y merece un análisis profundo.



Se concluyo que los estudiantes del 4to año “A” emplean y toman en cuenta la utilidad sobre el uso de las R.S., sin embargo, carecen de formación académica u orientación para su buen uso de las R.S.; y al no tener dicha formación o guía, emplean las R.S. para diferentes actividades que no contienen material educativo, perdiendo horas de sueño y descanso, debido a la actividad de los juegos en línea.

Se determinó que los estudiantes del cuarto año sección "B" hacen uso de las redes sociales y las perciben como beneficiosas, sin embargo, no están plenamente conscientes de su alcance ni de su posible naturaleza adictiva. Además, tienden a esquivar responsabilidades, y algunos incluso sacrifican horas de sueño y descanso por dedicar tiempo a juegos en línea y al consumo de contenido pornográfico.

Finalmente se llegó a la conclusión en donde los alumnos del 4to año “B”, emplean y consideran de buen uso las R.S.; pero no tienen conocimiento sobre su verdadero potencial adictivo; por consiguiente, muchos de ellos tienden a faltar compromisos; y en otros casos sus horas de sueños son interrumpidas por los juegos online y a la visualización de material pornográfico.

g). **Sandro Renato Salas Peña, (LIMA –PERÚ 2019)**, en su investigación titulado **“Uso de la plataforma virtual Moodle y el desempeño Académico del Estudiante en el Curso de Comunicación II en el periodo 2017 -02 de la Universidad Privada del Norte, Sede Los Olivos”**. (Lima - Perú – 2018), tuvo como objetivo de estudio establecer si el uso de la plataforma virtual Moodle se relaciona con el desempeño académico de los estudiantes del curso de Comunicación II en el periodo académico 2017-2 de la Universidad Privada del Norte, sede Los Olivos, con respecto al método de estudio utilizado; corresponde a la investigación básica o pura, debido a que se pone en práctica los conocimientos

y teorías, de manera que su objeto de estudio es buscar, profundizar y ampliar los conocimientos sobre diversas materias, así como sus circunstancias o hechos de investigación.

La investigación no experimental o *ex post – facto*, no se procede a la manipulación de las variables, asimismo es importante señalar que uno de los factores elementales y más importantes de este diseño de estudio, se da en la no manipulación de variables; y la actividad de investigación en propio ambiente natural.

El investigador llegó a la conclusión de que la utilización frecuente de la plataforma Moodle afecta positivamente el rendimiento de los alumnos del área de Comunicación, señalando que a un incremento en el uso de esta plataforma corresponde una mejora en el desempeño estudiantil.

Que, como estrategia de enseñanza, la participación en debates puede mejorar las habilidades de los estudiantes, como el respeto mutuo, el autocontrol y la responsabilidad.

Que ya sea en foros o en debates, es la columna vertebral de una escuela constructivista, este tipo de participación conducirá al aprendizaje entre los estudiantes y los docentes son los facilitadores del aprendizaje.

Que la asignación de tareas promueve no solo la independencia en el aprendizaje de los estudiantes, sino que también fomenta una actitud más receptiva y colaborativa entre ellos, dando lugar a un perfil estudiantil renovado.

## **1.2 . DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA**

Actualmente los estudiantes de la Institución Educativa de Menores, de nivel secundaria de Puerto Yesúpe, del distrito de Puerto Bermúdez, Provincia de Oxapampa, Región pasco. Hemos empezado a la contingencia por el COVID- 19, con implementar el uso de plataformas virtuales (Web, Tv. Radio) en las experiencias de aprendizaje mediante las estrategias “Aprendo en Casa” lanzado estas plataformas por el ministerio de Educación, asimismo los docentes busquen diversas maneras de seguir impartíéndolas clases a los alumnos. Ante esta situación, la educación a distancia, la educación virtual y la educación en línea son algunas de las vías que se pueden lograr. El uso y aplicación de estas tecnologías de plataforma virtual (Web, transmisión de TV, Radio) implementadas por el MINEDU a través de la estrategia "Yo estudio en casa" permitirá una mayor comunicación y así brindar una mejor retroalimentación entre docentes y estudiantes. Se puede ver en las clases regulares de hoy.

Por tanto, el interés actual es acercar la educación formal a estas prácticas cotidianas de los estudiantes, y ampliar los tipos de experiencia formativa de los estudiantes haciéndolos omnipresentes en sus carreras, y esta es la cultura tecnológica que lo hace posible formar parte. Impregna todo. Por otro lado, el crecimiento de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la actualidad ha inundado el sistema de enseñanza tradicional con nuevas fórmulas y herramientas que pueden ayudarnos a complementar los métodos de enseñanza. El uso de páginas web, medios ópticos interactivos y funciones multimedia (sistemas hipermedia) o plataformas de formación a distancia ha creado un nuevo modelo de enseñanza virtual, que puede complementar o incluso reemplazar parcial o

totalmente la enseñanza tradicional en algunos países como el Perú. Se trata de un nuevo modelo educativo para estudiantes, en el que la "red" se convierte en un nuevo "aula" o entorno de aprendizaje, y no hay necesidad de superponer el tiempo y el espacio entre estudiante-profesor como es el caso de la docencia en modo presencial.

#### **1.2.1. Problema General:**

- ¿Con qué frecuencia utilizan las Plataformas Virtuales (Web, Tv, Radio), en las actividades de experiencias de aprendizaje en “aprendo en casa” de los estudiantes de 5to año, nivel secundario, de la Institución Educativa I. N° 34269 “AUGUSTO E. TAMAYO” de Puerto Yésupe en el año 2020?

#### **1.2.2. Problemas Específicos:**

- ¿El uso de las Plataformas Virtuales (Web, Tv, Radio), mejora las experiencias de aprendizaje “aprendo en casa” de los estudiantes de 5to año, nivel secundario, de la Institución Educativa I. N° 34269 “AUGUSTO E. TAMAYO” de Puerto Yésupe en el año 2020?

- ¿Cómo el uso de las Plataformas Virtuales (Web, Tv, Radio), satisface hacia el estudio académico de las áreas curriculares, en las experiencias de aprendizaje “aprendo en casa” de los estudiantes de 5to año, nivel secundario, de la Institución Educativa I. N° 34269 “AUGUSTO E. TAMAYO” de Puerto Yésupe en el año 2020?

- ¿Cómo evalúan los estudiantes de 5to año, nivel secundario, de la Institución Educativa I. N° 34269 “AUGUSTO E. TAMAYO” de Puerto Yésupe en el año 2020?, a las plataformas virtuales (Web, Tv, Radio)?

### **1.3. OBJETIVOS**

#### **1.3.1. Objetivo general**

- Describir la frecuencia de uso de las plataformas virtuales (Web, Tv, Radio), en las actividades académicas, “aprendo en casa” de los estudiantes de 5to año, nivel secundario de la Institución Educativa I. N° 34269 “AUGUSTO ENRIQUE TAMAYO” de Puerto Yésupe en el año 2020.

#### **1.3.2. Objetivos específicos**

- Describir si el uso de plataformas virtuales (Web, Tv, Radio), mejora las experiencias de aprendizaje en “aprendo en casa” de los estudiantes de 5to año, nivel secundario de la Institución Educativa I. N° 34269 “AUGUSTO ENRIQUE TAMAYO” de Puerto Yésupe en el año 2020.

- Conocer si el uso de las plataformas virtuales (Web, Tv, Radio), satisface el estudio académico de las áreas curriculares, en las experiencias de aprendizaje en “aprendo en casa” en los estudiantes de 5to año, nivel secundario de la Institución Educativa I. N° 34269 “AUGUSTO ENRIQUE TAMAYO” de Puerto Yésupe en el año 2020.

- Conocer la evaluación que realizan los estudiantes de 5to año, nivel secundario de la Institución Educativa I. N° 34269 “AUGUSTO ENRIQUE TAMAYO” de Puerto Yésupe en el año 2020.

### **1. 4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

La justificación de este trabajo académico es que la estremecedora brecha digital a nivel nacional aprobó el abandono de la educación peruana. Según el último informe de competitividad publicado por el Foro Económico Mundial, nos ubica en el puesto 127 en la calidad de los sistemas educativos en 137 países. Uno de los

factores de ponderación considerados en este ranking es la adopción de las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) en el país.

El uso de la tecnología ha mejorado el nivel de aprendizaje en los campos tradicionales. La pedagogía de los juegos ha ganado más espacio en el sistema educativo internacional, pero, en el Perú, nuestro avance se ve perturbado por diferentes factores. El 79% de las instituciones educativas no pueden acceder a Internet, el 90% de los centros educativos son escuelas primarias y el 73% son escuelas secundarias. En Perú, hay 8 estudiantes por computadora en la escuela primaria y 6 estudiantes en la secundaria. Existe una gran brecha tecnológica en Perú.

Los estudiantes deben aprender a utilizar la tecnología para poder ingresar rápidamente al mercado laboral y tener la capacidad de adaptarse a la innovación de las TIC. La principal contribución de este trabajo académico será estudiar los beneficios del uso de estas plataformas y su contribución a la mejora de la experiencia de aprendizaje académico para implementar tecnologías TIC innovadoras en instituciones rurales, así como la percepción de los estudiantes sobre los cambios que rodean estas plataformas. y actuarán como instituciones. La guía modelo a seguir, como los datos, estadísticas y conclusiones del espacio virtual en el transcurso del proceso de desarrollo del contenido de la asignatura.

## **CAPÍTULO II:**

### **DESARROLLO TEMATICO**

#### **2.1. MARCO TEÓRICO**

##### **2.1.1. Plataforma virtual.**

El software de plataforma virtual es una herramienta dirigida hacia la web que facilita la creación y desarrollo de módulos o cursos de enseñanza en la red global. Esta tecnología puede realzar la interacción (entre estudiantes y profesores, y entre los propios estudiantes) y potenciar tanto el aprendizaje individual como el colaborativo.

Estos elementos incluyen la administración (registro de estudiantes, asignación de personal para dar retroalimentación, configuración de los cursos, entre otros), la entrega de material educativo, la interacción entre el estudiante y el equipo técnico, y el monitoreo del desempeño educativo de los participantes.

**a) Ventajas.**

○ **Fomento de la comunicación Profesor/alumno.**

En el aula o durante el uso final del tutorial, la relación profesor-alumno se ha ampliado considerablemente mediante el uso de herramientas de plataforma virtual.

○ **Facilidades para el acceso a la información.**

Esta es una herramienta poderosa que facilita la creación y gestión de temas, la inclusión de múltiples actividades, y el seguimiento detallado del progreso de los estudiantes. Toda la información relativa al tema está accesible de manera constante, brindando a los estudiantes la capacidad de consultarla en cualquier momento y lugar.

○ **Fomento del debate y la discusión.**

El uso de las aplicaciones proporcionadas por la plataforma para ampliar la enseñanza a hechos más allá del aula y fomentar la participación de los estudiantes. Permite la comunicación remota a través de foros, correos electrónicos y chats, facilitando así el aprendizaje colaborativo.

○ **Desarrollo de habilidades y competencias.**

Este enfoque educativo favorece un entorno para la propagación de conocimientos y el fomento de habilidades en los estudiantes, formándolos como profesionales destacados. Paralelamente, los alumnos se familiarizan con las tecnologías digitales, un factor crucial en la sociedad de la información contemporánea.



- **El componente lúdico.**

En numerosas ocasiones, la utilización de herramientas como mensajería instantánea, foros, chats y otras tecnologías puede incentivar el interés de los estudiantes en profundizar en el tema. En resumen, ofrece un formato de enseñanza que se alinea mejor con la nueva generación y su modo de comunicarse.

- **Fomento de la comunidad educativa.**

El uso de plataformas virtuales se utiliza ampliamente como posibilidad de conexión entre profesores. La ampliación de su rango de uso puede promover la creación de comunidades educativas en el futuro, en las que los profesores puedan compartir materiales o colaborar en proyectos educativos comunes.

- b) **Desventajas.**

- **Mayor esfuerzo y dedicación por parte del profesor.**

La implementación de una plataforma virtual para la educación implica que los docentes deben invertir más tiempo y esfuerzo, ya que la plataforma requiere actualizaciones constantes.

- **Necesidad de contar con alumnos motivados y participativos.**

El uso de herramientas virtuales requiere que los estudiantes participen en la asignatura.

- **El acceso a los medios informáticos y la brecha informática.**

El uso de plataformas virtuales como recursos de apoyo a la enseñanza requiere que los estudiantes accedan permanentemente a los medios informáticos.

### **2.1.2 Aprendizaje Virtual.**

Con la fusión de la tecnología y los estilos de vida cotidianos, surge la necesidad de proponer una nueva modalidad de interacción entre profesor y alumno. Sin embargo, los docentes tienen el desafío principal de traducir el contenido de manera efectiva y administrar las actividades de aprendizaje usando métodos y aplicaciones digitales tradicionales.

Por lo tanto, el aprendizaje virtual no debe entenderse como una simple superposición del contenido externo de la mente del alumno, sino como un proceso de (re) exposición del contenido individual. Este proceso se basa en una amplia gama de elementos para componer el aprendizaje del alumno. estructura cognitiva: capacidad cognitiva básica, conocimientos específicos, estrategias de aprendizaje, factores emocionales, motivación y metas, representación mutua y expectativas. (RED. Revista de Educación a Distancia, 2005, p.2).

La percepción de las TIC como una herramienta para la educación (formación en telecomunicaciones, aprendizaje electrónico, enseñanza online, entorno de formación virtual, etc.) se caracteriza por el progreso en las tecnologías de la información y las telecomunicaciones y las transformaciones en el ámbito educativo. La incorporación de dicha tecnología en diversos ámbitos de formación y/o el resultado de la adaptación es evidente.

Ortega & Martínez (citado por Rodríguez, 1994) establece que actualmente se imparten varias plataformas educativas para el proceso actual de métodos de enseñanza e implementación de redes. Ejemplos comunes de estas herramientas incluyen Wiki, blogs, Facebook, Google+, Messenger, entre otros. Es crucial destacar que cada herramienta debe adaptarse a las peculiaridades de cada

método de aprendizaje en distintas áreas del conocimiento, ya que esto constituye uno de los factores clave para su aceptación e integración rápida en el sistema educativo.

### **2.1.3 Entornos Virtuales.**

Es un espacio educativo alojado en Internet, que consiste en un conjunto de herramientas informáticas o sistemas de software que apoyan la interacción docente (Salinas 2011). Según un estudio de Colombia Digital (2015), “EVA es considerada una tecnología para crear y desarrollar cursos o modelos de formación docente en Internet”. Están restringidos a usuarios que responden al rol de docente o alumno del espacio.

### **2.1.4 Plataforma Educativa.**

Ortega & Martínez (citado por Rodríguez, 1994) afirma: Una plataforma educativa, ya sea física o virtual, es una herramienta que proporciona la posibilidad de interactuar con uno o varios usuarios con objetivos educativos. Además, se contempla como un procedimiento que potencia el desarrollo de la enseñanza y el aprendizaje, y que complementa o sugiere alternativas al método educativo convencional.

Según Boneu (2007), existen cuatro características fundamentales e indispensables que toda plataforma de e-learning debería poseer:

#### **o Interactividad:**

Lograr que el individuo que utiliza la plataforma comprenda que es el principal actor de su proceso de formación. Ambientes Virtuales de Aprendizaje.

- o **Flexibilidad:**

Un conjunto de funciones permite ajustar fácilmente el sistema de e-learning en la organización donde se va a implementar la organización. Está relacionado con la estructura de la organización, el plan de aprendizaje de la organización y finalmente el contenido y estilo de enseñanza de la organización.

- o **Escalabilidad:**

La plataforma de e-learning tiene la capacidad de operar eficientemente tanto con un número reducido como con un gran volumen de usuarios.

- o **Estandarización:**

Capacidad para importar y exportar cursos en formatos estándar, como SCORM.

Hoy en día, la mayoría de las plataformas educativas son programas de computadora (software) o dispositivos electrónicos (hardware).

#### **2.1.4.1 Clasificación de las plataformas educativas**

Las plataformas educativas pueden categorizarse según distintos criterios, entre los cuales se incluyen los siguientes aspectos destacables:

##### **Modalidad de Enseñanza**

- o **Presencial.**

Esto alude a sistemas que necesitan que alguna persona implicada en el proceso educativo esté presente en un lugar determinado para funcionar adecuadamente. Por ejemplo, plataformas virtuales que ofrecen instrucciones para llevar a cabo ejercicios prácticos que requieren interacción con sistemas automatizados localizados en laboratorios específicos.

o **Virtual.**

No requiere la presencia física del usuario de la herramienta, ya que su objetivo es facilitar el aprendizaje a distancia, independiente de la ubicación geográfica. Las aplicaciones que permiten realizar todas las tareas necesarias para completar un curso académico desde cualquier lugar con acceso a Internet se incluyen en esta categoría.

o **Comercial.**

El uso de esta herramienta requiere un cierto costo, y el costo puede aumentar o disminuir según características como el número de usuarios y la disponibilidad de opciones.

o **Gratuita.**

Esta se puede acceder por prácticamente cualquier usuario que consiga acceso a la herramienta, siendo el Internet en la actualidad el canal de distribución más elegido” (Rodríguez, S. (n.f.); Andreoni, 2006).

#### **2.1.4.2 Principales Plataformas Educativas.**

Las plataformas educativas son esenciales en los entornos de aprendizaje y enseñanza virtuales, estableciendo un área de interacción entre el docente y el estudiante, también referidos como entornos virtuales de aprendizaje (EVA). Dentro de estos entornos, el alumno dispone de dos formas de comunicación. La comunicación asincrónica (ocurre en tiempos y espacios diferentes) como ejemplos tenemos blogs, wikis, correos electrónicos, y la comunicación sincrónica (ocurre en diferentes lugares, pero al mismo tiempo) como chats, webcam, videoconferencias.

A continuación, se describen las más utilizadas:

o **Moodle - Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment**  
**(Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular.**

Este sitio web es un entorno integral para realizar todas las funciones pedagógicas relacionadas con la presentación y distribución de contenidos y recursos esenciales para el estudio de diversos temas. Ofrece opciones para expandir áreas de comunicación, como chats y foros de discusión, así como retroalimentación y acceso a estadísticas para grupos y la comunidad educativa en su conjunto. Esta plataforma es de acceso libre, y hasta octubre de 2009, se destacaba como la más utilizada en su ámbito, con 809,906 usuarios mensuales. Instituciones educativas de renombre internacional la han adoptado; un ejemplo es el Instituto Politécnico Nacional con su plataforma "Polivirtual", la cual se basa en Moodle y tiene como característica distintiva la transmisión en directo de clases para facilitar el aprendizaje en línea. (GNU, 2009)

o **Blackboard**

Esta es una solución comercial para la educación virtual cuyas funcionalidades clave incluyen la administración detallada de un conjunto de recursos educativos. Dichos recursos son esenciales para el diseño e implementación de cursos en línea, y ofrecen la posibilidad de segmentar con precisión temas, grupos y roles específicos. Su principal característica reside en la habilidad para distribuir materiales en formatos de texto, audio y vídeo, brindar herramientas para la creación de exámenes en línea, establecer foros de discusión especializados, designar tareas y programar actividades, todo ello con el fin de constituir una amplia base de datos de conocimiento conocida como 'pool'. Además, facilita el análisis y la actualización de recursos de información pertinentes a los

cursos ofrecidos. Instituciones de prestigio como la Pontificia Universidad Javeriana utilizan esta plataforma para sus procesos educativos (Blackboard Foundation, 2009).

- o **Academic Earth.**

Este sitio web es una recopilación de una gran cantidad de cursos y conferencias ofrecidos al público por universidades estadounidenses. Se puede descargar transcripciones de videos o archivos de texto, insertar cada video en un blog y / o página personal, etc. (Academic Earth, 2009).

- o **E-College.**

El enfoque de desarrollo de la plataforma de la escuela electrónica es Fácil de usar, interfaz amigable y potente, puede realizar rápidamente operaciones diarias. Pearson e-College es ahora un proveedor global líder de tecnología educativa integrada, contenido, servicios académicos y de apoyo que impulsan algunos de los programas en línea más exitosos.

- o **FirstClass**

OpenText FirstClass es una potente plataforma colaborativa que facilita el trabajo conjunto de los usuarios y promueve una sensación de conexión entre ellos y su organización. Además, proporcionamos una serie de productos adicionales que se integran con la plataforma FirstClass, incluyendo: FirstClass Mobile, FirstClass Archivo Servicios, FirstClass Aplicación de Servicios, Comunicaciones Unificadas FirstClass, FirstClass Log Analyzer y Diseñador Web rápida.

### **2.1.5 Página web**

Nafria, I. (2007). menciona que la página web es un recurso electrónico diseñado para el World Wide Web (Internet), que incluye información en formato

de texto, así como imágenes, videos, animaciones y más. Su característica más destacada son los hipervínculos, también conocidos como enlaces o links, cuyo propósito principal es conectar una página web con otra. Esta es la razón por la que también se conoce como la red (Web) mundial, ya que crea una extensa red de documentos que se entrelazan entre sí.

La página web constituye una sección de un espacio web o sitio de internet, lo que le permite contar con una dirección de Internet (URL), permitiendo su localización a través de navegadores web. Dichas páginas web pueden ser desarrolladas y visualizadas en una variedad de dispositivos como computadoras, smartphones, netbooks, consolas de videojuegos e incluso en refrigeradores de última generación, entre otros.

#### **2.1.6 Comunidad Virtual.**

Una comunidad virtual es un tipo de comunidad cuyos vínculos, interacciones y relaciones no ocurren en espacios físicos, sino en espacios virtuales (como Internet).

Una comunidad virtual se origina cuando un colectivo de personas, que podrían ser profesionales, estudiantes o entusiastas de un pasatiempo, utilizan las herramientas de comunicación digital para mantener y enriquecer su interacción. Aunque el diálogo se da entre individuos, la conexión se realiza a través de una red digital, razón por la cual las llamamos comunidades virtuales. En este tipo de comunidades:

-Los participantes interactúan, se comunican a través de dispositivos y redes, mantienen un intercambio constante y obedecen a reglas ya definidas.



-La difusión de información, tanto formal como informal, y la circulación de datos dentro de estas comunidades son aspectos esenciales.

-Existen comunidades virtuales entre expertos con el objetivo de intercambiar pensamientos y experiencias, así como para promover el crecimiento profesional y personal de los miembros, gracias a las grandes oportunidades de interacción y comunicación personal que ofrece Internet. Se convierten en un espacio propicio para el aprendizaje y las interacciones profesionales.

### **2.1.7 Ambiente Virtual EVA.**

El Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA), también conocido como Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA), es una plataforma tecnológica creada para ayudar a los docentes en la administración de cursos virtuales para estudiantes, ofreciendo apoyo tanto en su gestión como en su evolución. Este sistema tiene la capacidad de monitorear el progreso de los alumnos y puede ser utilizado tanto por instructores como por los estudiantes para supervisar su avance. Aunque originalmente fueron concebidos para facilitar programas de educación a distancia, también se han adoptado como complemento en la enseñanza presencial.

Estos sistemas suelen funcionar desde servidores web, proporcionando a los estudiantes el acceso a los cursos mediante Internet. Los elementos estándar de estos entornos incluyen formatos prediseñados para la elaboración de contenidos, espacios para foros de discusión, herramientas para realizar presentaciones y evaluaciones, que abarcan desde cuestionarios de selección múltiple hasta preguntas de verdadero/falso y respuestas breves. Los docentes utilizan y personalizan estas plantillas para después compartirlas con los estudiantes. Las funciones más avanzadas ahora integran blogs y sindicación de contenidos como

RSS. Los servicios que estos sistemas ofrecen con regularidad incluyen el control de acceso, creación de contenido didáctico, medios de comunicación y la gestión de comunidades de aprendizaje.

Estos ambientes virtuales se fundamentan en el concepto de aprendizaje colaborativo. Siguiendo este principio, los estudiantes tienen la oportunidad de realizar sus propios aportes y expresar sus interrogantes en los foros de discusión. Adicionalmente, se ven respaldados por herramientas multimedia, que hacen que el proceso de aprendizaje sea más entretenido. De esta manera, trascienden de ser meros textos en línea a convertirse en entornos interactivos de construcción de conocimiento.

### **2.1.8 Aprendizaje**

Raffino (2019) define el aprendizaje como el procedimiento a través del cual un individuo obtiene o modifica sus capacidades, habilidades, saberes o actitudes, siendo esto el resultado de la experiencia directa, el estudio, la observación, la deducción o la guía. Dicho de otro modo, se configura a partir de la experiencia y se adapta para el futuro.

El aprendizaje humano está vinculado con el crecimiento personal y se da cuando existe una motivación y un empeño por aprender. Para lograrlo, se hace uso de la memoria, la habilidad para prestar atención y el razonamiento, ya sea lógico o abstracto. Puede ser examinado desde múltiples perspectivas, entre las que se destacan: "...tres metáforas: el aprendizaje como obtención de respuestas, el aprendizaje por asimilación de conocimientos y el aprendizaje como creación de significado". (Mayer, 1992, p.2).

### **Tipos de aprendizaje.**

De acuerdo a Raffino (2019), se pueden distinguir los siguientes tipos de aprendizaje:

- Aprendizaje receptivo: Se da cuando el individuo asimila información de manera pasiva, entendiendo y comprendiendo el contenido para luego poder reproducirlo.
- Aprendizaje por descubrimiento: En este caso, la persona llega a entender conceptos y relaciones basándose en su propia estructura cognitiva.
- Aprendizaje repetitivo: Implica la memorización del contenido a aprender a través de la repetición constante.
- Aprendizaje significativo: Aquí, el individuo conecta el nuevo conocimiento con el previamente adquirido, organizándolo e incorporándolo para darle sentido a medida que aprende.
- Aprendizaje observacional: Este se produce cuando una persona observa el comportamiento de otra y lo toma como modelo, replicando la conducta en un momento posterior.
- Aprendizaje latente: Consiste en la adquisición de comportamientos nuevos que permanecen ocultos (latentes), hasta que un estímulo permite ponerlos en práctica.
- Aprendizaje por ensayo y error: En este tipo de aprendizaje, el individuo responde a un problema tantas veces como sea necesario hasta encontrar la solución adecuada.
- Aprendizaje dialógico: Este aprendizaje ocurre a través de un diálogo entre iguales, tal como lo hacían los antiguos filósofos griegos.

### **Teorías del aprendizaje:**

Según Raffino (2019), existen diversas teorías sobre el aprendizaje, sin embargo, las más destacadas incluyen:

**Las teorías conductistas:** Entre estas se encuentran la teoría del condicionamiento clásico de Pavlov, el Conductismo de Skinner, y el Aprendizaje Social de Bandura. Las teorías conductistas comparten la idea de que el aprendizaje se basa en la relación entre un estímulo y una respuesta. Un estímulo negativo inhibirá un comportamiento, mientras que uno positivo lo reforzará.

**Las teorías cognitivas:** Entre ellas se hallan las teorías del Constructivismo de Piaget, el Aprendizaje Significativo de Ausubel y Novak, el Cognitivismo de Merrill, y la Topología del Aprendizaje de Gagné. Estas teorías, que surgieron después de las conductistas, comparten algunos de sus principios pero enfatizan el rol activo del aprendiz en el proceso. Estas teorías implican la utilización de esquemas mentales relacionados con lo que es significativo para el individuo.

**Las teorías del procesamiento de la información:** El Conectivismo de Siemens es un ejemplo de estas teorías que explican los procesos internos del aprendizaje basados en la interconexión y la idea de redes.

#### **Enfoque Conductista:**

De acuerdo con Raffino (2019), este enfoque considera el aprendizaje como la obtención de respuestas. En esta perspectiva, el estudiante tiende a ser pasivo, con las respuestas correctas fortalecidas y las incorrectas atenuadas, es decir, el estudiante es alguien que recibe y acata. Por otro lado, el papel del profesor es de retroalimentador, con la función de formar y modelar el comportamiento del estudiante mediante la distribución de refuerzos y sanciones. La autora concluye

que la educación se circunscribe a contextos donde el estudiante debe ofrecer respuestas para las cuales obtiene recompensas apropiadas. Este enfoque se centra en la adquisición de respuestas, en el que los resultados se miden de acuerdo con los cambios de comportamiento que surjan, como en una evaluación mediante un examen final (Raffino, 2019).

En este contexto, el aprendizaje es algo intrínseco y no se vincula a la consciencia del individuo. Muchos docentes todavía siguen impartiendo lecciones basándose en el modelo de obtención de respuestas, razón por la cual no resulta relevante hablar de estrategias de aprendizaje (Raffino, 2019).

### **Enfoque Cognitivo**

La perspectiva cognitiva busca cerrar la brecha entre la recepción y la respuesta, y más críticamente, se esfuerza por identificar, representar y explicar la secuencia de eventos o procesos mentales que se inician con la motivación y percepción de la información recibida y culminan con la recuperación del material y la retroalimentación adecuada (Raffino, 2019).

La perspectiva cognitiva se origina en la filosofía platónica que subraya la inventiva de la mente humana, postulando que los conocimientos se descubren más que se aprenden, y que solo se puede descubrir aquello que ya está guardado en la mente (Raffino, 2019).

#### **2.1.9 -Proceso**

Un proceso se define como una serie ordenada de acciones, organizadas lógicamente, que se orientan a alcanzar un objetivo particular. Los procesos son estrategias comportamentales que los individuos diseñan para incrementar la eficiencia de algo, establecer una secuencia o solucionar algún problema.

### **2.1.10 -Enseñanza**

La enseñanza conlleva la interacción de tres componentes fundamentales: el educador, el aprendiz o el material de estudio. Desde esta perspectiva, el proceso de enseñanza se refiere a la transferencia de conocimientos del maestro al alumno, mediante una variedad de herramientas y técnicas.

## **CAPITULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1. TIPO DE LA INVESTIGACIÓN**

Hernández (2003) clasifica la investigación en dos grandes categorías: experimentales y no experimentales.

Dentro de las investigaciones no experimentales, podemos encontrar las de naturaleza transversal descriptiva, las cuales proporcionan una visión instantánea del estado de la variable en un punto específico del tiempo, además de caracterizarse por observar y detallar las propiedades que una variable posee.

Este estudio se enmarca dentro de este tipo de investigaciones, siendo específicamente de carácter descriptivo, cuantitativo y no experimental.

#### **3.2. NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN**

Este nivel de estudio refiere a la intensidad en la que se analizan ciertos aspectos o eventos en la sociedad, todos dentro de un marco de investigación. Esta particular investigación se encuentra en un nivel descriptivo, cuyo propósito principal es detallar las peculiaridades de un fenómeno ya existente (su naturaleza y su forma de manifestarse). La investigación pretende recoger datos o realizar

mediciones exactas de las variables que se están estudiando. Este enfoque valora la recopilación de datos que reflejan un evento, hecho, contexto o situación que sucede en la realidad.

### **3.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN**

El enfoque de investigación que se adoptará en este estudio es no experimental, ya que no se utilizan elementos estructurados previamente por el investigador o cualquier otro agente, ni se recurre a grupos de tratamiento para realizar comparaciones en el marco de este trabajo académico. De acuerdo a sus características, el diseño se adhiere a un enfoque descriptivo, en el que el objetivo principal es conocer y caracterizar a través de descripciones detalladas.

### **3.4. UNIDAD DE INVESTIGACIÓN**

La unidad de investigación corresponde a la Institución Educativa Integrado N° 34269 “AUGUSTO ENRIQUE TAMYO” de Puerto Yésupe, del distrito de Puerto Bermúdez, que a su vez está ubicado en la Provincia de Oxapampa y la Región de Pasco – Perú.

#### **Método**

Este trabajo académico se ha llevado a cabo empleando el método fundamental, que se encuadra dentro de un tipo de investigación no experimental y cuantitativa, utilizando un diseño observacional descriptivo. Este enfoque es la base del esquema de investigación implementado.



#### **Donde:**

M = Muestra

O = Observación



### **Técnicas.**

Las técnicas mediante las cuales se pudo tener contacto con los estudiantes, fue la encuesta, aprovechando las visitas domiciliarias, y en horas donde acude con la presencia a la institución a entregar sus evidencias de actividades de clases remota.

### **Encuesta:**

Según Tamayo y Tamayo (2008, p. 24), la encuesta se define como un método que facilita la solución de interrogantes descriptivos, así como la relación entre variables, mediante la recolección sistemática de datos de acuerdo con un diseño preestablecido que garantiza la precisión de la información recabada.

La encuesta consta de una serie de preguntas formuladas para que el estudiante las lea y responda de manera escrita. Tanto el cuestionario como el test tienen como objetivo recoger datos acerca de las posturas y percepciones de los individuos, así como también sobre lo que han logrado como resultado del proceso educativo.

### **3. 5. INSTRUMENTOS**

El instrumento utilizado fue un cuestionario, que comprende 15 ítems, formulados respecto al uso de plataformas virtuales, cuya valoración fue basada en niveles de experiencias de aprendizajes en “aprendo en casa”, las respuestas valoradas según los estudiantes van de muy bueno, bueno, regular, deficiente, muy deficiente.

### **Cuestionario:**

Bravo, S. (2007:306) describe la encuesta como un agrupamiento minuciosamente elaborado de preguntas que se refieren a hechos y aspectos relevantes dentro de una investigación, las cuales están destinadas a ser respondidas por la población o la muestra específica a la que se dirige el estudio en cuestión.

### **3.6. POBLACIÓN Y MUESTRA**

De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2010:174), la población se refiere al conjunto total de casos que se ajustan a ciertos criterios específicos. En el presente estudio, la población objeto de intervención abarca a veintinueve estudiantes de quinto año de secundaria de la Institución Educativa I. N° 34269 “AUGUSTO ENRIQUE TAMAYO” en Puerto Yésupe.

La muestra de tipo no probabilística y censal, ya que se asumió a toda la población como muestra del estudio.

La población de estudiantes de la Institución Educativa I. N° 34269 “AUGUSTO ENRIQUE TAMAYO” de Puerto Yésupe, del distrito de Puerto Bermúdez, Provincia Oxapampa, Región Pasco.

**Tabla 1**

*Muestra de la población de estudiantes de la I.E. Secundaria de Puerto Yesupe.*

<b>Concepto</b>	<b>Población</b>
Alumnos de género masculino	10
Alumnas de género femenino	19
<b>Total, Población</b>	<b>29</b>

## CAPÍTULO IV

### PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.

#### 4.1. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

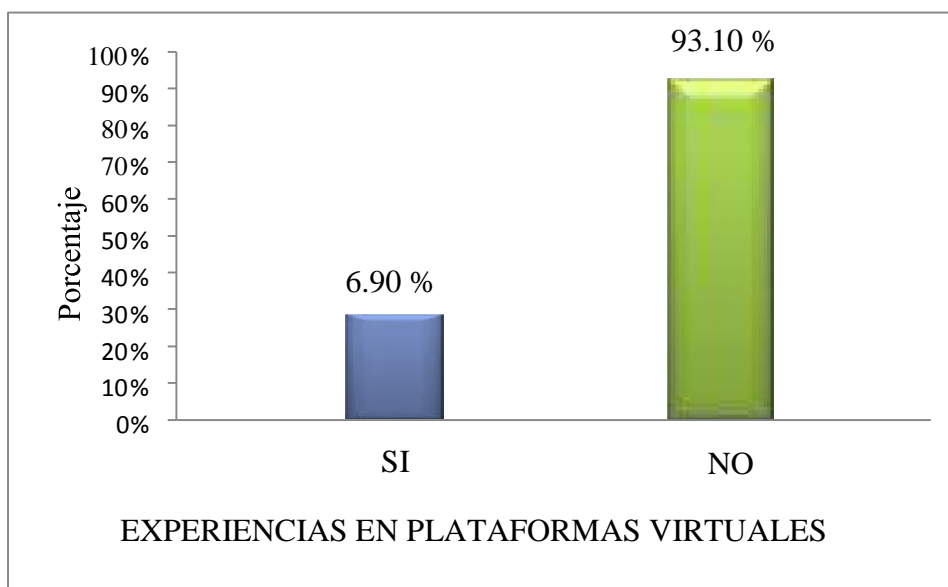
**Tabla 2**

*¿Habías llevado experiencias de aprendizaje en plataformas virtuales?*

N°	Concepto	Total	%
1	Sí	2	6.90%
2	No	27	93.10%
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100.00%</b>

**Nota:** En esta tabla muestra el porcentaje menor de estudiantes que han tenido experiencias de aprendizaje en plataformas virtuales.

**Figura 1**



El 93.10% de los encuestados consideran que no han llevado experiencias de aprendizaje en plataformas virtuales, mientras que 6.90% consideran que, si han llevado experiencias de aprendizaje en plataformas virtuales, dándonos una idea de que los estudiantes nunca han utilizado plataformas virtuales en las actividades de aprendizaje durante los periodos cursados en el Institución Educativa.

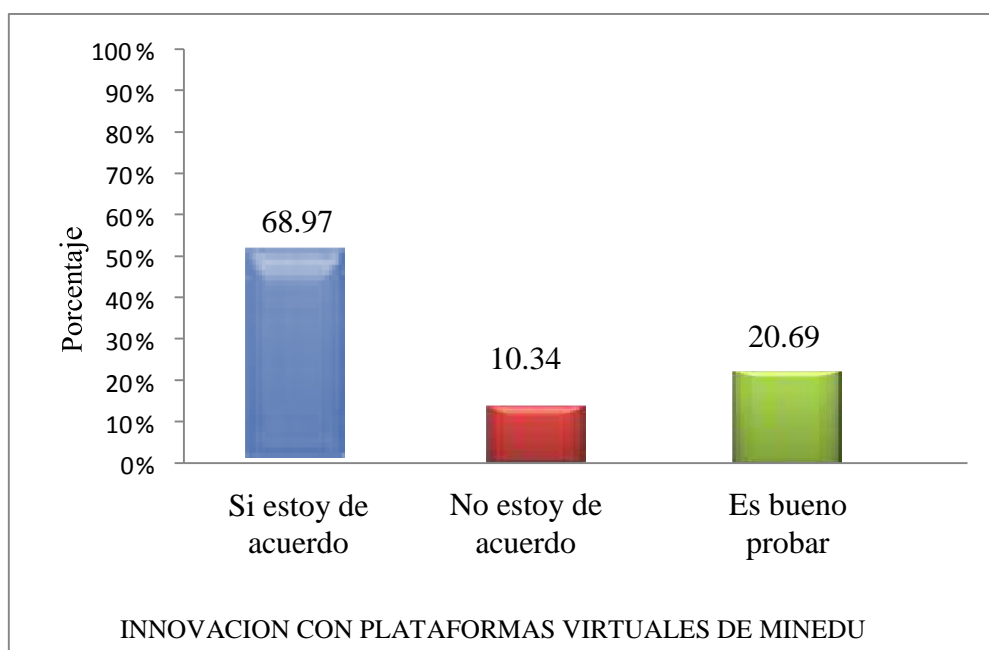
**Tabla 3**

*¿Estás de acuerdo que el Ministerio de Educación innove con las plataformas virtuales Aprendo en casa?*

N°	Concepto	Total	%
1	Si estoy de acuerdo	20	68.97%
2	No estoy de acuerdo	3	10.34%
3	Es bueno probar	6	20.69%
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100.00%</b>

**Nota:** En esta tabla muestra la cantidad de estudiantes que están de acuerdo con la innovación con plataformas virtuales aprendo en casa.

**Figura 2**



El 68.97% de los estudiantes si están de acuerdo que el MINEDU innove con las plataformas virtuales en aprendo en casa, el 10.34% de los estudiantes no están de acuerdo que el MINEDU innove con las plataformas virtuales en aprendo en casa, y el 20.69% de los estudiantes indican que es bueno probar que el MINEDU innove con las plataformas virtuales en aprendo en casa.

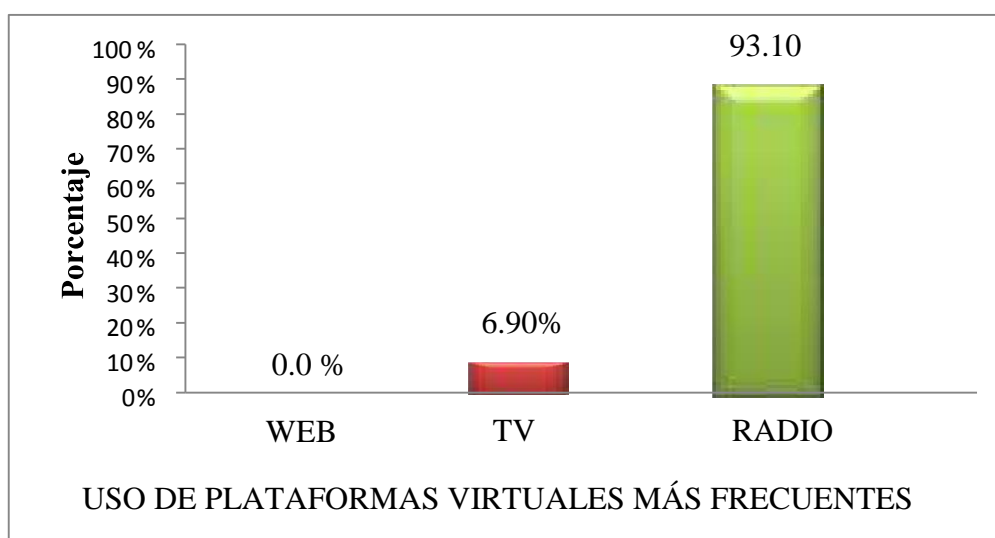
**Tabla 4**

*¿La plataforma virtual que con más frecuencia utilizas para las experiencias de aprendizaje en aprendo en casa es?*

N°	Concepto	Total	%
1	Web	0	0.00%
2	Tv.	2	6.90%
3	Radio	27	93.10%
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100.00%</b>

**Nota:** Cuestionario propio

**Figura 3**



El 93.10% de los estudiantes indican que utilizan con más frecuencia la plataforma radial en las experiencias de aprendizaje en aprendo en casa, el 6.90% de los estudiantes indican que utilizan con más frecuencia la plataforma TV en las experiencias de aprendizaje en aprendo en casa, el 0.0% de los estudiantes indican que utilizan con más frecuencia la plataforma Web en las experiencias de aprendizaje en aprendo en casa.

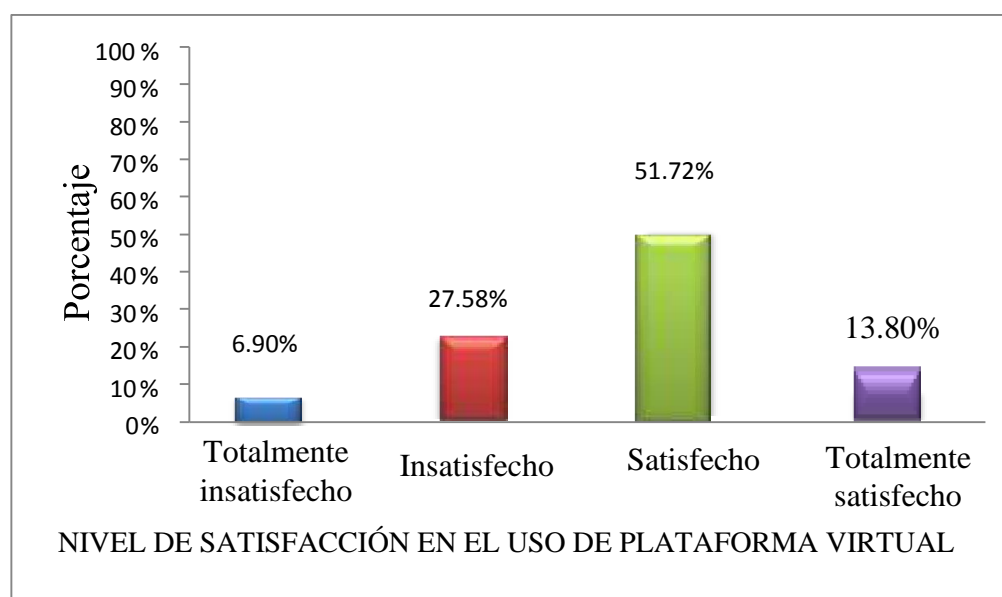
**Tabla 5**

*¿Estas satisfecho con la plataforma virtual que utilizas diariamente en Aprendo en casa?*

N°	Concepto	Total	%
1	Totalmente insatisfecho	2	6.90%
2	Insatisfecho	8	27.58%
3	Satisfecho	15	51.72%
4	Totalmente satisfecho	4	13.80%
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100.00%</b>

**Nota:** Cuestionario propio

**Figura 4**



El 51.72% de los estudiantes indican que están satisfechos con la plataforma virtual que utiliza diariamente en aprendizaje en casa, El 13.80% de los estudiantes indican que están totalmente satisfechos con la plataforma virtual que utiliza diariamente en aprendizaje en casa, El 27.58% de los estudiantes indican que están insatisfechos con la plataforma virtual que utiliza diariamente en aprendizaje en casa, El 6.90% de los estudiantes indican que están totalmente insatisfechos con la plataforma virtual que utiliza diariamente en aprendizaje en casa.

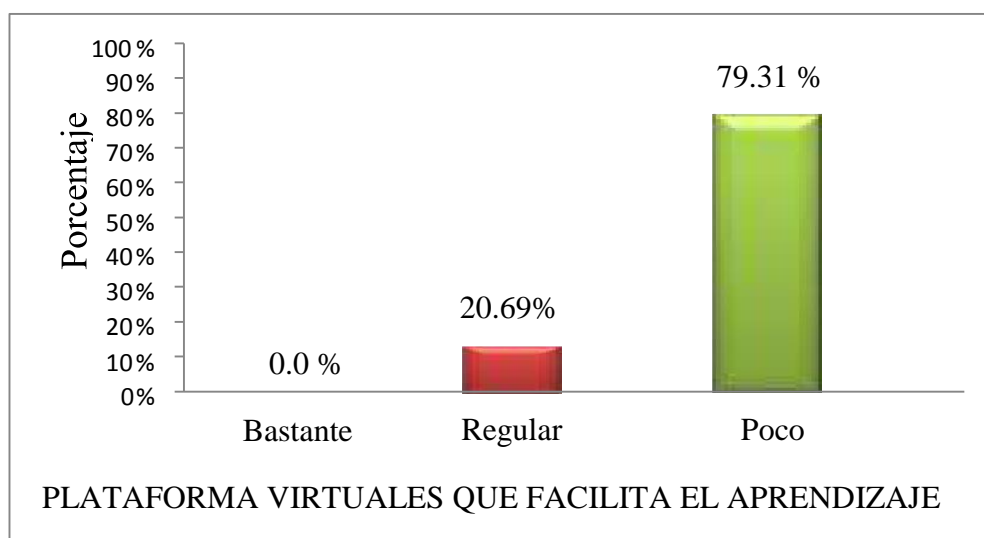
**Tabla 6**

*¿La plataforma virtual que usas te facilita el aprendizaje académico en las áreas curriculares desarrollados?*

N°	Concepto	Total	%
1	Bastante	0	0.00%
2	Regular	6	20.69%
3	Poco	23	79.31%
TOTAL		29	100.00%

**Nota:** Cuestionario propio

**Figura 5**



El 79.31% de los estudiantes indican las plataformas virtuales facilita poco en el aprendizaje académico en las áreas curriculares, el 20.69% de los estudiantes indican las plataformas virtuales facilita regularmente en el aprendizaje académico en las áreas curriculares, 0.0% de los estudiantes indican las plataformas virtuales facilita bastante en el aprendizaje académico en las áreas curriculares.

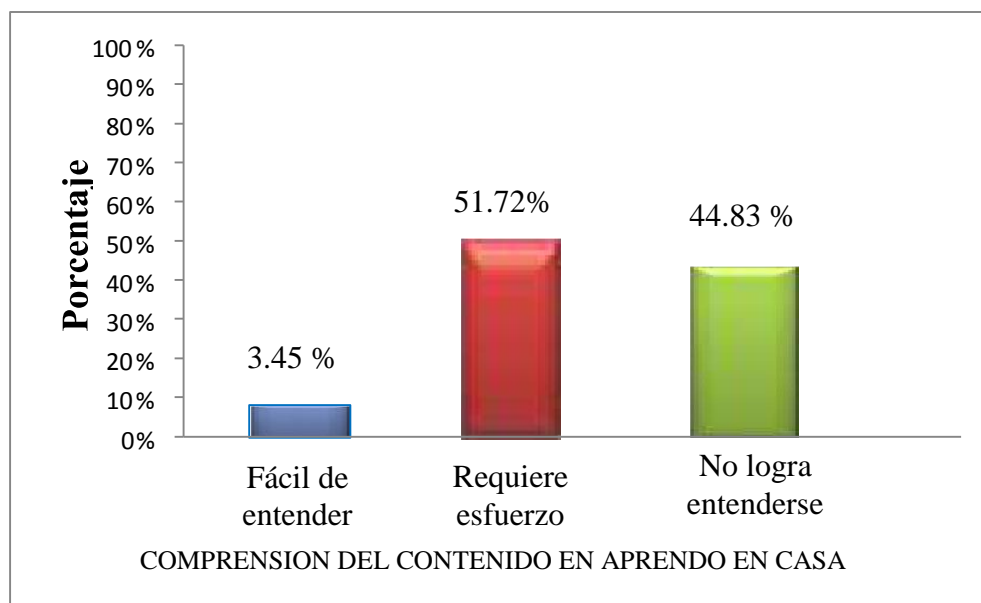
**Tabla 7**

¿El contenido de estudio presentado en la plataforma virtual en “aprendo en casa” es?

N°	Concepto	Total	%
1	Fácil de entender	1	3.45%
2	Requiere esfuerzo	15	51.72%
3	No logra entenderse	13	44.83%
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100.00%</b>

**Nota:** Cuestionario propio

**Figura 6**





El 44.83% de los estudiantes indican no logra entenderlo el estudio de contenido de plataformas virtuales en aprendo en casa, 51.72% de los estudiantes indican que requiere esfuerzo el estudio de contenido de plataformas virtuales en aprendo en casa, 3.45% de los estudiantes indican es fácil de entender el estudio de contenido de plataformas virtuales en aprendo en casa,

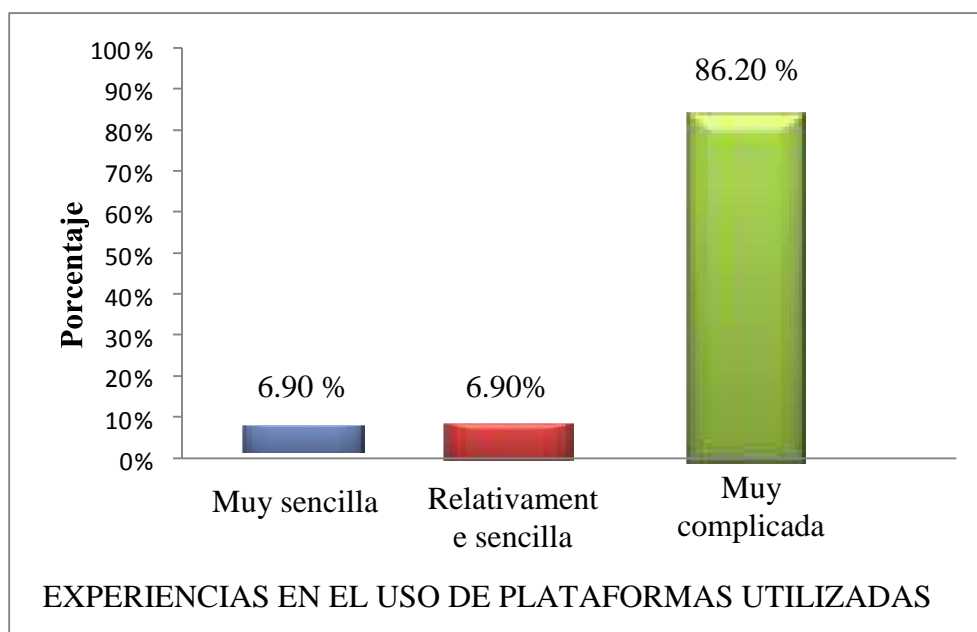
**Tabla 8**

*¿Cómo fue tu experiencia de aprendizaje al utilizar la plataforma virtual aprendo en casa?*

N°	Concepto	Total	%
1	Muy sencilla	2	6.90%
2	Relativamente sencilla	2	6.90%
3	Muy complicada	25	86.20%
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100.00%</b>

**Nota:** Cuestionario propio

**Figura 7**



El 86.20% de los estudiantes indican muy complicada la experiencia de aprendizaje al utilizar las plataformas virtuales en aprendo en casa, 6.90% de los estudiantes indican relativamente sencilla la experiencia de aprendizaje al utilizar las plataformas virtuales en aprendo en casa, 6.90% de los estudiantes indican muy sencilla la experiencia de aprendizaje al utilizar las plataformas virtuales en aprendo en casa.

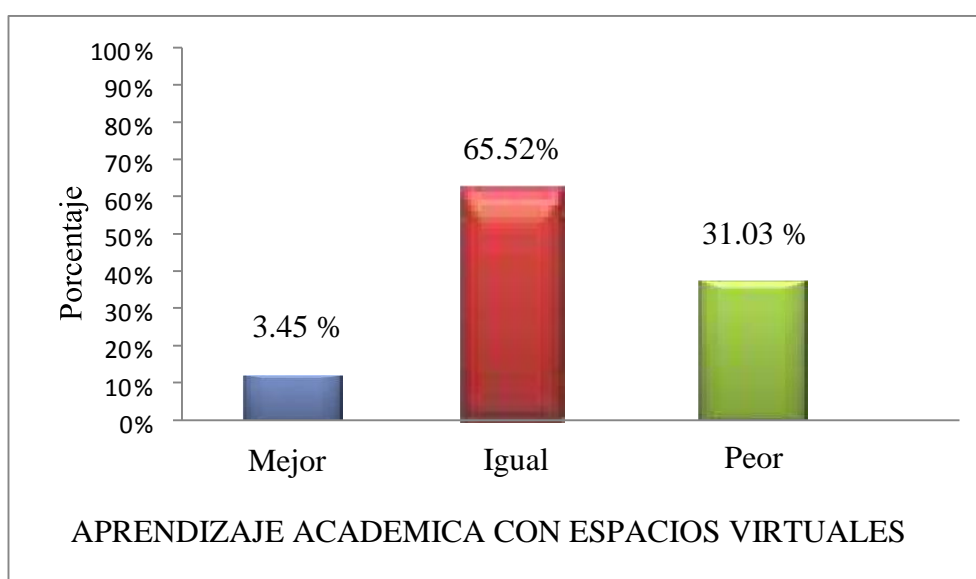
**Tabla 9**

¿Cómo consideras el Desarrollo de Actividades Académicas a través de este espacio de plataformas Virtuales?

N°	Concepto	Total	%
1	Mejor	1	3.45%
2	Igual	19	65.52%
3	Peor	9	31.03%
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100.00%</b>

**Nota:** Cuestionario propio

**Figura 8**



El 65.52% de los estudiantes consideran igual el aprendizaje académico a través del espacio de plataformas virtuales, el 31.03% de los estudiantes consideran peor el aprendizaje académico a través del espacio de plataformas virtuales, y el 3.45% de los estudiantes consideran mejor el aprendizaje académico a través del espacio de plataformas virtuales.

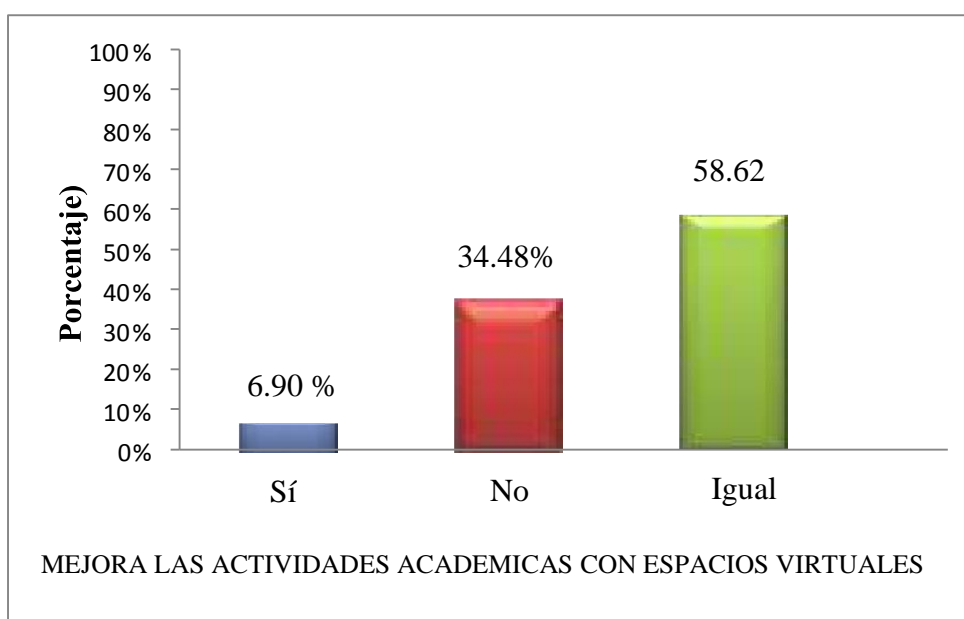
**Tabla 10**

¿Crees que mejoraría tus actividades académicas, teniendo los espacios virtuales como método para el desarrollo de las clases en las áreas curriculares?

N°	Concepto	Total	%
1	Sí	2	6.90%
2	No	10	34.48%
3	Igual	17	58.62%
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100.00%</b>

**Nota:** Cuestionario propio

**Figura 9**



El 58.62% de los estudiantes consideran igual en las actividades académicos teniendo espacios virtuales en el desarrollo de clases en las áreas curriculares, El 34.48% de los estudiantes consideran no mejoraría las actividades académicas teniendo espacios virtuales en el desarrollo de clases en las áreas curriculares, El 6.90% de los estudiantes consideran si mejoraría las actividades académicas teniendo espacios virtuales en el desarrollo de clases en las áreas curriculares.

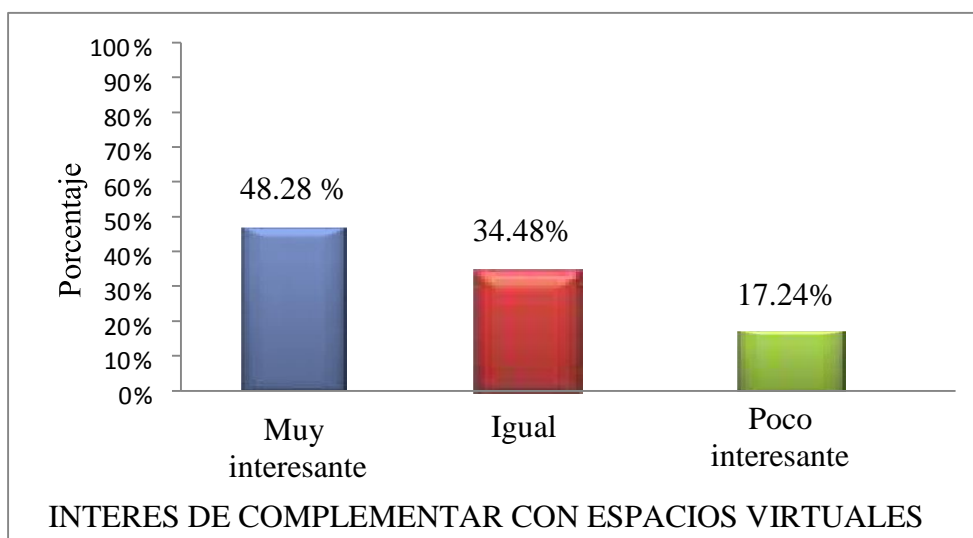
**Tabla 11**

¿El interés de complementar con espacios virtuales como método de estudio de las clases sería?

N°	Concepto	Total	%
1	Muy interesante	14	48.28%
2	Igual	10	34.48%
3	Poco interesante	5	17.24%
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100.0%</b>

**Nota:** Cuestionario propio

**Figura 10**



El 48.28% de los estudiantes consideran muy interesante en complementar con espacios virtuales en el estudio de clases, El 34.48% de los estudiantes consideran igual en complementar con espacios virtuales en el estudio de clases, El 17.24% de los estudiantes consideran poco interesante en complementar con espacios virtuales en el estudio de clases.

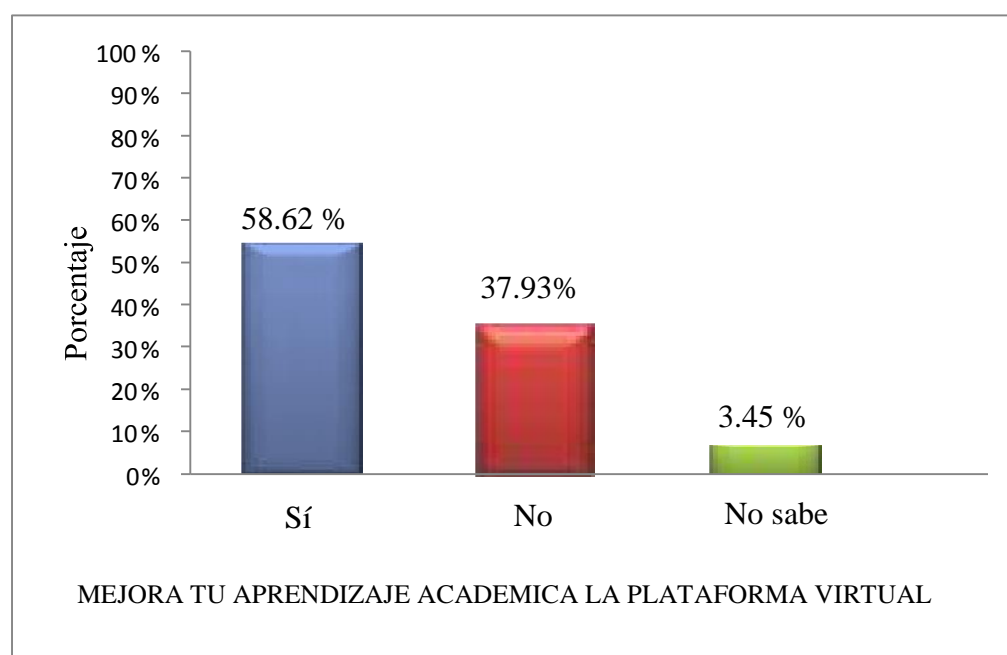
**Tabla 12**

¿Cree que mejoraría su aprendizaje académico con la aplicación de los espacios virtuales en el desarrollo de tus clases de áreas curriculares?

N°	Concepto	Total	%
1	Sí	17	58.62%
2	No	11	37.93%
3	No sabe	1	3.45%
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100.00%</b>

**Nota:** Cuestionario propio

**Figura 11**



El 58.62% de los estudiantes consideran que mejoraría el aprendizaje académico con la aplicación con espacios virtuales en el estudio de clases de áreas curriculares, y el 37.93% de los estudiantes consideran no mejoraría el aprendizaje académico con la aplicación con espacios virtuales en el estudio de clases de áreas curriculares, y el 3.45% de los estudiantes no saben sobre que mejoraría el aprendizaje académico con la aplicación con espacios virtuales en el estudio de clases de áreas curriculares.

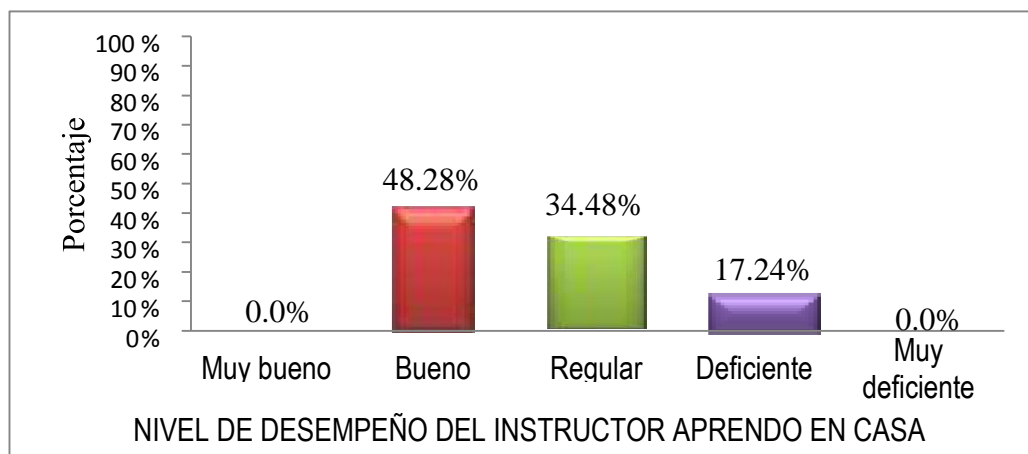
**Tabla 13**

¿Cómo consideras que fue el desempeño del instructor en el desarrollo de “Aprendo en casa”?

N°	Concepto	Total	%
1	Muy bueno	0	0.00%
2	Bueno	14	48.28%
3	Regular	10	34.48%
4	Deficiente	5	17.24%
5	Muy deficiente	0	0.00%
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100.00%</b>

**Nota:** Cuestionario propio

**Figura 12**



El 48.28% de los estudiantes consideran bueno el desempeño del instructor en el desarrollo de aprendizaje en casa, El 34.48% de los estudiantes consideran regular el desempeño del instructor en el desarrollo de aprendizaje en casa, El 17.24% de los estudiantes consideran deficiente el desempeño del instructor en el desarrollo de aprendizaje en casa, El 0.0% de los estudiantes consideran muy bueno el desempeño del instructor en el desarrollo de aprendizaje en casa, El 0.0% de los estudiantes consideran muy deficiente el desempeño del instructor en el desarrollo de aprendizaje en casa,

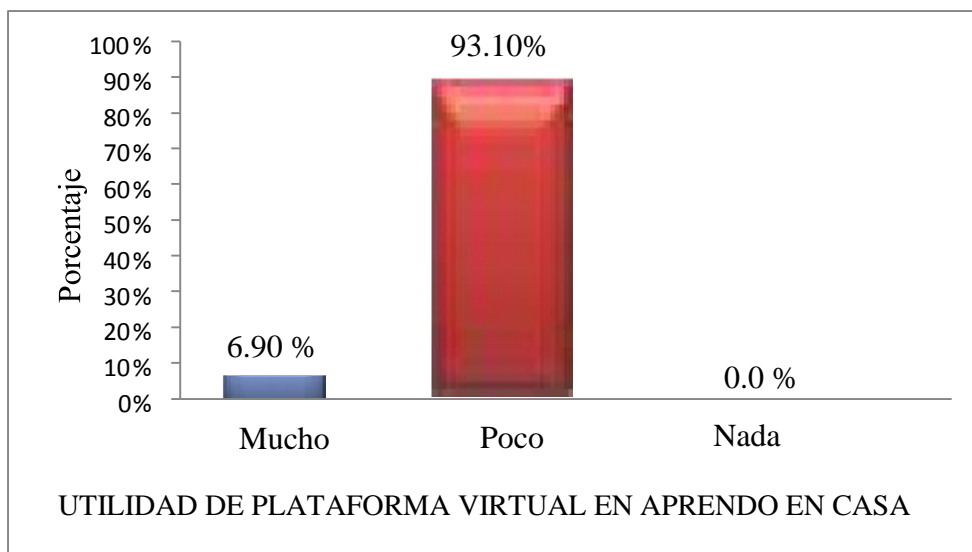
**Tabla 14**

¿Cuán útil consideras que fue para ti la plataforma virtual de “aprendo en casa?”

N°	Concepto	Total	%
1	Mucho	2	6.90%
2	Poco	27	93.10%
3	Nada	0	0.00%
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100.00%</b>

**Nota:** Cuestionario propio

**Figura 13**



El 93.10% de los estudiantes consideran poco útil la plataforma virtual de aprendizaje en casa, el 6.90% de los estudiantes consideran mucho útil la plataforma virtual de aprendizaje en casa, y el 0.0% de los estudiantes consideran casi nada útil la plataforma virtual de aprendizaje en casa.

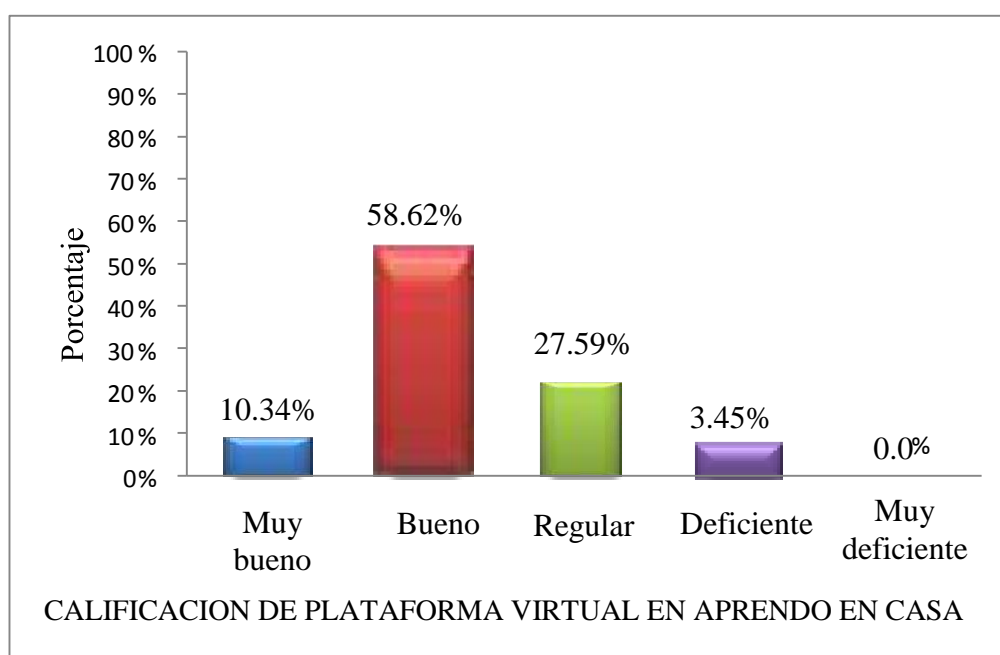
**Tabla 15**

¿Si tuvieras que calificar la plataforma virtual utilizada en experiencia de aprendizaje en “aprendo en casa”, esta le consideraría como la de?

N°	Concepto	Total	%
1	Muy bueno	3	10.34%
2	Bueno	17	58.62%
3	Regular	8	27.59%
4	Deficiente	1	3.45%
5	Muy deficiente	0	0.00%
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100.00%</b>

**Nota:** Cuestionario propio

**Figura 14**





El 58.62% de los estudiantes consideran bueno la plataforma virtual utilizadas en las experiencias de aprendizaje en aprendo en casa, El 27.59% de los estudiantes consideran regular la plataforma virtual utilizadas en las experiencias de aprendizaje en aprendo en casa, El 10.34% de los estudiantes consideran muy bueno la plataforma virtual utilizadas en las experiencias de aprendizaje en aprendo en casa, El 3.45% de los estudiantes consideran deficiente la plataforma virtual utilizadas en las experiencias de aprendizaje en aprendo en casa, El 0.0% de los estudiantes consideran muy deficiente la plataforma virtual utilizadas en las experiencias de aprendizaje en aprendo en casa.

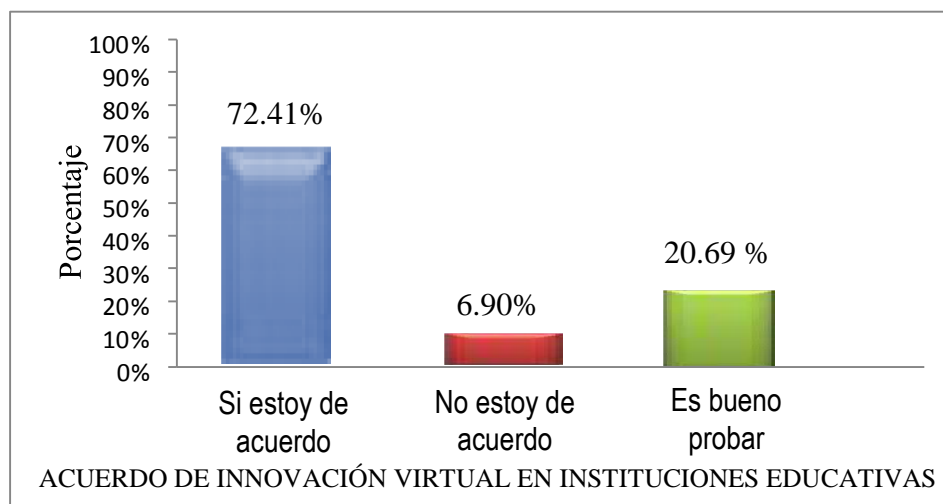
**Tabla 16**

¿Estás de acuerdo con que las Instituciones Educativas innoven con este tipo de experiencias virtuales en el desarrollo de actividades de aprendizaje?

N°	Concepto	Total	%
1	Si estoy de acuerdo	21	72.41%
2	No estoy de acuerdo	2	6.90%
3	Es bueno probar	6	20.69%
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>	<b>100.00%</b>

**Nota:** Cuestionario propio

**Figura 15**



El 72.41% de los estudiantes consideran están acuerdo que las instituciones educativas innove con experiencias virtuales en el desarrollo de actividades de aprendizaje, El 6.90% de los estudiantes consideran no están acuerdo que las instituciones educativas innove con experiencias virtuales en el desarrollo de actividades de aprendizaje, El 20.69% de los estudiantes consideran es bueno probar que las instituciones educativas innove con experiencias virtuales en el desarrollo de actividades de aprendizaje.

**RELACIÓN DE INFORMANTES DE RESPUESTAS A LAS PREGUNTAS  
(ITEMS) DE CUESTIONARIO**

N°	INICIALES DE INFORMANTES	GENERO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	A.S.E.A.	F	2	1	2	3	3	2	3	2	1	1	1	3	2	2	1
2	A.S.R.G.	M	2	1	3	3	3	2	3	3	1	2	1	2	1	3	2
3	B.S.C.Y.	F	2	1	3	4	2	2	3	2	1	1	1	2	2	2	1
4	B.R.G.A.	F	2	1	3	4	3	2	2	2	1	3	1	3	2	3	1
5	B.Q.E.M.	M	2	1	3	4	3	2	3	2	1	2	1	2	2	2	1
6	C.P.Y.A.	F	2	1	3	3	3	2	3	2	1	2	1	2	2	3	1
7	C.S.N.R.	F	2	1	3	3	3	2	3	2	1	2	1	3	2	2	1
8	C.S.A.	F	2	1	3	4	3	3	3	2	1	1	1	3	2	3	1
9	C.D.A.	M	2	1	3	3	3	3	3	2	1	2	1	3	2	2	1
10	C.F.B.S.	M	2	1	2	1	3	3	3	3	2	3	1	4	2	4	3
11	D.C.Y.	M	1	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3
12	G.A.F.L.	F	2	3	3	4	3	2	3	3	3	1	2	4	2	2	1
13	H.S.R.	M	2	3	3	3	3	3	3	2	3	1	1	3	2	2	1
14	J.L.Y.	F	1	1	3	3	3	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1
15	LL.F.J.A.	F	2	3	3	2	3	2	3	2	1	2	1	2	2	2	3
16	M.Q.C.	F	2	3	3	4	3	3	3	2	1	1	1	3	2	2	1
17	P.A.K.J.	F	2	1	3	3	3	2	3	2	1	1	1	2	2	1	1
18	P.H.E.	M	2	3	3	4	2	2	3	2	1	2	1	2	2	3	1
19	Q.S.K.I.	F	2	2	3	2	3	2	3	2	1	1	1	3	2	2	3
20	R.R.K.N.	F	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	4	2	3	1
21	R.S.D.Y.	F	2	1	3	3	3	2	3	2	1	1	1	2	2	2	1
22	R.Z.R.	F	2	2	3	2	3	2	3	2	1	2	1	2	2	2	3
23	S.F.E.K.	M	2	1	3	3	3	2	3	2	1	1	1	2	2	2	1
24	S.A.K.E.	M	2	1	3	1	3	3	3	3	2	1	1	2	2	2	2
25	S.S.B.M.	M	2	1	3	3	3	3	3	2	1	1	1	3	2	2	1
26	S.P.L.	F	2	1	3	2	2	3	3	3	1	3	2	4	2	3	1
27	S.P.M.	F	2	1	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3
28	S.R.L.P.	F	2	1	3	2	2	3	3	3	3	3	1	4	2	1	1
29	T.Z.F.S.	F	2	1	3	3	3	1	1	3	1	1	1	2	1	3	1
			1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
			2	20	0	2	0	2	2	1	21	14	24	0	2	3	21
			2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
			27	3	2	5	6	17	2	19	3	10	4	14	27	17	2
				3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
				6	27	15	23	10	25	9	5	5	1	10	0	8	6
						4								4		4	
						7								5		1	
														5		5	
														0		0	

Se colocaron solo las iniciales de los alumnos encuestados por consideración a proteger los datos de los menores, debo aclarar que para futuras aclaraciones y verificaciones mantengo en mi poder la lista con los nombres y

apellidos de los(as) alumnos(as) informantes para ser revisado si el caso lo ameritara.

#### **4.2. DISCUSIÓN DE RESULTADOS:**

Pelayez (2012) a menudo señala que la posición del investigador está condicionada por las variantes del marco metodológico, el enfoque metodológico y la solidez de la hipótesis de investigación que fundamenta el estudio de una tesis.

De manera similar, este estudio actual no se aparta de tal reconocimiento, ya que en el desarrollo de esta investigación académica se aplicó un análisis estadístico al tratamiento de los datos recogidos, lo cual contribuyó significativamente a la reducción de posibles sesgos en la investigación.

La encuesta y observaciones que se realizaron sobre uso de plataformas virtuales en las experiencias de aprendizaje en aprendo en casa, en los estudiantes de 5to grado de nivel secundaria, fueron creadas con el fin de saber tienen al acceso y conectividad de clases remoto y cómo influye en la satisfacción en las experiencias de aprendizaje académica en el 2020.

El uso de plataforma virtual radial en las experiencias de aprendizaje en aprendo en casa contribuyen igual en la satisfacción de experiencias académicas en los estudiantes de quinto grado de nivel secundaria de la Institución Educativa Integrado N° 34269 “Augusto Enrique Tamayo” de Puerto Yésupe, Distrito de Puerto Bermúdez, Provincia Oxapampa, Región Pasco – 2020”. Los datos obtenidos en tabla N° 9 evidencian que el estudiante, consideran igual en su aprendizaje académica frente al desarrollo de las diversas actividades a través de un espacio virtual radial.

Todas las instituciones deben esforzarse al máximo para implementar entornos virtuales para que puedan adquirir conocimientos altamente aprendidos en el futuro en base a las garantías que brindan las TIC para brindarles un alto grado de conocimientos de aprendizaje en el futuro, lo que hace necesario para que tengan una base adecuada para las instituciones educativas. Las instalaciones están en las mejores condiciones, por lo que el aprendizaje no es una utopía.

Al utilizar las nuevas tecnologías para mejorar la capacidad de comunicarse con los estudiantes, no solo se puede promover el desarrollo de los docentes, sino que también se promueve que todo el alumnado lleve a cabo actividades de contenido abierto en entornos virtuales (como aulas), para que los estudiantes puedan compartir con diferentes grupos de acciones, para enriquecerse y hacer aportes.

La especificación de las principales herramientas utilizadas para monitorear e implementar el nuevo método es de gran utilidad para otros programas, por lo que, a través del cambio de rol docente del docente en el espacio virtual, la sistematización puede ser considerada como una experiencia específica. El cambio de estrategias didácticas diversificadas puede ayudar a los protagonistas de los estudiantes en diversos campos del entorno a promover cambios de mentalidad y actitud de aprendizaje más activos y creativos, lo mismo que han demostrado otros estudios realizados en el ámbito educativo.

## CAPÍTULO V

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1. CONCLUSIONES

El propósito de las conclusiones en una investigación es responder afirmativamente a las preguntas planteadas durante el estudio, proporcionando declaraciones concluyentes basadas en los hallazgos obtenidos: **“Uso de plataformas virtuales en las experiencias de aprendizaje “aprendo en casa” en los estudiantes del quinto año de nivel secundaria de la Institución Educativa Integrado N° 34269 “Augusto Enrique Tamayo” de Puerto Yésupe, del Distrito de Puerto Bermúdez, Provincia Oxapampa, Región Pasco – 2020”**

**Primero:** Los resultados permitieron mostrar frente al problema general planteada, donde se busca describir la frecuencia de uso de las plataformas virtuales (Web, Tv., Radio) en las actividades académicas, con la estrategia “Aprendo en casa” de los estudiantes de 5to grado de nivel secundaria de la Institución Educativa I. N° 34269 “Augusto Enrique Tamayo” de Puerto Yésupe, Distrito de Puerto Bermúdez, Provincia Oxapampa, Departamento de Pasco - 2020. Se concluye que según el tabla N° 4, donde se observa que el 93.10% de los estudiantes utilizan con

más frecuencia es la plataforma radial, con ello llegamos que se puede indicar el medio más utilizamos es la plataforma radial.

**Segundo:** Sobre el uso de plataforma virtuales (Web, Tv. Radio), Según los resultados obtenidos mediante el instrumento de recolección de datos en la tabla N° 12, indican el 58.62% de los estudiantes indica dice si mejoraría, y el 37.93% de los estudiantes que dice no mejoraría y el 3.45% de los estudiantes indican que no sabe. con ello se concluye que tienen una tendencia de mejora el uso de plataformas virtuales en el aprendizaje.

**Tercero:** El nivel de satisfacción en el uso de plataforma (Web, Tv, Radial), según los resultados obtenidos mediante el instrumento de recolección de datos en la Tabla N° 5, en donde le consideran destacando que el 51.72% de los estudiantes indican que están satisfecho, El 13.80% de los estudiantes indican que están totalmente satisfechos, El 27.58% de los estudiantes indican que están insatisfechos, y el 6.90% de los estudiantes indican que están totalmente insatisfechos. Con ello llegamos a concluir la mayoría de los estudiantes indican destacando una escala valorativa satisfecho el uso plataformas virtuales.

**Cuarto:** Según resultados obtenidos mediante el instrumento de recolección de datos en la tabla N° 15, en donde consideran destacando que el 58.62% de los estudiantes consideran que es bueno, El 27.59% de los estudiantes consideran regular, El 10.34% de los estudiantes consideran muy bueno, El 3.45% de los estudiantes consideran Deficiente. Con ello llegamos a concluir que el uso de plataformas virtuales tiene una escala valorativa bueno en las experiencias de aprendizaje aprendo en casa.

## 5.2. RECOMENDACIONES

**Primero:** Se sugiere que esta investigación sea aplicada en otros niveles de educación secundaria, donde se evidencie la falta de conectividad de plataformas virtuales para el desarrollo académica de los estudiantes, como el uso de plataforma virtual Web, TV, y Radial en las experiencias de aprendizaje con la estrategia “Aprendo en Casa”.

**Segundo:** Es esencial que las instituciones dispongan de la infraestructura tecnológica apropiada y en perfectas condiciones para que el aprendizaje no se convierta en una mera ilusión. Este planteamiento se fundamenta en las ventajas que ofrecen las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) para la formación holística del individuo.

**Tercero:** En las Instituciones Educativas se debería orientar y recomendar a padres de familia y estudiantes sobre el uso correcto de plataformas virtuales en las experiencias de aprendizaje del estudiante, tanto en las aulas como en casa, e informarse los beneficios y el mal uso que puede causar la adicción y su potencial influyente en la mejora de aprendizaje académico.

**Cuarto:** La Administración, por medio de las entidades gubernamentales, debe procurar los recursos esenciales para asegurar una educación de alto estándar, que se fundamente en el uso de la tecnología y sus recursos digitales. Esto conducirá a logros superiores en la mejora del aprendizaje de los estudiantes y posicionará a la Institución como un referente competitivo en el campo educativo. Esto es debido a que, a través del entorno virtual, el estudiante puede explorar otros métodos de aprendizaje más integrales.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Benítez, M., & Giménez, M. O. (2000). *Las asignaturas pendientes y el rendimiento académico: ¿existe alguna relación?* Recuperado el 20 de septiembre de 2018, de <http://fai.unne.edu.ar/links/LAS%20EL%20RENDIMIENTO%20ACADEMICO.h>
- Vélez, E. S. (2000). *Factores que afectan el rendimiento académico*. Recuperado el 20 de septiembre de 2018, de <http://biblioteca.uahurtado.cl/ujah/Reduc/pdf/pdf/7410.pdf>.
- Rodríguez Diéguez, J.L. (1994). *Lenguajes, Tecnología Educativa y Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación*. Ortega Ruiz, y Martínez Sánchez, F. Educación y Nuevas Tecnologías. Murcia, CajaMurcia, pp. 19-47.
- Rodríguez, S. (N. F.). *Tecnología Educativa y Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Alcoy, Marfil.
- Marín, P. (2017) *Las plataformas online, revolución educativa*. El peruano 18 de junio. Recuperado de <https://elperuano.pe/noticia-las-plataformas-online-revolucion-educativa-56825.aspx>
- Silvia, C. (2019). *Uso de TICs - y el Aprendizaje de las Matemáticas: análisis, diseño y aplicación de investigación*. Tesis para optar al grado académico de Maestro en educación con mención en docencia superior e investigación en la Universidad de Moquegua.
- Sandro Renato Salas Peña, (LIMA –PERÚ 2019), “*Uso de la plataforma virtual Moodle y el desempeño Académico del Estudiante en el Curso de Comunicación II en el periodo 2017 -02 de la Universidad Privada del Norte, Sede Los Olivos*”, TESIS para optar el grado académico de magister en docencia universitaria y gestión educativa.
- Neda Estela Gonzales Cruz, (Tacna – Perú - 2019), “*Las redes sociales y su influencia en el rendimiento académico, de los estudiantes de 4to año “A” y “B” de la Institución Educativa Pública Militar “coronel Gregorio Albarracín Lanchipa”, de Tacna en el año 2019*”, TRABAJO ACADEMICO, para

*optar el título de segunda especialidad en psicología educativa y tutoría escolar.*

Roly Alcides Cristóbal Lara, (Huancayo – Perú - 2016), *“Implementación de la plataforma Moodle para incrementar el rendimiento académico del curso de taller de Ingeniería de Software I de la escuela Profesional de Ingeniería de sistemas de la Universidad Nacional de Huancavelica 2015”*. TESIS.

Nereyda Irene Vilca Yauri, (Arequipa - Perú - 2018), *“Influencia de las redes sociales en el rendimiento académico de los estudiantes del VII ciclo de educación secundaria de la Institución Mariano Lino Urquieta de puquina – Moquegua 2018”*, TESIS, Para optar el Grado Académico de Maestra en Ciencias: Educación con mención en Educación Superior.

Br. Jheimmy Grace Arévalo Altamirano. Perú – 2018, *“Modelo didáctico para contribuir a la mejora de procesos de enseñanza – aprendizaje en entornos virtuales en la Universidad Señor de Sipán modalidad a Distancia en la Región Lambayeque. (Perú - 2018)”*, TESIS, para obtener el grado académico de: Doctora en Educación.

María Paola Parra Juelas. (Quito – Ecuador 2016), *“Influencia de las redes sociales en el bajo rendimiento académico de los estudiantes de séptimo año de educación general básica, de la escuela de educación básica “Catamayo”, en el año lectivo 2015-2016”*. TESIS. para optar el Título de Lic. en Ciencias de la educación en la Universidad Tecnológica Equinoccial

López J. Esmeralda y Ortiz C. Maribel. Lima- Perú -2018, *“Uso de entornos virtuales de aprendizaje para la mejora del rendimiento académico en estudiantes de quinto grado en la Institución Educativa Pozo Nutrias 2”*, TESIS, Para optar el grado académico de: MAESTRO EN INFORMÁTICA EDUCATIVA.

Bernal, C. (2010). *“Metodología de la investigación” 6ta edición* México DF Pearson.

Ortiz, A. (2013). *Modelos Pedagógicos y Teorías del Aprendizaje*. Madrid. Ed.

Samané, M. (2007). *Las Tics como medio de desarrollo educativo*. México DF:

Nueva Luz.

Fernández, C. (2008). *Las Tics y la escuela*. Barcelona: Nuevo Horizonte.

Arias, F. (2016). *El proyecto de investigación*. Caracas-Venezuela: Episteme.

Vilma, Matos R (2019). *Uso de herramientas tecnológicas y el Aprendizaje de Inglés: análisis, diseño y aplicación de investigación*. Trabajo académico para optar título de segunda especialidad en ingles educativo en la Universidad de Moquegua.