



Universidad Nacional
SAN LUIS GONZAGA



Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional

Esta licencia es la más restrictiva de las seis licencias principales Creative Commons, permitiendo a otras solo descargar sus obras y compartirlas con otras siempre y cuando den crédito, pero no pueden cambiarlas de forma alguna ni usarlas de forma comercial.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>



EVALUACION DE ORIGINALIDAD

CONSTANCIA

El que suscribe, deja constancia que se ha realizado el análisis con el software de verificación de similitud al **BORRADOR DE TESIS** cuyo título es:

"DISEÑO DE PLATAFORMA VIRTUAL Y SU RELACIÓN CON EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA DE LOS ESTUDIANTES DE LA MENCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL "SAN LUIS GONZAGA" - 2019"

Presentado por:

COLLADO MELGAR YVAN ADHEMIR

Del **DOCTORADO EN EDUCACIÓN.**

Que, se ha recibido del operador del programa informático evaluador de originalidad de la Escuela de Posgrado de la UNICA, el informe automatizado de originalidad, el mismo que concluye de la siguiente manera:

El documento de investigación APRUEBA los criterios de originalidad con un porcentaje de similitud de 8%.

Para dar fe, se adjunta al presente el reporte de similitud de las bases de datos de iThenticate. En Ica 02 de setiembre del 2022

Atentamente

UNIVERSIDAD NACIONAL "SAN LUIS GONZAGA"
ESCUELA DE POSGRADO



Dr. ROBERTO H. CASTAÑEDA TERRONES
DIRECTOR (e) DE LA ESCUELA DE POSGRADO

UNIVERSIDAD NACIONAL "SAN LUIS GONZAGA" DE ICA

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

ESCUELA DE POSGRADO

DOCTORADO



**DISEÑO DE PLATAFORMA VIRTUAL Y SU RELACIÓN CON EL
APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA DE LOS
ESTUDIANTES DE LA MENCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA
FACULTAD DE EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL "SAN LUIS
GONZAGA" – 2019**

**Línea de investigación: Sociedad, desarrollo sostenible, políticas públicas y
ambientales**

PRESENTADO POR:

Mg. COLLADO MELGAR YVAN ADHEMIR

PARA OPTAR EL GRADO DE: DOCTOR EN EDUCACIÓN

ICA – PERU

2022

DEDICATORIA.

A mi gran amigo y compañero
para toda la vida: Para ti Cristhian,
mi querido hijo, sabes que te
quiero mucho, gracias por todo.

Yvan

AGRADECIMIENTOS

A mi padre, el profesor Raymundo Collado Meneses, maestro profesional por su total desempeño profesional y amical, el cual hubieses esperado con ansias poder visualizar esta tesis.

A la universidad nacional San Luis Gonzaga, por haberme dado la oportunidad de estudiar el doctorado en educación, en su escuela de posgrado.

A mi familia por haberme alentado y motivado en todo momento para culminar mis estudios y llegar a esta etapa, en la búsqueda de la obtención del grado de doctor.

A mis docentes por aportar en fortalecer mi formación docente en servicio, lo cual redundará en mejorar mi desempeño profesional.

A mi asesor por haberme orientado asertivamente en la culminación del informe final y pueda sustentar mi trabajo de investigación para la obtención del grado de doctor en educación.

Yvan

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Contenido

DEDICATORIA.....	2
AGRADECIMIENTOS	3
ÍNDICE DE CONTENIDOS	4
RESUMEN.....	6
ABSTRACT.....	7
ABSTRATO.....	8
I. INTRODUCCIÓN.....	9
REALIDAD PROBLEMÁTICA	9
Problema General.....	10
Problemas Específicos.....	11
ANTECEDENTES:.....	11
JUSTIFICACIÓN	18
Teórica.....	18
Práctica.....	18
Metodológica.....	19
OBJETIVOS	19
Objetivo General.	19
Objetivos Específicos.....	19
DESCRIPCIÓN DEL INFORME.....	20
II. ESTRATEGIA METODOLÓGICA.....	21
2.1. Tipo de investigación:	21
2.2. Nivel de investigación:.....	21
2.3. Diseño de investigación:	21
2.4. Variables y operacionalización:	22
2.5. Población, muestra y muestreo.....	23
2.5.1. Población.....	23

2.5.2. Muestra.....	23
2.6. técnicas e instrumentos de recolección de datos.	24
2.7. Procedimientos:.....	25
2.8. Método de análisis de datos:	25
2.9. Aspectos éticos.....	25
III. RESULTADOS.....	27
A. Resultados obtenidos del cuestionario de plataformas virtuales	27
B. Resultados obtenidos de la correlación entre las variables de estudio	38
IV. DISCUSIÓN	40
V. CONCLUSIONES.	44
VI. RECOMENDACIONES.....	46
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.	47

RESUMEN

El presente estudio tiene por finalidad Determinar la relación que existe entre el diseño de plataforma virtual y el aprendizaje de la asignatura de informática educativa de los estudiantes de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019

Este estudio es de tipo básico, de diseño correlacional, se trabajó con una población de 121 estudiantes de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019. se aplicó el cuestionario de uso de plataformas virtuales y se solicitó al área académica un reporte de notas de la asignatura de informática educativa de los estudiantes, para el procesamiento de los datos se utilizaron la estadística descriptiva e inferencial.

Los resultados obtenidos con los instrumentos de recolección de datos confirman el hecho que efectivamente existe relación positiva de 0.879 entre diseño y uso de plataformas virtuales y aprendizaje de la informática educativa de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica”.; este resultado señala que a un mejor nivel favorable en el uso de plataformas virtuales le corresponde un mayor nivel de aprendizaje de la informática educativa en los estudiantes de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica”

Palabras claves: Uso de plataformas virtuales y aprendizaje de informática educativa

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the relationship between the design of the virtual platform and the learning of the subject of educational informatics of the students of the mention of primary education of the faculty of education of the national university "San Luis Gonzaga" of Ica" – 2019

This study is of a basic type, with a correlational design, we worked with a population of 121 students of the mention of primary education of the faculty of education of the national university "San Luis Gonzaga" of Ica" - 2019. the questionnaire of use of virtual platforms and a report of grades of the students' educational informatics subject was requested from the academic area, descriptive and inferential statistics were used for data processing.

The results obtained with the data collection instruments confirm the fact that there is indeed a positive relationship of 0.879 between the design and use of virtual platforms and learning of educational informatics of the mention of primary education of the faculty of education of the national university "San Francisco". Luis Gonzaga" of Ica".; this result indicates that a better favorable level in the use of virtual platforms corresponds to a higher level of learning of educational informatics in the students of the mention of primary education of the faculty of education of the national university "San Luis Gonzaga" of Ica"

Keywords: Use of virtual platforms and learning of educational computing

ABSTRATO

O objetivo deste estudo é determinar a relação entre o design da plataforma virtual e o aprendizado da disciplina de informática educacional dos alunos da menção ao ensino fundamental da faculdade de educação da universidade nacional "San Luis Gonzaga" de Ica" – 2019

Este estudo é de tipo básico, com um desenho correlacional, trabalhamos com uma população de 121 alunos da menção de ensino fundamental da faculdade de educação da universidade nacional "San Luis Gonzaga" de Ica" - 2019. o questionário de utilização de plataformas virtuais e um relatório de notas da disciplina de informática educacional dos alunos foi solicitado à área acadêmica, foram utilizadas estatísticas descritivas e inferenciais para o tratamento dos dados.

Os resultados obtidos com os instrumentos de coleta de dados confirmam o fato de que existe de fato uma relação positiva de 0,879 entre o design e uso de plataformas virtuais e aprendizagem de informática educacional da menção ao ensino fundamental da faculdade de educação da universidade nacional "San Francisco". Luis Gonzaga" de Ica".; este resultado señala que a un mejor nivel favorable en el uso de plataformas virtuales le corresponde un mayor nivel de aprendizaje de la informática educativa en los estudiantes de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional "San Luis Gonzaga" de I Ca"

Palavras-chave: Uso de plataformas virtuais e aprendizado de computação educacional

I. INTRODUCCIÓN.

REALIDAD PROBLEMÁTICA

El uso de plataformas virtuales en el sistema educativo resulta ser muy necesario, en esta era de globalización mundial, facilita la interacción educativa, en cualquiera de sus niveles, ya que proporcionaría la posibilidad de intercambio cultural entre sus participantes, así mismo las plataformas virtuales permiten la incorporación de diversas actividades orientadas al logro de competencias y capacidades profesionales en los estudiantes universitarios. (Porlán 2020).

Teniendo en cuenta lo descrito por la UNESCO (2020), 1200 millones de alumnos en el universo, dejaron las actividades escolares presenciales, en América latina y el caribe, específicamente de 33 países, 32 de ellos dejaron de asistir a clases de forma presencial, de estos 29 países, suspendieron el servicio educativo de manera total, el único país que continuó con el servicio presencial fue Nicaragua, en Uruguay iniciaron con la presencialidad escolar en abril 2020, en Ecuador junio 2020, posteriormente bajo ciertas medidas y condiciones se realizaron en algunos casos clases virtuales y semipresenciales, las plataformas virtuales se convirtieron en espacios virtuales muy usados ya que esta herramienta tecnológica, posee una serie de recursos que favorecen la actividad académica.

A pesar de que es muy necesario contar con estas herramientas tecnológicas como son las plataformas virtuales, en la educación pública se invierte muy poco en su implementación, en la mayoría de casos son más usadas y adquiridas por entidades privadas que dan el servicio educativo, generándose brechas en este sentido, es decir que los estudiantes de instituciones públicas realizan actividades académicas muchas veces sin recursos educativos eficaces y motivadores, generando gran desventaja en la formación profesional de los estudiantes universitarios de universidades públicas. (Cabrera 2020).

Otra dificultad observable en la educación superior universitaria, esta referida al poco dominio de los docentes en el uso de plataformas virtuales, debido a la variedad de

herramientas tecnológicas que ofrecen esta plataforma, lo cual lo convierte en complejo para su uso y por consiguiente, estos maestros optan por minimizar las actividades virtuales, con lo cual se limitan al estudiante a realizar solo actividades básicas que no suman en su formación profesional. (Cabrera 2020).

Sobre este particular UNESCO, (2020), afirma que existe una gran brecha sobre la incorporación de la tecnología en el campo educativo, en los países de Sudamérica, con lo cual describe la necesidad que existe de capacitar a los docentes de todos los niveles y modalidades educativas en estos países, cuyo propósito sería fortalecer capacidades y competencias profesionales, que permitan mejorar su enseñanza y fortalecer la educación, de tal manera que se convierta en una educación de calidad, donde la tecnología juega un rol muy importante, ya que abre acceso a mejores oportunidades a los estudiantes.

En el Perú se apuesta poco por incorporar herramientas tecnológicas en instituciones que brindan servicio educativo público, en los presupuestos asignados al sector educación son considerados mínimamente, por tal razón el nivel adquisitivo para este rubro es insuficiente, lo cual no coloca al servicio educativo en un servicio de calidad y menos de vanguardia. (Oliveros, Fuertes y Silva 2018).

En la universidad San Luis Gonzaga también tenemos una problemática parecida en la que todavía falta repotenciar los centros de cómputos, hay poca disponibilidad de plataformas digitales, en la facultad de educación, aun se usan algunos recursos educativos que mucho no suman a mejorar la formación de las futuras generaciones de maestros de nuestra región, en la escuela académico profesional de educación primaria, se evidencia con mayor énfasis, ya que es una de las escuelas profesional que aglomera mayor cantidad de estudiantes, en ese sentido planteo los siguientes problemas de investigación:

Problema General.

¿Qué relación existe entre el diseño de plataforma virtual y el aprendizaje de la asignatura de informática educativa de los estudiantes de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019?

Problemas Específicos

- ¿Qué relación existe entre la dimensión informativa de la plataforma virtual y el aprendizaje de la asignatura de informática educativa de los estudiantes de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019?

- ¿Qué relación existe entre la dimensión practica de la plataforma virtual y el aprendizaje de la asignatura de informática educativa de los estudiantes de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019?

- ¿Qué relación existe entre la dimensión comunicativa de la plataforma virtual y el aprendizaje de la asignatura de informática educativa de los estudiantes de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019?

- ¿Qué relación existe entre la dimensión tutorial de la plataforma virtual y el aprendizaje de la asignatura de informática educativa de los estudiantes de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019?

ANTECEDENTES:

En la presente indagación se consideraron los siguientes antecedentes internacionales:

Arquiola L. (2021). En su indagación sobre el uso de herramientas tecnológicas, como plataformas virtuales, incorporadas en tabletas ambas útiles como recurso educativo, la finalidad del presente estudio fue orientar a los docentes en España sobre como el uso de plataformas virtuales incorporadas en tabletas despierta la motivación en los estudiantes, ya que los recursos educativos tradicionales, muchas veces contribuyen al rechazo de algunas materias de estudio, investigación de enfoque cuantitativo, cuasiexperimental, se hicieron pre y postest, la intervención intermedia a la aplicación de los instrumentos fueron:

Adecuaciones curriculares y de contenidos, sin perder de vista la necesidad educativa y la utilidad de la herramienta tecnológica, es decir articulando ambos factores, un plan de ejecución metodológico y se implementaron acciones para la evaluación escolar, haciendo uso de estos dispositivos móviles. Finalmente se concluye afirmando que hay una necesidad de incorporar la tecnología en el campo educativo, motiva a los estudiantes, provee tanto al docente como al alumno de una serie de recursos, lo cual dinamizaría el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Rey, A., et al. (2021). Investigación referente a la identificación de como la utilización de los recursos tecnológicos contribuyen al trabajo de los maestros de escuela, sobre todo en la educación remota, teniendo como práctica docente las aulas invertidas, la finalidad de esta indagación fue incorporar diversos contenidos digitales en plataformas virtuales interactivas, como recursos disponibles en el aula invertida, con lo cual se pretende optimizar la educación remota, estando estos espacios tecnológicos incorporados en dispositivos móviles, los cuales nos proveen de recursos audiovisuales, la indagación realizada es cuantitativa, se emplearon diversos procedimientos en la metodología, se aplicaron formularios Google como instrumentos para la recolección de datos, de la aplicación de los instrumentos se puede arribar que las plataformas virtuales permiten tener disponibles una variedad de recursos que harían más ágiles las actividades de aprendizaje y permitiría al estudiante revisar cuando le sea posible todo los recursos que tiene disponible, con lo cual aportaría en conocimiento y propuestas durante la clase de aula invertida.

Espinel, B., García, M. L. S., Castro, I. J. M., & Moscoso, C. P. (2019). Realizo un estudio, referente a los logros académicos, teniendo como recursos educativos, plataformas digitales, las mismas que aportan en el empoderamiento de la teoría, dicho estudio tiene como finalidad de conocer de qué manera el uso de plataformas virtuales contribuyen en el aprendizaje de estudiantes universitarios, esta indagación de enfoque mixto, siendo el diseño, descriptivo, integraron la muestra de estudio 213 estudiantes integrantes de 2 universidades, se emplearon técnicas cualitativas y cuantitativas, se aplicó en la recogida de datos una encuesta, este instrumento fue sometido a juicio de expertos para la validación del instrumento, así mismo se empleó el estadístico Alpha de Cronbach, para medir la confiabilidad, a través de la aplicación de la prueba piloto, arrojando un 0,897 como valor de la confiabilidad, de la aplicación del instrumento se puede afirmar que hay falta de

conocimiento sobre el dominio de la pedagogía, lo cual repercute en los resultados deficientes del aprendizaje, por tal razón se debe dar uso a estos recursos tecnológicos ya que sumaría en lograr aprendizajes.

Mero, J. (2021). Realizó un estudio donde asoció, los recursos digitales usuales en la labor educativa y los logros de aprendizaje de alumnos de IIEE de Ecuador, el presente estudio fue orientado en la búsqueda de la correlación entre las herramientas digitales que generalmente son más usuales entre los docentes y la efectividad que tienen estos en los resultados de la acción pedagógica, indagación cuantitativa, bibliográfica, método inductivo, en el recojo de información se usaron fichas bibliográficas para la recolección de fuentes teóricas, de la misma manera se aplicó una encuesta a 17 docentes, de la aplicación de los instrumentos se obtuvieron valores importantes, el 53% de docentes que participaron de la encuesta manifestaron tener como recursos disponibles para su actividad escolar los recursos digitales y el 43% de docentes manifiestan que no usan herramientas digitales y que generalmente usan en sus actividades académicas recursos escolares convencionales, de estos resultados e información obtenida concluimos que en el contexto de pandemia se originó una crisis en el sistema escolar, trayendo como consecuencia las actividades escolares virtuales, que además se daba muy limitada, por problemas de acceso a la tecnología, la saturación o falta de conectividad, entre otros, pero que aun así se tenía que dar continuidad al servicio educativo con lo cual los docentes muestran de su creatividad, usaron diversas herramientas como videos, grupos WhatsApp, zoom, meet, entre otros. Siempre en la búsqueda de lograr los propósitos propuestos en sus actividades virtuales y por ende el logro de competencias y capacidades.

En la presente indagación se consideraron los siguientes antecedentes nacionales:

Luz, A. V. (2022). Indagan sobre cómo influye la utilización de plataformas virtuales en el mejor desempeño de los profesores de una Ugel en el Perú, 2021, esta investigación está orientada a describir sobre la utilidad de la tecnología en el quehacer pedagógico, es una indagación cuantitativa, descriptiva comparativa, participaron del estudio 150 maestros que laboran en IIEE de Surcubamba y Huachocolpa, para el recojo de datos se utilizaron 02 cuestionarios estructurados, los mismos que fueron validados por juicio de expertos y a través del uso del estadístico se midió la confiabilidad, usando Alpha de Cronbach, de la

aplicación del instrumento se desprende que, con respecto al uso de plataformas virtuales, requieren de jornadas de formación en servicio, primero, para empoderarse sobre su uso, segundo, despertar la motivación, identificando el aporte que hace a su labor docente la tecnología.

Luna, J. R. (2022). En su estudio sobre los juegos lógicos, para desarrollar pensamiento crítico desde una plataforma digital, en estudiantes de Cutervo, este estudio estuvo orientado hacia la propuesta de incorporar recursos tecnológicos, herramientas lúdicas, con la finalidad de promover en los estudiantes pensamiento lógico y crítico, esta indagación cuantitativa, básica, de diseño correlacional, en tiempo prospectivo, transversales, descriptivo, participaron en esta indagación 69 estudiantes de la educación primaria como población, siendo la muestra igual 44 estudiantes, la técnica para la recogida de datos fue la encuesta, se aplicó un instrumento que contenía 33 reactivos, del recojo de datos se obtuvieron los siguientes valores, el 52,3% de los estudiantes integrantes de la muestra, son hábiles con el uso de plataformas virtuales y conocen el manejo de los juegos que se encuentran en el espacio tecnológico, mientras que el 31,8% de estudiantes de manera regular tiene el manejo de la herramienta tecnológica así como de los juegos incorporados en el espacio digital, también se indago sobre cuál es la percepción del uso de recursos tecnológicos en las actividades escolares y el 90% manifestó estar de acuerdo y considerar adecuada y pertinente su incorporación al servicio educativo.

Matienco, R. (2020). Aporta sobre cómo ha evolucionado el conocimiento sobre el aprendizaje significativo, y como este enfoque puede ser aplicado a la educación superior, este estudio pretende orientar la formación del profesorado hacia la búsqueda del aprendizaje efectivo y significativo en estudiantes, es decir empoderarse tanto de lo cognitivo como de la práctica, en este caso de estrategias que busquen este resultado en la acción docente, esta investigación cuantitativa, de revisión bibliográfica, se aplicó la técnica encuesta, se construyeron 3 instrumentos de la recogida de información, 01 cuestionario dirigido a los estudiantes, 02 cuestionarios dirigidos a los docentes, de los cuales 01 de ellos con información general sobre ellos, y el segundo referido a su perfil profesional, estos cuestionarios fueron enviados a través de formularios Google, participaron de este estudio 241 personas entre estudiantes y docentes, de la aplicación de los instrumentos se obtuvieron los siguientes valores, el 66,5% de docentes son mujeres, cuyas edades fluctúan entre 40 y

50 años de edad, donde el 32,9% manifiesta tener un posgrado, donde el 71,5% provienen de instituciones públicas. Se puede concluir que, si bien los docentes de educación apuntan con sus enseñanzas a lograr aprendizajes significativos, los resultados generalmente son adversos a este propósito, debido a que no existe el empoderamiento de los aspectos teóricos sobre esta condición del aprendizaje.

Blanc, M., & País, E. (2021). En su estudio donde correlaciona el estar bien emocionalmente y lo logrado en el aprendizaje, teniendo como referencia la pandemia por el COVID-19, la indagación estuvo orientada a conocer sus estados emocionales y como estos influían en los logros de su aprendizaje, teniendo en cuenta además que por tiempo de pandemia la educación era remota y que las tics era los recursos más pertinentes en esta educación virtual, la investigación se realizó en una institución educativa de Lima, la indagación cuantitativa, exploratoria, descriptiva, participaron de este estudio 130 estudiantes, de los cuales 52 eran varones y 78 eran mujeres, la técnica aplicada en este estudio fue la encuesta, el cuestionario para el recojo de datos fue estructurado, para la primera variable fue el test de Bar-on y para la segunda variable, se aplicó un instrumento con 14 reactivos o ítems, producto de la aplicación de los instrumentos se obtuvo que el 51% de mujeres son moderadas en la interacción online y que el 58% de varones reflejan las mismas características que estas chicas, moderado bajo en el relacionamiento online, el estudio concluye afirmando que la mayoría de varones y mujeres presentan bienestar emocional, moderado bajo.

Se puede mencionar algunos autores que fundamenten la variable uso de plataformas virtuales: **plataformas virtuales**

El constructivismo indica que la persona que está aprendiendo, construye su propio conocimiento y el significado de este, ya sea en forma individual o social. Los aprendizajes se construyen siempre a partir de otros conocimientos obtenidos previamente, así como también de las experiencias previas (Cámara, 2006).

La teoría del aprendizaje constructivista nos manifiesta que el conocimiento está construido de forma activa por el estudiante, un conocimiento no estático incorporado mediante el estudio y asimilación teórico-práctica de libros, manuales, guías y otras

herramientas de estudio. En ese sentido el estudiante se va a establecer como un actor activo, consciente y responsable de su propio aprendizaje, la labor del estudiante en su evolución formativa será de una implicación casi total, los resultados de dicha implicación vendrán a ser los

conocimientos que él mismo ha podido ir confeccionando, todo ello bajo la supervisión tanto del docente como del centro formativo en el que se encuentre realizando sus estudios (Sosa, García, Sánchez, Moreno, Reinoso, 2005).

Según Díaz (2009): Una plataforma educativa virtual, es un entorno informático en el que nos encontramos con muchas herramientas agrupadas y optimizadas para fines docentes. Su función es permitir la creación y gestión de cursos completos para Internet sin que sean necesarios conocimientos profundos de programación. (p.2)

Dimensiones de la variable independiente: uso de las plataformas virtuales de aprendizaje

Según lo indicado por Area y Adell (2009), en las plataformas virtuales de aprendizaje o entornos de enseñanza-aprendizaje podemos identificar cuatro dimensiones pedagógicas de gran importancia:

Dimensión informativa: se hace referencia al conjunto de materiales y recursos que se utilizan en la plataforma virtual de aprendizaje, como son los textos, las animaciones, enlaces, videos, presentaciones y otros, que muestran información o contenido utilizado para el estudio. Sería un aproximado a los contenidos que el profesor utiliza durante la clase tradicional.

Dimensión práctica: se hace referencia al conjunto de tareas, acciones o actividades realizadas por los estudiantes, en forma individual o colectiva, planificadas previamente por el docente.

Entre las diversas tareas y actividades que se pueden realizar en una plataforma virtual de aprendizaje, Area y Adell (2009) plantean la siguiente lista:

- Participar en foros de debate.
- Leer y redactar ensayos.
- Realizar un diario personal.

- Plantear y analizar casos prácticos.
- Buscar información sobre un tema específico.
- Elaborar diversos proyectos en grupos de estudio.
- Resolver ejercicios y problemas planteados por el docente.
- Realizar investigaciones.
- Creación de WebQuest.
- Etc.

Otras actividades que se han logrado apreciar en algunas plataformas son los simuladores y emuladores, así como también los juegos para fomentar el aprendizaje a través de la sana competencia y la diversión.

Dimensión comunicativa: se refiere al conjunto de recursos y acciones que tengan como objetivo, la interacción social entre estudiantes y el profesor. Para poner de manifiesto esta dimensión se utilizan algunas aplicaciones tales como los foros, el correo electrónico, las salas de chats, las videoconferencias y otras (Area y Adell, 2009).

Dimensión tutorial y evaluativa: “Esta dimensión hace referencia a las funciones docentes o papel que el profesor debe realizar en el marco de un curso virtual” (Area y Adell, 2009, p. 11).

En la plataforma virtual de aprendizaje se debe contar con módulos que permitan realizar evaluaciones de fácil y rápida calificación, que muestren estadísticas detalladas y así permitan una oportuna y efectiva retroalimentación.

Aporte teórico de algunos autores sobre la variable **aprendizaje**:

Para Chrobak, (2017). Aprendizaje, surge como producto de haber dinamizado en diversas experiencias, donde a través de la interacción educativa construye conocimientos y desarrolla capacidades y competencias, donde desarrollo procesos mentales y donde se empodera de lo que aprende, lo cual le permite poner en práctica en su vida cotidiana y que le permita resolver problemas cotidianos.

Núñez (2018), Define el aprendizaje como el factor que contribuye al desarrollo y avance de un país, lo que se adquiere a través de este proceso educativa perdura por toda la vida, contribuye al crecimiento personal de las personas, da seguridad a los estudiantes fortalece su autoestima, enriquece su cultura, abre diversas oportunidades personales, escolar y laborales. El logro de los aprendizajes significativo permite el dominio de la teoría y la práctica a partir de la resolución de conflictos.

Para Moreira (2018), el aprendizaje, es adquirir mayor capacidad de razonamiento, sabiduría, aportan en la solución de problemas, eleva su nivel de criticidad frente a diversos acontecimientos, posee alto dominio de la comprensión de la lectura, argumenta de acuerdo a las diversas situaciones existentes.

JUSTIFICACIÓN

Esta investigación presenta como justificación:

Teórica, teniendo en cuenta que este estudio se realiza a través de la investigación, presenta aportes teóricos nuevos, enfatizando en conocimientos, procesos cognitivos y conductuales, sobre la base de las variables de investigación, las cuales están referidas a aspectos que se observan en el campo de la educación.

Práctica; ya que a través de este aporte se podrá identificar problemáticas existentes en el centro de estudio, las mismas que tienen que ver con el uso de las plataformas virtuales y el aprendizaje de la informática, de la misma manera con el conocimiento de esta problemática podrá establecer acciones que permitan la mejorar el proceso de formación profesional.

Metodológica, ya que el presente estudio presenta dentro de sus elementos los instrumentos para la recogida de datos e información bibliográfica, dichos instrumentos han sido validados a través de juicio de experto, convirtiéndolos en confiables; así mismo se podrá identificar y medir las variables de investigación.

OBJETIVOS

Objetivo General.

Determinar la relación que existe entre el diseño de plataforma virtual y el aprendizaje de la asignatura de informática educativa de los estudiantes de la mención de educación primaria de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019

Objetivos Específicos

- Determinar la relación que existe entre la dimensión informativa de la plataforma virtual y el aprendizaje de la asignatura de informática educativa de los estudiantes de la mención de educación primaria de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional “San Luis Gonzaga” de Ica – 2019
- Determinar la relación que existe entre la dimensión practica de la plataforma virtual y el aprendizaje de la asignatura de informática educativa de los estudiantes de la mención de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019
- Determinar la relación que existe entre la dimensión comunicativa de la plataforma virtual y el aprendizaje de la asignatura de informática educativa de los estudiantes de la mención de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional “San Luis Gonzaga” de Ica– 2019
- Determinar la relación que existe entre la dimensión tutorial de la plataforma virtual y el aprendizaje de la asignatura de informática educativa de los estudiantes de la mención de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019

DESCRIPCIÓN DEL INFORME

El presente estudio, se ha elaborado teniendo en cuenta el Reglamento para la Elaboración y Sustentación de Tesis; el cual presenta las siguientes partes o fases:

Capítulo I; Introducción, en este capítulo, se encuentra el planteamiento del problema, la justificación, los antecedentes y los objetivos.

Capítulo II; Estrategia Metodológica, en este capítulo encontramos tipo, nivel diseño, técnicas, etc. de la investigación.

En el capítulo III; Resultados de la investigación.

En el capítulo IV; Discusión

El capítulo V; Conclusiones

El capítulo VI. Recomendaciones.

El capítulo VII. Referencias Bibliográficas

II. ESTRATEGIA METODOLÓGICA.

2.1. Tipo de investigación:

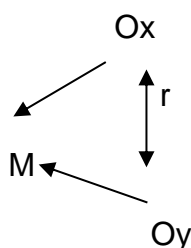
De acuerdo a los diferentes criterios y autores, puedo decir que el presente estudio corresponde a la investigación básica, por estar orientada a la indagación de teorías o conocimientos innovadores, donde se trate campos nuevos de estudios científicos, los cuales no están orientados a una práctica detallada e inmediata. (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

2.2. Nivel de investigación:

El presente estudio es no experimental, transversal, de nivel correlacional, de acuerdo al aporte de Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

2.3. Diseño de investigación:

Para el presente estudio, se aplicó el enfoque cuantitativo, el diseño de esta investigación es:



Donde:

M: representa la muestra de estudio.

Ox: observación realizada a la variable: Plataformas virtuales

Oy: observación realizada a la variable: Aprendizaje de la informática educativa

r: coeficiente de relación.

2.4. Variables y operacionalización:

Variables:

Variable Independiente: Plataforma virtual

- **Definición conceptual:**

Díaz (2009), define plataformas virtuales como los recursos tecnológicos, donde se pueden implementar y usar diversas aplicaciones y entornos virtuales, orientadas a fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, el cual facilita diversos procesos metodológicos que permiten dinamizar en procesos individuales y grupales, se usan en centros que dan servicio educativo como educación superior universitaria y no universitaria, normalmente estas plataformas se usan par la educación a distancia.

- **Definición operacional:**

Area y Adell (2009) establecen 4 dimensiones para plataformas virtuales:

- ✓ La dimensión informativa, esta referida a los accesos teóricos implementados en la plataforma virtual, llamados también recursos teóricos.
- ✓ La dimensión práctica, referida a la interacción escolar, es decir donde se encuentran las tareas y actividades, donde se aplican los contenidos retóricos.
- ✓ La dimensión comunicativa, referida a los recursos disponible donde se podrían intercambiar ideas, opiniones, consultas, las mismas que se dan sincrónicamente, con foros, chat, videoconferencias. Y asincrónicas.
- ✓ La dimensión tutorial y evaluativa, seguimiento y evaluación, muy importante, a través de esta acción se orienta al desarrollo de las actividades propuestas en la plataforma.

Variable Dependiente: aprendizaje

- **Definición Conceptual:**

Para Chrobak, (2017). El aprendizaje, surge como producto de haber dinamizado en diversas experiencias, donde a través de la interacción educativa construye conocimientos y desarrolla capacidades y competencias, donde desarrollo procesos mentales y donde se empodera de lo que aprende, lo cual le permite poner en práctica en su vida cotidiana y que le permita resolver problemas cotidianos.

- **Definición operacional:**

Según Núñez (2018), el aprendizaje es el factor que contribuye al desarrollo y avance de un país, lo que se adquiere a través de este proceso educativa perdura por toda la vida, contribuye al crecimiento personal de las personas, da seguridad a los estudiantes fortalece su autoestima, enriquece su cultura, abre diversas oportunidades personales, escolar y laborales. El logro de los aprendizajes significativo permite el dominio de la teoría y la práctica a partir de la resolución de conflictos

2.5. Población, muestra y muestreo

2.5.1. Población

La población de la investigación lo constituye 121 estudiantes,

Tabla 01: Distribución de población

Sección	alumnos/as
Ciclo IV	30
Ciclo VI	31
Ciclo VIII	30
Ciclo X	30
TOTAL	121

2.5.2. Muestra

Para la obtención de la muestra, se tomó en cuenta en muestreo no probabilístico, la cual estará compuesta por un total de 60 estudiantes, que cursan los ciclos pares, uno de los aspectos a tomar en cuenta para la selección de la muestra, es la accesibilidad

Tabla 02: Distribución de la muestra

Sección	alumnos/as
Ciclo IV	15
Ciclo VI	15
Ciclo VIII	15
Ciclo X	15
TOTAL	60

Criterios de Inclusión

- Estudiantes de ciclos pares
- Estudiantes que deseen participar del estudio

Criterios de Exclusión

- Estudiantes de ciclos impares
- Estudiantes que no deseen participar del estudio

2.6. técnicas e instrumentos de recolección de datos.

- Técnica: la técnica utilizada será la encuesta, considerada una de las más confiables y efectivas para recoger datos, en muestras muy amplias, empleando tiempos más cortos al momento de su aplicación. A través de esta encuesta se toman en cuenta también diversas percepciones que muestran los sujetos investigados, en relación a las variables del presente estudio.
- Instrumento: se aplicarán 2 instrumentos cada uno de ellos mide las variables de la presente investigación.
- Validez. es el nivel en que los instrumentos logran medir ciertamente a la variable que se encuentra en estudio”. Los cuestionarios serán sometidos a un juicio de expertos, conformado por profesionales con estudios de Maestría y Doctorado y en ejercicio en el campo de la investigación, quienes a través de su experiencia darán su veredicto sobre

la aplicabilidad de cada uno de estos instrumentos. (Hernández, et al (2010)

- **Confiabilidad:** Según Hernández, et al (2010), “es referida a lo confiable que debe ser el instrumento con el cual recoja los datos de los investigados, se empleó un estadístico que mide la fiabilidad, siendo este conocido como Alpha de Cronbach, en una prueba piloto, lo cual garantiza que los resultados que se obtengan sean consistente y coherente”.

2.7. Procedimientos:

En la recolección de datos: a. solicitaré autorización al director de escuela profesional; b. Realizaré indagación teórica, de tal manera que me permita tener el sustento teórico; Posterior a obtener la autorización del director/a de escuela profesional, aplicaré los instrumentos para la recogida de datos.

2.8. Método de análisis de datos:

Posterior a la recogida de datos, identificaré la información pertinente al presente estudio; haré el análisis correspondiente, empleando herramientas digitales como el Excel, útil en la aplicación de diversos estadísticos. Se hará los análisis descriptivos a partir de la construcción de tablas y figuras, con lo cual se podrán visualizar como es la asociación entre los datos obtenidos por cada variable, permitiendo realizar la identificación de aspectos relevantes de las variables de estudio. Así mismo el análisis inferencial, el mismo que se hará posible con el uso del software SPSS, en su versión 25, con lo cual se obtendrá el coeficiente de correlación y la contrastación y validación de las hipótesis formuladas.

2.9. Aspectos éticos

Se harán diversas acciones garantizando la ética del presente estudio: Se solicitará, la participación de los integrantes de la muestra usando el consentimiento informado, se tomarán en cuenta los lineamientos para la redacción del informe a partir del uso de las normas APA, versión 7, se someterá la información presentada en el informe al sistema anti plagio de la universidad garantizando que se de mi autoría, los instrumentos que se usarán para la recogida de datos pasarán por juicio de experto garantizando su validez y por el Alpha de Cronbach para garantizar la confiabilidad, de la misma manera sé garantiza que la información obtenida se manejará con extrema confidencialidad,

también se solicitaron los permisos correspondientes para poder ingresar y recoger así los datos. (Código de ética UCV, 2020)

III. RESULTADOS.

A. Resultados obtenidos del cuestionario de plataformas virtuales

Para la recolección de datos sobre el diseño y uso de plataformas virtuales y aprendizaje de la informática educativa, se aplicó un cuestionario dirigido a los estudiantes de la Universidad San Luis Gonzaga, escuela profesional de educación primaria, de la facultad de educación.

Para conocer el aporte en el aprendizaje de los estudiantes de educación primaria con respecto a la asignatura de informática educativa, teniendo como recurso las plataformas virtuales, en la universidad nacional San Luis Gonzaga de Ica, en el análisis y tratamiento de datos, se usó:

- Estadística descriptiva
- Estadística inferencial

Para evaluar la variable Diseño y uso de plataformas virtuales se categorizó en:

Rango	Categorías	Interpretación
[0-20>	Deficiente	Existe un deficiente nivel de Diseño y uso de plataformas virtuales
[20-40>	Regular	Existe un nivel regular de Diseño y uso de plataformas virtuales
[40-60]	Bueno	Existe un buen nivel de Diseño y uso de plataformas virtuales

Para medir la dimensión N°1: dimensión informativa se categorizó en:

Rango	Categorías	Interpretación
[0-8>	Deficiente	Existe un deficiente nivel de Diseño y uso de plataformas virtuales para generar una buena actividad informativa
[8-16>	Regular	Existe un nivel regular nivel de Diseño y uso de plataformas virtuales para generar una buena actividad informativa
[16-24]	Bueno	Existe un buen nivel de Diseño y uso de plataformas virtuales para generar una buena actividad informativa

Para medir la dimensión N°2: dimensión practica se categorizó en:

Rango	Categorías	Interpretación
[0-5>	Deficiente	Existe un deficiente nivel de Diseño y uso de plataformas virtuales para generar una buena actividad práctica
[5-10>	Regular	Existe un nivel regular de Diseño y uso de plataformas virtuales para generar una buena actividad práctica
[10-16]	Bueno	Existe un buen nivel de Diseño y uso de plataformas virtuales para generar una buena actividad práctica

Para medir la dimensión N°3: dimensión comunicativa se categorizó en:

Rango	Categorías	Interpretación
[0-3>	Deficiente	Existe un deficiente nivel de Diseño y uso de plataformas virtuales para generar una buena actividad comunicativa
[3-6>	Regular	Existe un nivel regular de Diseño y uso de plataformas virtuales para generar una buena actividad comunicativa
[6-8]	Bueno	Existe un buen nivel de Diseño y uso de plataformas virtuales para generar una buena actividad comunicativa

Para medir la dimensión N°4: dimensión tutorial se categorizó en:

Rango	Categorías	Interpretación
[0-4>	Deficiente	Existe un deficiente nivel de Diseño y uso de plataformas virtuales para generar una buena actividad tutorial
[4-8>	Regular	Existe un nivel regular de Diseño y uso de plataformas virtuales para generar una buena actividad tutorial
[8-12]	Bueno	Existe un buen nivel de Diseño y uso de plataformas virtuales para generar una buena actividad tutorial

Tabla N° 03

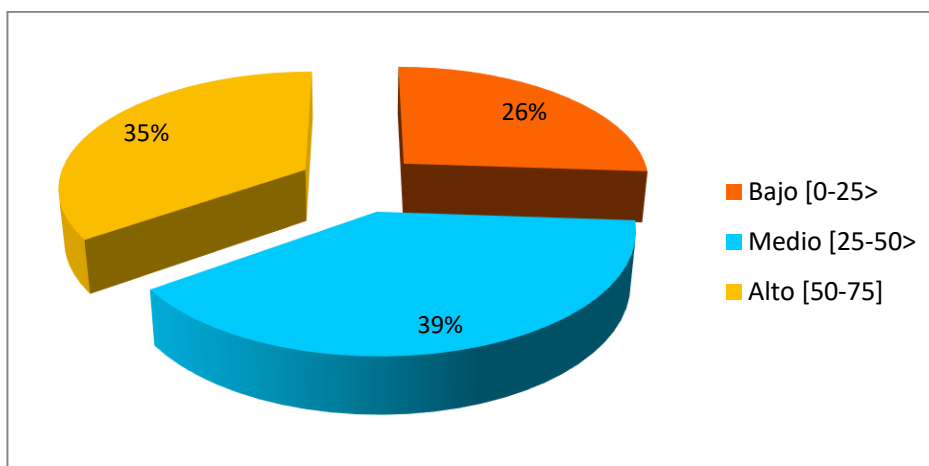
Resultados generales sobre diseño y uso de plataforma virtual de los estudiantes de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019

Categorías	f(I)	h(i)%
Bajo [0-25>	16	26%
Medio [25-50>	23	39%
Alto [50-75]	21	35%
Total	60	100%
x	37.22	
Desviación estándar	17.61	
Mediana	35.00	
Moda	35	
Mínimo	12	
Máximo	75	

Fuente: Instrumento de recolección de datos

Figura N° 01

Resultados generales sobre diseño y uso de plataforma virtual de los estudiantes de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019



Interpretación

En la tabla N° 3 se muestran los valores obtenidos como resultado del recojo de información sobre la variable diseño y uso de plataforma virtual de los estudiantes de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019.

Es de verse los resultados, las cifras siguientes: 16 estudiantes que representan el 26% de participantes de la muestra de investigación, se encuentran en la categoría bajo, correspondiente a diseño y uso de plataforma virtual; 23 estudiantes que representan el 39% de participantes de la muestra de investigación, se encuentran en la categoría medio, correspondiente a diseño y uso de plataforma virtual y 21 estudiantes que representan el 35% de participantes de la muestra de investigación, se encuentran en la categoría alto, correspondiente a diseño y uso de plataforma virtual

Siendo la media aritmética de 37.22 puntos que ubica a diseño y uso de plataforma virtual en la categoría medio.

Tabla 04

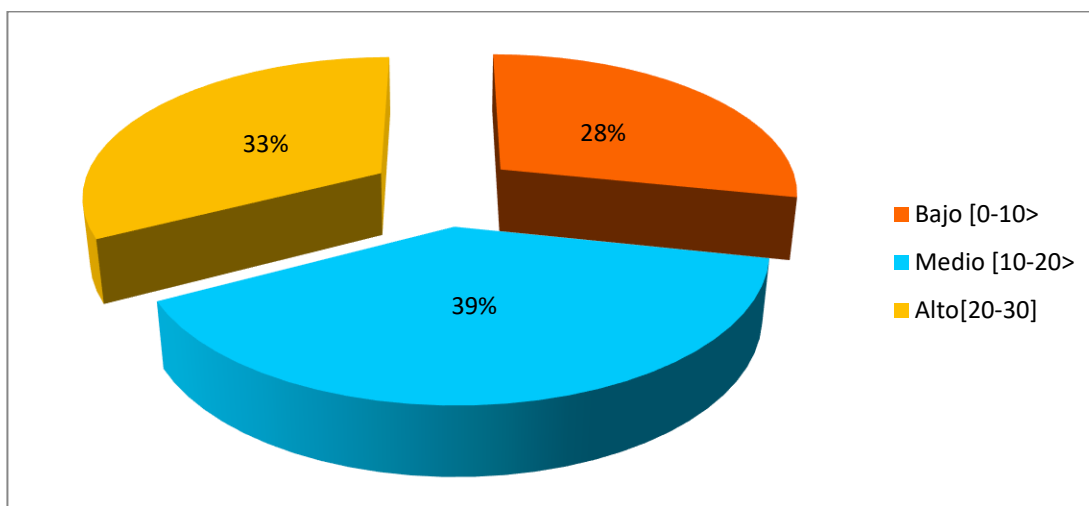
Resultados de la dimensión 1: Dimensión informativa del diseño y uso de plataforma virtual de los estudiantes de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019

Categorías	f(I)	h(i)%
Bajo [0-10>	17	28%
Medio [10-20>	23	39%
Alto [20-30]	20	33%
Total	60	100%
x	15.72	
Desviación estándar	7.44	
Mediana	17.00	
Moda	6	
Mínimo	3	
Máximo	30	

Fuente: Instrumento de recolección de datos

Figura N° 02

Resultados de la dimensión 1: Dimensión informativa del diseño y uso de plataforma virtual de los estudiantes de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019



Interpretación

En la tabla N° 4 se muestran los valores obtenidos como resultado del recojo de información sobre la variable diseño y uso de plataforma virtual de los estudiantes de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019.

Es de verse los resultados, las cifras siguientes: 17 estudiantes que representan el 28% de participantes de la muestra de investigación, se encuentran en la categoría bajo, correspondiente a la dimensión informativa; 23 estudiantes que representan el 39% de participantes de la muestra de investigación, se encuentran en la categoría medio, correspondiente a la dimensión informativa y 20 estudiantes que representan el 33% de participantes de la muestra de investigación, se encuentran en la categoría alto, en la dimensión informativa

Siendo la media aritmética de 15.72 puntos que ubica a la dimensión informativa en la categoría medio.

Tabla 05

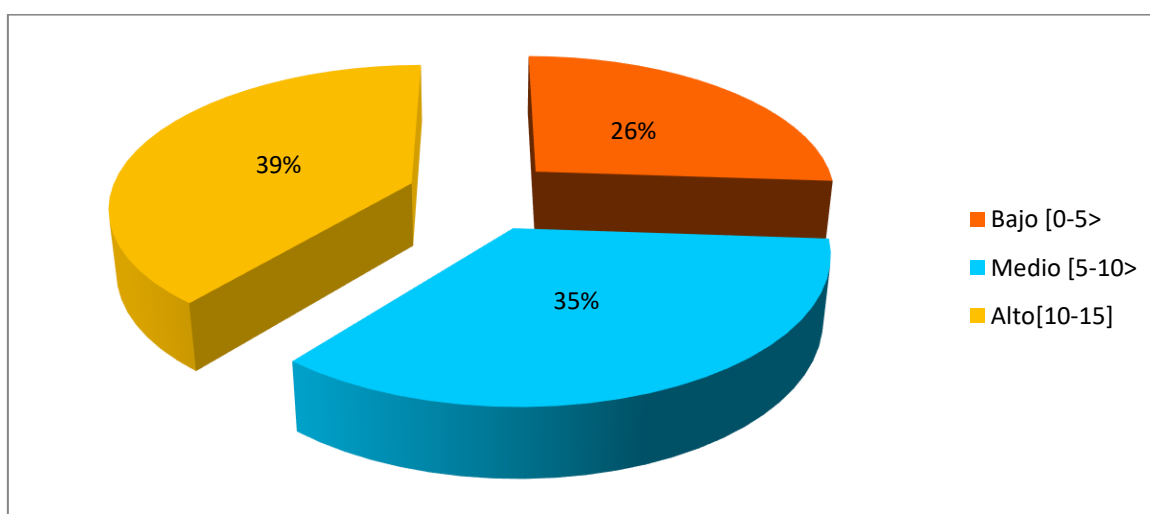
Resultados de la dimensión 2: Dimensión practica del diseño y uso de plataforma virtual de los estudiantes de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019

Categorías	f(I)	h(i)%
Bajo [0-5>	16	26%
Medio [5-10>	21	35%
Alto [10-15]	23	39%
Total	60	100%
x	7.46	
Desviación estándar	3.88	
Mediana	8.00	
Moda	10	
Mínimo	1	
Máximo	15	

Fuente: Instrumento de recolección de datos

Figura N° 03

Resultados de la dimensión 2: Dimensión practica del diseño y uso de plataforma virtual de los estudiantes de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019



Interpretación

En la tabla N° 5 se muestran los valores obtenidos como resultado del recojo de información sobre la variable diseño y uso de plataforma virtual de los estudiantes de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019.

Es de verse los resultados, las cifras siguientes: 16 estudiantes que representan el 26% de participantes de la muestra de investigación, se encuentran en la categoría bajo, correspondiente a la dimensión practica; 21 estudiantes que representan el 35% de participantes de la muestra de investigación, se encuentran en la categoría medio, correspondiente a la dimensión practica y 23 estudiantes que representan el 39% de participantes de la muestra de investigación, se encuentran en la categoría alto, en la dimensión práctica.

Siendo la media aritmética de 7.46 puntos que ubica a la dimensión practica en la categoría medio.

Tabla 06

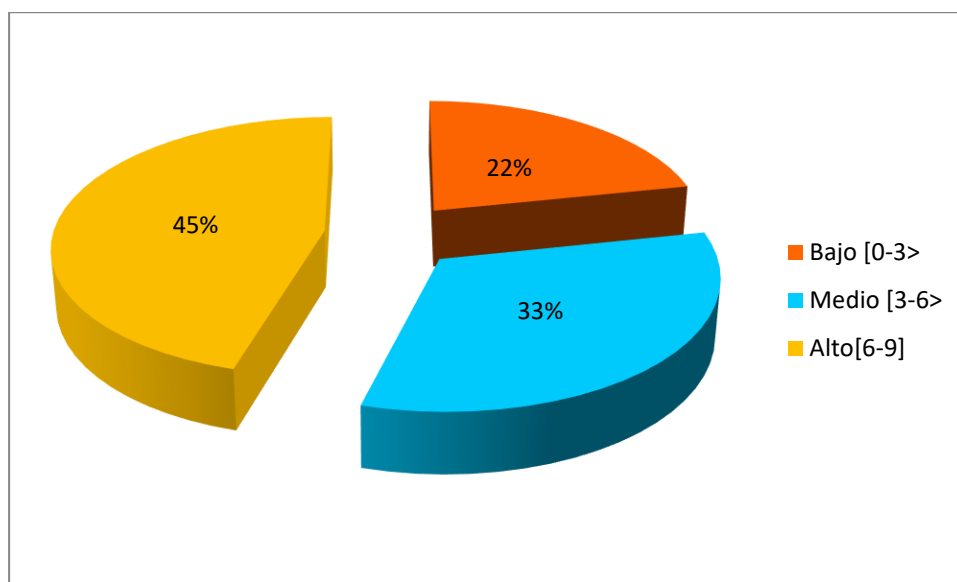
Resultados de la dimensión 3: Dimensión comunicativa del diseño y uso de plataforma virtual de los estudiantes de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019

Categorías	f(I)	h(i)%
Bajo [0-3>	13	22%
Medio [3-6>	20	33%
Alto [6-9]	27	45%
Total	60	100%
x	4.54	
Desviación estándar	2.39	
Mediana	4.50	
Moda	6	
Mínimo	1	
Máximo	9	

Fuente: Instrumento de recolección de datos

Figura N° 04

Resultados de la dimensión 3: Dimensión comunicativa del diseño y uso de plataforma virtual de los estudiantes de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019



Interpretación

En la tabla N° 6 se muestran los valores obtenidos como resultado del recojo de información sobre la variable diseño y uso de plataforma virtual de los estudiantes de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019.

Es de verse los resultados, las cifras siguientes: 13 estudiantes que representan el 22% de participantes de la muestra de investigación, se encuentran en la categoría bajo, correspondiente a la dimensión comunicativa; 20 estudiantes que representan el 33% de participantes de la muestra de investigación, se encuentran en la categoría medio, correspondiente a la dimensión comunicativa y 27 estudiantes que representan el 45% de participantes de la muestra de investigación, se encuentran en la categoría alto, en la dimensión comunicativa.

Siendo la media aritmética de 4.54 puntos que ubica a la dimensión comunicativa en la categoría medio.

Tabla 7

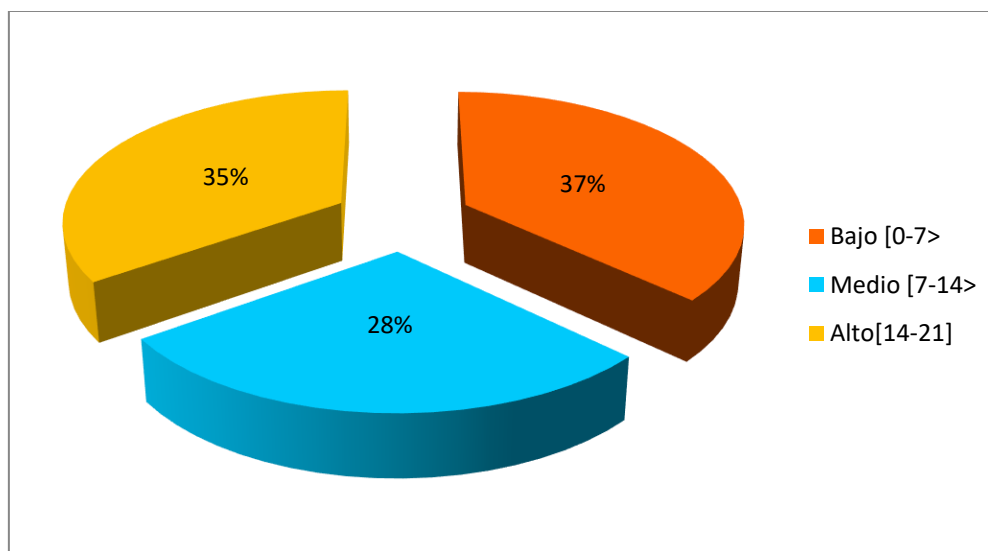
Resultados de la dimensión 4: Dimensión tutorial del diseño y uso de plataforma virtual de los estudiantes de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019

Categorías	f(I)	h(i)%
Bajo [0-7>	22	37%
Medio [7-14>	17	28%
Alto [14-21]	21	35%
Total	60	100%
x	9.50	
Desviación estándar	5.55	
Mediana	10.00	
Moda	14	
Mínimo	1	
Máximo	21	

Fuente: Instrumento de recolección de datos

Figura N° 5

Resultados de la dimensión 4: Dimensión tutorial del diseño y uso de plataforma virtual de los estudiantes de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019



Interpretación

En la tabla N° 6 se muestran los valores obtenidos como resultado del recojo de información sobre la variable diseño y uso de plataforma virtual de los estudiantes de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019.

Es de verse los resultados, las cifras siguientes: 22 estudiantes que representan el 37% de participantes de la muestra de investigación, se encuentran en la categoría bajo, correspondiente a la dimensión tutorial; 17 estudiantes que representan el 28% de participantes de la muestra de investigación, se encuentran en la categoría medio, correspondiente a la dimensión tutorial y 21 estudiantes que representan el 35% de participantes de la muestra de investigación, se encuentran en la categoría alto, en la dimensión tutorial.

Siendo la media aritmética de 9.50 puntos que ubica a la dimensión comunicativa en la categoría medio.

B. Resultados obtenidos de la correlación entre las variables de estudio

Tabla 8

Correlación entre las dimensiones de diseño y uso de plataforma virtual y aprendizaje de informática educativa

VARIABLE Y: APRENDIZAJE DE INFORMÁTICA EDUCATIVA	
D1: Dimensión Informativa	Coefficiente de correlación de Pearson $r= 0.664$
D2: Dimensión Practica	Coefficiente de correlación de Pearson $r= 0.693$
D3: Dimensión Comunicativa	Coefficiente de correlación de Pearson $r= 0.661$
D4: Dimensión Tutorial	Coefficiente de correlación de Pearson $r= 0.748$
VARIABLE X: DISEÑO Y USO DE PLATAFORMA VIRTUAL	

Interpretación

En la tabla N° 08 se observan los valores sobre el coeficiente de correlación de Pearson entre las dimensiones de la variable X (diseño y uso de plataforma virtual) y la variable Y (aprendizaje de informática educativa).

El coeficiente de correlación de Pearson entre Dimensión Informativa y aprendizaje de informática educativa es 0.664

El coeficiente de correlación de Pearson entre Dimensión Practica y aprendizaje de informática educativa es 0.693

El coeficiente de correlación de Pearson entre Dimensión Comunicativa y aprendizaje de informática educativa es 0.661

El coeficiente de correlación de Pearson entre Dimensión Tutorial y aprendizaje de informática educativa es 0.748

Los valores obtenidos demuestran la correlación positiva entre las variables de estudio: diseño y uso de plataforma virtual y aprendizaje de informática educativa siendo el valor de correlación de Pearson obtenido de 0.879

IV. DISCUSIÓN.

Los resultados del presente estudio determinan que si existe relación positiva entre las variables de estudio, diseño u uso de plataforma virtual y el aprendizaje de informática educativa en estudiantes de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica”, siendo el valor obtenido 0.879, para lo cual realizaremos la contrastación con estudios previos, cuyos valores obtenidos en sus respectivas investigaciones, nos muestran hallazgos con el presente estudio:

Arquiola L. (2021). En su indagación sobre el uso de herramientas tecnológicas, como plataformas virtuales, incorporadas en tabletas ambas útiles como recurso educativo, la finalidad del presente estudio fue orientar a los docentes en España sobre como el uso de plataformas virtuales incorporadas en tabletas despierta la motivación en los estudiantes, ya que los recursos educativos tradicionales, muchas veces contribuyen al rechazo de algunas materias de estudio, investigación de enfoque cuantitativo, cuasiexperimental, se hicieron pre y postest, la intervención intermedia a la aplicación de los instrumentos fueron: Adecuaciones curriculares y de contenidos, sin perder de vista la necesidad educativa y la utilidad de la herramienta tecnológica, es decir articulando ambos factores, un plan de ejecución metodológico y se implementaron acciones para la evaluación escolar, haciendo uso de estos dispositivos móviles. Finalmente se concluye afirmando que hay una necesidad de incorporar la tecnología en el campo educativo, motiva a los estudiantes, provee tanto al docente como al alumno de una serie de recursos, lo cual dinamizaría el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Mero, J. (2021). Realizó un estudio donde asoció, los recursos digitales usuales en la labor educativa y los logros de aprendizaje de alumnos de IIEE de Ecuador, el presente estudio fue orientado en la búsqueda de la correlación entre las herramientas digitales que generalmente son más usuales entre los docentes y la efectividad que tienen estos en los resultados de la acción pedagógica, indagación cuantitativa, bibliográfica, método

inductivo, en el recojo de información se usaron fichas bibliográficas para la recolección de fuentes teóricas, de la misma manera se aplicó una encuesta a 17 docentes, de la aplicación de los instrumentos se obtuvieron valores importantes, el 53% de docentes que participaron de la encuesta manifestaron tener como recursos disponibles para su actividad escolar los recursos digitales y el 43% de docentes manifiestan que no usan herramientas digitales y que generalmente usan en sus actividades académicas recursos escolares convencionales, de estos resultados e información obtenida concluimos que en el contexto de pandemia se originó una crisis en el sistema escolar, trayendo como consecuencia las actividades escolares virtuales, que además se daba muy limitada, por problemas de acceso a la tecnología, la saturación o falta de conectividad, entre otros, pero que aun así se tenía que dar continuidad al servicio educativo con lo cual los docentes muestra de su creatividad, usaron diversas herramientas como videos, grupos WhatsApp, zoom, meet, entre otros. Siempre en la búsqueda de lograr los propósitos propuestos en sus actividades virtuales y por ende el logro de competencias y capacidades.

Luna, J. R. (2022). En su estudio sobre los juegos lógicos, para desarrollar pensamiento crítico desde una plataforma digital, en estudiantes de Cutervo, este estudio estuvo orientado hacia la propuesta de incorporar recursos tecnológicos, herramientas lúdicas, con la finalidad de promover en los estudiantes pensamiento lógico y crítico, esta indagación cuantitativa, básica, de diseño correlacional, en tiempo prospectivo, transversales, descriptivo, participaron en esta indagación 69 estudiantes de la educación primaria como población, siendo la muestra igual 44 estudiantes, la técnica para la recogida de datos fue la encuesta, se aplicó un instrumento que contenía 33 reactivos, del recojo de datos se obtuvieron los siguientes valores, el 52,3% de los estudiantes integrantes de la muestra, son hábiles con el uso de plataformas virtuales y conocen el manejo de los juegos que se encuentran en el espacio tecnológico, mientras que el 31,8% de estudiantes de manera regular tiene el manejo de la herramienta tecnológica así como de los juegos incorporados en el espacio digital, también se indago sobre cuál es la percepción del uso de recursos tecnológicos en las actividades escolares y el 90% manifestó estar de acuerdo y considerar adecuada y pertinente su incorporación al servicio educativo.

Matienzo, R. (2020). Aporta sobre cómo ha evolucionado el conocimiento sobre el aprendizaje significativo, y como este enfoque puede ser aplicado a la educación superior, este estudio pretende orientar la formación del profesorado hacia la búsqueda del aprendizaje efectivo y significativo en estudiantes, es decir empoderarse tanto de lo cognitivo como de la práctica, en este caso de estrategias que busquen este resultado en la acción docente, esta investigación cuantitativa, de revisión bibliográfica, se aplicó la técnica encuesta, se construyeron 3 instrumentos de la recogida de información, 01 cuestionario dirigido a los estudiantes, 02 cuestionarios dirigidos a los docentes, de los cuales 01 de ellos con información general sobre ellos, y el segundo referido a su perfil profesional, estos cuestionarios fueron enviados a través de formularios Google, participaron de este estudio 241 personas entre estudiantes y docentes, de la aplicación de los instrumentos se obtuvieron los siguientes valores, el 66,5% de docentes son mujeres, cuyas edades fluctúan entre 40 y 50 años de edad, donde el 32,9% manifiesta tener un posgrado, donde el 71,5% provienen de instituciones públicas. Se puede concluir que, si bien los docentes de educación apuntan con sus enseñanzas a lograr aprendizajes significativos, los resultados generalmente son adversos a este propósito, debido a que no existe el empoderamiento de los aspectos teóricos sobre esta condición del aprendizaje.

Blanc, M., & Pais, E. (2021). En su estudio donde correlaciona el estar bien emocionalmente y lo logrado en el aprendizaje, teniendo como referencia la pandemia por el COVID-19, la indagación estuvo orientada a conocer sus estados emocionales y como estos influían en los logros de su aprendizaje, teniendo en cuenta además que por tiempo de pandemia la educación era remota y que las tics era los recursos más pertinentes en esta educación virtual, la investigación se realizó en una institución educativa de Lima, la indagación cuantitativa, exploratoria, descriptiva, participaron de este estudio 130 estudiantes, de los cuales 52 eran varones y 78 eran mujeres, la técnica aplicada en este estudio fue la encuesta, el cuestionario para el recojo de datos fue estructurado, para la primera variable fue el test de Bar-on y para la segunda variable, se aplicó un instrumento con 14 reactivos o ítems, producto de la aplicación de los instrumentos se obtuvo que el 51% de mujeres son moderadas en la interacción online y que el 58% de varones reflejan las mismas características que estas chicas, moderado

bajo en el relacionamiento online, el estudio concluye afirmando que la mayoría de varones y mujeres presentan bienestar emocional, moderado bajo.

V. CONCLUSIONES.

1. De los resultados obtenidos en este estudio podemos concluir determinando que existe correlación positiva de Pearson entre diseño u uso de plataforma virtual y el aprendizaje de informática educativa en estudiantes de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica, siendo el resultado de esta correlación de 0.879, con lo cual podemos decir que a un buen diseño y uso adecuado de plataforma virtual le corresponde un nivel optimo de aprendizaje de la informática educativa. (Tabla 08).
2. Se pudo determinar también la correlación de Pearson entre la dimensión informativa del uso de plataforma virtual y la variable informática educativa en estudiantes de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica, como se muestra en la tabla 08, con un valor de $r= 0,664$, lo cual se puede interpretar como relación positiva y significativa, donde a mejor manejo del recurso informativo en el uso de plataforma virtual le corresponde un mejor aprendizaje en informática educativa.
3. Así mismo se determinó que existe correlación de Pearson entre la dimensión practica del uso de plataforma virtual y la variable informática educativa en estudiantes de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica, como se muestra en la tabla 08, con un valor de $r= 0.693$, lo cual se puede interpretar como relación positiva y significativa, donde a mejor manejo practico en el uso de plataforma virtual le corresponde un mejor aprendizaje en informática educativa.
4. Se pudo determinar también la correlación de Pearson entre la dimensión comunicativa del uso de plataforma virtual y la variable informática educativa en estudiantes de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica, como se muestra en la tabla 08, con un valor de $r= 0.661$, lo cual se puede interpretar como relación positiva y significativa, donde a mejor manejo del recurso comunicativo en el uso de plataforma virtual le corresponde un mejor aprendizaje en informática educativa.

5. Se pudo determinar también la correlación de Pearson entre la dimensión tutorial del uso de plataforma virtual y la variable informática educativa en estudiantes de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica, como se muestra en la tabla 08, con un valor de $r= 0.748$, lo cual se puede interpretar como relación positiva y significativa, donde a mejor manejo del recurso tutorial en el uso de plataforma virtual le corresponde un mejor aprendizaje en informática educativa.

VI. RECOMENDACIONES.

1. Se recomienda que se incorpore en la labor formativa que realizan los docentes de la escuela profesional de educación primaria de la universidad San Luis Gonzaga de Ica, recursos tecnológicos, entre ellos las plataformas virtuales, ya que en el aprendizaje de los estudiantes resulta ser eficaz.
2. Se recomienda usar los recursos informativos de la plataforma virtual, ya que haciendo uso de estos recursos los estudiantes van a contar con diversidad de información, lo cual permitirá disponer de mas cantidad de recursos y mejorar sus aprendizajes en la informática educativa.
3. Se recomienda realizar las actividades prácticas de la plataforma virtual, ya que haciendo uso de estos recursos los estudiantes van a participar de las actividades propuestas en la plataforma virtual, lo cual permitirá tener mejor manejo de las actividades propuestas y mejorar sus aprendizajes en la informática educativa.
4. Se recomienda realizar las herramientas para establecer la comunicación y orientación en la plataforma virtual, ya que haciendo uso de estos recursos los estudiantes van a participar de las actividades propuestas en la plataforma virtual, tendrán las orientaciones pertinentes, lo cual permitirá tener mejor manejo de como comunicar a los usuarios lo cual también contribuye a la mejora sus aprendizajes en la informática educativa.
5. Se recomienda usar los tutoriales que se encuentran disponibles en la plataforma virtual, ya que haciendo uso de estos recursos los estudiantes van a poder fortalecer en el uso del recurso digital, lo cual permitirá tener mejor dominio de la plataforma y mejorar sus aprendizajes en la informática educativa.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

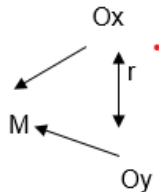
- Adell, J., Castelled, J. M., y Pascual, J. (2004). Selección de un entorno virtual de enseñanza/aprendizaje de código fuente abierto para la Universitat Jaume I. Centro de Educación y Nuevas Tecnologías de la UJI. España.
- Alvarez, E. (2018). La plataforma Moodle en el aprendizaje de la asignatura de Informática en estudiantes de la escuela universitaria de educación a distancia de la Universidad Nacional Federico Villarreal - año 2015. Tesis para optar por el grado de Maestro en Docencia Universitaria. Lima, Perú.
- Area, M., y Adell, J. (2009). E-Learning: Enseñar y Aprender en Espacios Virtuales. En La formación del profesorado en la era de Internet (pp. 391-424). Malaga, España: Tecnología Educativa.
- Arias, J., Villasís, M., y Miranda, M. (2016). Metodología de la investigación. El protocolo de investigación III: la población de estudio. Revista Alergia México, 201-206.
- Arquiola Lis, P. (2021). Tablet as digital tools as educational tools (Doctoral dissertation). <https://riunet.upv.es/handle/10251/178460>
- Blanc, M. A., & Pais, E. B. (2021). Bienestar emocional y aprendizaje significativo a través de las TIC en tiempos de pandemia. Revista Ciencia UNEMI, 14(36), 21-33. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8375193>
- Boneu, J. M. (2007). Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento.
- Callejas, A., Vicente Salido, J., y Jerez, Ó. (2016). Competencia digital y tratamiento de la información Aprender en el siglo XXI. Cuenca, España: Universidad de Castilla.

- Cámara, P. (2006). El uso de una plataforma virtual como recurso didáctico en la asignatura de Filosofía. España: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Cardona, G. (2002). Tendencias educativas para el siglo XXI Educación virtual, online y @learning Elementos para la discusión. Edutec.
- Carrasco, S. (2006). Metodología de la Investigación científica. Editorial San Marcos.
- Cabrera, L. (2020). Efectos del coronavirus en el sistema de enseñanza: aumenta la desigualdad de oportunidades educativas en España. Revista de Sociología de la Educación-RASE, 13(2) (Especial, COVID-19), 114-139. doi: 10.7203/RASE.13.2.17125
- CEPAL-UNESCO. (2020). La educación en tiempos de la pandemia de Covid-19. Santiago de Chile:CEPAL-UNESCO.
https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45904/1/S2000510_es.pdf.
- Chrobak, R. (2017). El aprendizaje significativo para fomentar el pensamiento crítico. Archivos de Ciencias de la Educación. 11(12). <https://doi.org/10.24215/23468866e031>.
- Espinel, B. I., García, M. L. S., Castro, I. J. M., & Moscoso, C. P. (2019). El auge del aprendizaje universitario ubicuo. Uso de las tabletas en la apropiación del conocimiento Educativo Siglo XXI, 37(2 Jul-Oct), 183-204. DOI: <https://doi.org/10.6018/educatio.387071>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación (6a. ed. --.). México D.F.: McGraw-Hill.
- Luna Guevara, J. R. (2022). Juegos mentales de las tabletas para el desarrollo del pensamiento lógico en estudiantes del quinto ciclo-Red Educativa Rural-Fernando Belaunde Terry-Cutervo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/79902>
- Luz, A. V. (2022). Impacto del uso de tabletas en la práctica docente de la UGEL Surcubamba en el año 2021. http://www.repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/3561/T037_10370200_M.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Matienzo, R. (2020). Evolución de la teoría del aprendizaje significativo y su aplicación en la educación superior. *Dialektika: Revista De Investigación Filosófica Y Teoría Social*, 2(3), 17-26. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6985274>
- Mero-Ponce, J. (2021). Herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo en los estudiantes. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 712-724. <https://www.dominiodelasciencias.com/>
- Moreira, M. (2017). Aprendizaje significativo como un referente para la organización de la enseñanza. *Archivos De Ciencias De La Educación*, 11(12) doi: <http://dx.doi.org/10.24215/23468866e029>.
- Núñez, J. (2018). Enseñanza de la física desde la perspectiva del aprendizaje significativo en estudiantes de ingenierías. *Revista De Ingeniería, Matemáticas y Ciencias De La Información*, 5(10) doi: <http://dx.doi.org/10.21017/rimci.2018.v5.n10.a50>
- Oliveros, J., Fuertes, L. y Silva, C. (2018). La educación virtual como herramienta de apoyo en la educación presencial. *Documentos De Trabajo ECACEN*, (1). doi: 10.22490/ecacen.2559
- Porlán, R. (2020). El cambio de la enseñanza y el aprendizaje en tiempos de pandemia. *Revista de educación ambiental y sostenibilidad*, 2(1), 1502. doi:10.25267/Reveducambientsostenibilidad. 2020.v2i1.1502.
- Rey Muñoz, A. I., Arija Martín, I., Escudero Portugués, R., Salazar Hijosa, R., & De Cara Molina, A. (2021). Uso de la tableta digital como apoyo en la docencia on-line o clase invertida en contenidos de Nutrición y Alimentación Animal del grado en Veterinaria y Ciencia y Tecnología de Alimentos. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/66007/>
- UNESCO. (2020). Education: From disruption to recovery. Recuperado de <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse>
- UNESCO. (2020a). *Education in the time of COVID-19*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374075_eng

VIII. ANEXOS.

ANEXO 01: Matriz de consistencia

PROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN	METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN
<p>PROBLEMA GENERAL ¿Qué relación existe entre el diseño de plataforma virtual y el aprendizaje de la asignatura de informática educativa de los estudiantes de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019?</p> <p>PROBLEMAS ESPECIFICOS</p> <p>-¿Qué relación existe entre la dimensión informativa de la plataforma virtual y el aprendizaje de la asignatura de informática educativa de los estudiantes de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019?</p> <p>-¿Qué relación existe entre la dimensión practica de la plataforma virtual y el aprendizaje de la asignatura de informática educativa de los estudiantes de la mención de</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar la relación que existe entre el diseño de plataforma virtual y el aprendizaje de la asignatura de informática educativa de los estudiantes de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019</p> <p>OBJETIVOS ESPECIFICOS</p> <p>- Determinar la relación que existe entre la dimensión informativa de la plataforma virtual y el aprendizaje de la asignatura de informática educativa de los estudiantes de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019</p> <p>- Determinar la relación que existe entre la dimensión practica de la plataforma virtual y el aprendizaje de la asignatura de informática educativa de los estudiantes de la</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL Existe relación positiva entre el diseño de plataforma virtual y el aprendizaje de la asignatura de informática educativa de los estudiantes de la mención de educación primaria de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019</p> <p>HIPÓTESIS ESPECIFICAS</p> <p>- Existe relación positiva entre la dimensión informativa de la plataforma virtual y el aprendizaje de la asignatura de informática educativa de los estudiantes de la mención de educación primaria de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019</p> <p>- Existe relación positiva entre la dimensión practica de la plataforma</p>	<p>Para el presente estudio, se aplicó el enfoque cuantitativo, el diseño de esta investigación es:</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><u>Donde:</u></p> <p>M: representa la muestra de estudio.</p> <p>Ox: observación realizada a la variable: Plataformas virtuales</p> <p>Oy: observación realizada a la variable: Aprendizaje de la informática educativa</p> <p>r: coeficiente de relación</p>

<p>educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019?</p> <p>-¿Qué relación existe entre la dimensión comunicativa de la plataforma virtual y el aprendizaje de la asignatura de informática educativa de los estudiantes de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019?</p> <p>-¿Qué relación existe entre la dimensión tutorial de la plataforma virtual y el aprendizaje de la asignatura de informática educativa de los estudiantes de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019?</p>	<p>mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019</p> <p>- Determinar la relación que existe entre la dimensión comunicativa de la plataforma virtual y el aprendizaje de la asignatura de informática educativa de los estudiantes de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019</p> <p>- Determinar la relación que existe entre la dimensión tutorial de la plataforma virtual y el aprendizaje de la asignatura de informática educativa de los estudiantes de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019</p>	<p>virtual y el aprendizaje de la asignatura de informática educativa de los estudiantes de la mención de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019</p> <p>- Existe relación positiva entre la dimensión comunicativa de la plataforma virtual y el aprendizaje de la asignatura de informática educativa de los estudiantes de la mención de educación primaria la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019</p> <p>- Existe relación positiva entre la dimensión tutorial de la plataforma virtual y el aprendizaje de la asignatura de informática educativa de los estudiantes de la mención de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019</p>	
---	---	---	--

ANEXO 02: Matriz de operacionalización

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de Medición
Plataformas virtuales	Según (Díaz 2009, citado en Huamán 2018), una plataforma virtual, es un entorno informático en el que se tienen distintas herramientas categorizadas y mejoradas para fines docentes y estudiantiles. Su objetivo es brindar un entorno que permita la elaboración y administración de cursos en internet sin necesidad de tener grandes conocimientos de informática.	Las plataformas virtuales se medirán haciendo uso del cuestionario de plataformas virtuales el cual está conformado por 18 ítems y consta de 3 dimensiones: instrumentalización de aplicaciones informáticas, gestión de información hipertextual y multimedia e intercambio de ideas y experiencias.	D1: Dimensión informativa D2: Dimensión práctica D3: Dimensión comunicativa D4: Dimensión tutorial	Interacción de multimedia	1,2	Ordinal
				Acceso y distribución de información	3,4,5,6	
				Comunicación e información	7,8	
				Comunicación síncrona	9	
				Trabajo colaborativo	10	
				Uso de plataformas cooperativas	11,12,13	
				Interacción e intercambio	14,15	
				Recepción de contenidos	16	

				Diseño y participación	17,18	
--	--	--	--	------------------------	-------	--

Anexo 3. Instrumentos de recolección de datos

CUESTIONARIO SOBRE PLATAFORMAS VIRTUALES

Estimad(a) estudiante: Le saludo afectuosamente y a la vez solicito su apoyo con el llenado del siguiente cuestionario que ayudará a recopilar información para el trabajo de investigación titulado: Diseño de plataforma virtual y el aprendizaje de la asignatura de informática educativa de los estudiantes de la mención de educación primaria de la facultad de educación de la universidad nacional “San Luis Gonzaga” de Ica” – 2019

Instrucciones: El cuestionario consta de 18 ítems, es anónimo y por ende sus respuestas son confidenciales, se le agradece ser muy sincero. Marque con un aspa (X) la alternativa que consideremos conveniente en base a la siguiente escala:

Nunca (1), Casi nunca (2), A veces (3), Casi siempre (4) y Siempre (5).

N°	ÍTE M	VALORACION				
		1	2	3	4	5
1	Con qué frecuencia utilizas herramientas virtuales como Google Drive, Canvas, Prezi, Camtasia u otra herramienta para realizar tus trabajos académicos (informes, organizadores visuales, presentaciones, esquemas).					
2	Con qué frecuencia utilizas WhatsApp, Facebook Messenger o Telegram para hacer consultas a tus docentes.					
3	El uso de las herramientas virtuales te motiva para desarrollar tus actividades académicas.					
4	Te resulta fácil utilizar las herramientas virtuales para fortalecer tus conocimientos en tu proceso de aprendizaje.					
5	Creas que la plataforma o aula virtual muestra los contenidos del curso de manera organizada y fácil de manejar.					
6	Te resulta fácil localizar información a través de diferentes buscadores, bases de datos, bibliotecas y repositorios disponibles en internet para el desarrollo de tus actividades.					
7	Consideras que el conocimiento y manejo de las plataformas virtuales te permiten mejorar tu aprendizaje.					
8	Te actualizas sobre el uso de plataformas virtuales para desarrollar mayores habilidades tecnológicas.					
9	Consideras que la interacción a través de las plataformas de videoconferencia (Zoom, Google Meet, Blackboard, Microsoft Teams, etc.) facilita el aprendizaje del contenido del curso.					

10	Compartes con tus compañeros información de interés, utilizando diversas herramientas virtuales para apoyarse en la construcción de sus aprendizajes.					
11	Durante tus clases, el docente usa otras plataformas (YouTube, Kahoot, Socrative, Wordwall, Genially, etc.) como recurso pedagógico para hacer más interactiva la sesión.					
12	Consideras que la plataforma virtual que utilizas contiene la información necesaria para lograr un buen aprendizaje.					
13	El uso de plataformas virtuales con contenido multimedia, simplifica la comprensión de textos y ayuda como herramienta académica.					
14	El contacto por correo electrónico, chat o redes sociales con los docentes y compañeros te facilita hacer consultas y aclarar dudas.					
15	Consideras que las plataformas virtuales son de gran ayuda para realizar actividades que favorezcan el aprendizaje en grupo.					
16	Creas que son de gran ayuda que las sesiones de clase sean grabadas para luego visualizarlas y poder reforzar el contenido desarrollado.					
17	Consideras que los foros constituyen un medio de comunicación que puede contribuir al proceso de tu aprendizaje.					
18	Consideras que las plataformas virtuales de preguntas y respuestas ayudan a medir tus conocimientos sobre los contenidos de una clase.					

ANEXO 4: CERTIFICADOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
01	Con qué frecuencia utilizas herramientas virtuales como Google Drive,Canvas, Prezi, Camtasia u otra herramienta para realizar tus trabajos académicos (informes, organizadores visuales, presentaciones,esquemas).	X		X		X		
02	Con qué frecuencia utilizas WhatsApp, Facebook Messenger o Telegram para hacer consultas a tus docentes.	X		X		X		
03	El uso de las herramientas virtuales te motiva para desarrollar tus actividades académicas.	X		X		X		
04	Te resulta fácil utilizar las herramientas virtuales para fortalecer tus conocimientos en tu proceso de aprendizaje.	X		X		X		
05	Crees que la plataforma o aula virtual muestra los contenidos del curso de manera organizada y fácil de manejar.	X		X		X		
06	Te resulta fácil localizar información a través de diferentes buscadores, bases de datos, bibliotecas y repositorios disponibles En internet para el desarrollo de tus actividades.	X		X		X		
07	Consideras que el conocimiento y manejo de las plataformas virtuales te permiten mejorar tu aprendizaje.	X		X		X		
08	Te actualizas sobre el uso de plataformas virtuales para desarrollar mayores habilidades tecnológicas.	X		X		X		
09	Consideras que la interacción a través de las plataformas de videoconferencia (Zoom, Google Meet, Blackboard, Microsoft Teams,etc.) facilita el aprendizaje del contenido del curso.	X		X		X		
10	Compartes con tus compañeros información de interés, utilizando diversas herramientas virtuales para apoyarse en la construcción desus aprendizajes.	X		X		X		
11	Durante tus clases, el docente usa otras plataformas	X		X		X		

	(YouTube, Kahoot, Socrative, Wordwall, Genially, etc.) como recurso pedagógico para hacer más interactiva la sesión.						
12	Consideras que la plataforma virtual que utilizas contiene la información necesaria para lograr un buen aprendizaje.	X		X		X	
13	El uso de plataformas virtuales con contenido multimedia, simplifica la comprensión de textos y ayuda como herramienta académica.	X		X		X	
14	El contacto por correo electrónico, chat o redes sociales con los docentes y compañeros te facilita hacer consultas y aclarar dudas.	X		X		X	
15	Consideras que las plataformas virtuales son de gran ayuda para realizar actividades que favorezcan el aprendizaje en grupo.	X		X		X	
16	Crees que son de gran ayuda que las sesiones de clase sean grabadas para luego visualizarlas y poder reforzar el contenido desarrollado.	X		X		X	
17	Consideras que los foros constituyen un medio de comunicación que puede contribuir al proceso de tu aprendizaje.	X		X		X	
18	Consideras que las plataformas virtuales de preguntas y respuestas ayudan a medir tus conocimientos sobre los contenidos de una clase.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay SUFICIENCIA, permiten medir sus Dimensiones

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador: Mg^o Ana María Carrasco Bendezú

DNI: 21486660

Especialidad del validador: DOCTORA EN ADMINISTRACION DE LA EDUCACION

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
01	Con qué frecuencia utilizas herramientas virtuales como Google Drive,Canvas, Prezi, Camtasia u otra herramienta para realizar tus trabajos académicos (informes, organizadores visuales, presentaciones,esquemas).	X		X		X		
02	Con qué frecuencia utilizas WhatsApp, Facebook Messenger o Telegram para hacer consultas a tus docentes.	X		X		X		
03	El uso de las herramientas virtuales te motiva para desarrollar tus actividades académicas.	X		X		X		
04	Te resulta fácil utilizar las herramientas virtuales para fortalecer tus conocimientos en tu proceso de aprendizaje.	X		X		X		
05	Crees que la plataforma o aula virtual muestra los contenidos del curso de manera organizada y fácil de manejar.	X		X		X		
06	Te resulta fácil localizar información a través de diferentes buscadores, bases de datos, bibliotecas y repositorios disponibles En internet para el desarrollo de tus actividades.	X		X		X		
07	Consideras que el conocimiento y manejo de las plataformas virtuales te permiten mejorar tu aprendizaje.	X		X		X		
08	Te actualizas sobre el uso de plataformas virtuales para desarrollar mayores habilidades tecnológicas.	X		X		X		
09	Consideras que la interacción a través de las plataformas de videoconferencia (Zoom, Google Meet, Blackboard, Microsoft Teams,etc.) facilita el aprendizaje del contenido del curso.	X		X		X		
10	Compartes con tus compañeros información de interés, utilizando diversas herramientas virtuales para apoyarse en la construcción desus aprendizajes.	X		X		X		
11	Durante tus clases, el docente usa otras plataformas (YouTube, Kahoot, Socrative, Wordwall, Genially, etc.) como	X		X		X		

	recurso pedagógicopara hacer más interactiva la sesión.						
12	Consideras que la plataforma virtual que utilizas contiene la información necesaria para lograr un buen aprendizaje.	X		X		X	
13	El uso de plataformas virtuales con contenido multimedia, simplifica la comprensión de textos y ayuda como herramienta académica.	X		X		X	
14	El contacto por correo electrónico, chat o redes sociales con los docentes y compañeros te facilita hacer consultas y aclarar dudas.	X		X		X	
15	Consideras que las plataformas virtuales son de gran ayuda para realizar actividades que favorezcan el aprendizaje en grupo.	X		X		X	
16	Crees que son de gran ayuda que las sesiones de clase sean grabadas para luego visualizarlas y poder reforzar el contenido desarrollado.	X		X		X	
17	Consideras que los foros constituyen un medio de comunicación que puede contribuir al proceso de tu aprendizaje.	X		X		X	
18	Consideras que las plataformas virtuales de preguntas y respuestas ayudan a medir tus conocimientos sobre los contenidos de una clase.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay SUFICIENCIA, permiten medir sus Dimensiones

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: ...Dr. Julio Cesar Quispe Calderón DNI:21525996

¹**Pertinencia:**El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo



Firma del Experto Informante.

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
01	Con qué frecuencia utilizas herramientas virtuales como Google Drive,Canvas, Prezi, Camtasia u otra herramienta para realizar tus trabajos académicos (informes, organizadores visuales, presentaciones,esquemas).	X		X		X		
02	Con qué frecuencia utilizas WhatsApp, Facebook Messenger o Telegram para hacer consultas a tus docentes.	X		X		X		
03	El uso de las herramientas virtuales te motiva para desarrollar tus actividades académicas.	X		X		X		
04	Te resulta fácil utilizar las herramientas virtuales para fortalecer tus conocimientos en tu proceso de aprendizaje.	X		X		X		
05	Crees que la plataforma o aula virtual muestra los contenidos del curso de manera organizada y fácil de manejar.	X		X		X		
06	Te resulta fácil localizar información a través de diferentes buscadores, bases de datos, bibliotecas y repositorios disponibles En internet para el desarrollo de tus actividades.	X		X		X		
07	Consideras que el conocimiento y manejo de las plataformas virtuales te permiten mejorar tu aprendizaje.	X		X		X		
08	Te actualizas sobre el uso de plataformas virtuales para desarrollar mayores habilidades tecnológicas.	X		X		X		
09	Consideras que la interacción a través de las plataformas de videoconferencia (Zoom, Google Meet, Blackboard, Microsoft Teams,etc.) facilita el aprendizaje del contenido del curso.	X		X		X		
10	Compartes con tus compañeros información de interés, utilizando diversas herramientas virtuales para apoyarse en la construcción desus aprendizajes.	X		X		X		
11	Durante tus clases, el docente usa otras plataformas (YouTube, Kahoot, Socrative, Wordwall, Genially, etc.) como recurso pedagógicopara hacer más interactiva la sesión.	X		X		X		
12	Consideras que la plataforma virtual que utilizas contiene	X		X		X		

	la información necesaria para lograr un buen aprendizaje.						
13	El uso de plataformas virtuales con contenido multimedia, simplifica la comprensión de textos y ayuda como herramienta académica.	X		X		X	
14	El contacto por correo electrónico, chat o redes sociales con los docentes y compañeros te facilita hacer consultas y aclarar dudas.	X		X		X	
15	Consideras que las plataformas virtuales son de gran ayuda para realizar actividades que favorezcan el aprendizaje en grupo.	X		X		X	
16	Crees que son de gran ayuda que las sesiones de clase sean grabadas para luego visualizarlas y poder reforzar el contenido desarrollado.	X		X		X	
17	Consideras que los foros constituyen un medio de comunicación que puede contribuir al proceso de tu aprendizaje.	X		X		X	
18	Consideras que las plataformas virtuales de preguntas y respuestas ayudan a medir tus conocimientos sobre los contenidos de una clase.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay SUFICIENCIA, permiten medir sus Dimensiones

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: ...Dr. Fredy Alberto Hernández Hernández DNI:21521262

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Firma del Experto Informante.

ANEXO 5: CALIFICACIONES DE LOS ESTUDIANTES

PAR TICI PAN TES	Fundamentos de BD	Redes II	S.O II	Cableado Estructurado II	Sistemas de protección Eléctrica.	Seminario de comp. Practica	Promedio
1	5.7	5	5.1	5.1	2	6.6	4.4
2	10.2	10.6	10.4	10.2	10.2	4.8	9.4
3	10.9	9.2	11.7	11.2	10.5	13.4	11.6
4	11.3	11.7	11.5	11.2	12.2	13.4	11.9
5	12	12.1	12.9	12.1	12.1	12.4	12.3
6	12.6	8.2	12.6	12.8	12.9	13.6	12.9
7	13	11.5	12.7	13.2	13.4	13.2	13.1
8	12.8	13.6	13.3	13	13.2	12.9	13.1
9	12.3	8.5	12.4	12.7	13	16.5	13.3
10	13	13.3	12.9	13.2	13.3	14.2	13.3
11	12.9	8.5	13.3	13.4	13.4	13.4	13.4
12	12.4	5.8	12.8	13	13.4	15.8	13.4
13	13.3	13.8	13.7	13.5	13.7	14.1	13.7
14	14.1	14.3	13.9	11.4	14.3	14.1	13.7
15	13.1	16.5	12.8	13.3	13.9	16	13.8
16	13.7	14.1	13.8	14	14.1	13.3	13.8
17	13.6	13.5	13.5	13.1	13.3	16	13.8
18	14.1	10.5	13.7	14.7	13.7	13	13.9
19	14.1	11.5	14.3	14	14.2	13.2	14.0
20	13.2	13.5	13.9	14.1	14.6	14.8	14.0
21	13.6	13.3	14	13.1	13.3	17.1	14.1
22	14.4	15.2	14.3	14.4	14.6	13.1	14.2
23	13.1	12.5	13.8	14.4	13.8	16	14.2
24	14.6	16.5	14.2	15.4	16.1	12	14.4
25	13.2	15.6	14	13.9	14.3	17	14.4
26	13.7	14.7	13.9	13.9	13.9	17	14.5
27	5.7	5	5.1	5.1	2	6.6	4.4
28	10.2	10.6	10.4	10.2	10.2	4.8	9.4
29	10.9	9.2	11.7	11.2	10.5	13.4	11.6
30	11.3	11.7	11.5	11.2	12.2	13.4	11.9
31	12	12.1	12.9	12.1	12.1	12.4	12.3
32	12.6	8.2	12.6	12.8	12.9	13.6	12.9
33	13	11.5	12.7	13.2	13.4	13.2	13.1

34	12.8	13.6	13.3	13	13.2	12.9	13.1
35	12.3	8.5	12.4	12.7	13	16.5	13.3
36	13	13.3	12.9	13.2	13.3	14.2	13.3
37	12.9	8.5	13.3	13.4	13.4	13.4	13.4
38	12.4	5.8	12.8	13	13.4	15.8	13.4
39	13.1	11	13.1	13.2	13.5	15	13.5
40	13.2	13.8	14	13.7	13.6	13	13.6
41	12.9	15.8	14.2	13.7	13.5	13.3	13.6
42	13.5	13.7	13.7	13.6	14	12.8	13.6
43	12.8	10.2	13.5	13	13.3	14.9	13.6
44	12.7	13.1	13.5	13.2	13.6	15.4	13.6
45	12.8	13.4	13.2	13.5	13.8	15	13.6
46	13.4	13.5	13.7	13.7	13.9	13.8	13.7
47	13.3	13.8	13.7	13.5	13.7	14.1	13.7
48	14.1	14.3	13.9	11.4	14.3	14.1	13.7
49	13.1	16.5	12.8	13.3	13.9	16	13.8
50	13.7	14.1	13.8	14	14.1	13.3	13.8
51	13.6	13.5	13.5	13.1	13.3	16	13.8
52	14.1	10.5	13.7	14.7	13.7	13	13.9
53	14.1	11.5	14.3	14	14.2	13.2	14.0
54	13.2	13.5	13.9	14.1	14.6	14.8	14.0
55	13.6	13.3	14	13.1	13.3	17.1	14.1
56	14.4	15.2	14.3	14.4	14.6	13.1	14.2
57	13.1	12.5	13.8	14.4	13.8	16	14.2
58	14.6	16.5	14.2	15.4	16.1	12	14.4
59	13.2	15.6	14	13.9	14.3	17	14.4
60	13.7	14.7	13.9	13.9	13.9	17	14.5
