



Universidad Nacional
Federico Villarreal

VRIN | VICERRECTORADO
DE INVESTIGACIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

PLATAFORMAS VIRTUALES Y LAS COMPETENCIAS EN LA CARRERA DE
COMPUTACION E INFORMATICA EN LOS ESTUDIANTES DEL INSTITUTO
SUPERIOR TECNOLÓGICO DE CHANCAY - 2024

Línea de investigación:
Educación para la sociedad del conocimiento

Trabajo Académico para Optar el Título de Segunda Especialidad
Profesional en Informática Educativa y Nuevas Tecnologías

Autor

Cucho Vizarreta, Carlos Antonio

Asesor

Pérez Samanamud, Manuel Edwin

ORCID: 0000-0001-7240-0677

Jurado

Navarro, Quispe, Florbel Rodrigo

Vargas Diaz, Omar

Huamani Jordan, Olger

Lima - Perú

2025



22 % detectado como IA

El porcentaje indica la cantidad de texto calificado en la entrega que probablemente se generó usando IA.

Precaución: Se requiere revisión.

Es esencial comprender los límites de la detección de IA antes de la toma de decisiones acerca del trabajo del estudiante. Lo alentamos a obtener más información acerca de las funciones de detección de IA de Turnitin antes de usar la herramienta.

Aviso legal

Nuestra evaluación de escritura con IA está diseñada para ayudar a los educadores a identificar texto que podría haberse creado con una herramienta de IA generativa. Nuestra evaluación de escritura con IA puede no ser precisa en todos los casos (existe la posibilidad de identificar erróneamente texto humano como generado con IA y probablemente generado como texto creado por humanos), por lo que no debería usarse como la única prueba para tomar acciones adversas contra un estudiante. Se necesita mayor escrutinio y criterio humano junto con la aplicación de la organización de las políticas académicas específicas de la institución para determinar si se ha incurrido en alguna mala conducta académica.

Preguntas frecuentes

¿Cómo debería interpretar los falsos positivos y el porcentaje de escritura con IA de Turnitin?

El porcentaje mostrado en el informe de escritura con IA es la cantidad del texto calificado en la entrega que el modelo de detección de escritura con IA de Turnitin determina si un texto se generó probablemente con IA desde un modelo de lenguaje grande.

Los falsos positivos (que marcan incorrectamente alertas de texto escrito por humanos como generado con IA) son una posibilidad en los modelos de IA.

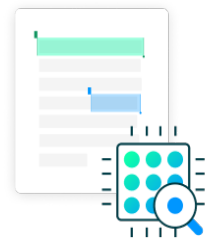
Los puntajes de detección de IA inferiores a 20 %, que no aparecen en informes, tienen una mayor probabilidad de falsos positivos. Para reducir la probabilidad de malinterpretación, no se atribuye ningún puntaje o resultado y se indican con un asterisco en el informe (*%).

El porcentaje de escritura de IA no debe ser el fundamento para determinar si ha ocurrido una mala conducta. El revisor/instructor debería usar el porcentaje como un medio para iniciar una conversación formativa con sus estudiantes y/o usarlo para examinar el ejercicio enviado según las políticas de la escuela.

¿Qué significa 'texto calificado'?

Nuestro modelo solo procesa el texto calificado en el formato de escritura de formato largo. La escritura de formato largo significa que los enunciados individuales en párrafos que constituyen una parte más grande del trabajo escrito, como un ensayo, una disertación, un artículo, etc. El texto calificado que se ha determinado que se generó probablemente con IA se resaltará en color cian en la entrega.

El texto no calificado, como viñetas, bibliografías comentadas, etc., no se procesará y puede crear disparidad entre los puntos destacados del envío y el porcentaje mostrado.





Universidad Nacional
Federico Villarreal

VRIN | VICERRECTORADO
DE INVESTIGACIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

PLATAFORMAS VIRTUALES Y LAS COMPETENCIAS EN LA CARRERA DE COMPUTACION E INFORMATICA EN LOS ESTUDIANTES DEL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO DE CHANCAY - 2024

Línea de Investigación
Educación para la Sociedad del Conocimiento

**Trabajo Académico para Optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en
Informática Educativa y Nuevas Tecnologías**

Autor

Cucho Vizarreta, Carlos Antonio

Asesor

Pérez Samanamud, Manuel Edwin
ORCID: 0000-0001-7240-0677

Jurado

Navarro, Quispe, Florbel Rodrigo
Vargas Diaz, Omar
Huamani Jordan, Olger

Lima – Perú
2025

Dedicatoria

A mi madre, con mucho amor y aprecio por sus sabias enseñanzas

A mi Familia, por su apoyo en cada etapa de mi formación profesional.

A mis docentes, por compartir sus conocimiento y experiencias

ÍNDICE

Resumen	vi
Abstract.....	vii
I. INTRODUCCIÓN	8
1.1. Descripción del problema.....	9
1.2. Antecedentes	12
1.3. Objetivos	18
1.3.1. Objetivo general	18
1.3.2. Objetivos específicos	18
1.4. Justificación	19
1.4.1. Justificación teórica.....	19
1.4.2. Justificación práctica.....	19
1.4.3. Justificación metodológica	20
1.5. Impactos esperados del trabajo académico	21
II. METODOLOGÍA	23
2.1 Variables: definición y operacionalización...+.....	23
2.2 Tipo de trabajo académico.....	26
2.3 Nivel	26
2.4 Diseño.....	26
2.5 Población y muestra.....	26
2.6 Procedimientos estadísticos.....	27
III. RESULTADOS	30
IV. CONCLUSIONES	36
V. RECOMENDACIONES	38
VI. REFERENCIAS	40
VII. ANEXOS	43

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.- Operacionalización de la variable: Plataformas virtuales.....	25
Tabla 2.- Población de estudio	27
Tabla 3.- Muestra de estudio	27
Tabla 4.- Validez de contenidos de instrumento sobre Plataformas Virtuales	29
Tabla 5.- Dimensión Informativa.....	30
Tabla 6.- Dimensión Praxica	32
Tabla 7.- Dimensión Comunicativa	33
Tabla 8 - Dimensión Tutorial y evaluativa	34

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.- Dimensión Informativa	31
Figura 2.- Dimensión Praxica	32
Figura 3.- Dimensión comunicativa	33
Figura 4.- Dimensión tutorial y evaluativa	38

RESUMEN

El trabajo de investigación se enmarcó en la categoría básica, en un enfoque de investigación descriptiva, con un diseño observacional y no experimental, en una muestra compuesta por 40 estudiantes. El objetivo del estudio fue identificar y analizar las características sobre el grado de utilización de las plataformas virtuales por parte de los estudiantes de Computación e Informática del Instituto Superior Tecnológico de Chancay, 2024. Se utilizó la encuesta como técnica de recolección de datos, para validar los instrumentos, se utilizó el criterio de expertos; los resultados indicaron que la mayoría de los estudiantes mostró un nivel de uso frecuente de las plataformas virtuales de casi siempre, es decir, que las dimensiones: informativa, Praxica, comunicativa-tutorial y evaluativa, obtuvieron un promedio de 2.76, ubicándose en el nivel de casi siempre. Las conclusiones sugieren que el uso de plataformas virtuales proporciona una percepción favorable para el fortalecimiento de las habilidades en computación e informática de los estudiantes. Por ende, se recomienda la difusión de esta herramienta virtual y la formación docente en el uso y aplicación de estas herramientas para potenciar la formación en computación e informática.

Palabras clave: plataformas virtuales, competencias, dimensiones, habilidades.

ABSTRACT

This research was framed within the basic category, using a descriptive research approach with an observational and non-experimental design. The sample consisted of 40 students. The objective of the study was to identify and analyze the characteristics of the degree of use of virtual platforms by Computer Science and Informatics students at the Chancay Higher Technological Institute in 2024. A survey was used as the data collection technique. Expert judgment was used to validate the instruments. The results indicated that the majority of students showed a "most always" level of frequent use of virtual platforms. Specifically, the informative, praxic, communicative-tutorial, and evaluative dimensions obtained an average of 2.76, placing them at the "most always" level. The conclusions suggest that the use of virtual platforms provides a favorable perception for strengthening students' computer and informatics skills. Therefore, the dissemination of this virtual tool and teacher training in its use and application are recommended to enhance computer and informatics education.

Keywords: virtual platforms, competencies, dimensions, skills

I. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación tiene como propósito analizar el impacto de las plataformas virtuales en el desarrollo de competencias en los estudiantes de la carrera de Computación e Informática del Instituto Superior Tecnológico de Chancay durante el año 2024. Las plataformas y otras herramientas educativas digitales han cobrado relevancia, especialmente a partir del 2020, debido a las medidas de confinamiento implementadas durante la crisis sanitaria. Las Plataformas virtuales destacan por su accesibilidad, interfaz intuitiva y carácter gratuito, lo que la convierte en un recurso valioso para el aprendizaje complementario.

Esta investigación se centrará en evaluar la utilidad de las plataformas virtuales en los estudiantes, aplicando un instrumento de recolección de datos basado en tres dimensiones clave: 1) Satisfacción de necesidades de aprendizaje, 2) Ambiente de aprendizaje interactivo, y 3) Uso de datos para una instrucción informada. Aunque la educación ha retomado la modalidad presencial, estas herramientas mantienen su importancia al permitir el reforzamiento de los contenidos impartidos en clase, potenciando el uso de las plataformas en los estudiantes mediante el aprendizaje autónomo y flexible. Asimismo, facilitan la evaluación en tiempo real por parte de los docentes y brindan a los padres o tutores la posibilidad de monitorear el progreso académico.

La estructura del trabajo se organiza de la siguiente manera: Capítulo I que comprende la introducción, la descripción del problema, los antecedentes, los objetivos, la justificación y los impactos esperados. Capítulo II que comprende la Metodología de la investigación. Capítulo III que comprende los Resultados, presentados en tablas de frecuencias. Capítulo IV: que comprenden las conclusiones, Capítulo V: las recomendaciones. Capítulo VI las referencias y el Capítulo VII los Anexos. Este estudio busca contribuir al entendimiento de cómo las plataformas virtuales pueden optimizar la gestión de enseñanza aprendizaje en el

ámbito de Computación e Informática, adaptándose a las necesidades actuales de la educación tecnológica superior.

1.1. Descripción del problema

En el contexto mundial, con un avanzado nivel de transformación digital, los entornos virtuales se han convertido en instrumentos fundamentales para la educación y el desarrollo de habilidades en computación e informática. Con el incremento de la tecnología y la conectividad mundial, las instituciones educativas de todo el mundo se enfrentan al desafío de integrar de manera efectiva estos entornos en sus métodos de enseñanza y formación. La brecha en el uso de la tecnología, la disponibilidad de herramientas tecnológicas y la capacitación del profesorado son factores que influyen notablemente en la eficacia de estas plataformas a nivel mundial.

En el ámbito de Latinoamérica, la adopción de entornos digitales ha experimentado un crecimiento significativo en los últimos años. Sin embargo, persisten desafíos relacionados con la estructura tecnológica, la conectividad y la capacitación tanto de docentes y discentes. Además, las desigualdades socioeconómicas entre los países de la región impactan en el acceso igualitario a estas herramientas y la adquisición de competencias informáticas en tecnologías de la información por parte de los estudiantes

En la jurisdicción de la región Lima Provincias, en Perú, es fundamental la adopción de entornos virtuales en centros de formación tecnológica, como el Instituto Superior Tecnológico de Chancay, para la mejora de la calidad educativa y preparación de los estudiantes en entornos con crecimiento continuo hacia lo digital. Sin embargo, se enfrentan desafíos específicos, tales como la disponibilidad de medios informáticos, la actualización de los docentes y la adaptación de los planes de estudio a fin de optimizar el manejo de estas herramientas.

En el Instituto Superior Tecnológico de Chancay, la implementación de entornos digitales para el desarrollo de habilidades en tecnologías de la información es crucial para cumplir con los requerimientos educativos y las demandas del entorno laboral. Sin embargo, es fundamental abordar dificultades propias, como el acceso a la internet, la accesibilidad a dispositivos y la actualización continua de los docentes para garantizar un uso efectivo de estos recursos en el proceso de aprendizaje.

En la época actual, con el desarrollo de la tecnología digital, la utilización de ambientes virtuales se ha convertido en un elemento fundamental en el ámbito educativo, especialmente en Institutos de Educación Superior Tecnológica. Estos entornos ofrecen una gran diversidad de recursos y herramientas que promueven el aprendizaje, así como la comunicación y colaboración entre estudiantes y docentes. Sin embargo, es esencial examinar de qué manera el uso de estas plataformas impacta en el desarrollo académico entre los estudiantes.

El aumento progresivo de entornos digitales en educación, especialmente en instituciones tecnológicas de nivel superior, ha transformado el ámbito académico en estos tiempos. Estos entornos hacen posible la disponibilidad sencilla al material educativo y posibilitan procesos de aprendizaje eficaces. No obstante, igualmente generan desafíos importantes en el desarrollo académico virtual en los estudiantes.

El alcance de habilidades, sugiere que los estudiantes obtengan durante su formación profesional habilidades, saberes y actitudes evaluables mediante su destreza en el uso de herramientas informáticas. (Modelo Educativo Universidad Continental, 2016). El propósito principal de este estudio es analizar cómo el uso de entornos digitales influye en el logro de aptitudes en tecnologías de la información y comunicación en los estudiantes del Instituto Superior Tecnológico de Chancay. En un contexto cada vez más digitalizado, las habilidades tecnológicas son esenciales para la empleabilidad y el éxito profesional, lo que hace necesario investigar cómo estas herramientas pueden contribuir al desarrollo de estas habilidades

Este tema es importante por varias razones. Para empezar, el papel que juega el desarrollo tecnológico en la educación continua en evolución, por lo que es importante examinar de qué manera los recursos digitales influyen en los procesos de aprendizaje. Asimismo, la situación específica del Instituto Superior Tecnológico de Chancay revela que los estudiantes están muy motivados en la adquisición de conocimientos y habilidades digitales., lo cual convierte en una necesidad investigar cómo los entornos virtuales influyen en la mejora de estos procesos.

De igual manera, reconocer las posibles limitaciones o desafíos vinculados al uso de estos entornos virtuales por los estudiantes de computación e informática es crucial para conducir las estrategias educativas y mejorar el nivel de aprendizaje en este campo. Esto incluye factores como la disponibilidad, la efectividad de los recursos digitales accesibles y la capacitación del profesorado en el manejo adecuado de estas herramientas, entre otros.

En síntesis, la temática que trata este estudio se refiere al uso de entornos digitales de los estudiantes de computación e informática del Instituto Superior Tecnológico de Chancay. Entender los beneficios del uso de las plataformas digitales es fundamental para mejorar la utilización de herramientas tecnológicas en el aprendizaje y en la formación de los estudiantes, quienes enfrentaran los desafíos de los entornos digitales vigentes.

De acuerdo con lo expuesto se plantean las siguientes interrogantes:

Pregunta general

¿Cuáles son las características del grado de utilización de las plataformas virtuales en los estudiantes de computación e informática del Instituto Superior Tecnológico de Chancay, 2024?

Preguntas específicas

¿Qué características tienen las plataformas virtuales en su dimensión informativa de acuerdo con los alumnos de la carrera de computación e informática del Instituto Superior Tecnológico de Chancay, 2024?

¿Qué características tienen las plataformas virtuales en su dimensión praxica según la perspectiva de los estudiantes de la carrera de computación e informática del Instituto Superior Tecnológico de Chancay?

¿Qué características tienen las plataformas virtuales en su dimensión comunicativa desde el punto de vista de los alumnos de la especialidad de computación e informática del Instituto Superior Tecnológico de Chancay, 2024?

¿Qué características tienen las plataformas virtuales en su dimensión tutorial y evaluativa según los alumnos de la especialidad de computación e informática del Instituto Superior Tecnológico de Chancay, 2024?

1.2. Antecedentes

Existen referentes previos a nivel nacional e internacional respecto a la utilización de plataformas virtuales para el aprendizaje.

1.2.1. Precedentes Internacionales

Guerrero Castañeda et al. (2019), Bogotá, Colombia, en su disertación acerca del efecto de la formación en línea en los programas de grado del campo de Ciencias de la Salud, indaga sobre la deserción académica, cómo se procesa el conocimiento cuando las universidades implementan cursos en línea y cómo esto repercute en la adquisición de conocimientos y el desempeño académico de los estudiantes. La investigación tiene un enfoque descriptivo y analítico, utilizando un muestreo no probabilístico. Además, se incluyen formularios de revisión documental y matrices de análisis como herramientas de evaluación.

Los hallazgos muestran que la enseñanza virtual impacta en el nivel y organización del desarrollo educativo, así como en el desempeño formativo, excediendo el logro esperado en un 70 %. Además, resulta primordial mejorar la integración de las herramientas digitales y el aprendizaje, para ajustarlas a las necesidades de la formación educativa. El ámbito ocupacional favorecerá que las capacidades de los alumnos sean más específicas. De igual forma, la influencia de las acciones académicas en el bienestar dentro del entorno virtual fue significativo, alcanzando un 72,5 %.

Jenaro et al. (2018), España, realizaron una investigación denominada “Desempeño académico en la educación superior y su relación con la participación activa en la plataforma Moodle”, con la finalidad de investigar la relación del uso de los entornos digitales de formación y el desempeño estudiantil. Dicho trabajo se sustentó en una perspectiva basada en datos numéricos, empleando un enfoque *ex post facto* y un diseño correlacional-causal. Así mismo, en el lapso de febrero a junio, siguiendo un enfoque longitudinal, se obtuvo información de cada alumno. La muestra estuvo conformada por 229 alumnos, que constituyen el 100% de los matriculados en el curso de Evaluación Psicológica en el lapso de cuatro meses de la especialidad de Psicología en la Universidad de Salamanca, España. El acopio de información se efectuó mediante el entorno Moodle, lo que proporcionó reportes minuciosos de las acciones hechas por los alumnos entre las que se pueden mencionar a la presentación de ejercicios prácticos, la solución a sondeos no obligatorios, la observación de contenidos audiovisuales. Las conclusiones de la investigación señalan que los alumnos que usaron técnicas de aprendizaje más dinámicas en Moodle evidenciaron la tendencia a mejores calificaciones. Esto indica que la participación activa en los entornos digitales está en relación con un mayor éxito educacional.

Vintimilla (2015), en su tesis de pregrado realizada en la Universidad de Cuenca (Ecuador), titulada "Entornos virtuales de aprendizaje para la formación continua de los

estudiantes de educación básica superior y bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional Mensajeros de la Paz: implementación y evaluación de la plataforma", plantea la creación de un aula virtual y su posterior evaluación. El objetivo era medir cómo esta herramienta influía en el aprendizaje de los estudiantes y la satisfacción de los docentes al usarla en sus clases dentro de la institución. Tras realizar la investigación, se llegó a las siguientes conclusiones: los entornos virtuales para la educación y formación representan un avance significativo en el paradigma del aprendizaje digital, ya que sirven como un apoyo importante en las diferentes modalidades educativas. Para este caso en particular, se eligió la plataforma Chamilo, la cual cumplió de manera satisfactoria con los requisitos necesarios, como la creación de cursos, la puesta en práctica de evaluaciones, y otras actividades. Tanto los docentes como los estudiantes se sintieron cómodos utilizando esta plataforma, lo que motivó a los profesores a utilizarla más frecuentemente para mejorar su labor educativa. Además, esta herramienta permitió a los estudiantes proseguir con sus deberes y adquirir conocimiento, desde sus hogares.

Padilla-Meléndez et al. (2015), España, realizó una investigación con el fin de establecer la competencia tecnológica de los profesores universitarios al emplear plataformas virtuales para complementar cursos presenciales. El uso de la plataforma se examinó con un enfoque descriptivo cualitativo con cinco docentes. Se llevaron a cabo entrevistas y análisis de utilización de la plataforma para identificar las habilidades técnicas esenciales para el manejo de Moodle. Se concluyó que las herramientas tecnológicas no alcanzan plena efectividad para mejorar la práctica docente y se recomendó capacitación en su uso y ventajas. Con la introducción de nuevas titulaciones, se requieren cada vez más a los estudiantes habilidades transversales vinculadas a Las habilidades comunicativas y el manejo de herramientas tecnológica.

1.2.2. Antecedentes Nacionales

Álvarez (2022), Perú, Huancayo, llevó a cabo una investigación acerca del proceso formativo en línea y su vínculo, relevante en conexión con, el desarrollo de habilidades, (tanto transversales como específicas), y los resultados evidenciaron que el aprendizaje se conecta de manera significativa asociado al desarrollo de habilidades, (tanto generales como particulares) para los estudiantes que han completado la carrera de ingeniería industrial en la universidad. La conclusión obtenida a través del análisis de correlación de Pearson, presenta un coeficiente de 0,776, un valor p de 0,000 y un intervalo de confianza del 95%.

Copacondori (2021), Lima, realizó un estudio y se halló que la utilización de plataformas virtuales es ventajosa para las clases virtuales y la educación a distancia. Se formalizó el trabajo de aprendizaje colaborativo y la adquisición de habilidades de los educandos de, ingeniería eléctrica industrial de la Institución de Educación Superior, José Pardo. El propósito es establecer la conexión entre el aprendizaje colaborativo y el desempeño en términos de capacidad, empleando métodos cuantitativos, básicos, correlacionales, transversales y no experimentales. La población estudiada estuvo compuesta por 90 alumnos. quienes completaron el cuestionario. Los hallazgos evidencian una correlación significativa muy alta de $r=0.9555$, lo que sugiere que los resultados de la hipótesis alternativa y el aprendizaje fundamentado en competencias son válidos, señalando que ambos factores poseen una relación significativa.

Valverde (2020), Lima, realizó un estudio para evaluar el efecto del empleo de plataformas virtuales y la enseñanza remota en la materia de Lenguaje y Comunicación, empleando como métodos de indagación el diseño experimental y enfoques cuantitativos, con una muestra de 66 alumnos, empleando un muestreo aleatorio para realizar un cuestionario. La

encuesta reveló que existe cierta coincidencia entre los elementos que afectan el aprendizaje y el uso de plataformas virtuales, alcanzando el 71,2%, con una significancia de $p=0,002$.

Torres (2019), Lima, en su investigación realizada, señala que la utilización del entorno virtual de aprendizaje, incrementa notablemente el rendimiento estudiantil en el curso de Redes II, del programa curricular de la Escuela de Tecnologías de la Información, en la filial de Independencia de SENATI. Antes de la implementación de la plataforma virtual, el promedio de calificaciones fue de 9,24 (en el sistema vigesimal). Después de su uso, el promedio aumentó a 15,6 (también en el sistema vigesimal). En cuanto al rendimiento académico, se observó que el 65% de los estudiantes del curso de Redes II presentaba un nivel de rendimiento bajo en el pretest (antes de utilizar las plataformas virtuales). Sin embargo, después de la implementación de estas herramientas, el 90% de los alumnos mostró un nivel de rendimiento alto en el posttest. Estos resultados sugieren que el uso de plataformas de aprendizaje virtuales tuvo un impacto positivo en el desempeño académico de los estudiantes.

Avalos (2021), desde Lima, en su investigación sobre educación a distancia y desarrollo de habilidades, examina la asociación entre ambos factores. para evaluar si su interacción se correlaciona positiva o negativamente con el nivel de competencias adquiridas. Este artículo utiliza métodos cuantitativos descriptivos y correlacionales y un diseño no experimental fue empleado en la investigación. La muestra incluyó a 92 estudiantes, y el análisis de datos se llevó a cabo utilizando el software SPSS. Los resultados indicaron una correlación moderadamente positiva entre la formación en línea. y el desarrollo de competencias, con un coeficiente Rho de Spearman de 0.606. Sin embargo, no se observaron resultados similares en la dimensión organizacional, que obtuvo una calificación. baja de 0.207, ni en el ámbito. docente., donde el resultado fue 0,488, lo cual fue muy bueno; la dimensión técnica tiene una buena correlación y alcanzó 0,586. El trabajo concluyó que existe una correlación entre la virtualidad y el desempeño de los estudiantes, $p < 0,001$.

Flores y Álvarez (2020), Lima, dentro del documento. “Logros de aprendizaje, herramientas tecnológicas y autorregulación del aprendizaje en tiempos de COVID 19” se identificaron correlaciones entre el rendimiento educativo y el uso de tecnología y herramientas virtuales, junto con otras variables. El estudio contó con la participación de 203 estudiantes de entre 19 y 28 años de una universidad privada de Lima. Se utiliza una escala como herramienta para evaluar los niveles de desempeño. El primero define lo que no se ha logrado y el segundo mide y analiza lo que se ha logrado. Los resultados mostraron que aproximadamente el 79% de los estudiantes mejoraron su rendimiento académico a través de la conducción virtual, el 81% de los estudiantes se adaptaron a la tecnología y el entorno virtual, y solo el 88% de los estudiantes desarrollaron habilidades de autorregulación para el aprendizaje virtual.

Casquier (2011), en su trabajo de investigación, señala que después de realizar todas estas investigaciones, sabemos que la activación de las tecnologías emergentes en el ámbito de la informática y la comunicación, impulsadas por una cultura mundial globalizada, influye de manera destacada en la forma en que vemos impacta de manera considerable en el ámbito educativo, tanto en la enseñanza general como en la modalidad a distancia. Además, actualmente estamos en el centro de una transformación desde la antigua enseñanza remota. en la actualidad, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) facilitan un enfoque innovador de aprendizaje, al abrir espacios virtuales donde las personas pueden interactuar socialmente sin que el tiempo o el espacio geográfico sea un factor limitante.

Cabañas y Ojeda (2003), Lima, en su investigación realizada dentro de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, resaltan la relevancia respecto de las aulas virtuales en el ámbito educativo. Estas plataformas permiten a profesores y estudiantes utilizar todas las herramientas disponibles para las actividades académicas para lograr el mejor desarrollo de su trabajo. También señalan que el avance de nuevas tecnologías en informática y comunicación está cambiando la educación, que se ve afectada por la cultura mundial globalizada. La

educación a distancia en el sentido tradicional ha experimentado una evolución fundamental y las tecnologías innovadoras en el ámbito de la información y la comunicación (TIC) promueven un nuevo enfoque del aprendizaje.

Se crean espacios virtuales para facilitar la interacción social entre los individuos que integran estos procesos educativos, sin importar su ubicación geográfica o hora del día. La importancia de adquirir conocimientos e información se enfatiza principalmente con la estimulación exploratoria en las aulas virtuales. Para lograr este objetivo, los profesores deben cambiar la forma en que preparan los materiales didácticos según sus métodos habituales.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general.

Determinar las características del grado de utilización de las plataformas virtuales en el Instituto Superior Tecnológico de Chancay, 2024.

1.3.2. Objetivos específicos

Identificar las características de las plataformas virtuales en su dimensión informativa de acuerdo con los alumnos de la carrera de computación e informática del Instituto Superior Tecnológico de Chancay, 2024.

Identificar qué características tienen las plataformas virtuales en su dimensión praxica según la perspectiva de los alumnos de la carrera de computación e informática del Instituto Superior Tecnológico de Chancay, 2024.

Identificar qué características tienen las plataformas virtuales en su dimensión comunicativa desde el punto de vista de los alumnos de la especialidad de computación e informática del Instituto Superior Tecnológico de Chancay, 2024

Identificar qué características tienen las plataformas virtuales en su dimensión tutorial y evaluativa según los alumnos de la especialidad de computación e informática del Instituto Superior Tecnológico de Chancay, 2024.

1.4. Justificación

Méndez (2012), manifiesta lo siguiente: “justificar es exponer la razón que me impulsa o me motiva a realizar mi trabajo de investigación, fundamentando o argumentando las razones del por qué y para qué.”

1.4.1. Justificación Teórica

Según Bernal (2010), una investigación cuenta con una justificación teórica cuando su objetivo es promover el análisis y el intercambio académico del conocimiento existente; esto se evidencia también cuando se cuestiona una teoría, se contrastan resultados o se examina la epistemología del saber. En este estudio, se buscó fomentar la reflexión y el diálogo académico en torno a la necesidad de apoyar los procesos de enseñanza, tanto presenciales como no presenciales, mediante el uso de plataformas virtuales de aprendizaje.

1.4.2. Justificación práctica

Se argumenta que una investigación posee una justificación práctica cuando su objetivo principal es ofrecer soluciones a problemas concretos, mejorar procesos o generar beneficios aplicables en contextos reales, además su ejecución colabora en la resolución de un problema o logra ofrecer ciertas estrategias que, al ser aplicadas, logran aportar a la resolución de dicho problema (Bernal, 2010).

Después de terminar este trabajo, podemos evaluar cómo los estudiantes del Instituto Superior Tecnológico de Chancay usan las plataformas virtuales. En este estudio se mostrará cómo los entornos virtuales afectan a los alumnos a obtener destrezas informáticas y de

información. Les ayudará a mejorar sus habilidades en computación e informática y a tener un buen desempeño profesional.

Considerando que nos encontramos en un periodo de tecnología digital muy alta, donde el control de las destrezas en computación e informática es primordial en la mayoría de los ámbitos de trabajo; además es cierto que, para mejorar la calidad educativa es vital la manera en que los entornos digitales pueden promover o restringir este avance. El presente estudio contribuirá a identificar las mejores prácticas en el ámbito laboral de estos entornos virtuales para fomentar un aprendizaje óptimo y el incremento de capacidades importantes para el entorno laboral.

Sin embargo, al centrarse concretamente en el Instituto Superior Tecnológico de Chancay, este proyecto proporcionará datos importantes sobre el uso de entornos virtuales en un contorno educativo específico. Esto facilitará la identificación de necesidades específicas, la formulación de técnicas de logro y la adaptación de estrategias pedagógicas orientadas al aumento de los logros de estos recursos tecnológicos para los alumnos.

1.4.3. Justificación metodológica

Según Hernández Sampieri y Mendoza (2014), el método utilizado para llevar a cabo este proyecto fue primordial para proporcionar la validez y confiabilidad de los resultados logrados. La importancia de la metodología empleada, se fundamenta en la incorporación de recientes componentes que promueven la búsqueda de información en el ámbito de los entornos digitales y las capacidades de los estudiantes de computación e informática del Instituto Superior Tecnológico de Chancay. Por ese motivo, se usaron cuestionarios dirigidos a los estudiantes y otros a los docentes que participaron en el estudio.

Se realizarán en primer lugar, preguntas organizadas para la búsqueda de información cuantitativa en relación al empleo de entornos virtuales por parte de los alumnos en computación e informática y su conocimiento de la validez de estos entornos virtuales en su progreso. Actividad que proporcionará información representativa que permitirá llevar a cabo un estudio descriptivo que mostrará modelos e interacciones entre las variables. También, se efectuarán preguntas a alumnos, profesores y personal administrativo del instituto del instituto, para obtener información cualitativa sobre sus experiencias, percepciones y opiniones respecto el empleo de ambientes digitales. Las evidencias cualitativas permitirán relacionarse con las evidencias cuantitativas y brindarán un entendimiento más amplio y detallado del evento de estudio.

El proyecto de estudio permitirá una visión integral del problema y generar conclusiones sólidas y fundamentadas que informen decisiones y políticas educativas orientadas a mejorar el proceso educativo dentro del Instituto Superior Tecnológico de Chancay sobre el uso de plataformas virtuales.

1.5. Impactos esperados del trabajo académico

Dado los objetivos planteados en la investigación, se obtuvieron los resultados esperados, que son según la problemática abordada. Para superar la problemática mencionada, se plantea las siguientes alternativas:

- a) Realización de un taller de sensibilización sobre el uso de las plataformas virtuales.
- b) Proyecto de logro “Soy digital activa”, donde se socialicen el uso de las plataformas virtuales entre los estudiantes del Instituto Tecnológico de Chancay a través de una actividad social.

- c) Un Acceso y democratización del conocimiento: Las plataformas virtuales amplían el acceso a los materiales educativos, eliminando barreras geográficas y económicas. Esto permite que un mayor número de personas participen en las actividades académicas lo que favorece la equidad y la inclusión en el ámbito educativo.
- d) La Flexibilidad y autogestión del aprendizaje: El trabajo académico en plataformas virtuales fomenta la autonomía del estudiante al ofrecer horarios flexibles y la posibilidad de aprender a su propio ritmo.
- e) La Colaboración y trabajo en equipo: muchas plataformas ofrecen herramientas que facilitan la colaboración entre estudiantes, como foros de discusión, salas de chat y herramientas de trabajo colaborativo, a pesar de que son entornos virtuales. El trabajo en equipo en espacios digitales mejora el éxito de las habilidades de computación e informática.

El uso de plataformas virtuales implica el manejo de diversas herramientas y tecnologías virtuales. Esto no solo fortalece las habilidades técnicas, sino que también fomenta la alfabetización digital y la capacidad para adaptarse a nuevos entornos tecnológicos, cada vez con mayor reconocimiento en el ámbito laboral. El trabajo académico en plataformas virtuales puede involucrar a estudiantes y profesores de diferentes partes del mundo, lo que fomenta la interacción intercultural y el entendimiento global.

II. METODOLOGÍA

2.1. Variables: Definición y Operacionalización

2.1.1. *Conceptualización de la variable Plataforma virtual*

Se conocen como Learning Management Systems (LMS) y proporcionan a los usuarios un entorno controlado que funciona a manera de herramienta para interactuar con los distintos colaboradores en el proceso educativo y se ejecute la alimentación y retroalimentaciones mediante foros, chats, gestores de contenido, videotutorial, etc., Pérez, (2018).

Según Sánchez (2009), a las plataformas de aprendizaje virtual se las conoce con distintos nombres, tales como:

Virtual Learning Environment (VLE) – Entorno Virtual de Aprendizaje.

Learning Management System (LMS) – Sistemas de Gestión de Aprendizaje.

Course Management System (CMS) – Sistema de Gestión de Cursos.

Managed Learning Environment (MLE) – Ambiente Controlado de Aprendizaje.

Integrated Learning System (ILS) – Sistema Integrado de Aprendizaje.

Learning Support System (LSS) – Sistema de Apoyo al Aprendizaje.

Learning Platform (LP) – Plataforma de Aprendizaje.

Sánchez también señala que las denominaciones pueden variar según el contexto. Por ejemplo, en la Agencia Educativa Británica para Comunicaciones y Tecnología se utiliza el término “Plataforma Educativa” para referirse a los sistemas ILS, MLE y VLE mencionados anteriormente. En Estados Unidos, se emplean con mayor frecuencia los términos CMS y LMS, mientras que en España se utilizan otros términos. “Plataformas de Enseñanza Virtual”, “Campus Virtual” o “Plataformas de Teleformación” (Sánchez, 2009).

2.1.2. Caracterización operativa de la variable Plataformas virtuales

Dicha variable "Plataformas virtuales" se compone de cuatro dimensiones:

- a) La Informativa,
- b) La Praxica,
- c) La Comunicativa, y
- d) La Tutorial y Evaluativa.

Tabla 1

Operacionalización de la variable: Plataformas virtuales

<i>Dimensiones</i>	<i>Indicadores</i>	<i>Ítems</i>	<i>Escala de medición</i>
<i>Informativa</i>	<i>Grado de utilización de los documentos de la unidad didáctica</i>	1. ¿Qué tan frecuentemente ingresó a la sección documentos de la asignatura para visualizarlos o descargarlos? 2. ¿Inviertes más de 10 minutos descargando o visualizando los documentos del curso?? 3. ¿Visualizas o descargas los documentos del curso desde una laptop o PC? 4. ¿Accede o bajas los archivos del curso desde tu dispositivo móvil? 5. ¿Con qué regularidad ingresas a las unidades de aprendizaje durante su primera semana? 6. ¿Dedicas más de 10 minutos descargando o viendo las unidades de aprendizaje en su primera jornada de siete días?	<i>Escala ordinal</i> (1) Nunca (2) Casi nunca (3) A veces (4) Casi siempre (5) Siempre
	<i>Grado de utilización de las unidades de aprendizaje.</i>	7. ¿Visualizas o descargas los archivos de las unidades de aprendizaje de la unidad didáctica a través de una laptop o una computadora? 8. ¿Visualizas o descargas los materiales de las unidades de aprendizaje del curso, a través de una computadora portátil?	
<i>Praxica</i>	<i>Implementación de la prueba de entrada</i>	9. ¿Realizas la evaluación de inicio de cada unidad didáctica en la primera semana?	
	<i>Realización de tareas</i>	10. ¿Con que frecuencia realizas las tareas 1, 2, 3, <u>en</u> su semana de entrega?	
	<i>Realización del trabajo final</i>	11. ¿Con que frecuencia termina su tarea final el día límite de entrega?	
<i>Comunicativa</i>	<i>Grado de utilización de los foros.</i>	12. ¿Con que frecuencia intervienes en los foros?	
	<i>Grado de utilización de chats</i>	13. ¿Participas a través de chats en las sesiones de tutoría virtual?	
	<i>Grado de utilización de videoconferencias</i>	14. ¿Ingresas a todas las tutorías en línea durante los días laborables? 15. ¿Ingresas a todas las clases en línea?	
<i>Tutorial Evaluativa</i>	<i>Nivel de uso de email interno</i>	16. ¿Te comunicas haciendo uso del email académico con tus profesores?	
	<i>Formación en el uso de la plataforma virtual.</i>	17. ¿Recibes formación constante sobre el manejo de la plataforma virtual?? 18. ¿Ingresas a los distintos videos instructivos sobre el manejo de la plataforma virtual?	
	<i>Videos introductorios y motivacionales.</i>	19. ¿Observas los videos de bienvenida o motivación de los cursos en la plataforma virtual?	
	<i>Retroalimentación de actividades</i>	20. ¿Usas la Plataforma en línea para obtener los comentarios sobre las actividades académicas?	

Nota: Adaptado por el investigador, 2024

2.2. Tipo de trabajo académico

Según Álvarez (2020), esta investigación se clasifica como básica, ya que, está orientada a generar nuevos conocimientos que contribuyan a mejorar la realidad. Además, posee un alcance descriptivo. La investigación involucra la recolección y el análisis de datos con el fin de examinar cómo se utilizan las plataformas virtuales en el ámbito educativo. Este proceso de generación de datos y análisis apunta a contribuir al conocimiento existente dentro del ámbito educativo y en la promoción de competencias.

2.3. Nivel

La investigación es descriptiva, ya que se analizó e interpretó hechos relacionados con la variable de estudio, como se presenta en la actualidad y en su modo natural (Sánchez y Reyes, 2006), pues se realizó la observación y recolección de datos, utilizando encuestas, entrevistas, y observaciones.

2.4. Diseño:

El estudio adopta un enfoque no experimental, puesto que no se realizaron manipulaciones intencionales de las variables (Hernández y Mendoza, 2018); asimismo, la manera en que se reconocieron los datos indica que la investigación es de tipo descriptivo simple, debido a que los datos recogidos representan un instante determinado y se empleó como fuente a los estudiantes y a sus docentes del instituto tecnológico.

2.5. Población:

Según Arias (2006, p. 81), la población se define como un conjunto, ya sea finito o infinito, de elementos que comparten características comunes y sobre los cuales se extrapolarán las conclusiones de la investigación. En este estudio, la población estará compuesta por 80 estudiantes del III ciclo del Instituto de Educación Superior Tecnológico Público de Chancay.

Tabla 2
Población de estudio

Ciclo	M	F	Total	%
III	35	45	80	100

Nota: Tomado de Nómina de matrícula 2024

2.6. Muestra:

Hernández et al. (2006, p. 236) establecen que la muestra corresponde a un subconjunto de la población de interés, sobre el cual se recopilarán datos y que debe ser definido o delimitado con precisión. deberá representar a la población. En este estudio la formaron la muestra toda la población, los 40 alumnos del III ciclo de la especialidad de Computación e Informática del Instituto de Educación Superior Tecnológico de Chancay.

Tabla 3
Muestra de estudio

Ciclo	M	F	Total	%
III	18	22	40	100

Nota: Tomado de Nómina de matrícula 2024

2.7. Procedimientos estadísticos

En primer lugar, los instrumentos validados se aplicaron a la muestra de estudio conformada por los estudiantes del III ciclo de la especialidad de Computación e Informática del Instituto de Educación Superior Tecnológico de Chancay.

Se llevó a cabo la recolectar de la información, enseguida se derivó a Excel para la respectiva tabulación y procedimiento, para luego de allí determinar el promedio y la dispersión estándar de la variable del estudio: plataformas virtuales, Enseguida se elaboró las tablas, figuras y sus respectivas interpretaciones de las variables de investigación, realizando las

conclusiones y sugerencias correspondientes a este estudio. para consolidar el trabajo académico.

2.8. Técnicas e instrumentos para la recopilación de información.

La investigación utilizó la técnica de la encuesta, permitiendo analizar su comportamiento dentro del contexto específico. Un instrumento es una herramienta diseñada para la recolección de información, que puede presentarse en diversas formas, como guías de observación, manuales, cuestionarios o pruebas (Sánchez y Reyes, 2006). Bajo estas condiciones, se optó por utilizar las encuestas como la herramienta más adecuada, realizando dos formularios con preguntas de opción cerrada y de escala Likert.

2.9. Metodología de recopilación de información

La búsqueda de información, se realizará por medio de una encuesta, empleando un formulario de interrogantes legitimadas por especialistas. El procedimiento de acopio de datos se realizará en un periodo de 9 meses, a través del entorno digital instalado para el logro de los módulos educativo de la especialidad de Computación e Informática.

2.10. Verificación del instrumento

La validez del instrumento, se realizó mediante el coeficiente de confiabilidad. Se empleó también el juicio de expertos, que estuvo integrado por tres profesores con amplia trayectoria en instituciones del nivel de educación superior. Se les brindó a los tres expertos una hoja de validación por ítem, en la cual registraron la información requerida. Este documento evaluó distintos aspectos de cada ítem, como coherencia, claridad, imparcialidad y observaciones, utilizando una escala de valoración de 1 a 5. El coeficiente de confiabilidad obtenido fue de 0,72, lo que indica que la medición del instrumento posee un nivel de confiabilidad fiable.

Tabla 4*Validez de contenidos de instrumento sobre Plataformas Virtuales.*

Nivel	Nombres y apellidos.		Área de estudio	Herramienta de evaluación.	Evaluación.
Lic.	Pedro	Minetto	Licenciado en Computación	Cuestionario	Aplicable
Mg.	Cesar	Alejandro	Ingeniero de sistemas		Aplicable
Dr.	Carlos	Alberto	Licenciado en Matemática e informática		Aplicable

Nota: Modificado por el investigador

III.- RESULTADOS

3.1. Exhibición de los resultados alcanzados.

A continuación, se exponen los resultados obtenidos. en la investigación que involucra a la variable Plataformas Virtuales con sus cuatro dimensiones Informativa, Praxica, Comunicativa, y Tutorial Evaluativa, con las opciones de respuesta de los ítems del instrumento.:1=Nunca, 2=Casi nunca, 3=A veces, 4=Casi siempre, 5=Siempre.

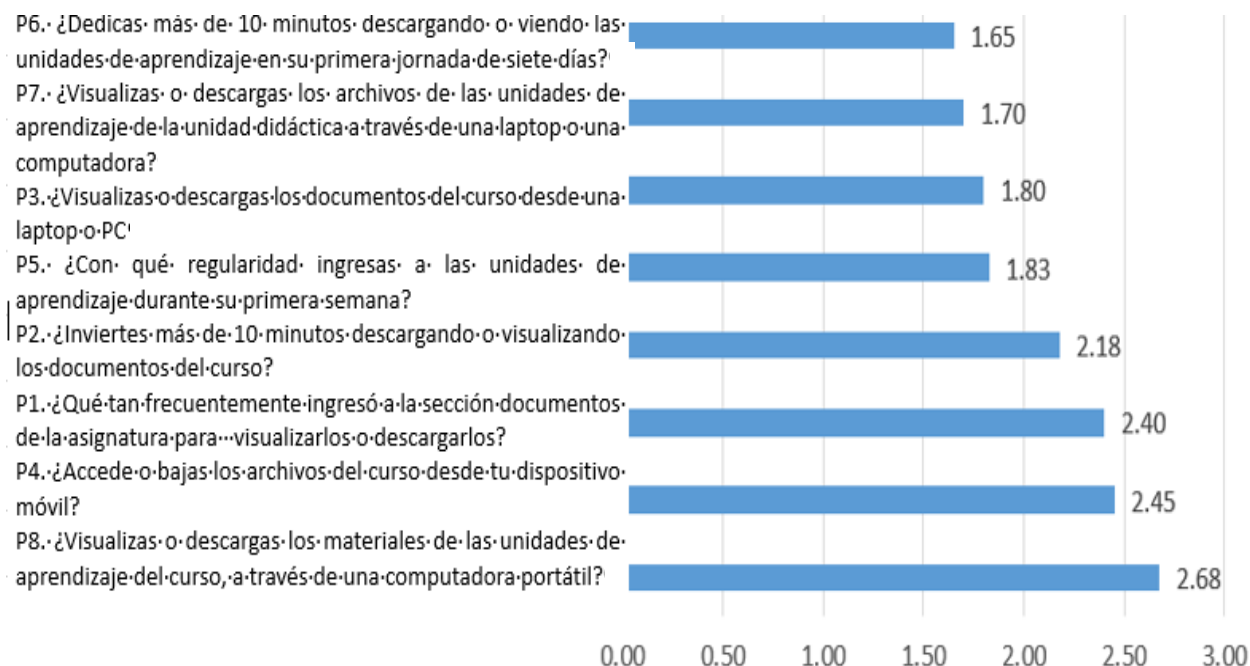
3.2. Variable 1: Plataformas Virtuales

a) Dimensión Informativa

Tabla 5

Dimensión Informativa:

ITEMS	Media	Desviación estándar	N
P8. ¿Visualizas o descargas los materiales de las unidades de aprendizaje del curso, a través de una computadora portátil??	2.68	0.97	40
P4 ¿Accedes o bajas los archivos del curso desde tu dispositivo móvil?	2.45	1.11	40
P1 ¿Qué tan frecuentemente ingresó a la sección documentos de la asignatura para visualizarlos o descargarlos?	2.40	0.96	40
P2 ¿Invirtió más de 10 minutos en descargar o visualizar los documentos del curso?	2.18	0.81	40
P5. ¿Con qué regularidad ingresas a las unidades de aprendizaje durante su primera semana?	1.83	0.98	40
P3 ¿Visualizas o descargas los documentos del curso desde una laptop o PC?	1.80	0.79	40
P7. ¿Visualizas o descargas los archivos de las unidades de aprendizaje de la unidad didáctica a través de una laptop o una computadora?	1.70	0.94	40
P6. ¿Dedicas más de 10 minutos descargando o viendo las unidades de aprendizaje en su primera jornada de siete días?	1.65	0.80	40

Figura 1*Dimensión Informativa*

De la tabla 5 y figura 1 se presentan los promedios acerca de los ítems de esa dimensión Informativa donde la P8 que dice: visualizo o descargó los materiales de las unidades de aprendizaje del curso, a través de una computadora portátil, obtuvo un promedio de 2.68 (0.97), estando comprendido entre las categorías casi nunca y a veces. Asimismo, la P4 que dice: Accedió o bajó los archivos del curso desde tu dispositivo móvil, obtuvo un promedio de 2.45 (1.11), es decir, se encuentra comprendido en la categoría casi nunca. Igualmente, la P1 que dice: frecuentemente ingresó a la sección documentos de la asignatura para visualizarlos o descargarlos, obtuvo una media de 2.40 (0.96) o sea, está comprendido entre las categorías nunca y casi nunca. A la vez la P2 que manifiesta que: invirtió más de 10 minutos en descargar o visualizar los documentos del curso, logro un promedio de 2.18 (0.81), es decir que se encuentra en la categoría casi nunca muy distante de la categoría a veces. Por otro lado, la P5 que manifiesta: qué con regularidad ingresó a las unidades de aprendizaje durante su primera semana, obtuvo un promedio de 1.83 (0.98), es decir, que está en la categoría casi nunca. También, la P3 que dice: visualizó o descargó los documentos del curso desde una laptop o PC,

logro un promedio de 1.80 (0.79) es decir que se encuentra en la categoría nunca con tendencia de cercanía a la categoría casi nunca. La P7 que nos manifiesta: visualizó o descargó los archivos de las unidades de aprendizaje del curso desde una laptop o pc, logró un promedio de 1.70 (0.94), es decir, que tiende a la categoría casi nunca. Finalmente la P6 que dice: dedicó más de 10 minutos descargando o viendo las unidades de aprendizaje en su primera jornada de siete días, obtuvo un promedio de 1.65 (0.80) es decir que se encuentra en la categoría nunca con tendencia a la categoría casi nunca.

b) Dimensión Praxica

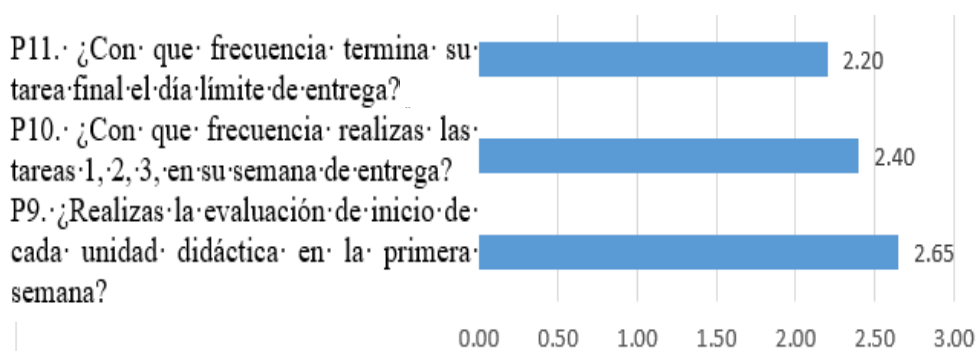
Tabla 6

Dimensión Praxica

ITEMS	Media	Desviación estándar	N
P9. ¿Realizas la evaluación de inicio de cada unidad didáctica en la primera semana?	2.65	1.25	40
P10. ¿Con que frecuencia realizas las tareas 1, 2, 3, en su semana de entrega?	2.40	1.13	40
P11. ¿Con que frecuencia termina su tarea final el día límite de entrega?	2.20	0.91	40

Figura 2

Dimensión Praxica



De la tabla 6 y Figura 2 se muestran los promedios de los ítems de la dimensión Praxica donde la P9 que dice: realizó la evaluación de inicio de cada unidad didáctica en la primera semana, obtuvo un promedio de 2.65 (1.25), estando comprendido entre las categorías casi nunca y a veces. Asimismo, la P10 que dice: con qué frecuencia realizó las tareas 1, 2, 3, en

su semana de entrega, obtuvo un promedio de 2.40 (1.13), es decir, ubicándose en la categoría casi nunca, estando muy lejos a la categoría a veces. La P11 que nos manifiesta: con qué frecuencia terminó su tarea final el día límite de entrega, logró un promedio de 2.20 (0.91), ubicado en la categoría casi nunca, y lejos a la categoría a veces.

c) Dimensión Comunicativa

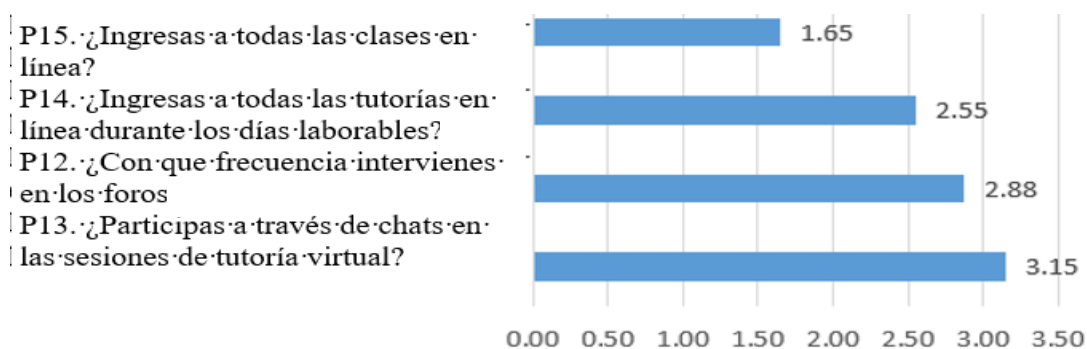
Tabla 7

Dimensión Comunicativa

ITEMS	Media	Desviación estándar	N
P13. ¿Participas a través de chats en las sesiones de tutoría virtual?	3.15	1.05	40
P12. ¿Con que frecuencia intervienes en los foros	2.88	1.02	40
P14. ¿Ingresas a todas las tutorías en línea durante los días laborables?	2.55	1.01	40
P15. ¿Ingresas a todas las clases en línea?	1.65	0.70	40

Figura 3

Dimensión comunicativa



De la Tabla 7 y Figura 3 se muestran los promedios de los ítems de la dimensión Comunicativa donde la P13 que dice: participó a través de chats en las sesiones de tutoría virtual, obtuvo un promedio de 3.15 (1.05), es decir se encuentra en la categoría a veces. Asimismo, la P12 que dice: con qué frecuencia intervino en los foros, obtuvo un promedio de 2.88 (1.02), es decir, ubicado en la categoría casi nunca muy próximo de la categoría a veces. Del mismo modo la P14 que dice: ingresó a todas las tutorías en línea los días laborables, obtuvo un promedio de 2.55 (1.01) es decir, que se encuentra en la categoría casi nunca. A la

vez la P15 que manifiesta: Ingresó a todas las clases en línea, logró un promedio de 1.75 (0.70), es decir que, se encuentra ubicado entre las categorías nunca y casi nunca.

d) Dimensión Tutorial y evaluativa

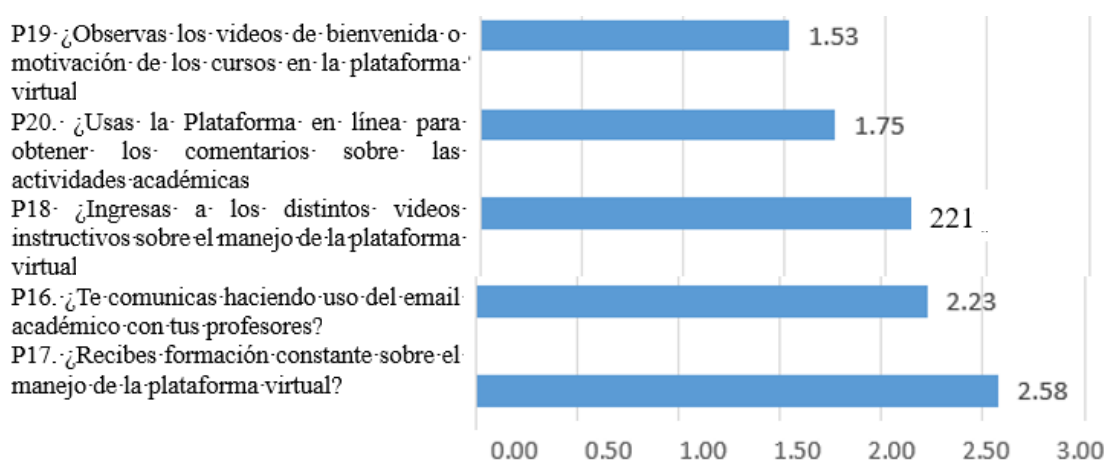
Tabla 8

Dimensión Tutorial y evaluativa

ITEMS	Media	Desviación estándar	N
P.17 ¿Recibes formación constante sobre el manejo de la plataforma virtual?	2.58	1.11	40
P16. ¿Te comunicas haciendo uso del email académico con tus profesores?	2.23	1.03	40
P.18 ¿Ingresas a los distintos videos instructivos sobre el manejo de la plataforma virtual?	2.21	0.97	40
P20. ¿Usas la Plataforma en línea para obtener los comentarios sobre las actividades académicas?	1.75	0.98	40
P19. ¿Observas los videos de bienvenida o motivación de los cursos en la plataforma virtual	1.53	0.78	40

Figura 4

Dimensión tutorial y evaluativa



De la tabla 8 y figura 4 se muestran los promedios de los ítems de la dimensión tutorial y evaluativa donde la P17 que dice: recibió formación constante sobre el manejo de la plataforma virtual, obtuvo un promedio de 2.58 (1.11), es decir que se encuentra ubicada en la categoría casi nunca. La P16 que dice: se comunicó haciendo uso del email académico con sus profesores, obtuvo un promedio de 2.23 (1.03), es decir, está en la categoría casi nunca muy distante de la categoría a veces. Igualmente, la P18 que dice: ingresó a los distintos videos instructivos sobre el manejo de la plataforma virtual obtuvo un promedio de 2.21 (0.97) o sea,

está en la categoría casi nunca. A la vez la P20 que manifiesta: usó la plataforma en línea para obtener los comentarios sobre las actividades académicas logro un promedio de 1.75 (0.98), es decir que, se encuentra ubicada en la categoría nunca, muy cercana a la categoría casi nunca. Finalmente, la P19 que dice: observó los videos de bienvenida o motivación de los cursos en la plataforma virtual, obtuvo un promedio de 1.53 (0.78) es decir, ubicada en la categoría nunca, distante de la categoría casi nunca.

IV. CONCLUSIONES

- Las características que tienen las plataformas virtuales en su dimensión informativa según los alumnos que cursan la carrera de Computación e Informática en el Instituto Superior Tecnológico de Chancay, 2024, de acuerdo a las encuestas realizadas se encuentra el nivel de logro comprendido entre las categorías casi nunca y a veces, con un promedio de 2.68. Esto indica un uso moderado de los recursos informativos disponibles en la plataforma. La dimensión informativa es crucial para el aprendizaje en plataformas virtuales. Los resultados sugieren que se debe fomentar más el uso de estos recursos para que los estudiantes se sientan motivados a interactuar con los materiales. Esto podría incluir estrategias como capacitaciones sobre el uso de la plataforma, recordatorios sobre la disponibilidad de materiales y la importancia de estos para su aprendizaje.
- Las características que tienen las plataformas virtuales en su dimensión Praxica según los alumnos de la carrera profesional de computación e informática del Instituto Superior Tecnológico de Chancay, 2024, de acuerdo a las encuestas realizadas se sitúan en el grado de realización de la dimensión casi nunca con promedio de 2.65, esto provoca que los participantes, en la mayoría de los casos, no logren finalizar sus tareas dentro del tiempo estipulado. Esto indica una posible falta de gestión del tiempo entre los usuarios de la plataforma, lo que puede afectar su rendimiento académico. El promedio relativamente bajo (2.65) puede reflejar un patrón de procrastinación entre los estudiantes, esto podría explicarse por una variedad de factores, entre ellos la falta de motivación, una mala planificación, o la dificultad para manejar las herramientas disponibles en la plataforma. La tendencia a dejar las tareas para el último momento podría tener una repercusión perjudicial en el proceso de aprendizaje y en la calidad de los trabajos entregados.

- Las características que tienen las plataformas virtuales en su dimensión comunicativa según los alumnos de la carrera de computación e informática del Instituto Superior Tecnológico de Chancay, 2024, de acuerdo a las encuestas realizadas se ubica en el nivel de logro de casi siempre, con media aritmética de 3.15. esto sugiere que, aunque hay una participación en la comunicación a través de chats, no es constante ni generalizada. La desviación estándar de 1.05 muestra que hay variabilidad en las respuestas, lo que puede implicar que algunos usuarios hacen un uso más frecuente de esta herramienta, mientras que otros lo hacen de manera esporádica. Dado que los resultados reflejan una participación que se encuentra en la mitad de la escala, se puede concluir que hay una oportunidad para mejorar la interacción comunicativa en las tutorías virtuales. Esto podría lograrse a través de estrategias que fomenten un uso más activo de los chats, como la incorporación de dinámicas grupales o actividades que incentiven la comunicación.
- Las características que tienen las plataformas virtuales en su dimensión tutorial y evaluativa según los alumnos de la especialidad de computación e informática del Instituto Superior Tecnológico de Chancay, 2024, de acuerdo a las encuestas realizadas se encuentra el nivel de logro de casi nunca y a veces, con promedio de 2.58. Esto indica que, en general, los encuestados tienden a estar en un rango de casi nunca y a veces en cuanto a recibir formación adecuada sobre el uso de la plataforma. Esto sugiere una necesidad urgente de mejorar y promover programas de capacitación más efectivos y accesibles. La relación entre la capacitación continua y las dimensiones comunicativa y tutorial es fundamental. Si los estudiantes no se sienten capacitados, es probable que las interacciones comunicativas sean menos efectivas y que la experiencia educativa no cumpla con las expectativas. Esto podría llevar a una disminución en la satisfacción del usuario y en la efectividad del aprendizaje.

V. RECOMENDACIONES

- Tras este trabajo de investigación, se recomienda que el Instituto Superior Tecnológico Chancay haga otros estudios con una mayor representación poblacional y muestral en distintas especialidades con el fin de establecer de manera precisa la necesidad de implementar plataformas virtuales de aprendizaje en el instituto, pues las plataformas virtuales ofrecen una rica variedad de recursos informativos que son valorados positivamente por los estudiantes. Estos recursos incluyen documentos, videos, y foros de discusión que ayudan a complementar el aprendizaje teórico. Además, se determinó el requerimiento de la mejora del rendimiento y la modernización de los materiales para potenciar su eficacia.
- Es recomendable que los estudiantes reciban capacitación mediante plataformas virtuales desde el inicio de sus carreras para facilitar su adaptación a esta tecnología pues se observó como las plataformas virtuales habilitan a los estudiantes aplicar los conocimientos adquiridos a través de actividades prácticas, proyectos colaborativos y simulaciones. Esto favorece notablemente el fortalecimiento de los entornos virtuales que son esenciales dentro del ámbito de la computación e informática.
- Se aconseja brindar formaciones continuas a los docentes y estudiantes en la utilización de las herramientas ofrecidas por esta plataforma virtual de aprendizaje y en las metodologías a utilizar. El intercambio de ideas entre alumnos y profesores mediante los entornos digitales constituye un factor importante para la adquisición de conocimientos. Los foros de discusión, las conversaciones en línea y las videollamadas son recursos que favorecen el dialogo y son valoradas adecuadamente por los alumnos. Además, se recomienda consolidar la preparación docente en el empleo de estos recursos para potenciar y optimizar la comunicación, se sugiere a los profesores que

preparen sus materiales educativos y sus unidades didácticas, empleando los diversos componentes y recursos que aborden las diversas dimensiones de los entornos virtuales.

- Se sugiere a los docentes y estudiantes fortalecer la utilización de entornos digitales, llevando a cabo preparaciones permanentes sobre el uso eficaz de estos instrumentos, de igual forma la actualización permanente de los materiales brindados. Asimismo, sería adecuado promover en los estudiantes un mayor compromiso en la elaboración de contenidos y en la evaluación de los resultados acerca de los entornos virtuales. Para potenciar los entornos digitales, es necesario indagar sobre nuevos avances en tecnología virtual, incorporando herramientas de programación innovadoras, que faciliten difundir mayor cantidad de información sin la necesidad de un gran ancho de banda, y añadiendo elementos interesantes.

VI. REFERENCIAS

- Álvarez Risco, A. (2020). Clasificación de las investigaciones. Universidad de Lima.
- Arias, F. G. (2006). El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica (5.^a ed.). Editorial Episteme.
- Avalos Saravia, A. D. (2021). Aprendizaje virtual y logro de competencias genéricas en estudiantes, Facultad de Administración de una universidad de Chíncha, 2021 [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional de la Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/68710>
- Bernal Torres, C. A. (2010). Metodología de la investigación: Administración, economía, humanidades y ciencias sociales (3.^a ed.). Pearson Educación.
- Cabañas Valdiviezo, J. E., y Ojeda Fernández, Y. M. (2003). Aulas virtuales como herramienta de apoyo en la educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos [Tesis de grado, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. Repositorio Institucional UNMSM. <https://hdl.handle.net/20.500.12672/2534>
- Copacondori Quispe, E. J. (2021). El aprendizaje cooperativo y el logro de competencias en los estudiantes de la especialidad de Electrotecnia Industrial del Instituto de Educación Superior Tecnológico José Pardo, distrito La Victoria, periodo 2019 [Tesis de maestría, Universidad de San Martín de Porres]. Repositorio Académico USMP. <https://hdl.handle.net/20.500.12727/7808>
- Flores-Rivas, V. R., y Márquez Álvarez, G. L. (2020). Logros de aprendizaje, herramientas tecnológicas y autorregulación del aprendizaje en tiempos de COVID-19. *Journal of Business and Entrepreneurial Studies*, 4(3), 102–109. <https://doi.org/10.37956/jbes.v4i3.124>

- Guerrero Castañeda, A., Rojas Morales, C., y Villafañe Aguilar, C. (2019). Impacto de la educación virtual en carreras de pregrado del área de ciencias de la salud. Una mirada de las tecnologías frente a la educación [Tesis de especialización, Universidad Cooperativa de Colombia]. Repositorio Institucional Universidad Cooperativa de Colombia. <https://hdl.handle.net/20.500.12494/14845>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., y Baptista Lucio, P. (2006). Metodología de la investigación (4.^a ed.). McGraw-Hill Interamericana.
- Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, C. P. (2018). Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw-Hill.
- Jenaro Río, C., Castaño-Calle, R., Martín-Pastor, M. E., y Flores-Robaina, N. E. (2018). Rendimiento académico en educación superior y su asociación con la participación activa en la plataforma Moodle. ESE: Estudios sobre Educación, 34, 177–198. <https://doi.org/10.15581/004.34.177-198>
- Méndez Álvarez, C. E. (2012). Metodología: Diseño y desarrollo del proceso de investigación con énfasis en ciencias empresariales (4.^a ed.). Limusa.
- Padilla-Meléndez, A., del Águila-Obra, A. R., y Garrido-Moreno, A. (2015). Empleo de Moodle en los procesos de enseñanza-aprendizaje de Dirección de Empresas: Nuevo perfil del estudiante en el EEES. Educación XX1, 18(1), 125–146. <https://doi.org/10.5944/educxx1.18.1.12314>
- Sánchez Carlessi, H., y Reyes Meza, C. (2006). Metodología y diseños en la investigación científica (4.^a ed.). Visión Universitaria.
- Sánchez Rodríguez, J. (2009). Plataformas de enseñanza virtual para entornos educativos. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, (34), 217–233.
- Torres Argomedo, L. J. (2019). Plataforma virtual para mejorar el rendimiento en una asignatura del plan curricular de la Escuela de Tecnologías de la Información,

SENATI [Tesis de maestría, Universidad Peruana Cayetano Heredia]. Repositorio Institucional de la Universidad Peruana Cayetano Heredia.

<https://repositorio.upch.edu.pe/entities/publication/bccb1fb8-3c41-4984-8771-f0b64ebc526a>

Universidad Continental. (2016). Modelo educativo UC V2. Universidad Continental.

Valverde Marín, J. D. (2020). El uso de la plataforma virtual y su influencia en el aprendizaje a distancia, Universidad Nacional Federico Villarreal [Tesis de maestría, Universidad Nacional Federico Villarreal]. Repositorio Institucional de la Universidad Nacional Federico Villarreal.

Vintimilla Muñoz, E. J. (2015). Entornos virtuales de aprendizaje para la formación continua de los estudiantes de educación básica superior y bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional Mensajeros de la Paz: Implementación y evaluación de la plataforma [Tesis de grado, Universidad de Cuenca]. Repositorio Institucional Universidad de Cuenca. <https://dspace.ucuenca.edu.ec/items/99eb7dde-cea5-430b-8dce-a2021f19c7ff>

VII ANEXOS

Anexo 1: Matriz de Operacionalización de Plataformas virtuales

Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Definición Operacional Ítems	Escala de medición	Niveles y Rango			
Son denominadas como Learning Management Systems o LMS y ofrecen a los usuarios un medio controlado para que sirvan como elementos o herramientas con el fin de poder interactuar con los diversos participantes del proceso enseñanza-aprendizaje y se ejecute la alimentación y retroalimentaciones mediante foros, chats, gestores de contenido, videotutorial, etc., (Pérez, 2018)	Informativa	Grado de utilización de los documentos de la unidad didáctica	1. ¿Qué tan frecuentemente ingresó a la sección documentos de la asignatura para visualizarlos o descargarlos?	Escala ordinal				
			2. ¿Invierte más de 10 minutos a la descarga o visualizando los documentos del curso?					
			3. ¿Visualizas o descargas los documentos del curso desde una laptop o PC?					
			4. ¿Accedes o bajas los archivos del curso desde un dispositivo móvil?					
			5. ¿Con qué regularidad ingresas a las unidades de aprendizaje durante su primera semana?					
			6. ¿Dedicas más de 10 minutos descargando o viendo las unidades de aprendizaje en su primera jornada de siete días?					
	Praxica	Grado de utilización de las unidades de aprendizaje	7. ¿Visualizas o descargas los archivos de las unidades de aprendizaje de la unidad didáctica desde una laptop o una computadora?			(1) Nunca	Bajo	
			8. ¿Visualizas o descargas los materiales de las unidades de aprendizaje del curso a través de una computadora portátil?			(3) A veces	Medio	
		Implementación de la prueba de entrada	9. ¿Realizas las evaluaciones de inicio de cada unidad didáctica en la primera semana?			(4) Casi siempre	alto	
			Realización de tareas			10. ¿Con que frecuencia realizas las tareas 1, 2, 3, en su semana de entrega?	(5) Siempre	
						Realización del trabajo final		11. ¿Con que frecuencia termina su tarea final el último día límite de entrega?
		Comunicativa	Grado de utilización de los foros			12. ¿Con que frecuencia intervienes en los foros?		
			Grado de utilización de los chats			13. ¿Participas a través de chats en las sesiones de tutoría virtual?		
			Grado de utilización de videoconferencias			14. ¿Ingresas a todas las tutorías en línea durante los días laborales?		
						15. ¿Ingresas a todas las clases en línea?		

Tutorial Evaluativa	Nivel de uso de email interno	1. ¿Te comunicas haciendo uso del email académico con tus profesores?
	Formación en el uso de plataforma virtual	2. ¿Recibes formación constante sobre el manejo de la plataforma virtual?
	Videos introductorios y motivacionales	3. ¿Ingresas a los distintos videos instructivos sobre el manejo de la plataforma virtual?
	Retroalimentación de actividades	4. ¿Observas los videos de bienvenida o motivación de los cursos en la plataforma virtual?
		5. ¿Usas la plataforma en línea para obtener los comentarios sobre las actividades académicas?

Anexo 2:

Cuestionario de Plataforma Virtual

Estimados Alumnos: La presente encuesta forma parte de una investigación que tiene por finalidad obtener información de la enseñanza en la carrera de computación e informática del Instituto de Educación Superior Tecnológico Público "Chancay", su participación es de vital importancia para lograr este objetivo. Sea lo más sincero posible se agradece su gentil colaboración.

INSTRUCCIONES: Leer con atención y marcar solo una alternativa con una (X), como respuesta a cada pregunta, por favor no dejar ninguna respuesta sin marcar. Este cuestionario es de carácter anónimo y reservado.

ESCALA VALORATIVA

Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
5	4	3	2	1

Sexo: 1. Femenino () 2. Masculino ()

Edad: 18 () 19 () 20 () +20 ()

¿Usa plataformas virtuales? 1: Si () 2: No ().

¿Qué plataformas virtuales utilizan?

1: Moodle () 2: Google Classroom () 3: Microsoft Teams () 4: Chamilo () 5: Canvas ()

N.º	ÍTEMES	ALTERNATIVA				
DIMENSION INFORMATIVA		1	2	3	4	5
1	¿Qué tan frecuentemente ingresó a la sección documentos de la asignatura para visualizarlos o descargarlos?					
2	¿Invierte más de 10 minutos a la descarga o visualizando los documentos del curso?					
3	¿Visualizas o descargas los documentos del curso desde una laptop o PC?					
4	¿Accedes o bajas los archivos del curso desde un dispositivo móvil?					
5	¿Con qué regularidad ingresas a las unidades de aprendizaje durante su primera semana?					
6	¿Dedicas más de 10 minutos descargando o viendo las unidades de aprendizaje en su primera jornada de siete días?					
7	¿Visualizas o descargas los documentos del curso desde una laptop o PC?					
8	¿Visualizas o descargas los materiales de las unidades de aprendizaje del curso a través de una computadora portátil?					
DIMENSION PRAXICA		1	2	3	4	5
9	¿Realizas las evaluaciones de inicio de cada unidad didáctica en la primera semana?					
10	¿Con que frecuencia realizas las tareas 1, 2, 3, en su semana de entrega?					
11	¿Con que frecuencia termina su tarea final el último día límite de entrega?					
DIMENSION COMUNICATIVA		1	2	3	4	5
12	¿Con que frecuencia intervienes en los foros?					
13	¿Participas a través de chats en las sesiones de tutoría virtual?					
14	¿Ingresas a todas las tutorías en línea durante los días laborables?					
15	¿Ingresas a todas las clases en línea?					
DIMENSIÓN TUTORIAL Y EVALUATIVA		1	2	3	4	5
16	¿Te comunicas haciendo uso del email académico con tus profesores?					
17	¿Recibes formación constante sobre el manejo de la plataforma virtual?					
18	¿Ingresas a los distintos videos instructivos sobre el manejo de la plataforma virtual?					
19	¿Observas los videos de bienvenida o motivación de los cursos en la plataforma virtual?					
20	¿Usas la plataforma en línea para obtener los comentarios sobre las actividades académicas?					

Anexo 3:
Datos del cuestionario de Plataformas Virtuales

Nº	Gener	Edad	¿Usa pl?	¿Qué plata?	Item1	Item2	Item3	Item4	Item5	Item6	Item7	Item8	Item9	Item10	Item11	Item12	Item13	Item14	Item15	Item16	Item17	Item18	Item19	Item20
1	2	2	1	3	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	3	3	2	2	2	2	5	1	1
2	2	2	1	4	3	3	2	2	2	2	2	2	4	3	3	4	3	2	2	4	3	2	2	1
3	1	2	1	1	2	3	1	1	1	1	1	3	3	2	1	5	3	1	1	1	1	1	1	1
4	1	3	1	1	3	3	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1
5	2	2	1	4	4	2	2	5	2	3	3	4	5	4	4	2	4	4	3	3	4	4	2	2
6	2	2	2	3	4	2	1	5	1	2	2	4	5	5	2	1	4	2	2	4	3	2	2	3
7	1	2	1	3	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2
8	1	2	1	4	1	2	2	3	2	1	1	3	4	5	2	3	3	2	2	4	5	2	2	3
9	2	2	1	6	2	1	3	1	1	1	1	3	1	2	1	3	2	1	1	1	2	2	1	1
10	2	2	1	4	2	2	3	3	3	1	4	3	5	3	3	3	5	3	3	2	4	3	4	5
11	2	2	1	3	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	3	2	2	2	1	2	1	1	1	1
12	1	3	1	1	2	2	1	3	1	1	1	4	2	2	1	5	4	3	1	1	3	2	1	1
13	2	2	1	3	4	3	2	3	1	3	1	1	3	1	3	3	2	3	1	3	3	1	2	2
14	1	2	1	6	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	4	2	3
15	2	2	1	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	4	3	4	3	4	2	4	4	3	2	2
16	1	2	1	5	3	2	3	2	2	1	1	1	2	2	2	4	4	3	2	3	3	3	1	1
17	1	2	1	3	3	2	3	3	1	2	2	3	3	4	3	3	4	4	1	3	3	2	1	1
18	1	2	1	3	2	2	1	2	2	2	1	3	2	3	3	4	2	3	2	2	2	3	1	1
19	1	2	1	2	5	5	3	3	5	3	3	3	2	3	4	2	2	3	2	4	4	3	4	3
20	2	2	1	3	3	3	1	4	2	2	2	3	4	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2
21	1	2	1	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	1	2
22	1	2	1	3	4	2	3	4	2	1	1	3	1	2	4	3	2	4	1	3	3	2	1	1
23	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	3	3	1	3	2	5	2	1	1	2	2	1	1
24	1	4	1	1	2	1	1	3	2	3	2	4	1	2	1	2	5	2	1	1	1	1	1	1
25	1	2	1	3	3	2	2	2	3	4	4	3	3	4	1	3	4	4	1	3	4	1	1	1
26	1	2	1	1	2	2	3	4	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3
27	2	2	1	1	3	2	2	4	1	1	2	2	4	1	1	3	4	3	2	2	1	2	1	1
28	1	2	1	3	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	3	4	3	1	1	3	2	1	1
29	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	4	1	1	1	1	1	1	1
30	2	3	1	1	3	3	3	2	4	3	4	4	4	3	1	3	1	1	1	2	2	2	2	4
31	1	2	1	3	3	2	1	3	2	2	2	4	3	2	2	3	4	4	2	3	4	2	2	1
32	1	2	1	6	1	2	1	1	1	1	2	3	1	2	1	4	2	2	1	2	1	2	1	1
33	1	2	1	3	2	2	2	3	1	1	1	4	3	2	2	1	3	2	1	2	2	4	1	2
34	1	4	1	3	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	4	4	1	1	1	2	1	2
35	2	2	1	4	3	2	2	3	3	2	3	1	3	3	2	4	3	3	1	2	4	1	1	2
36	1	4	1	3	2	3	2	3	3	1	1	2	2	2	3	3	2	2	3	2	4	2	2	3
37	2	1	1	3	3	2	1	2	2	1	1	2	3	2	1	4	3	4	2	2	2	2	1	1
38	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	4	1	2	1	2	2	2	2
39	1	2	1	6	2	3	2	2	1	1	1	4	4	4	2	4	4	2	1	1	3	2	1	2
40	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	4	4	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	1
					2.40	2.18	1.80	2.45	1.83	1.65	1.70	2.68	2.65	2.40	2.20	2.88	3.15	2.55	1.65	2.23	2.58	2.23	1.53	1.75
					0.96	0.81	0.79	1.11	0.98	0.80	0.94	0.97	1.25	1.13	0.91	1.02	1.05	1.01	0.70	1.03	1.11	0.97	0.78	0.98

Anexo 5 Validación del Instrumento

Ficha Técnica: Plataformas Virtuales

Características	
Nombre del instrumento	Uso de Plataforma virtual
Autor	Carlos Antonio Cucho Vizarreta
Dirigido	Docentes del Instituto de Educación Superior Tecnológico Chancay
Procedencia	Perú
Propósito	El instrumento tiene por finalidad conocer la percepción de los docentes acerca del uso y control de las plataformas virtuales que realizan sus estudiantes en el aula
Forma de administración	Individual
Suministración	Presencial
Numero de ítems	20
Dimensión a evaluar	• Informativa • Praxica • Comunicativa • Tutorial y evaluativa
Escala de medición	Deficiente (0-20) Regular (21 – 40) Buena (41 – 60) Muy Buena (61 – 80) Excelente (81 – 100)

Fuente: elaboración propia

Anexo 6:

MODELO DE FICHA DE EVALUACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

Título: USO DE PLATAFORMAS VIRTUALES

I. DATOS GENERALES

1.1 Docente Experto:

.....

1.2 Cargo o Institución donde labora:

.....

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIOS	INDICADORES	Deficiente (0 – 20)				Regular (21 – 40)				Buena (41 – 60)				Muy Buena (61 – 80)				Excelente (81 – 100)			
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																				
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																				
ACTUALIDAD	Está acorde a los planteamientos teóricos actuales																				
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.																				
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de estudio.																				
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos del tema de estudio																				
COHERENCIA	Entre variables, dimensiones e indicadores.																				
CONVENIENCIA	Genera nuevas pautas en la investigación y construcción de teorías																				

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

FIRMA DE EXPERTO INFORMANTE

LUGAR Y FECHA:

DNI:

Anexo 7

FICHA DE EVALUACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

Título: USO DE PLATAFORMAS VIRTUALES

I. DATOS GENERALES

1.1 Docente Experto: Ing. Cesar A. Medina Osorio1.2 Cargo o Institución donde Labora: I. E. S. T. P. CHAUCADOCENTE COMPUTACION E INFORMÁTICAESPECIALIDAD: COMPUTACION Y SISTEMAS

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIOS	INDICADORES	Deficiente (0 – 20)				Regular (21 – 40)				Buena (41 – 60)				Muy Buena (61 – 80)				Excelente (81 – 100)			
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																	X			
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																	X			
ACTUALIDAD	Está acorde a los planteamientos teóricos actuales																X				
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.																	X			
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																	X			
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de estudio.																		X		
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos del tema de estudio															X					
COHERENCIA	Entre variables, dimensiones e indicadores.																	X			
CONVENIENCIA	Genera nuevas pautas en la investigación y construcción de teorías																		X		

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

ITEMS ADECUADOS PARA EL NIVEL DE LOS ESTUDIANTES.

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

OBTUVO 84 PUNTOS UBICADOS EN EL RANGO EXCELENTELUGAR Y FECHA: CHAUCA 5 MARZO DEL 2014

FIRMA DE EXPERTO INFORMANTE

DNI: 44168715Ing. Cesar A. Medina Osorio

Anexo 8

FICHA DE EVALUACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

Título: USO DE PLATAFORMAS VIRTUALES

I. DATOS GENERALES

1.1 Docente Experto: DR. CARLOS GARCIA PALACIOS

1.2 Cargo o Institución donde Labora: INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO CHANIDY
DOCENTE DE COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA
ESPECIALIDAD: MATEMÁTICA INFORMÁTICA

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIOS	INDICADORES	Deficiente (0 – 20)				Regular (21 – 40)				Buena (41 – 60)				Muy Buena (61 – 80)				Excelente (81 – 100)			
		0	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																	X			
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.															X					
ACTUALIDAD	Está acorde a los planteamientos teóricos actuales															X					
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.																	X			
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																	X			
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de estudio.																		X		
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos del tema de estudio															X					
COHERENCIA	Entre variables, dimensiones e indicadores.																	X			
CONVENIENCIA	Genera nuevas pautas en la investigación y construcción de teorías																			X	

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

LA FICHA ESTÁ CONTENIDOS ADECUADO PARA EL NIVEL DE LOS ESTUDIANTES

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

OBTENIENDO 84 PUNTOS, UBICÁNDOSE EN RANGO EXCELENTE

LUGAR Y FECHA: CHANIDY 5 DE MARZO 2024

FIRMA DE EXPERTO INFORMANTE

DNI:

09363790

DR. CARLOS GARCIA PALACIOS

Anexo 9

FICHA DE EVALUACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

Título: USO DE PLATAFORMAS VIRTUALES

I. DATOS GENERALES

1.1 Docente Experto: LIC. PEDRO S. MINETTO FALCÓN

1.2 Cargo o Institución donde Labora: ASISTENTE DE TALLER
IESTP CHANCAY

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIOS	INDICADORES	Deficiente (0 – 20)					Regular (21 – 40)					Buena (41 – 60)					Muy Buena (61 – 80)					Excelente (81 – 100)				
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100					
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																	X								
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																	X								
ACTUALIDAD	Está acorde a los planteamientos teóricos actuales.																	X								
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.																	X								
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.																		X							
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de estudio.																	X								
CONSISTENCIA	Besado en aspectos teóricos científicos del tema de estudio.																X									
COHERENCIA	Entre variables, dimensiones e indicadores.																	X								
CONVENIENCIA	Genera nuevas pautas en la investigación y construcción de teorías.																		X							

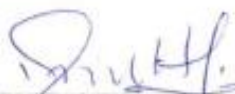
III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

LA FICHA ESTA CON ÍTEM'S ADECUADA PARA EL NIVEL DE LOS
ESTUDIANTES.

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

OBTENIENDO 85 PUNTOS, UBICANDOSE EN UN RANGO EXCELENTE

LUGAR Y FECHA: CHANCAY 6 MARZO DE 2024


FIRMA DE EXPERTO INFORMANTE
DNI: 5985736
LIC. PEDRO S. MINETTO FALCÓN