



**ESCUELA DE POSGRADO**  
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**Plataforma virtual para el aprendizaje por competencias  
de informática en estudiantes de la Nacional Daniel  
Alcides Carrión Chanchamayo-2018**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
DOCTOR EN EDUCACIÓN**

**AUTOR:**

Mg. Huanes Tovar Luis Antonio

**ASESOR:**

Dr. Bullón Canchaya Ramiro Freddy

**SECCIÓN:**

Educación e Idiomas

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Innovaciones Pedagógicas

**PERU – 2018**

## **DEDICATORIA**

A la memoria de mis padres quienes me enseñaron

Que la perseverancia es el camino del triunfo

A, mi esposa e hijas por su comprensión y apoyo para culminar mi grado doctoral.

Luis Antonio

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios, por habernos dado perseverancia y entereza para terminar los estudios de doctorado.

A las autoridades de la Universidad César Vallejo en la persona de su rector fundador Dr. Cesar Acuña Peralta, por haberme brindado la oportunidad de seguir logrando mis metas.

A los docentes de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo quienes condujeron mi formación.

Al Dr. Ramiro Bullón Canchaya, que con su sapiencia y calidad de persona orientó mi trabajo de investigación.

A la comunidad educativa de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, por su apoyo en la aplicación del trabajo de investigación.

**El autor.**

## DECLARACIÓN JURADA

Yo, Huanes Tovar Luis Antonio, estudiante del Programa de Doctorado en Educación de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, identificado con D.N.I. N° 17859110, con la tesis titulada “Plataforma virtual para el aprendizaje por competencias de en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Chanchamayo- 2018”.

Declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis es de mi autoría.
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) la tesis no ha sido autoplagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Trujillo, Octubre del 2018



Mg. Huanes Tovar Luis Antonio  
DNI N° 17859110

## **PRESENTACIÓN**

Señores miembros del Jurado, es grato para mi presentar ante ustedes la tesis titulada: “Plataforma virtual para el aprendizaje por competencias de en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Chanchamayo-2018”, con la finalidad de determinar la influencia de la Plataforma virtual para el logro de aprendizajes de informática en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Chanchamayo- 2018, en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, para obtener el Grado Académico de Doctor en Educación.

Esperando cumplir con los requisitos de aprobación.

**El autor**

## ÍNDICE

	Pág.
Carátula	i
Página del jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaración jurada	v
Presentación	vi
Índice	vii
Índice de cuadros	ix
Índice de tablas	x
Índice de graficos	xii
RESUMEN	xiv
ABSTRACT	xvi
I. INTRODUCCION	17
1.1. Realidad problemática	17
1.2. Trabajos previos	18
1.3. Teorías relacionadas al tema	22
1.4. Formulación de problema	34
1.5. Justificación del estudio	35
1.6. Hipótesis	36
1.7. Objetivos	37
II. MÉTODO	38
2.1. Diseño de investigación	38
2.2. Variables y operacionalización	39
2.3. Población, muestra y muestreo	43

2.4.	Técnicas e instrumentos de recolección datos validez y confiabilidad	44
2.5.	Métodos de análisis de datos	50
2.6.	Aspectos éticos	51
III.	RESULTADOS	52
3.1.	Descripción de resultados	52
3.2.	Prueba de normalidad.	68
3.3.	Prueba de homogeneidad.	69
3.4.	Contrastación de hipótesis	70
IV.	DISCUSIÓN	82
V.	CONCLUSIONES	89
VI.	RECOMENDACIONES	91
VII.	PROPUESTA	92
VIII.	REFERENCIAS	97
	ANEXOS	101
	ANEXO N°01: MATRIZ DE CONSISTENCIA	
	ANEXO N°02: OPERACIONALIZACION DE VARIABLES	
	ANEXO N°03: MATRIZ DE VALIDACION DEL INSTRUMENTO	
	ANEXO N°04: INSTRUMENTO	
	ANEXO N°05: BASE DE DATOS	
	ANEXO N°06: PROPUESTA	
	ANEXO N°07: EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS	

## ÍNDICE DE CUADROS

	<b>Pág.</b>
Cuadro 1: Operacionalización de la variable aprendizaje por competencias	41
Cuadro 2: Obtención de validez	47



## ÍNDICE DE TABLAS

	<b>Pág.</b>
Tabla 1: Resultado del pre test grupo control de la variable aprendizaje por competencias de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018	52
Tabla 2: Resultado del pre test grupo control de la dimensión aprendizaje conceptual de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018	53
Tabla 3: Resultado del pre test grupo control de la dimensión aprendizaje procedimental de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018	54
Tabla 4: Resultado del pre test grupo control de la dimensión competencia actitudinal de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018	55
Tabla 5: Resultado del pre test grupo experimental de la variable aprendizaje por competencia de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018	56
Tabla 6: Resultado del pre test grupo experimental de la dimensión aprendizaje conceptual de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018	57
Tabla 7: Resultado del pre test grupo experimental de la dimensión aprendizaje procedimental de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018	58
Tabla 8: Resultado del pre test grupo experimental de la dimensión aprendizaje actitudinal de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018	59

Tabla 9: Resultado del post test grupo control de la variable aprendizaje de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018	60
Tabla 10: Resultado del post test grupo control de la dimensión competencia conceptual de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018	61
Tabla 11: Resultado del post test grupo control de la dimensión competencia procedimental de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018	62
Tabla 12: Resultado del post test grupo control de la dimensión competencia actitudinal de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018	63
Tabla 13: Resultado del post test grupo experimental de la variable aprendizaje de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018	64
Tabla 14: Resultado del post test grupo experimental de la dimensión aprendizaje conceptual de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018	65
Tabla 15: Resultado del post test grupo control de la dimensión aprendizaje procedimental de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018	66
Tabla 16: Resultado del post test grupo experimental de la dimensión aprendizaje actitudinal de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018	67

## ÍNDICE DE GRAFICOS

	<b>Pág.</b>
Gráfico 1: Resultado del pre test grupo control de la variable aprendizaje por competencias de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018	52
Gráfico 2: Resultado del pre test grupo control de la dimensión aprendizaje conceptual de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018	53
Gráfico 3: Resultado del pre test grupo control de la dimensión aprendizaje procedimental de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018	54
Gráfico 4: Resultado del pre test grupo control de la dimensión competencia actitudinal de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018	55
Gráfico 5: Resultado del pre test grupo experimental de la variable aprendizaje por competencia de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018	56
Gráfico 6: Resultado del pre test grupo experimental de la dimensión aprendizaje conceptual de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018	57
Gráfico 7: Resultado del pre test grupo experimental de la dimensión aprendizaje procedimental de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018	58
Gráfico 8: Resultado del pre test grupo experimental de la dimensión aprendizaje actitudinal de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018	59

Gráfico 9: Resultado del post test grupo control de la variable aprendizaje de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018	60
Gráfico 10: Resultado del post test grupo control de la dimensión competencia conceptual de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018	61
Gráfico 11: Resultado del post test grupo control de la dimensión competencia procedimental de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018	62
Gráfico 12: Resultado del post test grupo control de la dimensión competencia actitudinal de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018	63
Gráfico 13: Resultado del post test grupo experimental de la variable aprendizaje de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018	64
Gráfico 14: Resultado del post test grupo experimental de la dimensión aprendizaje conceptual de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018	65
Gráfico 15: Resultado del post test grupo control de la dimensión aprendizaje procedimental de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018	66
Gráfico 16: Resultado del post test grupo experimental de la dimensión aprendizaje actitudinal de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018	67

Plataforma virtual para el aprendizaje por competencias de informática en  
estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión de Chanchamayo  
– 2018

## RESUMEN

La presente investigación titulada: Plataforma virtual para el aprendizaje por competencias de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión Chanchamayo 2018 , teniendo como problemática que en la Universidad Daniel Alcides Carrión no se emplean constantemente las TIC como medio para consolidar los conocimientos, como hipótesis El uso de la plataforma virtual influye significativamente en el aprendizaje de informática e internet, con el objetivo determinar la influencia de la plataforma virtual para el aprendizaje por competencias de informática e internet, la investigación obedece al enfoque cuantitativo, donde se aplicó como método general el método científico y como método específico el experimental y estadístico, y con un diseño cuasi experimental.

El muestreo utilizado fue no probabilístico de forma intencionada, la muestra estuvo conformada por 80 estudiantes. Las técnicas utilizadas fueron: prueba pedagógica, y los instrumentos utilizados fueron: prueba de entrada y salida. Los resultados fueron: se determinó la influencia de la plataforma virtual para aprendizaje por competencias de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión de Chanchamayo – 2018

Después del proceso experimental se tiene en el post test del grupo control se puede observar 4 estudiantes que representa el 10% se encuentra en el nivel bueno, mientras en el post test del grupo experimental se tiene a 19 estudiantes que representa el 15% se encuentra en el nivel bueno, Además realizando la contratación de la hipótesis con la Prueba Z se tiene la media aritmética en el post test del grupo control se tiene 14,3 mientras la media aritmética en el post test del grupo experimental se incrementa a 17, 02 lo que evidencia la mejora, además Puesto que la Z calculada es mayor que Z de la tabla  $Z_c > Z_t$  ( $7,5 > 1,99$ )

**Palabras claves:** Plataforma virtual, aprendizaje por competencias, conceptual, procedimental y actitudinal.

Virtual platform for learning computer skills in students of the Daniel Alcides  
Carrión de Chanchamayo National University - 2018

**ABSTRACT**

This research entitled: Virtual platform for learning computer skills and internet in the Daniel Alcides Carrión de Chanchamayo National University - 2018, having as a problem that Daniel Alcides Carrión University is not constantly using ICT as a means to consolidate knowledge , as a hypothesis The use of the virtual platform has a significant influence on computer and internet learning, with the aim of determining the influence of the virtual platform for learning by computer skills and the internet, the research obeys the quantitative approach, where it was applied as general method the scientific method and as a specific method the experimental and statistical, and with a quasi-experimental design.

The sampling used was intentionally non-probabilistic, the sample consisted of 80 students. The techniques used were: pedagogical test, and the instruments used were: entrance and exit tests. The results were: the influence of the virtual platform for learning by computer skills and internet in students of the Daniel Alcides Carrión de Chanchamayo National University - 2018 was determined

After the experimental process it is possible to observe in the post test of the control group 4 students that represents 10% is in the good level, while in the post test of the experimental group it has 19 students that represents 15% is found in the good level, also making the hiring of the hypothesis with the Z test has the arithmetic mean in the post test of the control group is 14.3 while the arithmetic mean in the post test of the experimental group is increased to 17, 02 what evidence the improvement, in addition Since the calculated Z is greater than Z of the table  $Z_c > Z_t$  ( $7.5 > 1.99$ )

**Keywords:** Virtual platform, learning by competences, conceptual, procedural and attitudinal.

## **I. INTRODUCCION**

### **1.1. Realidad problemática**

Hoy en día a nivel mundial existe un avanzado desarrollo a pasos agigantados el desarrollo de las tecnologías de la información y comunicación que facilitan de gran manera nuestra forma de vivir y la forma de comunicarnos, transformando diariamente nuestro medio en todos sus ámbitos y en esta transformación no indiferente el ámbito de la educación, a nivel internacional se presentan cambios transformando los ambientes de enseñanza aprendizaje, la cibercultura cambia nuestra forma de interactuar con los demás, como compartimos nuestras costumbres y hábitos para utilizar las tecnologías actuales.

En nuestro entorno surgen múltiples medios de comunicación fáciles y sencillos de usar nada complejos, plataformas cada vez más intuitivas para el usuario, con miras más amplias de la web 2.0 y el desarrollo multimedia las formas de aprender en la actualidad son diversas y múltiples a la comparación de la educación tradicional.

Ubicándonos en un plano local en la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión de Chanchamayo no se emplean constantemente las TIC como medio para consolidar los conocimientos y el logro de competencias, no se está aprovechando de una buena manera por los estudiantes y docentes, no se emplea ninguna plataforma virtual educativa, no



aprovechan las múltiples herramientas que esta plataforma educativa brinda como los materiales multimedia, foros, conferencias virtuales, la nube informática, exámenes virtuales y las herramientas de la web 2.0.

Es importante mencionar que en la actualidad es necesario y obligatorio para algunas carreras profesionales como las de ciencias de la salud que estén acreditadas, para este proceso el SINEACE plantea estándares estructuradas en dimensiones, una de ellas es la dimensión de procesos académicos que exige la implementación y utilización de la plataforma virtual educativa en la Universidades que desean acreditarse.

Es así que en la provincia de Chanchamayo en la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión se observó una situación problemática en los docentes y estudiantes. Partiendo de esto la investigación se centró en determinar la influencia que tiene la plataforma virtual para adquirir conocimientos conceptuales, procedimentales y actitudinales en los estudiantes

## **1.2. Trabajos previos**

Meléndez (2013) basándose en su tesis Doctoral Plataformas virtuales como recurso para la enseñanza en la universidad: análisis, evaluación y propuesta de integración de moodle con herramientas de la web 2.0 tiene como punto principal conceptualizar y precisar lo que es la educación a través de la Internet, siguiendo también de las plataformas virtuales de la universidad, como una importante herramienta de apoyo al docente.

De esta forma el investigador precisa las plataformas virtuales más usadas, la cantidad determinada de aulas virtuales implantadas en la entidad educativa, establecer el tipo de entidad educativa y que la plataforma virtual trabajan para los procesos de enseñanza y aprendizaje de las distintas entidades de educación superior del Ecuador.

Sin embargo, el investigador indica que las herramientas más usadas en las plataformas virtuales son los foros y tareas en línea, para la investigación se aplicó la técnica de la entrevista y su instrumento que es un cuestionario para el registro de información. Esta investigación concluye

que la universidad y la educación superior exigen con urgencia una reforma, siendo consciente lo que deben afrontar una transición debido a las nuevas solicitudes de preferencias educativas de la sociedad del conocimiento y la información.

En la actualidad, la sociedad adquiere nuevas formas de aprender y de enseñar y ambas tienen conceptos distintos, por ello hay que tener en cuenta que la universidad adquiere retos para la nueva organización de docencia por medio de perfiles profesionales, así que los docentes se convierten en emisores del nuevo conocimiento y también en tutores de apoyo al estudiante para la captación del conocimiento.

En la investigación desarrollada por Reyes (2006) titulada *Aula Virtual Basada en La Teoría Constructivista Empleada Como Apoyo Para La Enseñanza De Los Sistemas Operativos A Nivel Universitario*, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Perú. Recalca sobre la propuesta de la implementación de un aula virtual basada en el constructivismo.

El aula virtual tiene como tema esencial el aprendizaje de diversos sistemas operativos actuales, centrándose en su evolución en las versiones sobre el beneficio que abarca estos sistemas operativos y su compatibilidad hacia los estudiantes del ciclo 2006-I de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.

Sin embargo, el autor promueve a reconocer las distintas características y atributos favorables que cuenta el aula virtual como son los foros, video conferencias, cuestionarios en línea, etc. Estos ofrecen las plataformas virtuales centradas en el aprendizaje, principalmente es usada para la investigación y apreciar el desempeño del aula virtual relacionando la navegabilidad, el aspecto visual, los diseños y contenidos.

En su investigación se empleó la metodología descriptiva y la clasificación de los trabajos a realizar se emplearon técnicas sobre el pensamiento sistémico.

En conclusión, el aula virtual tenía una calificación de desempeño muy eficiente en criterios de navegabilidad, relacionando también en lo visual, en los diseños y contenidos; encomendado para el uso de las plataformas virtuales educativas como soporte en las materias de formaciones continuas y universitarias. La contribución del investigador es está conforme con el tipo de enseñanza con aulas virtuales por qué sirve de soporte en los cursos universitarios así como la formación continua tomando en cuenta de no tomar como enseñanza esencial.

En la investigación de Orellana (2011) menciona el uso de los espacios virtuales para la docencia en materias de Pre-grado de Medicina en la Universidad Peruana Cayetano Heredia – Perú, estudió las distintas características del uso de los espacios virtuales para los docentes de las materias de la carrera profesional de Medicina Humana de la Universidad Cayetano Heredia del Perú.

Hay que tener en cuenta que el investigador no incluyó los talleres de arte así como las rotaciones de internado y externado, los aportes se extienden en el campo de las ciencias de la salud priorizando el aérea de las prácticas de las asignaturas, Reyes (2006) da a entender que las distintas herramientas que cuentan los espacios virtuales influye al estudiante la motivación para construir su conocimiento.

El autor aplica una metodología descriptiva del tipo serie de casos. En primer lugar, se realizó la respectiva capacitación docente hacia los profesores que laboran en su área, para el uso de la plataforma virtual para conseguir los objetivos de las diferentes asignaturas.

Finalmente, el investigador culmina su investigación mencionando que existen múltiples rasgos comunes para implementar las aulas virtuales para el proceso de enseñanza aprendizaje hacia los alumnos de la carrera profesional de medicina humana, por otro lado, es importante evaluar las temáticas a tratar en cada curso para poder diseñar e incorporar diferentes herramientas útiles y mejorar de manera significativa el aprendizaje tomando importancia las exigencias académicas actuales.

Cabañas (2009), en su investigación Aulas virtuales como herramienta de apoyo en la educación de la Universidad Mayor de San Marcos. Menciona la preeminencia de las experiencias de educación virtual teniendo como base principal el constructivismo, refiriendo al modelo de educación a distancia y también la educación flexible el aprendizaje colaborativo, tomando importancia las aulas virtuales implementadas como apoyo en la educación de la Universidad Mayor de San Marcos.

El autor indica que el alumno debe crear su propio aprendizaje basándose de conocimientos adquiridos por adquisición o por innovación, tomando en cuenta que el aula virtual con sus diversas herramientas motiva al estudiante la obtención de información a través de la investigación, sin embargo el autor indica que a enseñanza al estudiante a indagar se hace a través de la investigación, este proceso de enseñanza ayuda a la capacidad de entendimiento del estudiantes.

Área (2008), en su trabajo de investigación Análisis de las expectativas, valoraciones y opiniones manifestadas por el alumno perteneciente a dos grupos de la asignatura de Tecnología Educativa. Universidad de la laguna España.

Realizó la exploración de las opiniones que declaran los estudiantes de la Universidad de la Laguna – España, los estudiantes se conforman con dos distintos salones de clase de Tecnología Educativa, los resultados de la investigación se obtuvieron al comienzo y término de la clase, para la investigación la mayoría de los estudiantes indican que es la primera vez que trabajan con la plataforma virtual, el investigador refiere que la plataforma virtual está basada en Moodle, apropiada para el aprendizaje on-line que se puede editar fácilmente usando un editor HTML.

Tomando en cuenta que la plataforma virtual es empleada conjuntamente con las clases presenciales realizado en trabajos grupal, los estudiantes de la clase Tecnología Educativa manifestaron sentirse satisfechos por lo práctico de la plataforma virtual permitiendo trabajar sin dificultad rompiendo las barreras del tiempo y espacio.

Santoveña (2007), en su investigación "Cursos Virtuales de la UNED" La Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED) España, muestra que la Universidad tiene dificultad en el tiempo relacionado en la administración de cursos virtuales la ejecución de entornos virtuales son recientes y falta de experiencia con el manejo de este medio, tratando de esta manera realizar múltiples oportunidades que nos brindan las tecnologías de la información y comunicación.

Tomando en cuenta que la mayoría de las universidades internacionales cuentan con cursos virtuales ampliando su trayectoria de servicio, pero cabe resaltar que esta plataforma virtual permite la adquisición de nuevos conocimientos, adquiere el carácter de suma importancia tratándose de una universidad no presencial o a distancia.

La nueva experiencia educativa concluye, la innovación de la metodología aplicada es valorada y acogida por los estudiantes debido a la conexión con el docente es práctico y directo, los estudiantes logran comunicarse de manera fluida para efectuar los trabajos colaborativos respetando la idea de todos, las indicaciones y los recursos educativos brindados por los profesores son recibidos de una forma rápida, por ello se evitan los problemas como retrasos, extravíos, etc.

Para los docentes también es práctico y cómodo para la comunicación con los estudiantes a través de este medio ya que es muy rápido e intuitivo y tiene múltiples herramientas como el chat, videoconferencias y foros, también promueve y permite la elaboración de material autoinstructivo para su empleo por parte del alumno.

### **1.3. Teorías relacionadas al tema**

La tecnología destaca en la actualidad permitiendo: crear, procesar, recuperar, transmitir, guardar información en tiempo record. En la actualidad se puede considerar al conocimiento como fuente de legado y pilar del desarrollo humano y tecnológico.

Tomando en cuenta los distintos entornos que se puede manejar, sobre todo en las plataformas virtuales conectado a la tecnología como

parte del trabajo, los entornos virtuales de aprendizaje y la plataforma virtual son parte de la innovación de las tecnologías de información y comunicación (TIC) para lograr entender de manera rápida y eficaz la información, eligiendo por las diferentes plataformas tecnológicas.

UNESCO (2008), indica que para ser competentes empleando las tecnologías de información es necesario que el contenido educativo actual los estudiantes y maestros tienen que usar la tecnología digital actuales de forma continua y con eficacia para aprender, trabajar y vivir con éxito en la sociedad actual de la información cargada de constantes cambios tecnológicos.

Según la investigación de Anderson (2010) da a conocer que mediante las tecnologías de la información y comunicación facilita la creación e innovación de nuevos sitios para el aprendizaje tanto a estudiantes y profesores, sin embargo van creando nuevos retos para los educadores con el fin de promover la igualdad de acceso al inmenso almacén internacional de conocimientos y de manera fácil, acceder a toda la población mundial el libre desarrollo de las metas requeridas, para tener un distinto entorno global.

Cabero (2015), plantea que al momento de usar las tecnologías de la información y comunicación en argumentos de educación se emplea para formular un mejor y actualizado aprendizaje, de igual forma originar la innovación pedagógica y algunas modificaciones en las organizaciones; se pretende la facilitación y agilización de los procesos para comunicarse, proponer nuevas formas para la adecuada interacción entre el mundo real, la información y el conocimiento.

Los entornos del conocimientos y enseñanza surgen los entornos virtuales de aprendizaje conocidos como EVA, dentro de estos tenemos a las plataformas virtuales, se demostrará y darán a conocer algunas formas teóricas que van juntamente relacionadas con la construcción del constructivismo social, colectivismo tomando en cuenta que es la unión de un sistema con otro.

De igual forma la otra perspectiva denominada sistema híbrida, se toma en cuenta con los entornos y plataformas virtuales de instrucción, para poder aprender de manera actualizada como jóvenes están adaptados a la tecnología por ello se evidencia la facilidad de trabajar con plataformas que ayudan a estar en nuestro mundo.

Debido a que consienten el empleo de los entornos y plataformas virtuales como materiales útiles como forma innovadoras para obtener una mejoría en la enseñanza, el marco teórico tiene conexión en la conceptualización del constructivismo social y colectivismo para efectuar las responsabilidades de tener diferentes temas que tratar y trabajar, estas plataformas contribuyen a dominar teniendo una cercanía del dominio con la tecnología aplicando las TICs frente a las dificultades y solucionando los problemas que se presentan.

Álvarez (2014), menciona que la teoría del constructivismo social tiene como mayor exponente a Vygotsky, quien a su vez propone como definición del constructivismo social que el individuo es alguien quien destaca y domina socialmente y que el conocimiento debe de nacer del propio estudiante quien a la vez debe de construir su propio aprendizaje y no como usualmente se ve que de manera muy simple que el conocimiento solo se trasmite de un individuo a otro, sin conseguir así datos confiables ni resultados que puedan alcanzar metas anheladas.

El trabajo en equipo aporta de forma efectiva ya que es una metodología más para edificar el conocimiento, es importante que el estudiante pueda edificar solo su propio conocimiento, aunque el constructivismo social consiste en la edificación de esquemas u organizadores del mundo real del individuo y su entorno.

Castillejo y Garzón (2014), menciona que el constructivismo social toma importancia la interacción entre individuos en el proceso de aprendizaje, de igual forma se define que el sujeto es un ser social y el conocimiento es también un producto social ya a conocer los resultados de la interacción de individuos y conocimiento según la definición que propone

Vygotsky quien llamo a este modelo como zona de desarrollo próximo conocido con las siglas “ZDP”.

Como conclusión, se explica que el aprendizaje en conjunto y colaborativo tiene mejor resultado que el del aprendizaje personal e individual. Cada individuo puede ayudar con el desarrollo intelectual y cognitivo de su grupo promoviendo diversas ideas, se adquiere un líder con experiencia y con mayor conocimiento, aunque también requiere algunas cualidades para ayudar y alcanzar el mismo nivel de aprendizaje de los miembros del grupo, porque hay ocasiones donde el conocimiento del líder no podrá ser usado de forma independiente.

El aprendizaje grupal es un método para los estudiantes que trabajan y aprenden de manera conjunta teniendo como objetivo alcanzar una meta común, demostrar las fortalezas y debilidades para luego reforzar estas mismas, pero es más efectivo el trabajo entre compañeros y se les hace fácil el trabajo si son amigos para no tener miedo a confundirse parecido a un método instruccional.

El aprendizaje colectivo genera en los alumnos a que se apoyen mutuamente a comparación de los que trabajan individualmente y solo se dedican a competir. Los alumnos plantean diferentes propuestas, formas y maneras de compromisos y coordinaciones, de esta forma pueden facilitarse en las interacciones mediante la comunicación, en el uso de las redes sociales con una reflexión sobre todo lo que plantean, la idea de cada uno y la de sus propios compañeros.

En este entorno se niegan rotundamente la revisión leve, insistencias y memorización, para este forma se debe fomentar el debate de ideas, se debe considerar una comunicación activa de los usuarios y con desarrollo natural sin simular para poder compartir las ideas de aprendizaje, vivencias sociales planteamientos y de tal forma la interrelación del conocimiento, el liderazgo de más de una persona en el grupo y la disciplina de valores, tanto como la puntualidad, responsabilidad de manera simulada.



Suarez (2013), señala que la visión sociocultural del aprendizaje planteado por Vygotsky da como un importante legado la observación educativa de Internet, en el marco social y cultural no es necesario para la explicación del aprendizaje, pero si son importantes y fundamentales para el proceso que forman parte de su desarrollo. Sin embargo, se explica que las funciones mentales del ser humano es influida por la cultura y entornos sociales, del mismo modo sucede en los entornos del internet.

Las plataformas virtuales son instrumentos utilizadas para obtener un adecuado uso en el desarrollo de capacidades del constructivismo social, para lograr y desarrollar los diseños de actividades que permita la libre interacción entre profesor y alumno que permitiría el incremento y avance de las acciones y pensamientos emprendedores para ayudar a los estudiantes a tener ese pensamiento optimista.

Martí y Palma (2013), mencionan que el colectivismo es un nuevo modelo explicativo y a su vez teórica, mostrando un nuevo paradigma de aprendizaje muy diferente a conductismo y constructivismo, en donde la revolución tecnológica y de información muestran que las personas están logrando recibir un adecuado aprendizaje de manera muy activa, de esta forma adaptando una visión más holística que se centra en la comprensión compuesta de la realidad multidimensional.

De igual forma, la fiabilidad del modelo de aprendizaje es informal y viable, trasladando al aprendizaje formal con el fin de que los estudiantes sean lo suficientemente capaces para crear conocimientos gracias a la asimilación y experiencia que propone el coactivismo.

Salazar (2014), define que el conectivismo es originario de un efecto de la era digital, donde se destaca el estilo de permanecer conectados, los entornos donde más se ofrecen oportunidades para interactuar de forma dinámica e independiente son los lugares fuera de las aulas.

También manifiesta que se debe de encontrar un eficaz equilibrio entre los medios tradicionales y nuevas tecnologías, indicando que es una obligación o responsabilidad de los docentes que participan en la reforma informacional para la ejecución e innovación de recursos tecnológicos de

diversas generaciones, con el apoyo de alumnos, personal de alta jerarquía de la organización e inclusive los padres de familia.

Por esta razón, se puede declarar que el conectivismo manifiesta el impacto tecnológico ha asumido en el aprendizaje hacia los estudiantes, al momento de la evolución.

Radica en su forma de vida de distintas formas ya sea desde la de aprender fuera del centro de aprendizaje, por lo que se cree convincente que la plataforma virtual no solo responda a un contexto, a la vez constituya una adecuada alternativa para el ejercicio de los jóvenes que se destaquen el aprendizaje de contar con instrumentos adaptadas y actualizadas para conectar al mundo de la globalización de tal forma se noten las actividades plasmadas en los trabajos de entrega.

De este modo, el constructivismo social y conectivismo personifican un marco teórico de investigación clara, los entornos donde las modernas tecnologías de la información y comunicación plantean las plataformas virtuales y sus herramientas como foros, chats, etc. dejan un mejor aprendizaje grupal y colectivo, donde es significativamente la construcción y co-construcción un apoyo muy importante

Según Dillenbourg y Schneider (2002), el ambiente virtual de aprendizaje es un espacio social organizado de información donde los alumnos y docentes se interactúan educativamente.

El entorno virtual se puede demostrar evidentemente desde un simple texto hasta mundos virtual en 3D. Los educandos son sujetos activos que construyen sus entornos virtuales, los espacios de aprendizaje virtual no se circunscriben solo a educación no presencial, sino que también enriquecen las actividades de clase física-presencial y semi-presencial. De igual forma, se deja que la unión de tecnologías distintas y variadas tengan rumbos pedagógicos.

Adell y Bellver (2008), definen al entorno virtual del aprendizaje (EVA) como atención informática que puede ser producida por un servidor conectado a una determinada red informática. El internet o Intranet están

trazados nítidamente para facilitar el acceso a materiales de aprendizaje y la comunicación entre estudiantes y profesores.

También se pueden mezclar distintos tipos de instrumentos: comunicación asíncrona y síncrona, servicio de materiales de aprendizaje en formato digital y control de participantes que a la vez se incluye algunos sistemas de seguimiento y evaluación del progreso de los educandos. De esta forma los entornos virtuales se ajustan con los sistemas de información más amplios de la organización y en algunas partes se complementan con uso especializado de autoría y gestión de contenidos.

En esta época, se han desarrollado velozmente los sistemas libres por su distinguible incremento de funciones, adquisición de estándares, grande ritmo de desarrollo y su precio inigualable, e incluso cierta cantidad son gratuitos. Desde esta forma en un entorno virtual es el espacio en el que la comunicación didáctica es un lugar del proceso formativo semi-presencial o a distancia.

Salinas (2011), señala que un EVA es un área académico-educativa solitaria en la web, constituido por un conjunto de instrumentos informáticas que posibilita la dinámica didáctica. Proporcionada esta definición, se pueden dar a conocer y distinguir cuatro características importantes es un ambiente electrónico – digital constituido por tecnologías digitales que ha ido desarrollando a las definiciones de espacios virtuales.

Está albergado en la red y se puede tener acceso remoto a sus contenidos a través de cualquier dispositivo que tenga acceso o conexión a internet. Las concentraciones que lo forman se utilizan como apoyo para las actividades pedagógicas de educadores y educados.

Los entornos virtuales de aprendizaje acceden el progreso de acciones educativas-académicas sin necesidad de que educadores y estudiantes concuerden en espacio o tiempo estos entornos presentan dos dimensiones:

Tecnológica: Representada y valorada por las instrumentos o aplicaciones informáticas con la que se ha construido el entorno, también

sirve como apoyo y fundamentos para el adelanto y progreso de ciertas preposiciones educativas: básicamente se dedican a facilitarnos cuatro funcionalidades las cuales son: publicación de materiales y actividades, comunicación e interacción entre miembros colaboradores del grupo, la colaboración para la ejecución de tareas grupales y la organización de la asignatura.

Educativa: Personificada por el proceso de enseñanza-aprendizaje que se desarrolla en su interior. Se basa en que el educador y educando interactúen a modo que el docente haya planteado y solucionado actividades didácticas.

Un entorno virtual de aprendizaje es un ambiente de trabajo compartido y colaborativo para la construcción del conocimiento en base a participación activa y cooperación de los miembros del grupo. A la vez cabe revelar que es un espacio virtual que se puede diseñar para promover el aprendizaje mediante procesos de comunicación multidireccionales solucionando a diferentes problemas que se presentan el trabajo en equipo forma parte de las cosas lo descubran de forma de la evaluación porque los compañeros te corrigen y gracias al trabajo en equipo.

Para Fernández (2009) una plataforma virtual es una aplicación web constituida por un determinado grupo de instrumentos para enseñar y dar aprendizaje en línea, estas plataformas virtuales acceden a diversos tipos de enseñanza tales como: e-learning que consiste en la enseñanza no presencial, b-learning que es la mezcla de la enseñanza en Internet con práctica en clases de modo presencial.

Ayala (2009), indica que el uso de la tecnología por razón de que el aprendizaje en línea para la educación ha aumentado en los últimos años. Estas nuevas innovaciones están teniendo un gran impacto en el modelo de educación tradicional a medida que se integran en las clases con los estudiantes, la afinidad entre internet y educación tradicional y el apareamiento de un nuevo paradigma educativo que tiene como objetivo el fortalecimiento de integrar elementos de ambos enfoques.

El b-learning o aprendizaje mixto-hibrido tiene mucho potencial para el trabajo social en el acceso de oportunidades educativas que dan oportunidad a lo mejor de cada enfoque, tanto de la educación en línea y de la tradicional (presencial) ayuda de forma directa a los aspectos que se presentan dando a conocer la vida metodológica.

Morán (2012), menciona que la formación designada también blended learning pasa a ser un reto que demanda a los educadores nuevas maneras y formas de enseñar, a los educandos a aprender a unirse en diferentes ambientes de formación, así como aprender a través de distintas experiencias, de igual forma esto se convierte en una pertinente propuesta ya que permite extender la intervención y colaboración de estudiantes como principales dueños y responsables de su propio aprendizaje y habilidades.

Área y Adell (2009), exponen que el tipo de enseñanza b-learning o también conocido como enseñanza semipresencial sugiere que el docente planifique y avance con el desarrollo de los procesos educativos-académicos de forma presencial como virtual, donde el educador modifica mediante la producción de materiales, herramientas y actividades para que el educando pueda desarrollar independientemente su propio aprendizaje manteniendo al margen de la clase tradicional.

Dans (2009), alude que las plataformas virtuales proporcionan a los estudiantes un espacio y ambiente de las organizaciones educativas lograr establecer algunos elementos tales como foros, módulos, etc., de esta forma pueda facilitar un entorno más uniforme y familiar posible para permitir mejorar el proceso de aprendizaje-enseñanza.

Se considera que un PV es una aplicación Web en donde se tienen que componer diversos tipos de herramientas para la enseñanza y el aprendizaje que permite la innovación, creación y gestión de cursos completos por internet sin necesidad de poseer experiencia sobre computación e informática tomando en cuenta diferentes actividades como así de culminar la aplicación de página web que trabajar con algo novedoso y conectados de tal manera a una red WAN.

Según Clarenc (2013), indica que ciertas singularidades de las plataformas virtuales poseen las siguientes características, Interactividad: Consiste en herramientas de amplia interacción sincrónica y asincrónica, donde se muestra la compartición, creación e originalidades de contenidos; tales como: foros, videoconferencias, chat, entre otros.

Flexibilidad: Fundamenta en la adaptabilidad tecnológica como también técnica y en la adaptación pedagógica y que a la vez didáctica, Escalabilidad: Consiste en la proyección a futuro, así como el monitoreo de los recursos actualmente existentes y de los que podrían llegar.

Estandarización: Consiste en la adaptabilidad de estándares para implantar contenidos y recursos.

Usabilidad: Es la posibilidad y accesibilidad que se muestra destinado hacia los individuos para que pueda hacer uso de la plataforma con el objetivo de lograr una meta y fin decisivos, también se manifiesta que se debe de hacer un estudio a los pilares que están para conservar un eficaz uso.

Funcionalidad: De acuerdo a las necesidades de los usuarios la funcionalidad hace que la plataforma sea adecuada, adaptada y adecuado nivel con alta efectividad, eficacia para su uso incluyendo su manejo portable, su fácil manejo de la instalación, la interacción entre la organización y necesidades tecnológicas, la administración de los recursos que posee el servidor.

Ubicuidad: Consiste en la capacidad para crear y moldear distintos entornos para el nuevo conocimiento del estudiante, se mide el nivel de interacción que ofrece la plataforma además de su capacidad con otros sistemas independientes cercanos (redes sociales).

Persuabilidad: Señala que articulación e integración de la funcionalidad, usabilidad y ubicuidad tiene la capacidad de la plataforma para convencer a un usuario a través de su uso.

En la actualidad, en el país es escaso el número de instituciones educativas que tiene implementado estas plataformas con las

características necesarias, del mismo modo surge la necesidad para afiliar plataformas con diseños instructivos no tan complejos que permitan una adecuada enseñanza interactiva.

Acorde con el diseño curricular educativo motivando a los estudiantes que manejen adecuadamente la plataforma, el trabajo en equipo en una constante actividad de estar pendientes de las cosas que se publican, hacer referencias de las actividades que se mencionan poniendo en práctica tanto los aprendizajes y de paso los valores de responsabilidad y puntualidad a la hora de entregar los trabajos.

Las plataformas también se emplean para generar polémica, debate y construcción de conocimiento por parte de los grupos que se dedican a la investigación, un cierto grupo de personas se sitúan en torno a una temática común de interés y participación activa.

Según los autores Zabala y Arnau (2007), explica que una forma de actuar competentemente está en la función de las situaciones, problemas con las que interaccionan los individuos, como funciones fundamentales que sean únicas y complejas: únicas porque las circunstancias y los criterios cambian; complejas en función del número de variables que participan y las relaciones que se establecen.

Las diferentes ocasiones que exponen problemas son de suma importancia que implica a cambios en objetivos, acontecimientos, relaciones y contextos de ocurrencia, por el cual, el educando tiene la suficiente capacidad para la concentración de los conceptos y definiciones adquiridos a lo largo de su aprendizaje en el mundo objetivo y real.

La conexión entre saberes previos de definiciones, procesos y actitudes debe de encontrarse muy bien especificados, el estudio de este tipo de ocurrencias establece que los dilemas son complejos, la complejidad de trabajo se muestra en ocasiones de mencionar los detalles de trabajo para tener las soluciones de aplicaciones en plataformas.

Chomsky (1985), manifiesta que las competencias es el recurso para un correcto trabajo para la explicación juntamente con la capacidad, el

modelo basado en las competencias se centra en los requisitos, variados estilos para adquirir un nuevo conocimiento y a la vez, las capacidades potencialmente independientes para que el educando logre cumplir los retos, de esta manera pueda solventarse así mismo en el entorno de trabajo.

Las competencias es el conjunto de conocimientos, aptitudes, habilidades, valores permitiendo un apropiado desempeño de manera eficiente, también permite desarrollar las habilidades de aprendizaje, eso no quiere decir que el educando alcance objetivos de manera más probable en un tiempo establecido, la posibilidad del conocimiento depende a la influencia de esta haciendo posible el total trabajo de un ritmo acelerado.

La educación basada en conjunto de saberes, reside en la teoría y la experiencia aplicada al conocimiento o desempeño de algo se vuelva más práctica, para una sociedad abierta, se requiere del desarrollo de las capacidades en su entorno social determinado, poder contestar a requerimientos insatisfechos y expectativas cambiantes o sujetas a transformación.

Agrupar las metas y objetivos en el desarrollo soporta a cambios no solo del modelo curricular, sino también a las destrezas de enseñar y evaluar, tradicionalmente se concentraron en la información que el educando desarrolla así mismo, se brinda ideas diversas sobre los promotores con una cierta variación de los momentos diferentes del aprendizaje, también en la evaluación; se deja al estudiante accionar de modo activa, motivado en que pueda solucionar problemas, aprender, enseñar, ejercer decidido por emplear en forma práctica sus conocimientos, habilidades y actitudes en diferentes entornos.

El aprendizaje es firme y permanente, del mismo modo que la automotivación y el trabajo colectivo grupal formen parte de este asunto, por ello se propone modificar el currículum, para determinar qué curso deben destacar la cooperación además que se logren cumplir las metas del educando y obtener correctos resultados de los programas.



Cada programa tiene que ser partícipe para cumplir las metas propuestas por la Institución u Organización, en la actualidad, las competencias son el motor de inventores, modelos de educación-aprendizaje y se orientan básicamente en su propio desarrollo.

Por esta razón es importante planear y proyectas las materias en función de las competencias y desafíos que deben de ser alcanzados por los educandos, propone ciertas modificaciones a gran escala influyentes en las metodologías y la adquisición de modos de primicia profunda y en las que deben centralizarse los educadores.

En la actualidad, formamos parte de un compromiso colectivo de tener los puntos clave así para poder ejecutar el trabajo en equipo cumpliendo las diferentes actividades propuestas de los docentes que eligieron además de consensuado el tipo de competencias y desafíos que se llevaran a cabo en el trabajo en torno al grado de conocimiento y escasez de recursos de los alumnos.

El trabajo mediante capacidades no logra el adecuado crecimiento a través de una meta vigente al momento de trasmitir conocimientos, los educadores están sujetos a crear, establecer ciertos contextos que dejen al alumnado deliberarse entre sí sobre algunos aspectos y numero de recursos y instrumentos de tal manera que son imprescindibles para el trabajo de distintos su propio desarrollo y sustento profesional.

#### **1.4. Formulación de problema**

##### **Problema General:**

¿Cuál es la influencia de la plataforma virtual para el aprendizaje por competencias de informática en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

### **Problemas Específicos:**

¿Cuál es la influencia de la plataforma virtual en el aprendizaje conceptual de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

¿Cuál es la influencia de la plataforma virtual en el aprendizaje procedimental de informática en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

¿Cuál es la influencia de la plataforma virtual en el aprendizaje actitudinal de informática en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

### **1.5. Justificación del estudio**

#### Justificación Teórica

En los últimos años no se puso en práctica el uso de tecnologías de la información y de la web 2.0 existe resistencia al uso de la tecnologías, por ello para poder fortalecer los conocimientos de los estudiantes se considera importante dar a conocer los conceptos notables de la aplicación de la plataforma virtual y la web 2.0.

#### Justificación Metodológica,

El presente estudio de investigación consentirá tener un profundo conocimiento sobre la plataforma virtual para el logro de aprendizaje por capacidades y competencias de informática e internet, que estos estudios sirven como principio para la mejor toma de decisiones en futuros planes de mejora para la institución.

#### Justificación Práctica,

Porque permitirá brindar información al personal directivo, docente sobre el efecto de las variables estudiadas; de esta manera implementar políticas institucionales de mejora de los aspectos negativos y fortalecer lo positivo.

Así mismo, que la propuesta del estudio servirá para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje.

El presente estudio ha de servir de base para otras investigaciones; teniendo una problemática educativa que requiere de atención se documentará un primer acercamiento, Los resultados del estudio ofrecen, una serie de elementos importantes para los investigadores que desean realizar estudios futuros, enriquezcan y complementen los conocimientos que se tiene sobre el tema investigado, contribuyendo con nuevos conocimientos que promuevan nuevas estrategias de mejoramiento.

En nuestra zona en la actualidad no existen estudios metódicos que expliquen el impacto de la plataforma virtual para el logro de aprendizaje exitoso por capacidades diferentes de informática e internet.

## **1.6. Hipótesis**

### **Hipótesis General:**

El uso de la plataforma virtual influye en el aprendizaje por competencias de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018.

### **Hipótesis Específicas:**

El uso de la plataforma virtual influye en el aprendizaje por competencias de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

El uso de la plataforma virtual influye en el aprendizaje procedimental de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

El uso de la plataforma virtual influye en el aprendizaje actitudinal de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

## **1.7. Objetivos**

### **Objetivo General:**

Determinar la influencia de la plataforma virtual para el aprendizaje por competencias de informática en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

### **Objetivos específicos:**

Determinar la influencia de la plataforma virtual en el aprendizaje conceptual de informática en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

Determinar la influencia de la plataforma virtual en el aprendizaje procedimental de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

Determinar la influencia de la plataforma virtual en el aprendizaje actitudinal de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

## **II. MÉTODO**

En la presente investigación se utiliza como método general el método científico, el autor Hernández, Fernández y Baptista (2014), describe que el método es la forma establecida de formas para llegar a un fin determinado, el método científico es el carácter establecido para el conocimiento verdadero en el ámbito fijado para la disciplina científica, la definición sobre el estudio del método científico considera que es objeto de estudio de la epistemología, cabe resaltar que el término “método” ha surgido varios cambios, en la actualidad es distinguido como un conjunto de técnicas y procedimientos que permiten al investigador realizar sus objetivos.

Según Oseda (2008), refiere que el método experimental está basado en los procesos lógico de la inducción y la deducción del cual radica en efectuar acciones con el fin de justificar, indica ciertos fenómenos hechos y principios de manera natural o artificial, con tal que acceda establecer experiencia para expresar refutaciones del proceso científico que sirve de soporte que conlleva a divulgaciones científicas que se verifica en hechos determinados en la vida cotidiana.

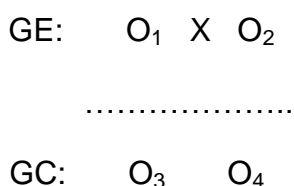
### **2.1. Diseño de investigación**

El enfoque que se utilizo fue el cuantitativo, mediante el uso del método científico con un planteamiento del problema, formulación de hipótesis y

objetivos, aplicando el estadístico descriptivo , aplicando el diseño cuasi experimental.

**Cuasi experimental:**

Oseda (2008), el autor indica que en este diseño se aplica previamente el pre test a los dos grupos de estudio luego el tratamiento experimental que solo se aplica al grupo experimental y no al grupo control, luego aplicar el post test a ambos grupos de estudio.



Dónde:

- GE: Grupo experimental
- GC: Grupo control
- O<sub>1</sub> y O<sub>3</sub>: Medición del pre test de informática
- O<sub>2</sub> y O<sub>4</sub>: Medición del post test de informática
- X: manipulación o desarrollo de la variable independiente.

**2.2. Variables y operacionalización**

Behar (2008, p. 53), considera “El término variable significa características, aspectos, propiedad o dimensión de un fenómeno y puede asumir distintos valores.” Por otro lado, Briones (2002, p. 29), definen que es “las variables son propiedades, características o atributos que se dan en grados o modalidades diferentes en las personas y, por derivación de ellas, en los grupos o categorías sociales”.

Asimismo, Oseda, et. al (2015, p.110), dicen: “las variables pueden entenderse como los conceptos que forman enunciado de tipo particular denominado hipótesis. Las variables de refieren a propiedades de la realidad que varían, es decir su idea contraria son las propiedades constantes de cierto fenómeno”

En consecuencia, la variable es entendida como un conjunto de características, rasgos o atributos que tienden a variar en un proceso investigativo, asimismo, toda variable ya sea cuantitativa o cualitativa es susceptible a ser medido y evaluado utilizando instrumentos confiables y válidos. Las variables para la presente investigación fueron:

**Variable independiente:** Plataforma virtual.

**Variable dependiente:** Aprendizaje por competencias.

### **Operacionalización de las variables**

Según, Valderrama (2002, p. 140), “Una definición operacional constituye el conjunto de procedimientos que describe las actividades que un observador debe realizar las impresiones sensoriales...”.

La variable que se ha sometido a experimentación en la presente investigación fue el aprendizaje por competencias de informática e internet de los estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión-Chanchamayo-2018

, la misma se ha operacionalizado teniendo en cuenta la definición conceptual y operacional, las dimensiones de las variables, los indicadores y la escala de medición de cada uno de los ítems planteado

**Cuadro 1:** Operacionalización de la variable aprendizaje por competencias

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADOR	ESCALA DE MEDICIÓN
<b>APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS</b>	Tobón (2008). La formación basada en competencias en la educación superior las competencias se refieren a aquellos contenidos que se esperan alcanzar en los currículos de todos los niveles educativos, y pueden agruparse en tres áreas básicas: conocimiento declarativo, procedimental y actitudinal.	El aprendizaje conceptual involucra el reconocer y asociar características comunes. Se refiere a los contenidos propiamente conceptuales por otra parte el aprendizaje procedimental él es proceso de aprendizaje en situaciones artificiales similares a los escenarios reales de trabajo, es la que obedece al principio de “aprender haciendo” y se aplica cuando es necesario obtener el dominio de una actividad práctica y	<b>APRENDIZAJE CONCEPTUAL</b>	Identifica las partes de un computador y sus funciones elementales para su correcta manipulación.	<b>Intervalar</b>
				Conoce los periféricos de entrada.	
				Conoce los periféricos de salida.	
				Conoce los periféricos de almacenamiento	
				Describe el significado TIC.	
				Conoce sobre de las generaciones de la web.	
				Conoce sobre el internet.	
				Identifica los servicios de almacenamiento	
			Conoce sobre los servicios de redes sociales.		
			<b>APRENDIZAJE PROCEDIMENTAL</b>	Utiliza el computador para organizar y administrar archivos	
				Emplea las técnicas de búsqueda de información buscando la optimización de recursos.	
				Utiliza los aplicativos de procesamiento de información, mediante los recursos de servicios de la nube informática	
				Aplica los recursos de la web 2.0 para optimizar el procesamiento de la	



		el aprendizaje actitudinal consiste en la adquisición o modificación de actitudes, se logra con mayor eficiencia por la exposición a modelos que planteen situaciones de conflicto que pongan en contradicción el juicio, el sentimiento y la acción.		información.	
			<b>APRENDIZAJE ACTITUDINAL.</b>	Utiliza el procesador de texto según las necesidades de su entorno.	
				Ordena y limpia el espacio de trabajo.	
				Manifiesta su idea educadamente	
				Es responsable con los plazos establecidos para entregar sus trabajos.	
				Comparte información con sus demás compañeros.	
				Valora la importancia de la informática e internet aplicada en su entorno	
				Sugiere respetando la opinión de los demás en los foros de comunicación.	
				Cumple con las actividades asignadas.	
				Acepta su error sin buscar culpables.	

### **2.3. Población, muestra y muestreo**

#### **Población:**

Para Hernández (2014, p.174), la población, es el conjunto de casos que coinciden con delimitadas especificaciones. Las poblaciones deben ubicarse pertinentemente, tomando en cuenta sus particularidades de contenido, de lugar y de tiempo.

Oseda (2015, p.164), señala que la población en una investigación, está adjudicada al conjunto de sujetos al que posteriormente serán generalizados según los resultados de esta investigación.

La población para el estudio fueron 520 estudiantes que pertenecen a la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión de Chanchamayo

#### **Muestra:**

Oseda (2008, p.28), la elección anticipada, al estudio de una muestra representativa cuantitativa y cualitativa de la población de la que proviene, será requisito indispensable para la generalización de los resultados. Esto es muy importante considerar para la generalización de nuestras conclusiones.

La muestra para la investigación es de 80 estudiantes del primer semestre de la de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión-Chanchamayo-2018

G.E.: 40 estudiantes de primer semestre de la carrera de agronomía

G.C.: 40 estudiantes de primer semestre de la carrera de Industrias Alimentarias

#### **Muestreo:**

Hernández, Fernández y Baptista (2014), indica que las muestras no probabilísticas, llamadas también muestras por conveniencia, los elementos son escogidos con base en la opinión del investigador y se desconoce la probabilidad que tiene cada elemento de ser elegido para la

muestra. En este tipo de muestreo existen el intencional (o deliberado) y los accidentales (o por comodidad).

En el primero el investigador escoge aquellos elementos que considera típicos de la población. En los segundos, se toman los casos que estén disponibles en el momento. En el presente estudio la muestra se ha elegido de manera intencional, esto debido a que se ajusta a las intencionalidades del autor de la presente tesis.

#### **2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos validez y confiabilidad**

##### **Técnica:**

Para desarrollar una investigación requiere; seleccionar adecuadamente el tema de estudio, el planteamiento coherente del problema, la elección adecuada del método científico, dentro de este marco se requiere también, de un conjunto de herramientas, recursos, procedimientos e instrumentos que auxilien al investigador para que pueda acercarse al conocimiento y al fenómeno en estudio.

Rojas (1996, p. 197), señala que: “Las técnicas e instrumentos para recopilar información como la de campo: Que el volumen y el tipo de información cualitativa y cuantitativa que se recaben en el trabajo de campo deben estar plenamente justificados por los objetivos e hipótesis de la investigación, o de lo contrario se corre el riesgo de recopilar datos de poca o ninguna utilidad para efectuar un análisis adecuado del problema”.

De acuerdo con el autor las elecciones de las técnicas a utilizarse en la investigación deben ser lo más pertinente posible, además debe responder a los objetivos, a las hipótesis que se quiere demostrar y al tipo de estudio desarrollado, sólo así se garantizará una correcta recolección de los datos que se requiere para un tratamiento estadístico adecuado.

Rodríguez (2008, p.10), sostiene. “las técnicas, son los medios empleados para recolectar información, entre las que destacan la observación, cuestionario, entrevistas, encuestas”.

En la presente tesis se utilizó la técnica de encuesta para recoger información en el pre y post test de la variable dependiente (aprendizaje significativo).

**Instrumento:**

Casimiro (2010, p. 154), sostiene que “Son las herramientas específicas que se emplean en el proceso de recojo de datos...” En tal sentido para recoger la información de los datos de la variable dependiente se ha utilizado el instrumento del cuestionario.

Las características del instrumento de la variable dependiente son: su denominación es cuestionario sobre el aprendizaje por competencias de informática e internet la administración se hace de manera individual y colectiva con una duración de 60 minutos, engloba ítem de las tres dimensiones de la variable de estudio de manera dispersa.

En resumen podemos señalar que el instrumento empleado en la respectiva recolección de datos es pertinente, válido y confiable para los fines previstos en la investigación.

**Ficha Técnica del Cuestionario Aprendizaje de Informática e Internet**

Nombre de la variable	: Test de aprendizaje de informática
Autor	: Elaboración propia
Tipo de instrumento	: Cuestionario
Forma de administración	: Fue aplicada en forma individual la aplicación se realizó dándoles a conocer las instrucciones correspondientes.
Objetivos	: Recabar información concerniente al aprendizaje por competencias de Informática

Población a aplicar	: 80 estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión de Chanchamayo
Tiempo de aplicación	: 60 minutos
N° de ítems de la variable	: 30 ítems, dividido en 3 dimensiones.
N° de ítems por dimensiones:	Dimensión Conceptual: 10 ítems. Dimensión Procedimental con 10 ítems. Dimensión Actitudinal 10 ítems.
Escala de medición	: Intervalar
Escala valorativa	: 1 = Correcta 0 = Incorrecta

### **Validación de los instrumentos:**

Según Hernández, et al (2014, p. 153), La validez, “en términos generales, se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir” (P. 210). Al mismo Reyes (2006), argumenta “la validez de un instrumento depende de la efectividad al obtener los resultados de la capacidad, conducta, rendimiento o aspecto que asegura medir”.

De lo expuesto en el párrafo anterior, se define la validación de los instrumentos como la determinación de la capacidad de los cuestionarios para medir las cualidades para lo cual fueron construidos. Por lo cual, este procedimiento se realizó a través de la evaluación de juicio de expertos, para lo cual recurrimos a la opinión del docente asesor de reconocida trayectoria.

Nivel de validez de las encuestas, según el juicio de expertos.

De conformidad con la directiva N° 002-2014 DAA-EPG-UCV TRUJILLO Art. 4° consagra “La validación de los instrumentos será firmada por el docente de la experiencia curricular diseño del proyecto de investigación, es decir, solo se exige el visto bueno del docente para su

valoración de los instrumentos a aplicarse”. Por tanto, en cumplimiento de dicho dispositivo legal se validó el instrumento.

**Cuadro 2:** *Obtención de validez*

Juicio de Experto Apellidos y Nombres	Plataforma virtual para el Aprendizaje por Competencias			
	Bajo	Medio	Alto	Valoración
Dr. Bullón Canchaya Ramiro Freddy			X	89 %

Fuente: Instrumentos de opinión de expertos

### **Confiabilidad.**

Según Hernández et. al (2014, p200), “La confiabilidad de un instrumento de medición, se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales”.

Para la confiabilidad del instrumento se aplicó la prueba piloto conformada por 20 sujetos y el estadígrafo fue el Coeficiente Alfa de Cronbach. Mejor es la fiabilidad, cuánto más se aproxime el índice al extremo 1.

El método de confiabilidad utilizado fue de las medidas de consistencia interna, el estadígrafo de coeficiente Alfa de Cronbach indica que la variable clima organizacional tuvo una confiabilidad de 0,961

Los estadígrafos descriptivos utilizados fueron la moda y la mediana

**Resumen del procesamiento de  
los casos**

		N	%
Casos <sup>a</sup>	Válidos	20	100,0
	Excluidos	0	,0
	Total	20	100,0

a.- Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento:

**Estadísticos de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,961	20

Fuente: Base de datos de muestra piloto

	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento- total corregida	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento
1	39,05	177,945	,703	,959
2	39,00	179,789	,716	,959
3	39,10	177,147	,766	,958
4	39,15	177,082	,801	,958
5	39,15	174,871	,781	,958
6	39,10	177,989	,626	,960
7	39,05	177,945	,703	,959
8	39,00	178,947	,638	,960
9	39,20	178,379	,707	,959
10	39,30	174,642	,832	,957
11	39,35	176,871	,771	,958
12	39,30	173,168	,840	,957
13	39,20	175,011	,804	,958

14	39,00	178,947	,638	,960
15	39,20	176,063	,757	,958
16	39,40	176,042	,689	,959
17	39,40	176,042	,689	,959
18	39,40	176,042	,689	,959
19	39,35	176,555	,640	,960
20	39,10	179,568	,602	,960

Fuente: Base de datos de muestra piloto

Ahora, según Oseda, et. al. (2015, p.181), el valor hallado en la variable se encuentra ubicado en una excelente confiabilidad (0,961), de igual manera la variable tiene una excelente confiabilidad.

#### Confiabilidad de Cronbach

0,53 a menos	Confiabilidad nula
0,54 a 0,59	Confiabilidad baja
0,60 a 0,65	Confiable
0,66 a 0,71	Muy confiable
<b>0,72 a 0,99</b>	<b>Excelente confiabilidad</b>
1,0	Confiabilidad perfecta

Fuente: Oseda, et. al. (2015, p. 181)

#### Validación de los instrumentos.

Según Hernández, et al (2014, p. 153), La validez, “en términos generales, se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir” (P. 210). Al mismo Reyes (2006), argumenta “la validez de



un instrumento depende de la efectividad al obtener los resultados de la capacidad, conducta, rendimiento o aspecto que asegura medir”.

De lo expuesto en el párrafo anterior, se define la validación de los instrumentos como la determinación de la capacidad de los cuestionarios para medir las cualidades para lo cual fueron contruidos. Por lo cual, este procedimiento se realizó a través de la evaluación de juicio de expertos, para lo cual recurrimos a la opinión del docente asesor de reconocida trayectoria.

## 2.5. Métodos de análisis de datos

El método de análisis estadístico que se ha utilizado es el método estadístico, consiste en la utilización del método científico por la estadística.

Los resultados que se presentan en el capítulo III, guardan coherencia con la problemática, hipótesis, objetivos, escala de medición, tipo y diseño de estudio y con el estadígrafo más pertinente, los cuales son presentados mediante tablas y gráficos estadísticos. El programa estadístico utilizado fue el SPSS versión 23. Donde se elaboró la base de datos.

Para la contratación de hipótesis se tendrá:

Según Gamarra (2008, p. 99), la prueba Z para dos muestras de estudio. Para este caso determinamos las medias aritméticas de cada muestra y la varianza de cada una de ellas.

En tal sentido utilizamos la fórmula:

$$z = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

El mismo autor señala:

$X_1$  = Media aritmética de muestra 1

$X_2$  = Media aritmética de muestra 2

$S_1^2$  = Varianza de muestra 1

$S_2^2 = \text{Varianza de muestra 2}$

$n_1 = \text{Muestra 1}$

$n_2 = \text{Muestra 2}$

De igual manera Gamarra (2008, p. 92), establece el valor teórico o crítico

prueba	Nivel de significancia 0,05
Prueba bilateral de dos colas	+ - 1,96

## 2.6. Aspectos éticos

Para, Valderrama (2002, p. 78), toda investigación conlleva reglas éticas que debe respetar el investigador por ejemplo hacia la norma APA, la redacción del presente estudio, además se da estricto respeto a la estructura de la Universidad que representa, los datos o información son fehacientes ajustando a la realidad, en tanto entre los mismos autores no serán divulgados sin la autorización de las Instituciones donde se realizó la investigación, por ello en la sección de anexo se encuentra las constancias con el formato establecidos siguiendo todo el protocolo en lo que respecta a la recolección de datos.

### III. RESULTADOS

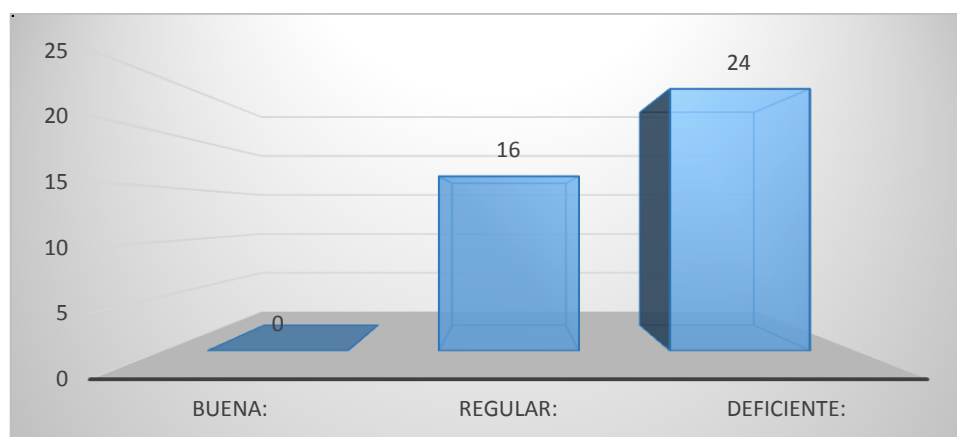
#### 3.1. Descripción de resultados

**Tabla 1:** Resultado del pre test grupo control de la variable aprendizaje por competencias de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

Categoría	fi	FI	fi%	FI%
Buena:	0	0	0	0
Regular:	16	16	40	40
Deficiente:	24	40	60	100
total	40		100	

Fuente: Pre test.

**Gráfico 1:** Resultado del pre test grupo control de la variable aprendizaje por competencias de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018



Fuente: Tabla N° 1

## Interpretación

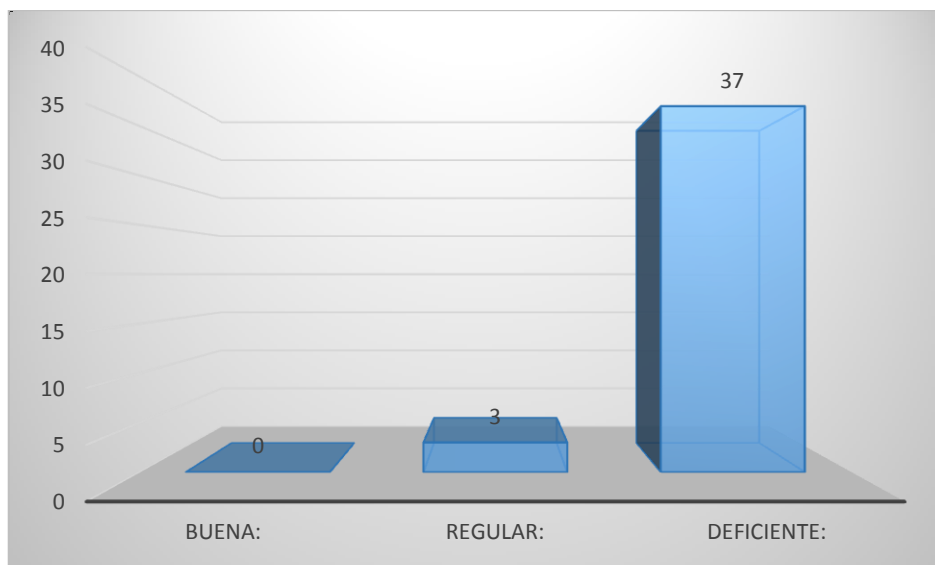
En la tabla N° 1 y el gráfico N° 1 se puede observar en el grupo control que ningún estudiante está en el nivel bueno, son 16 estudiantes que representa el 40% de la muestra que se encuentran en el nivel regular, mientras son 24 estudiantes que representa el 60% de la muestra se ubican en el nivel deficiente.

**Tabla 2:** Resultado del pre test grupo control de la dimensión aprendizaje conceptual de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo- 2018

Categoría	fi	FI	fi%	FI%
Buena:	0	0	0	0
Regular:	3	3	7.5	7.5
Deficiente:	37	40	92.5	100
total	40		100	

Fuente: Pre test

**Gráfico 2:** Resultado del pre test grupo control de la dimensión aprendizaje conceptual de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018



Fuente: Tabla N° 2

## Interpretación

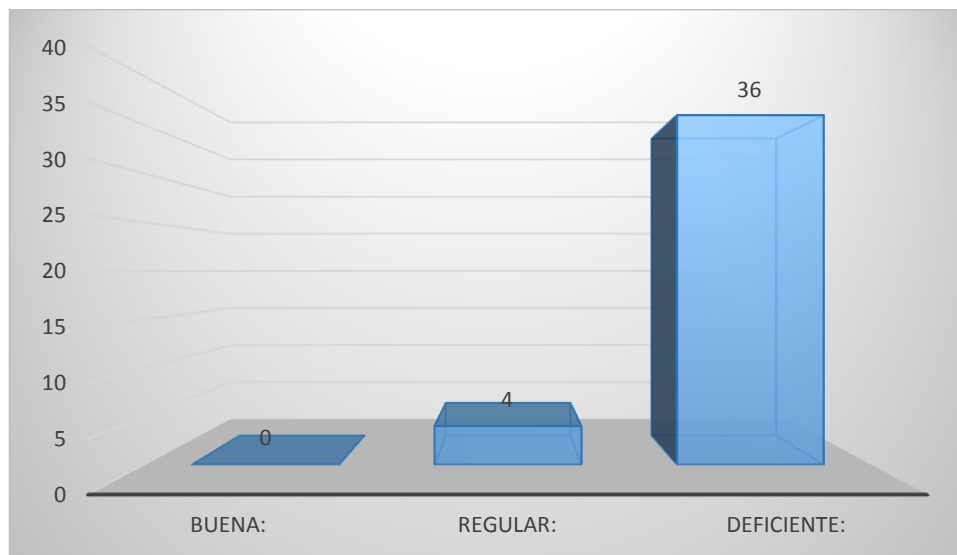
En la tabla N° 2 y el gráfico N° 2 se puede observar en el grupo control que ningún estudiante está en el nivel bueno, son 3 estudiantes que representa el 7,5 de la muestra que se encuentran en el nivel regular, mientras son 37 estudiantes que representa el 92,5% de la muestra se ubican en el nivel deficiente.

**Tabla 3:** Resultado del pre test grupo control de la dimensión aprendizaje procedimental de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

Categoría	fi	FI	fi%	FI%
Buena:	0	0	0	0
Regular:	4	4	8,2	8,2
Deficiente:	36	40	91,8	100
total	40		100	

Fuente: Pre test

**Gráfico 3:** Resultado del pre test grupo control de la dimensión aprendizaje procedimental de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018



Fuente: Tabla N° 3

## Interpretación

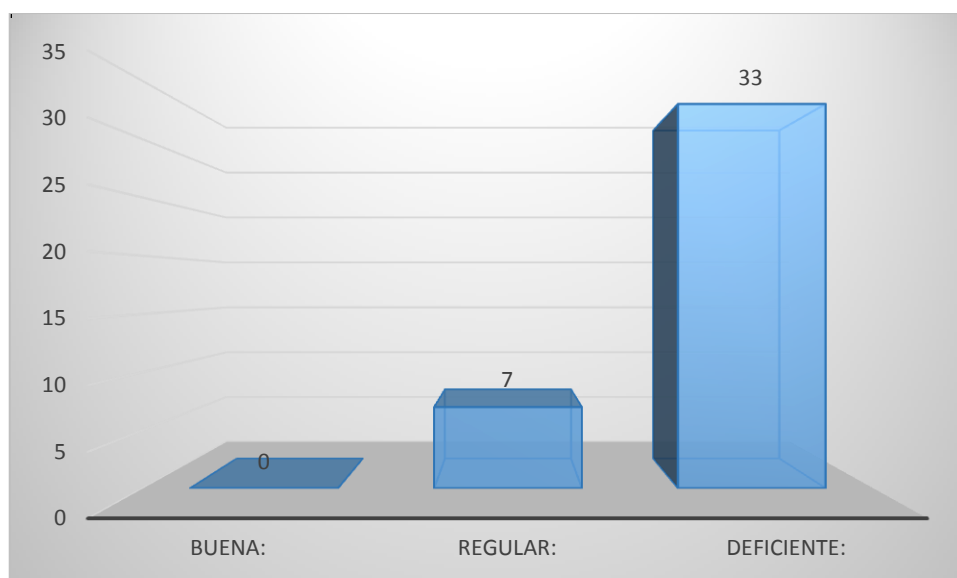
En la tabla N° 3 y el gráfico N°32 se puede observar en el grupo control que ningún estudiante está en el nivel bueno, son 4 estudiantes que representa el 8,2% de la muestra que se encuentran en el nivel regular, mientras son 36 estudiantes que representa el 91,8% de la muestra se ubican en el nivel deficiente.

**Tabla 4:** Resultado del pre test grupo control de la dimensión competencia actitudinal de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

Categoría	fi	FI	fi%	FI%
Buena:	0	0	0	0
Regular:	7	7	17.5	17.5
Deficiente:	33	40	82.5	100
total	40		100	

Fuente: Pre test

**Gráfico 4:** Resultado del pre test grupo control de la dimensión competencia actitudinal de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018



Fuente: Tabla N° 4

## Interpretación

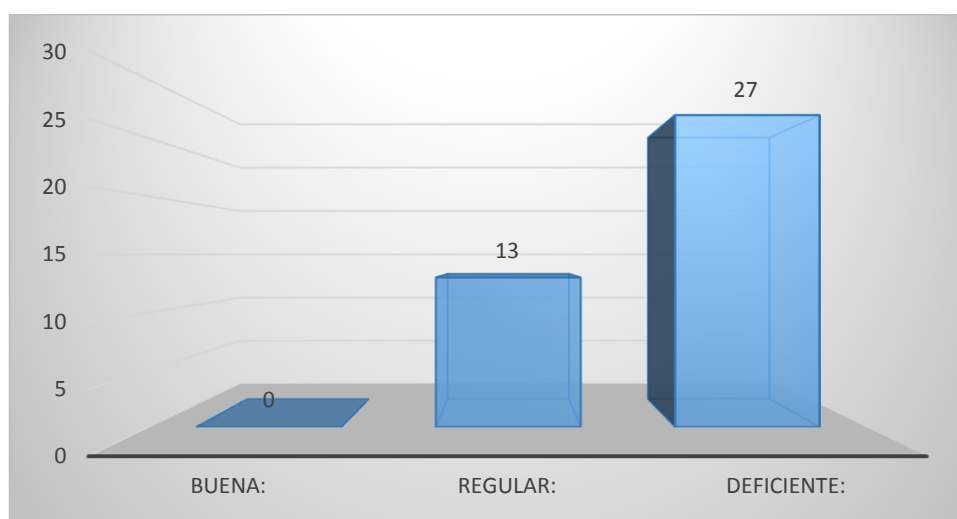
En la tabla N° 4 y el gráfico N° 4 se puede observar en el grupo control que ningún estudiante está en el nivel bueno, son 7 estudiantes que representa el 17,5% de la muestra que se encuentran en el nivel regular, mientras son 33 estudiantes que representa el 82,5% de la muestra se ubican en el nivel deficiente.

**Tabla 5:** Resultado del pre test grupo experimental de la variable aprendizaje por competencia de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión-Chanchamayo-2018

Categoría	fi	FI	fi%	FI%
Buena:	0	0	0	0
Regular:	13	13	32.5	32.5
Deficiente:	27	40	67.5	100
total	40		100	

Fuente: Pre test

**Gráfico 5:** Resultado del pre test grupo experimental de la variable aprendizaje por competencia de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión-Chanchamayo-2018



Fuente: Tabla N° 5

## Interpretación

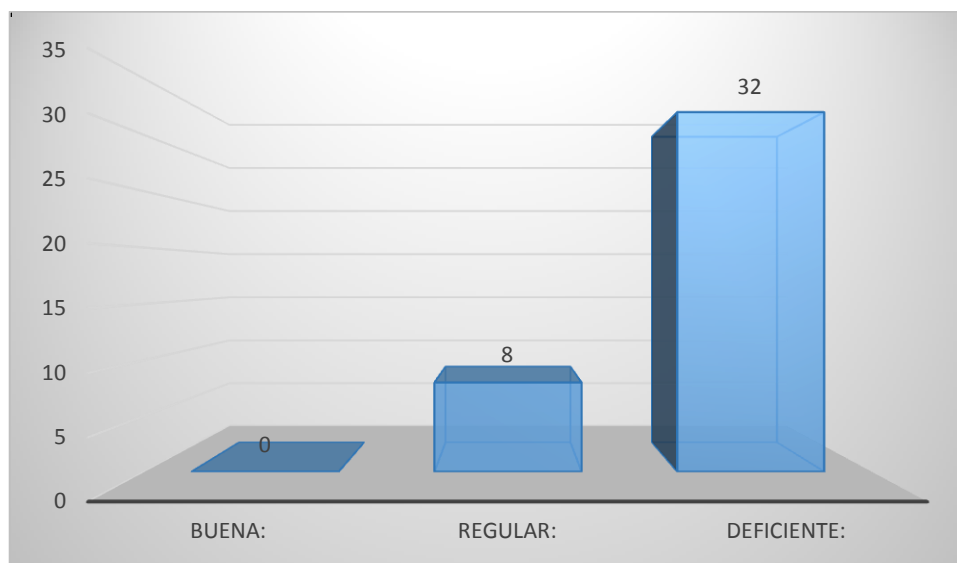
En la tabla N° 5 y el gráfico N° 5 se puede observar en el grupo experimental que ningún estudiante está en el nivel bueno, son 13 estudiantes que representa el 32,5% de la muestra que se encuentran en el nivel regular, mientras son 27 estudiantes que representa el 67,5% de la muestra se ubican en el nivel deficiente.

**Tabla 6:** Resultado del pre test grupo experimental de la dimensión aprendizaje conceptual de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

categoría	fi	FI	fi%	FI%
Buena:	0	0	0	0
Regular:	8	8	20	20
Deficiente:	32	40	80	100
total	40		100	

Fuente: Pre test

**Gráfico 6:** Resultado del pre test grupo experimental de la dimensión aprendizaje conceptual de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018



Fuente: Tabla N° 6



## Interpretación

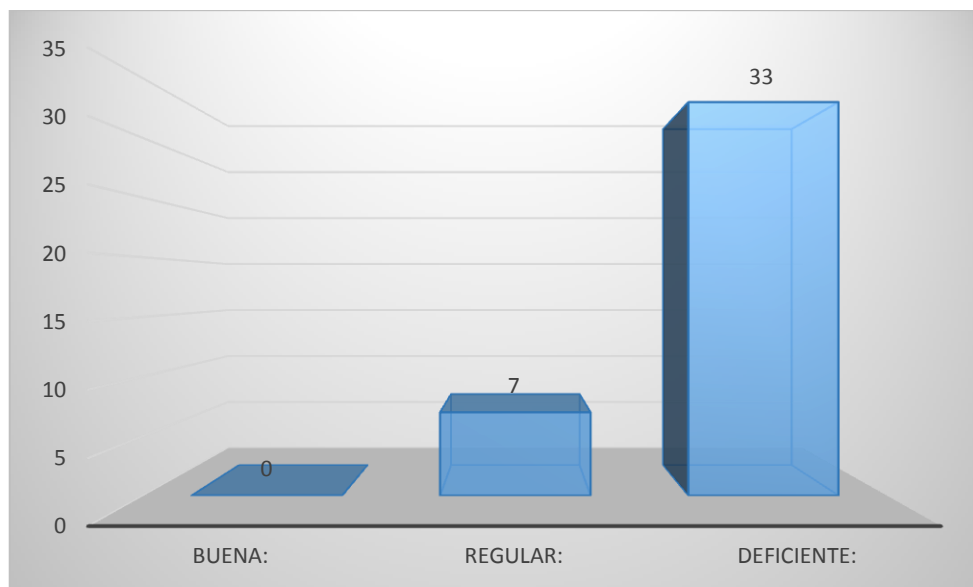
En la tabla N° 6 y el gráfico N° 6 se puede observar en el grupo experimental que ningún estudiante está en el nivel bueno, son 8 estudiantes que representa el 20% de la muestra que se encuentran en el nivel regular, mientras son 32 estudiantes que representa el 80% de la muestra se ubican en el nivel deficiente.

**Tabla 7:** Resultado del pre test grupo experimental de la dimensión aprendizaje procedimental de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo- 2018

Categoría	fi	FI	fi%	FI%
Buena:	0	0	0	0
Regular:	7	7	17.5	17.5
Deficiente:	33	40	82.5	100
total	40		100	

Fuente: Pre test

**Gráfico 7:** Resultado del pre test grupo experimental de la dimensión aprendizaje procedimental de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018



Fuente: Tabla N° 7

### Interpretación

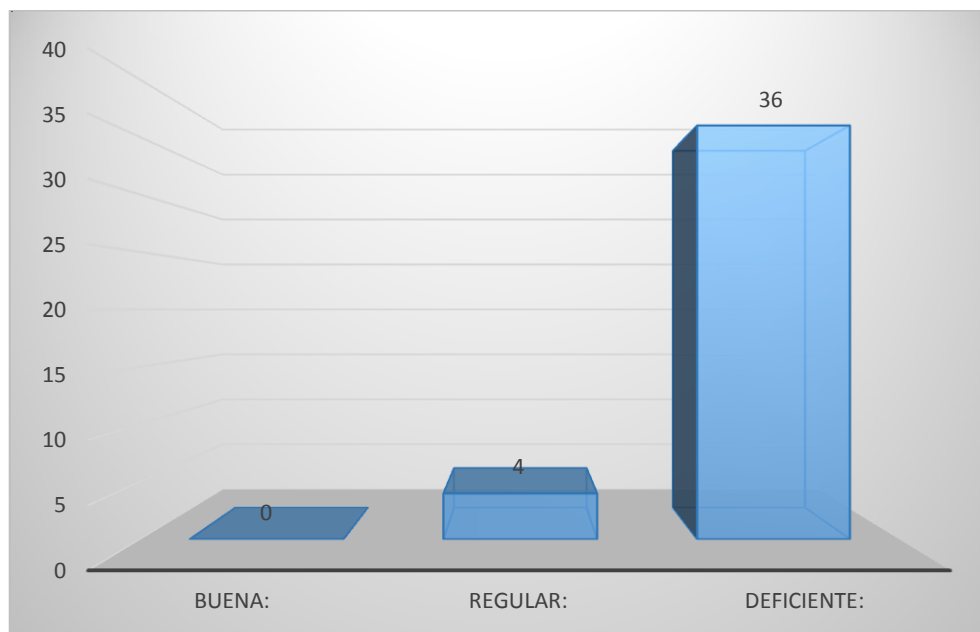
En la tabla N° 7 y el gráfico N° 7 se puede observar en el grupo experimental que ningún estudiante está en el nivel bueno, son 7 estudiantes que representa el 17,5% de la muestra que se encuentran en el nivel regular, mientras son 33 estudiantes que representa el 82,5% de la muestra se ubican en el nivel deficiente.

**Tabla 8:** Resultado del pre test grupo experimental de la dimensión aprendizaje actitudinal de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

Categoría	fi	FI	fi%	FI%
Buena:	0	0	0	0
Regular:	4	4	10	10
Deficiente:	36	40	90	100
total	40		100	

Fuente: Pre test

**Gráfico 8:** Resultado del pre test grupo experimental de la dimensión aprendizaje actitudinal de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018



Fuente: Tabla N° 8

### Interpretación:

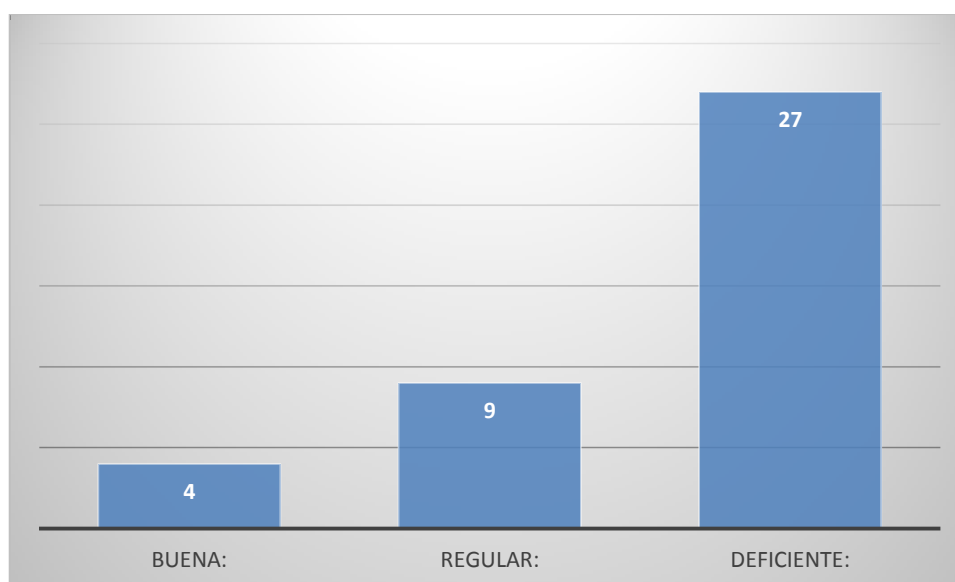
En la tabla N° 8 y el gráfico N° 8 se puede observar en el grupo experimental que ningún estudiante está en el nivel bueno, son 4 estudiantes que representa el 10% de la muestra que se encuentran en el nivel regular, mientras son 36 estudiantes que representa el 90% de la muestra se ubican en el nivel deficiente.

**Tabla 9:** Resultado del post test grupo control de la variable aprendizaje de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

categoría	fi	FI	fi%	FI%
Buena:	4	4	10	10
Regular:	9	13	22.5	32.5
Deficiente:	27	40	67.5	100
total	40		100	

Fuente: Pos test

**Gráfico 9:** Resultado del post test grupo control de la variable aprendizaje de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018



Fuente: Tabla N° 9

## Interpretación

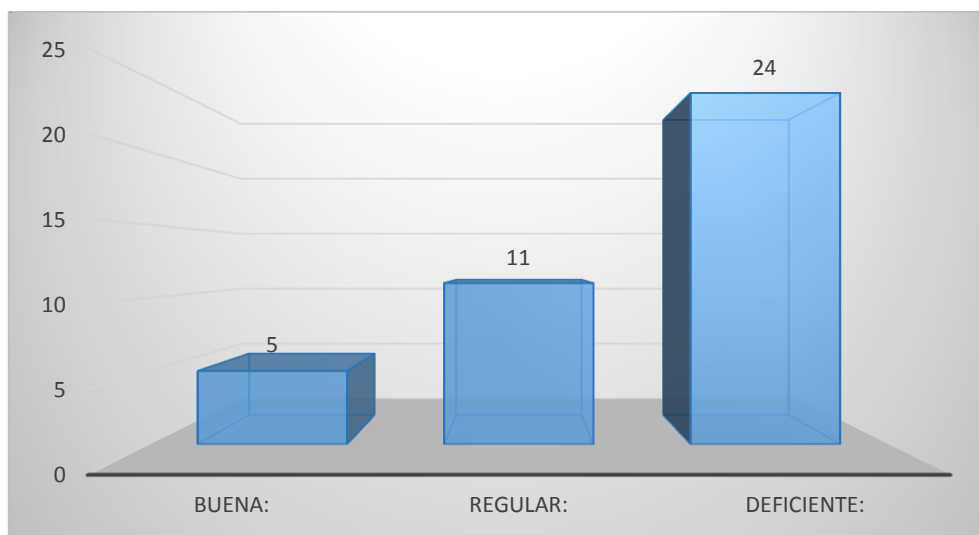
En la tabla N° 9 y el gráfico N° 9 en el post test se puede observar en el grupo control 4 estudiantes que representa el 10% se encuentra en el nivel bueno, son 9 estudiantes que representa el 22,5% de la muestra que se encuentran en el nivel regular, mientras son 27 estudiantes que representa el 67,5% de la muestra se ubican en el nivel deficiente.

**Tabla 10:** *Resultado del post test grupo control de la dimensión competencia conceptual de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018*

Categoría	fi	FI	fi%	FI%
Buena:	5	5	12.5	12.5
Regular:	11	16	27.5	40
Deficiente:	24	40	60	100
total	40		100	

Fuente: Pos test

**Gráfico 10:** *Resultado del post test grupo control de la dimensión competencia conceptual de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018*



Fuente: Tabla N° 10

## Interpretación

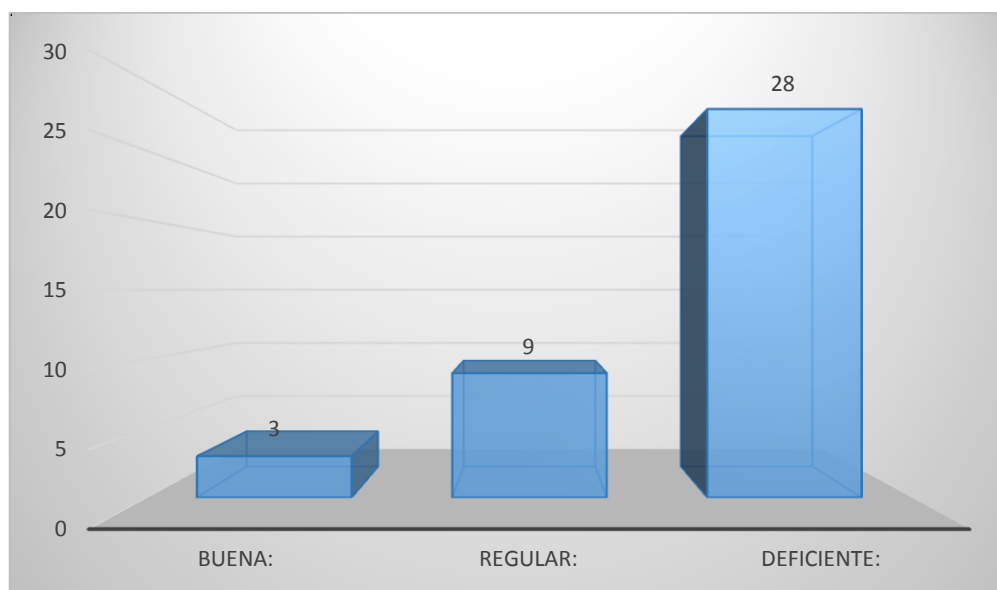
En la tabla N° 10 y el gráfico N° 10 en el post test se puede observar en el grupo control 5 estudiantes que representa el 12,5% se encuentra en el nivel bueno, son 11 estudiantes que representa el 27,5% de la muestra que se encuentran en el nivel regular, mientras son 24 estudiantes que representa el 60% de la muestra se ubican en el nivel deficiente.

**Tabla 11:** *Resultado del post test grupo control de la dimensión competencia procedimental de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018*

Categoría	fi	FI	fi%	FI%
Buena:	3	3	7.5	7.5
Regular:	9	12	22.5	30
Deficiente:	28	4	70	
total	40		100	

Fuente: Pos test

**Gráfico 11:** *Resultado del post test grupo control de la dimensión competencia procedimental de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018*



Fuente: Tabla N° 11

## Interpretación

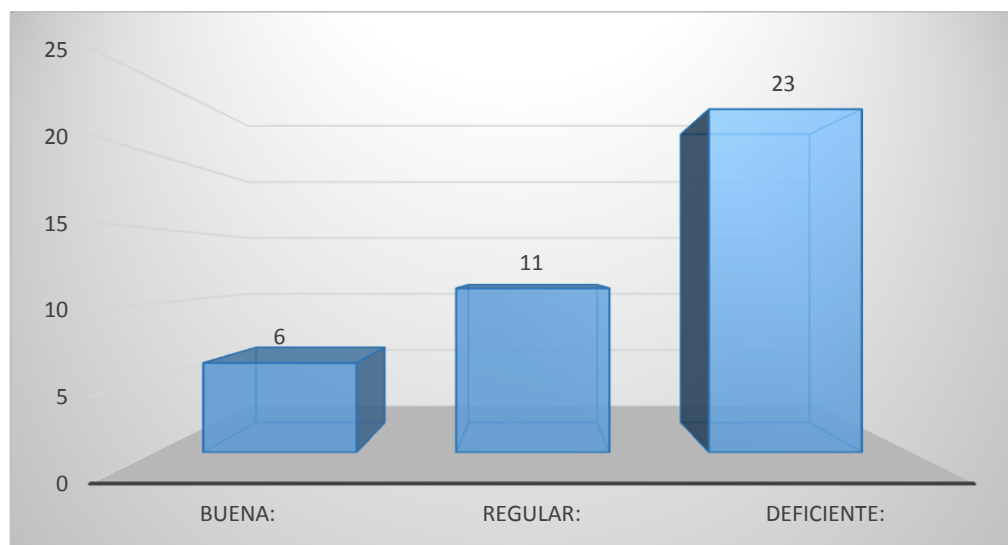
En la tabla N° 11 y el gráfico N° 11 en el post test se puede observar en el grupo control 3 estudiantes que representa el 7,5% se encuentra en el nivel bueno, son 9 estudiantes que representa el 22,5% de la muestra que se encuentran en el nivel regular, mientras son 28 estudiantes que representa el 70% de la muestra se ubican en el nivel deficiente

**Tabla 12:** *Resultado del post test grupo control de la dimensión competencia actitudinal de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018*

Categoría	fi	FI	fi%	FI%
Buena:	6	6	15	15
Regular:	11	17	27.5	42.5
Deficiente:	23	40	57.5	100
total	40		100	

Fuente: Pos test

**Gráfico 12:** *Resultado del post test grupo control de la dimensión competencia actitudinal de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018*



Fuente: Tabla N° 12

## Interpretación

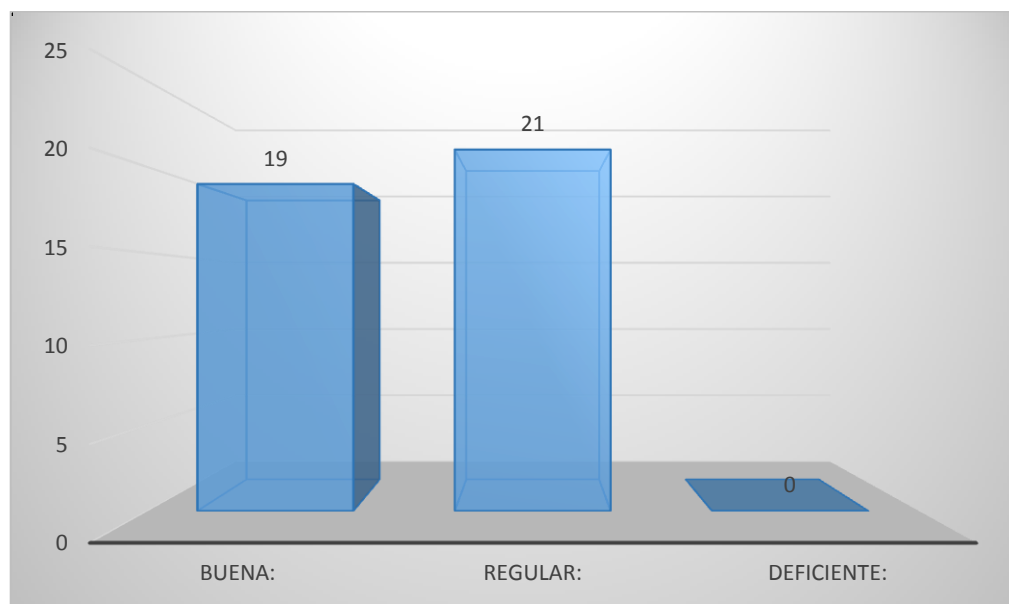
En la tabla N° 12 y el gráfico N° 12 en el post test se puede observar en el grupo control 6 estudiantes que representa el 15% se encuentra en el nivel bueno, son 11 estudiantes que representa el 27,5% de la muestra que se encuentran en el nivel regular, mientras son 23 estudiantes que representa el 57,3% de la muestra se ubican en el nivel deficiente

**Tabla 13:** Resultado del post test grupo experimental de la variable aprendizaje de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

Categoría	fi	FI	fi%	FI%
Buena:	19	19	47.5	47.5
Regular:	21	40	52.5	100
Deficiente:	0	40	0	100
total	40		100	

Fuente: Pos test

**Gráfico 13:** Resultado del post test grupo experimental de la variable aprendizaje de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018



Fuente: Tabla N° 13

## Interpretación

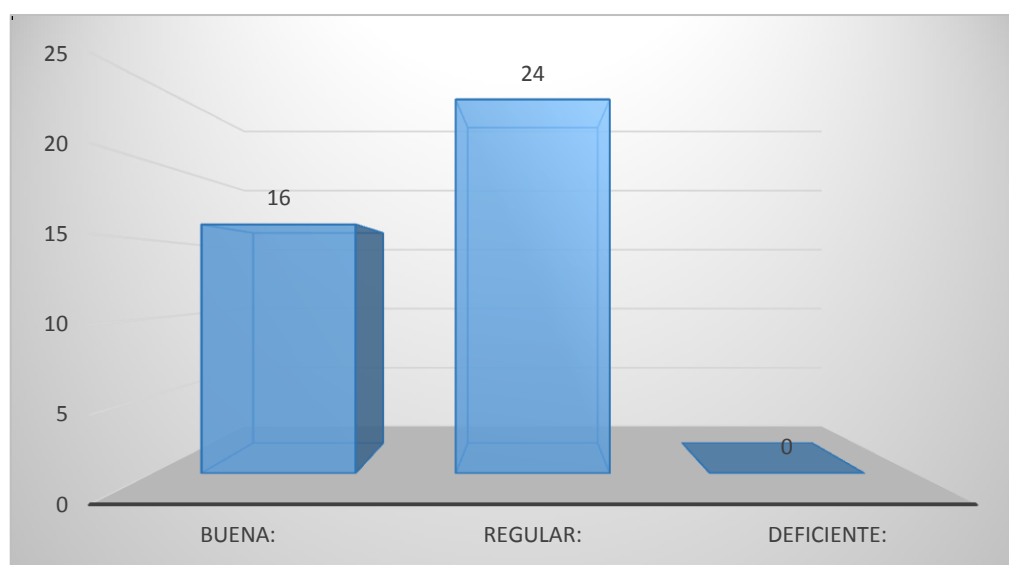
En la tabla N° 13 y el gráfico N° 13 en el post test se puede observar en el grupo experimental se tiene a 19 estudiantes que representa el 15% se encuentra en el nivel bueno, son 11 estudiantes que representa el 27,5% de la muestra que se encuentran en el nivel regular, mientras ninguno se ubica en el nivel deficiente

**Tabla 14:** Resultado del post test grupo experimental de la dimensión aprendizaje conceptual de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

Categoría	fi	FI	fi%	FI%
Buena:	16	16	40	40
Regular:	24	40	60	100
Deficiente:	0	40	0	100
total	40		100	

Fuente: Pos test

**Gráfico 14:** Resultado del post test grupo experimental de la dimensión aprendizaje conceptual de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018



Fuente: Tabla N° 14



## Interpretación

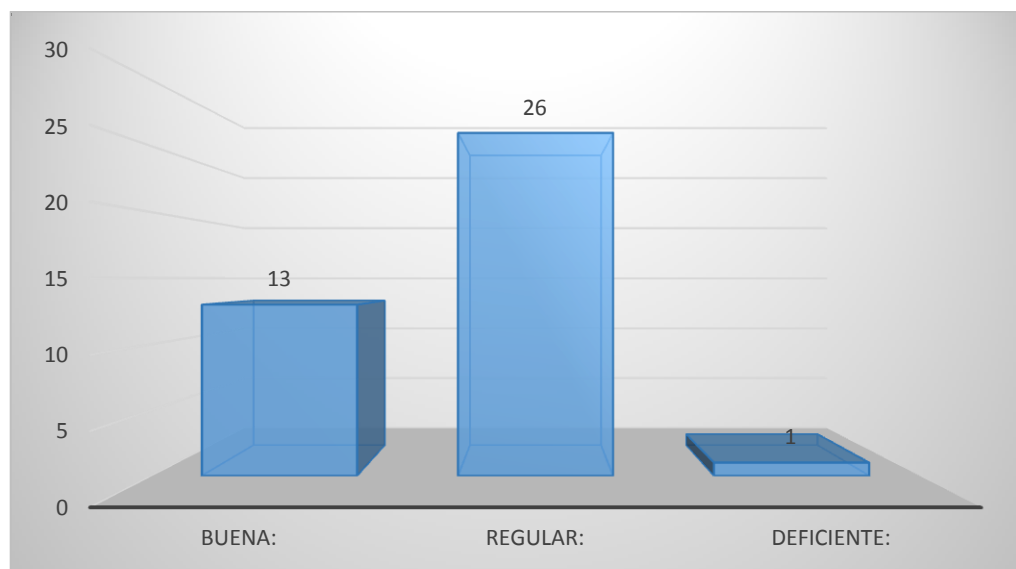
En la tabla N° 14 y el gráfico N° 14 en el post test se puede observar en el grupo experimental se tiene a 16 estudiantes que representa el 40% se encuentra en el nivel bueno, son 24 estudiantes que representa el 60% de la muestra que se encuentran en el nivel regular, mientras ninguno se ubica en el nivel deficiente

**Tabla 15:** Resultado del post test grupo control de la dimensión aprendizaje procedimental de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

Categoría	fi	FI	fi%	FI%
Buena:	13	13	32.5	32.5
Regular:	26	39	65	97.5
Deficiente:	1	40	2.5	100
total	40		100	

Fuente: Pos test

**Gráfico 15:** Resultado del post test grupo control de la dimensión aprendizaje procedimental de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018



Fuente: Tabla N° 15.

## Interpretación

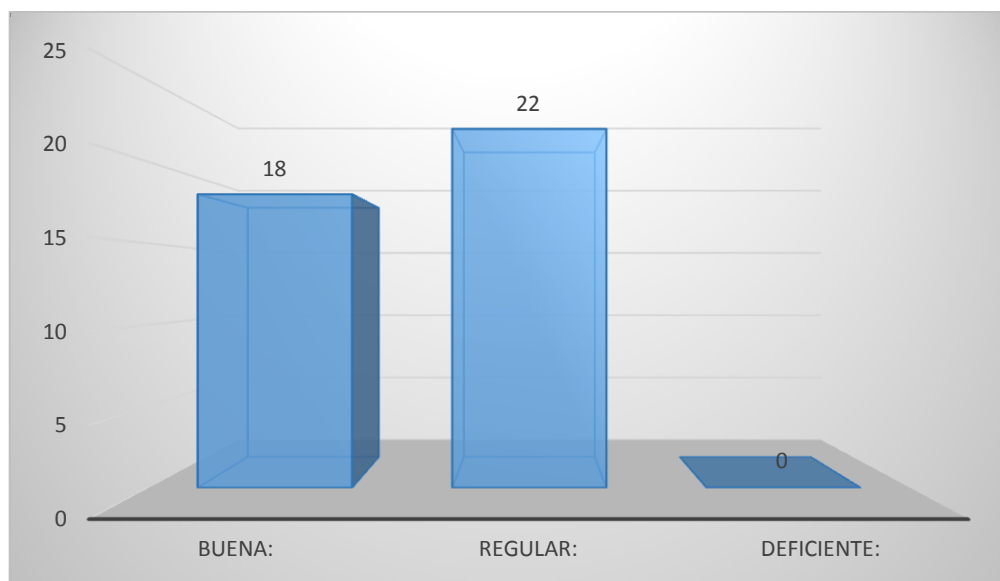
En la tabla N° 15 y el gráfico N° 15 en el post test se puede observar en el grupo experimental se tiene a 13 estudiantes que representa el 32,5% se encuentra en el nivel bueno, son 26 estudiantes que representa el 65% de la muestra que se encuentran en el nivel regular, mientras un estudiante que representa el 2,5% se ubican en el nivel deficiente

**Tabla 16:** Resultado del post test grupo experimental de la dimensión aprendizaje actitudinal de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión-Chanchamayo-2018

Categoría	fi	FI	fi%	FI%
Buena:	18	18	45	45
Regular:	22	40	55	100
Deficiente:	0	40	0	100
total	40		100	

Fuente: Pos test

**Gráfico 16:** Resultado del post test grupo experimental de la dimensión aprendizaje actitudinal de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión-Chanchamayo-2018



Fuente: Tabla N° 16

## Interpretación

En la tabla N° 16 y el gráfico N° 16 en el post test se puede observar en el grupo experimental se tiene a 18 estudiantes que representa el 45% se encuentra en el nivel bueno, son 22 estudiantes que representa el 55% de la muestra que se encuentran en el nivel regular, mientras ninguno se ubican en el nivel deficiente.

### 3.2. Prueba de normalidad.

#### a). - Planteamiento de la hipótesis

$H_1$  = los datos provienen de una distribución normal.

$H_0$  = los datos no provienen de una distribución normal.

#### b). – Cálculo de la prueba

##### Prueba de Kolmogorov-Smirnov

		Post Test
N		40
Parámetros normales <sup>a,b</sup>	Media	12,2000
	Desviación estándar	1,89737
Máximas diferencias extremas	Absoluta	,142
	Positivo	,142
	Negativo	-,108
Estadístico de prueba		,142
Sig. asintótica (bilateral)		,071 <sup>c,d</sup>

a. La distribución de prueba es normal.

b. Se calcula a partir de datos.

c. Corrección de significación de Lilliefors.

**c). – Decisión estadística.**

El cálculo se realiza con un 95% de confianza y 0,05 de error, con 78 grados de libertad.

**d). – Conclusión estadística.**

Habiendo realizado el análisis de normalidad de los datos se determina que el valor sig. Asintótica es mayor que 0,05; por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna los datos provienen de una distribución normal.

**3.3. Prueba de homogeneidad.**

Esta prueba se realizó mediante la prueba F de Fisher

**ANÁLISIS DE HOMOGENEIDAD**

VAR00002

	Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
Entre grupos	84,811	5	16,962	4,652	,002
Dentro de grupos	123,964	34	3,646		
Total	208,775	39			

Como la prueba de homogeneidad de Fisher es mayor que nivel de significancia de 0,002 se tiene

$$4,652 > 0,002$$

Se tiene que los datos a trabajar son homogéneos.

### 3.4. Contrastación de hipótesis

#### Hipótesis General

Hipótesis nula: Ho

El uso de la plataforma virtual no influye en el aprendizaje por competencias de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

Hipótesis alterna: Ha

El uso de la plataforma virtual si influye en el aprendizaje por competencias de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

#### Estadísticos

		Grupo control	Grupo experimental I
N	Válidos	40	40
	Perdidos	0	0
Media		14,3250	17,0250
Mediana		14,0000	17,0000
Moda		14,00	18,00
Desviación estándar		2,31370	2,93945
Varianza		5,353	8,640

Para demostrar estadísticamente utilizamos la fórmula de la prueba de la "Z"

Fórmula:

$$Z = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1}{n_1} + \frac{S_2}{n_2}}}$$

Dónde:

- $X_1$  = Media aritmética del post test grupo experimental
- $X_2$  = Media aritmética del pre test grupo control
- $n$  = Muestra del grupo
- $S_1$  = Desviación Standard del post test grupo experimental
- $S_2$  = Desviación Standard del pre test Grupo control

Remplazando los valores tenemos:

- $X_1$  = 17,02
- $X_2$  = 14,32
- $N_1$  = 40
- $N_2$  = 40
- $S_1$  = 2,9
- $S_2$  = 2,3
- gl = 40+ 40-2 = 78

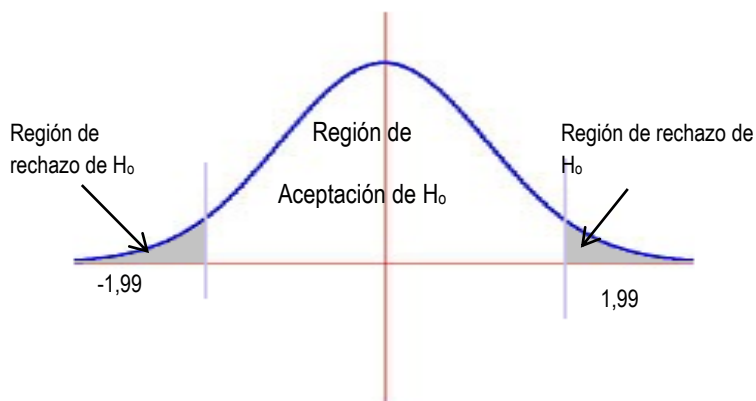
- De igual manera hallamos el nivel de confiabilidad al 95% de donde expresamos 0,025
- Buscando en la “ $Z_t$ ” de tabla tenemos:  
Hallando “ $z$ ” de la tabla = 1,99
- Hallando “ $Z_e$ ” encontrada utilizamos la fórmula:

$$z = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1}{n_1} + \frac{S_2}{n_2}}}$$

$$z = \frac{17.02 - 14.3}{\sqrt{\frac{2.9}{40} + \frac{2.3}{40}}}$$

$$Z = 7.5$$

### Estimación de la prueba de hipótesis



Decisión estadística.

Puesto que la  $z$  calculada es mayor que  $z$  de la tabla  $Z_c > Z_t$  ( $7.5 > 1.99$ ) entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Conclusión estadística

Como los resultados obtenidos se puntualizan en la zona de rechazo de la hipótesis nula ( $H_0$ ), aceptamos la hipótesis alterna ( $H_1$ ), señalando que: El uso de la plataforma virtual si influye en el aprendizaje por competencias de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

### Hipótesis Específica 1:

Hipótesis nula:  $H_0$

El uso de la plataforma virtual no influye en el aprendizaje conceptual de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

Hipótesis alterna: Ha

El uso de la plataforma virtual si influye en el aprendizaje conceptual de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

### Estadísticos

		Grupo control	Grupo experimental
N	Válido	40	40
	Perdidos	0	0
Media		5,0250	5,8500
Mediana		5,0000	6,0000
Moda		5,00	7,00
Desviación estándar		1,18727	1,56156
Varianza		1,410	2,438

Para demostrar estadísticamente utilizamos la fórmula de la prueba de la “Z”

$$Z = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1}{n_1} + \frac{S_2}{n_2}}}$$

Dónde:

$X_1$  = Media aritmética del post test grupo experimental

$X_2$  = Media aritmética del pre test grupo control

$n$  = Muestra del grupo

$S_1$  = Desviación Standard del post test grupo experimental

$S_2$  = Desviación Standard del pre test Grupo control



Remplazando los valores tenemos:

$$X_1 = 5,85$$

$$X_2 = 5,02$$

$$N_1 = 40$$

$$N_2 = 40$$

$$S_1 = 1,56$$

$$S_2 = 1,18$$

$$gl = 40 + 40 - 2 = 78$$

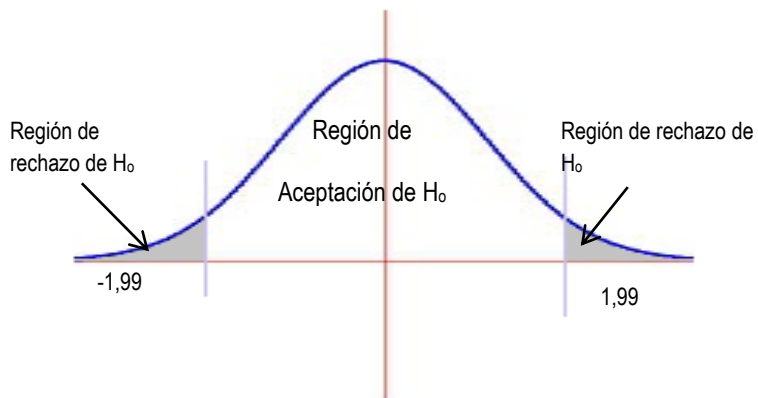
- De igual manera hallamos el nivel de confiabilidad al 95% de donde expresamos 0,025
- Buscando en la “Z<sub>t</sub>” de tabla tenemos:  
Hallando “Z<sub>t</sub>” de la tabla = 1,99
- Hallando “Z<sub>e</sub>” encontrada utilizamos la fórmula:

$$Z = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1}{n_1} + \frac{S_2}{n_2}}}$$

$$z = \frac{5,85 - 5,02}{\sqrt{\frac{1,56}{34} + \frac{1,18}{32}}}$$

$$Z = 3,1$$

Estimación de la prueba de hipótesis



Decisión estadística.

Puesto que la  $z$  calculada es mayor que  $Z$  de la tabla  $Z_c > Z_t$  ( $3,1 > 1,99$ ) entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Conclusión estadística

Como los resultados obtenidos se puntualizan en la zona de rechazo de la hipótesis nula ( $H_0$ ), y aceptamos la hipótesis alterna ( $H_1$ ), señalando que: El uso de la plataforma virtual si influye en el aprendizaje conceptual de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

### **Hipótesis Específica 2:**

Hipótesis nula:  $H_0$

El uso de la plataforma virtual no influye en el aprendizaje procedimental de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

Hipótesis alterna:  $H_a$

El uso de la plataforma virtual si influye en el aprendizaje procedimental de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

### Estadísticos

		Grupo control	Grupo experimental I
N	Válido	40	40
	Perdidos	0	0
Media		4,7750	5,2500
Mediana		5,0000	5,0000
Moda		4,00	4,00
Desviación estándar		1,32988	1,61325
Varianza		1,769	2,603

Para demostrar estadísticamente utilizamos la fórmula de la prueba de la “Z”

Fórmula:

$$Z = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1}{n_1} + \frac{S_2}{n_2}}}$$

Dónde:

- $X_1$  = Media aritmética del post test grupo experimental
- $X_2$  = Media aritmética del pre test grupo control
- $n$  = Muestra del grupo
- $S_1$  = Desviación Standard del post test grupo experimental
- $S_2$  = Desviación Standard del pre test Grupo control

Remplazando los valores tenemos:

- $X_1$  = 5,2
- $X_2$  = 4,4

$$\begin{aligned}
 N_1 &= 40 \\
 N_2 &= 40 \\
 S_1 &= 1,6 \\
 S_2 &= 1,3 \\
 gl &= 40+ 40-2 = 78
 \end{aligned}$$

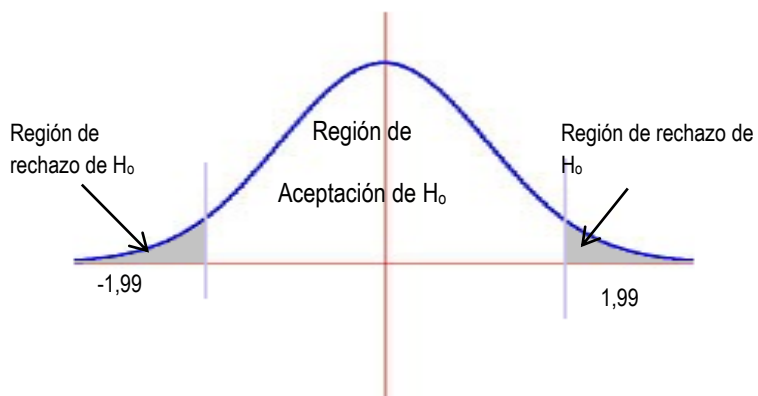
- De igual manera hallamos el nivel de confiabilidad al 95% de donde expresamos 0,025
- Buscando en la “Z<sub>t</sub>” de tabla tenemos:  
Hallando “Z<sub>t</sub>” de la tabla =1,99
- Hallando “Z<sub>e</sub>” encontrada utilizamos la fórmula:

$$z = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1}{n_1} + \frac{S_2}{n_2}}}$$

$$z = \frac{5,2 - 4,4}{\sqrt{\frac{1,6}{40} + \frac{1,3}{40}}}$$

$$z = 2,9$$

Estimación de la prueba de hipótesis



Decisión estadística.

Puesto que la  $t$  calculada es mayor que  $z$  de la tabla  $z_c > Z_t$  ( $2,9 > 1,99$ ) entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Conclusión estadística

Como los resultados obtenidos se puntualizan en la zona de rechazo de la hipótesis nula ( $H_0$ ), y aceptamos la hipótesis alterna ( $H_1$ ), señalando que: El uso de la plataforma virtual si influye en el aprendizaje procedimental de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

### **Hipótesis Específica 3:**

Hipótesis nula:  $H_0$

El uso de la plataforma virtual no influye en el aprendizaje actitudinal de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

Hipótesis alterna:  $H_a$

El uso de la plataforma virtual si influye en el aprendizaje actitudinal de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

### Estadísticos

		Grupo control	Grupo experimental
N	Válido	40	40
	Perdidos	0	0
Media		4,5250	5,9250
Mediana		4,0000	6,0000
Moda		4,00	6,00
Desviación estándar		1,2606	1,5423
Varianza		0	5
		1,589	2,379

Para demostrar estadísticamente utilizamos la fórmula de la prueba de la “Z”

Fórmula:

$$Z = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Dónde:

$X_1$  = Media aritmética del post test grupo experimental

$X_2$  = Media aritmética del pre test grupo control

$n$  = Muestra del grupo

$S_1$  = Desviación Standard del post test grupo experimental

$S_2$  = Desviación Standard del pre test Grupo control.

Remplazando los valores tenemos:

$X_1$  = 5,9

$$\begin{aligned}
X_2 &= 4,5 \\
N_1 &= 40 \\
N_2 &= 40 \\
S_1 &= 1,5 \\
S_2 &= 1,2 \\
gl &= 40 + 40 - 2 = 78
\end{aligned}$$

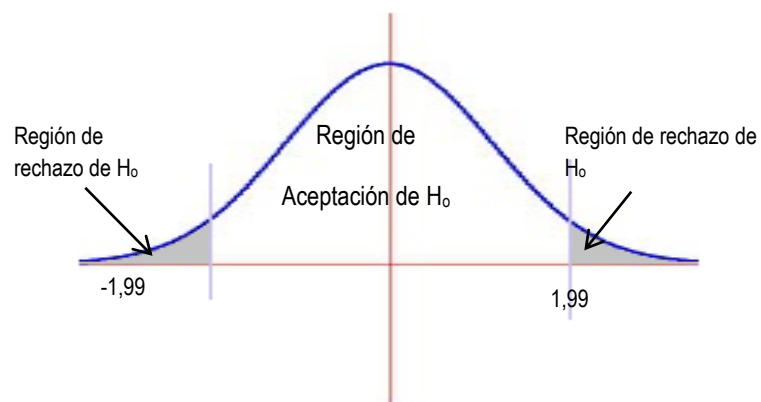
- De igual manera hallamos el nivel de confiabilidad al 95% de donde expresamos 0,025
- Buscando en la “Z<sub>t</sub>” de tabla tenemos:  
Hallando “z<sub>t</sub>” de la tabla = 1,99
- Hallando “Z<sub>e</sub>” encontrada utilizamos la fórmula:

$$Z = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1}{n_1} + \frac{S_2}{n_2}}}$$

$$Z = \frac{5,9 - 4,5}{\sqrt{\frac{1,5}{40} + \frac{1,2}{40}}}$$

$$Z = 5,2$$

### Estimación de la prueba de hipótesis



Decisión estadística.

Puesto que la Z calculada es mayor que z de la tabla  $Z_c > Z_t$  ( $5,2 > 1,99$ ) entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Conclusión estadística.

Como los resultados obtenidos se puntualizan en la zona de rechazo de la hipótesis nula ( $H_0$ ), y aceptamos la hipótesis alterna ( $H_1$ ), señalando que: El uso de la plataforma virtual si influye en el aprendizaje actitudinal de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018



#### **IV. DISCUSIÓN**

Al inicio de la investigación nos planteamos el siguiente objetivo general: Evaluar la influencia de la plataforma virtual para el aprendizaje por competencias de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

Por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación después del proceso experimental se tiene el siguiente resultado.

En el post test del grupo control En la tabla N° 8 y el gráfico N° 9 en el post test se puede observar en el grupo control 4 estudiantes que representa el 10% se encuentra en el nivel bueno, son 9 estudiantes que representa el 22,5% de la muestra que se encuentran en el nivel regular, mientras son 27 estudiantes que representa el 67,5% de la muestra se ubican en el nivel deficiente mientras en el post test del grupo experimental En la tabla N° 13 y el gráfico N° 13 en el post test se puede observar en el grupo experimental se tiene a 19 estudiantes que representa el 15% se encuentra en el nivel bueno, son 11 estudiantes que representa el 27,5% de la muestra que se encuentran en el nivel regular, mientras son 23 estudiantes que representa el 57,3% de la muestra se ubican en el nivel deficiente.

Además realizando la contratación de la hipótesis con la Prueba Z se tiene la media aritmética en el post test del grupo control se tiene 14,3

mientras la media aritmética en el post test del grupo experimental se incrementa a 17,02 lo que evidencia la mejora, además Puesto que la Z calculada es mayor que Z de la tabla  $Z_c > Z_t$  ( $7,5 > 1,99$ ) entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, Como los resultados obtenidos se puntualizan en la zona de rechazo de la hipótesis nula ( $H_0$ ), y aceptamos la hipótesis alterna ( $H_1$ ), señalando que: El uso de la plataforma virtual si influye significativamente en el logro de aprendizaje de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

De la misma forma investigaron Meléndez (2013), "Plataformas virtuales como recurso para la enseñanza en la universidad: análisis, evaluación y propuesta de integración de moodle con herramientas de la web 2.0" la investigación que realizó el autor tuvo como objetivo conceptualizar y detallar la educación a través de Internet, las plataformas virtuales de la universidad, como instrumento de apoyo docente, de esta manera reconociendo las más utilizadas, número de aulas virtuales implantadas, determinar el tipo de institución y bajo qué plataforma se desenvuelven los procesos de enseñanza aprendizaje en los centros de educación superior del Ecuador. Se empleó la técnica de la entrevista y su instrumento el cuestionario para el recojo de información.

Al inicio de la investigación nos planteamos el siguiente objetivo específico 1: Analizar la influencia de la plataforma virtual en el aprendizaje conceptual de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018.

Por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación después del proceso experimental se tiene el siguiente resultado en el post test del grupo control En la tabla N° 10 y el gráfico N° 10 en el post test se puede observar en el grupo control 5 estudiantes que representa el 12,5% se encuentra en el nivel bueno, son 11 estudiantes que representa el 27,5% de la muestra que se encuentran en el nivel regular, mientras son 24 estudiantes que representa el 60% de la muestra se ubican en el nivel deficiente mientras en el post test del grupo experimental En la tabla N° 14 y

el gráfico N° 14 en el post test se puede observar en el grupo experimental se tiene a 16 estudiantes que representa el 40% se encuentra en el nivel bueno, son 24 estudiantes que representa el 60% de la muestra que se encuentran en el nivel regular, mientras ninguno se ubican en el nivel deficiente.

Además realizando la contratación de la hipótesis con la Prueba Z se tiene la media aritmética en el post test del grupo control se tiene 5,85 mientras la media aritmética en el post test del grupo experimental se incrementa a 5,02 lo que evidencia la mejora, además Puesto que la Z calculada es mayor que Z de la tabla  $Z_c > Z_t$  ( $3,1 > 1,99$ ) entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna , Como los resultados obtenidos se puntualizan en la zona de rechazo de la hipótesis nula ( $H_0$ ), y aceptamos la hipótesis alterna ( $H_1$ ), señalando que: El uso de la plataforma virtual no influye significativamente en el aprendizaje conceptual de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

Estos resultados confrontamos con la investigación de Orellana (2011), evaluó las diferentes características de utilización de los espacios virtuales para los docentes de cursos de la carrera profesional de medicina humana de la universidad Cayetano Heredia del Perú, teniendo en cuenta que el investigador no incluyo los talleres de arte de la misma manera las rotaciones de internado y externado, los trabajos se despliegan en el campo de las ciencias de la salud por lo que se prioriza la parte práctica de las asignaturas, así como Reyes (2006) el autor da a conocer las diferentes herramientas con las que cuentan los espacios virtuales promoviendo que es el estudiante pueda construir su conocimiento.

Para esta investigación el autor utiliza una metodología descriptiva del tipo serie de casos. En primer lugar, el investigador realizo la respectiva capacitación a todos los docentes que laboran en esta área, para la utilización de la plataforma virtual para alcanzar los objetivos de las diferentes asignaturas. Finalizando el investigador termina concluyendo que existen múltiples particularidades comunes con las que deben ser

implementadas las aulas virtuales para el proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos de la carrera profesional de medicina humana, por otra parte, es necesario revisar las temáticas a tratar en cada curso para de esta manera poder diseñar e incorporar diferentes herramientas útiles para mejorar de manera significativa el aprendizaje teniendo en cuenta las exigencias académicas actuales.

Para finalizar el investigador termina concluyendo que existen múltiples particularidades comunes con las que deben ser implementadas las aulas virtuales para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la carrera profesional de medicina humana, por otra parte, es necesario revisar las temáticas a tratar en cada curso para de esta manera poder diseñar e incorporar diferentes herramientas útiles para mejorar de manera significativa el aprendizaje teniendo en cuenta las exigencias académicas actuales.

Al inicio de la investigación nos planteamos el siguiente objetivo específico 2: Analizar la influencia de la plataforma virtual en el aprendizaje procedimental de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

Por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación después del proceso experimental se tiene el siguiente resultado en el post test del grupo control En la tabla N° 11 y el gráfico N° 11 en el post test se puede observar en el grupo control 3 estudiantes que representa el 7,5% se encuentra en el nivel bueno, son 9 estudiantes que representa el 22,5% de la muestra que se encuentran en el nivel regular, mientras son 28 estudiantes que representa el 70% de la muestra se ubican en el nivel deficiente mientras en el post test del grupo experimental En la tabla N° 15 y el gráfico N° 15 en el post test se puede observar en el grupo experimental se tiene a 13 estudiantes que representa el 32,5% se encuentra en el nivel bueno, son 26 estudiantes que representa el 65% de la muestra que se encuentran en el nivel regular, mientras un estudiante que representa el 2,5% se ubican en el nivel deficiente

Además realizando la contratación de la hipótesis con la Prueba Z se tiene la media aritmética en el post test del grupo control se tiene 4,4 mientras la media aritmética en el post test del grupo experimental se incrementa a 5,2 lo que evidencia la mejora, además Puesto que la Z calculada es mayor que Z de la tabla  $Z_c > Z_t$  ( $2,9 > 1,99$ ) entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna , Como los resultados obtenidos se puntualizan en la zona de rechazo de la hipótesis nula ( $H_0$ ), y aceptamos la hipótesis alterna ( $H_1$ ), señalando que: El uso de la plataforma virtual si influye significativamente en el aprendizaje procedimental de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

De igual modo investigó Cabañas (2009), en su trabajo de investigación el autor hace relevancia las experiencias de educación en línea teniendo como base el constructivismo, también hace referencia al modelo de educación a distancia, la educación flexible el aprendizaje colaborativo, teniendo en cuenta que las aulas virtuales se implementaron como apoyo en la educación de la Universidad Mayor de San Marcos, también el investigador señala que el estudiante debe construir su propio aprendizaje a partir de conocimientos previos adquiridos por percepción o por descubrimiento, teniendo en cuenta que la plataforma virtual con sus múltiples herramientas estimuló al estudiante para la obtención de información a través de la indagación, el autor señala que para poder enseñarle al estudiante a investigar se hace a través de la indagación este proceso de enseñanza contribuye a la capacidad de entendimiento del estudiantes.

Al inicio de la investigación nos planteamos el siguiente objetivo específico 3: Analizar la influencia de la plataforma virtual en el aprendizaje actitudinal de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

Por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación después del proceso experimental se tiene el siguiente resultado en el post test del grupo control En la tabla N° 12 y el gráfico N° 12 en el post test se puede

observar en el grupo control 6 estudiantes que representa el 15% se encuentra en el nivel bueno, son 11 estudiantes que representa el 27,5% de la muestra que se encuentran en el nivel regular, mientras son 23 estudiantes que representa el 57,3% de la muestra se ubican en el nivel deficiente mientras en el post test del grupo experimental En la tabla N° 16 y el gráfico N° 16 en el post test se puede observar en el grupo experimental se tiene a 18 estudiantes que representa el 45% se encuentra en el nivel bueno, son 22 estudiantes que representa el 55% de la muestra que se encuentran en el nivel regular, mientras ninguno se ubican en el nivel deficiente

Además realizando la contratación de la hipótesis con la Prueba Z se tiene la media aritmética en el post test del grupo control se tiene 4,5 mientras la media aritmética en el post test del grupo experimental se incrementa a 5,9 lo que evidencia la mejora, además Puesto que la Z calculada es mayor que la Z de tabla  $Z_c > Z_t$  ( $5,2 > 1,99$ ) entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna , Como los resultados obtenidos se puntualizan en la zona de rechazo de la hipótesis nula ( $H_0$ ), y aceptamos la hipótesis alterna ( $H_1$ ), señalando que: El uso de la plataforma virtual si influye significativamente en el aprendizaje actitudinal de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

Estos resultados los confrontamos con la investigación de Santoveña (2007), "Cursos Virtuales de la UNED" La Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED) España, el investigador indica que la Universidad tiene poco tiempo en el manejo de cursos virtuales la implementación de entornos virtuales son recientes y no se cuenta con mucha experiencia con el manejo de este entorno, tratando de esta manera implementar múltiples oportunidades que nos brindan las tecnologías de la información y comunicación.

Teniendo en cuenta que la gran mayoría de las universidades internacionales tienen cursos virtuales ampliando su alcance de servicio, pero cabe indicar que esta plataforma virtual que permite la obtención de

nuevas capacidades, toma carácter de mucha importancia cuando se trata de una universidad no presencial o a distancia.

De esta nueva experiencia educativa se concluye, La innovadora metodología empleada es muy bien valorada y acogida por los estudiantes debido a que el contacto con el docente es mucho más fácil y directo, también los estudiantes pueden comunicarse de manera fluida para realizar trabajos colaborativos respetando la idea de todos, las indicaciones y los recursos educativos brindados por los profesores son decepcionados de una manera rápida, de esta forma se evitan los problemas como retrasos, extravíos, etc.

Para los docentes también es de mucha ayuda y comodidad la comunicación con los estudiantes a través de este medio ya que es muy rápido e intuitivo y tiene múltiples herramientas como el chat, videoconferencias y foros, también promueve y permite la elaboración de material auto instructivo para su empleo por parte del alumno.

## V. CONCLUSIONES

Se determinó la influencia de la plataforma virtual para el aprendizaje por competencias de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

1. Por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación después del proceso experimental se tiene en el post test del grupo control se puede observar 4 estudiantes que representa el 10% se encuentra en el nivel bueno, mientras en el post test del grupo experimental se tiene a 19 estudiantes que representa el 15% se encuentra en el nivel bueno, Además realizando la contratación de la hipótesis con la Prueba Z se tiene  $Z$  de la tabla  $Z_c > Z_t$  ( $7,5 > 1,99$ )

Se determinó la influencia de la plataforma virtual en el aprendizaje conceptual de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

2. Por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación después del proceso experimental se tiene el siguiente resultado en el post test del grupo control 5 estudiantes que representa el 12,5% se encuentra en el nivel bueno, mientras en el post test del grupo experimental se tiene a 16 estudiantes que representa el 40% Puesto que la  $Z$  calculada es mayor que  $Z$  de la tabla  $Z_c > z_t$  ( $3,1 > 1,99$ )



Se determinó la influencia de la plataforma virtual en el aprendizaje procedimental de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

3. Por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación después del proceso experimental se tiene en el grupo control 3 estudiantes que representa el 7,5% se encuentra en el nivel bueno, en el grupo experimental se tiene a 13 estudiantes que representa el 32,5% se encuentra en el nivel bueno, Puesto que la Z calculada es mayor que Z de la tabla  $Z_c > Z_t$  ( $2,9 > 1,99$ )

Se determinó la influencia de la plataforma virtual en el aprendizaje actitudinal de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

4. Por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación después del proceso experimental se tiene el siguiente resultado en el post test del grupo control encuentra en el nivel bueno, en el grupo experimental se tiene a 18 estudiantes que representa el 45% se encuentra en el nivel bueno, Puesto que la Z calculada es mayor que Z de la tabla  $Z_c > Z_t$  ( $5,2 > 1,99$ ).

## **VI. RECOMENDACIONES**

1. A las autoridades de la de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018 deben implementar el uso de la plataforma virtual en todas las carreras profesionales con las que cuentan.
2. Diseñar estrategias pedagógicas para el cumplimiento de los procesos normativos y administrativos de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo, concernientes a la plataforma virtual, su aplicación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, dirigido a, docentes y estudiantes.
3. Al personal directivo y jerárquico de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, se le sugiere desarrollar planes y programas de inducción a docentes para poder trabajar con la plataforma virtual, al iniciar cada semestre académico.
4. A los directivos de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, brindar la capacitación de inducción y manejo de la plataforma virtual a los estudiantes emplear la plataforma virtual para poder reforzar los conocimientos adquiridos en las aulas de clases.

## VII. PROPUESTA

### PROYECTO DE INNOVACIÓN

#### 1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución : Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión
- 1.2. Lugar de ejecución : Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión – Chanchamayo

#### Proyecto de innovación pedagógica

##### 1. Título

PLATAFORMA VIRTUAL PARA EL APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS.

##### 2. Problema priorizado

Nuestra educación Universitaria en la provincia de Chanchamayo nos hace ver una realidad complicada, esto se debe a la constante evolución de las tecnologías y el cambio constate de las formas de aprender y de enseñar y la iniciación de nuevas tecnologías de la información y comunicación, acceso constante a internet la web 2.0, aún se presentan muchas debilidades en poder utilizar estas herramientas que innovan la educación brindando muchos beneficios tanto para el estudiante como para el docente. La innovación es un camino estratégico que siguen las

comunidades educativas para poder así responder a dinámicas que cambian constantemente y que, de la mano de la investigación, requiere de la asimilación por parte de las comunidades educativas de una tecnología desarrollada, dominada y aplicada de manera eventual en otros campos de actividad, pero cuya puesta en práctica en su contexto técnico, cultural, y organizativo, establece una primicia. La innovación educativa, implica cambios en el currículo, en las formas de ver y pensar las asignaturas, en las estrategias didácticas desplegadas, y por supuesto, en la gestión de las diversas dimensiones del ambiente educativo.

Huberman, (1973) este autor define a la innovación como una mejora que es posible medir nos indica que es duradera, deliberada y no ocurre con frecuencia. El autor especifica que en la educación la innovación es relativa al contexto; esto nos quiere decir que las prácticas que son consideradas nuevas en una institución determinada se consideran innovación así ya se hayan realizado en diferentes instituciones con contextos disímiles.

En la actualidad podemos ver que la educación semipresencial como medio para lograr consolidar los conocimientos alcanzados y el logro de competencias no se están aprovechando de una buena manera por los estudiantes y docentes. De esta misma forma, podemos ver q la información brindada por los docentes a los estudiantes de forma presencial, esto quiere decir en el aula de clase, de esta manera los estudiantes no utilizan plataformas virtuales para el reforzamiento de los conocimientos adquiridos en el aula, no aprovechan las diferentes herramientas que esta plataforma brindan para consolidar el aprendizaje como los foros, videos, conferencias virtuales, exámenes virtuales y las herramientas de la web 2.0.

### 3. Justificación

Se ha observado que los estudiantes necesitan reforzar los conocimientos adquiridos en las aulas de clases para así de esta manera afianzar los conocimientos adquiridos y el logro de competencias en las diferentes

asignaturas, los estudiantes no utilizan las actividades de reforzamiento que ofrecen las plataformas virtuales tales como videos, foros, video conferencias exámenes online y las herramientas de la web 2.0.

La presente propuesta también tiene una justificación práctica, porque permitirá brindar información al personal directivo, docente sobre el efecto de las variables estudiadas; de esta manera implementar políticas institucionales de mejora de los aspectos negativos y fortalecer lo positivo. Así mismo, que la propuesta del estudio servirá para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje.

#### 4. Marco teórico

Los entornos virtuales de aprendizaje y la plataforma virtual. En la actualidad, la información y el conocimiento se han convertido en las nuevas formas de riqueza y en motor de desarrollo social. En ese sentido, las tecnologías de la información y comunicación (TIC) cumplen un papel fundamental porque originan la expansión del conocimiento debido a que permiten generar, almacenar, transmitir, recuperar y procesar información a grandes velocidades. Asimismo, crean nuevos contextos para el aprendizaje y desafíos a los docentes como el garantizar a todos la igualdad de acceso a este almacén mundial de conocimientos y permitir a todos los ciudadanos el desarrollo de las competencias necesarias para el nuevo entorno global (Anderson, 2010).

Al respecto, Cabero (2015) señala que cuando se aplican las TIC en los contextos de formación, pueden servir para poner en acción mejores o nuevos aprendizajes; establecer con ellas innovaciones pedagógicas y cambios organizacionales; facilitar los procesos de comunicación, permitir la ruptura de la unidad de tiempo, espacio y acción; propiciar nuevas formas de abordar la evaluación educativa y proporcionar nuevas formas de interaccionar con la información y la realidad. En ese contexto, surgen los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) y en ellos las plataformas virtuales. A continuación, se muestran y clarifican los aspectos teóricos

relacionados con el constructivismo social, conectivismo, así como los entornos y plataformas virtuales de aprendizaje.

Constructivismo social y conectivismo En la presente investigación, el marco teórico de referencia está fundamentado en la teoría del constructivismo social y en el conectivismo; debido a que permiten orientar el uso de plataformas virtuales como herramientas de aprendizajes innovadores.

## 5. Objetivos del proyecto

General:

- Emplear la plataforma virtual para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Específicos:

- Hacer más fácil el acceso a la información y al material educativo propuesto por los docentes.
- Romper la barrera del espacio y tiempo para poder contribuir con el aprendizaje de los estudiantes.
- Promover la utilización de nuevos recursos educativos.

## 6. Población beneficiaria

Estudiantes

Docentes

## 7. Recursos

Docentes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión

Actividades.

ACTIVIDADES	MES			
	Noviembre			
	1S	2S	3S	4S
• Elaboración del proyecto de innovación educativo.	X			
• Implementación y actualización de la plataforma virtual.		X		
• Capacitación e inducción a la plataforma			X	
• Entrega del informe final con resultados				X

8. Seguimiento y monitoreo de las actividades

El seguimiento y monitoreo de las actividades será de acuerdo al plan de actividades programadas con informe respectivo.

9. Financiamiento

Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión\_ Chanchamayo 2018

## VIII. REFERENCIAS

- Adell y Bellver (2008). *Entornos virtuales de aprendizaje y estándares de e-learning*. Psicología de la educación virtual, 274-298.
- Anderson (2010). *ICT transforming education: A regional guide*. Published by UNESCO Bangkok, 120.
- Área Moreira y Col. (2008). *Análisis de las expectativas, valoraciones y opiniones manifestadas por el alumnado pertenecientes a dos grupos de la asignatura de Tecnología Educativa*. En Revista Laboratorio de Educación y Nuevas Tecnologías de la Laguna. La Laguna. España.
- Área y Adell (2009). *E-Learning: Enseñar y aprender en espacios virtuales*. En J. De Pablos (Coord): Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet. Aljibe, Málaga, 391-424.
- Álvarez (2014). *¿Cómo generar un proyecto b-learning? Entre lo presencial y lo virtual*. Revista digital Universitaria. Centro de Estudios avanzados de las Américas.
- Ayala (2009). *Blended learning as a new approach to social work education*. Journal of Social Work Education, 45(2), 277-288.
- Behar, S. (2008). *Metodología de la investigación*. Editorial Shalom.
- Briones, G. (2002). *Metodología de la investigación cuantitativa en las ciencias sociales*. Bogotá: ARFO Editores e Impresores Ltda.



- Chomsky, N (1985). *Knowledge of Language: Its Nature, Origins and Use*. Filadelfia: Alianza.
- Cabañas, J. y Ojeda, Y. (2009). *Aulas virtuales como herramienta de apoyo en la educación de la Universidad Nacional mayor de San Marcos*. (Tesis de grado). Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Cabero (2015). *Reflexiones educativas sobre las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)*. Revista Tecnología, Ciencia y Educación, (1), 19-27
- Casimiro, W., Casimiro, N. y Guardián, R. (2010). *El arte de investigar-Elaboración de proyectos de investigación*. Lima: Taller de servicios gráficos GRAMA S.A.
- Castillejo y Garzón (2014). *Consideraciones tecnológicas y pedagógicas del constructivismo social*. Revista de Tecnología, 13(1), 121-131.
- Clarenc (2013). *Instrumento de evaluación y selección de sistemas de gestión de aprendizaje y otros materiales digitales: Medición y ponderación de LMS y CLMS, recursos educativos digitales y herramientas o sitios de la WEB 3.0*. Congreso Virtual Mundial de e-learning, Grupo GEIPITE.
- Dans (2009). *Educación online: plataformas educativas y el dilema de la apertura*. RUSC. Universities and Knowledge Society Journal, 6(1).
- Dillenbourg y Schneider (2002). *Virtual learning environments*. In 3rd Hellenic Conference" Information & Communication Technologies in Education". Kastaniotis Editions, Greece. 3-18. Dyer
- Fernández, A. (2009). *Las plataformas de aprendizaje: del mito a la realidad*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Gamarra, G. (2008). *Estadística e investigación*. Lima: San marcos.
- Hernández, R. Fernández C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. (6ª. Ed.). México: McGraw-Hill Interamericana.
- Martí y Palma (2013). *Conectivismo: Propuesta de las NTIC para la docencia*.

- Meléndez (2013). *Plataformas virtuales como recurso para la enseñanza en la universidad: análisis, evaluación y propuesta de integración de moodle con herramientas de la web 2.0*. Ecuador.
- Morán (2012). *Blended-learning. Desafío y oportunidad para la educación actual*. Eduotec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa, 39
- Orellana, C. (2011). *Uso de los espacios virtuales para la docencia en cursos de pregrado en medicina*. (Tesis de maestría). Lima: Universidad Peruana Cayetano Heredia.
- Oseda, D. (2015). *Metodología de la investigación*. Huancayo: Soluciones Gráficas SAC. 5Ta. Edición.
- Oseda, D. (2008). *Metodología de la Investigación*. Perú: Pirámide.
- Huberman, M. (1973). *Understanding Change in Education: an introduction*. París: UNESCO.
- Reyes, K. (2006). *Aula Virtual basada en la teoría constructivista empleada como apoyo para la enseñanza de los sistemas operativos a nivel universitario*. Chiclayo: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.
- Rojas, S. (1996). *Técnicas e instrumentos de investigación*.
- Rodríguez, (2008). *Métodos de investigación, diseño de proyectos y desarrollo de tesis en ciencias administrativas, organizacionales y administrativas*. México: Mc Graw-Hill.
- Santoveña, S. (2007). *Cuestionario de evaluación de la calidad de los cursos virtuales de la UNED*. En *Revista de Educación a Distancia*. Murcia, España.
- Salazar (2014). *El aprendizaje por competencias y la formación del docente universitario, un análisis desde la perspectiva teórica del conectivismo*. *Innovación y Desarrollo Tecnológico Revista Digital*. 6 (4), 115-124

- Salinas (2011). *Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente*. Buenos Aires: Pontificia Universidad Católica.
- Suarez (2013). *La oportunidad abierta y cooperativa de aprender en red*.
- Tobón, S. (2008). *Gestión curricular y ciclos propedéuticos*. Bogotá: ECOE.
- UNESCO (2008). *Estándares de competencias en TICS para docentes*. Londres. Inglaterra.
- Valderrama, S. (2002). *Pasos para elaborar proyectos y tesis de investigación científica*. Lima – Perú.
- Zabala y Arnau (2007). *La Enseñanza de las Competencias*. Revista. Aula de Innovación Educativa. La Rioja. España.

# **ANEXOS**

## ANEXO N°01: MATRIZ DE CONSISTENCIA

“Plataforma virtual para el aprendizaje por competencia de informática en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo- 2018”

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARABLES	MARCO METODOLOGICO
<p><b>GENERAL</b></p> <p>¿Cuál es la influencia de la plataforma virtual para el aprendizaje por competencias de informática en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo- 2018</p>	<p><b>GENERA</b></p> <p>Determinar la influencia de la plataforma virtual para el aprendizaje por competencias de informática en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo- 2018</p>	<p><b>GENERAL</b></p> <p>El uso de la plataforma virtual influye significativamente para el aprendizaje por competencias de I de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo- 2018</p>	<p><b>VARIABLE INDEPENDIENTE :</b></p> <p>Plataforma Virtual</p> <p><b>Dimensiones :</b></p> <p>Interactivo</p> <p>Aprendizaje colaborativo</p> <p>Autoevaluación</p>	<p>Tipo de investigación : aplicada</p> <p>Método de investigación : Experimental</p> <p>Diseño Cuasi experimental</p> <p>Oseña (2015) este diseño se aplica</p>
<p><b>ESPECIFICOS</b></p> <p>¿Cuál es la influencia de la plataforma virtual en el aprendizaje conceptual de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides</p>	<p><b>ESPECIFICOS</b></p> <p>Determinar la influencia de la plataforma virtual en el aprendizaje conceptual de informática en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo- 2018</p> <p>Determinar la</p>	<p><b>ESPECIFICOS</b></p> <p>El uso de la plataforma virtual influye significativamente en el aprendizaje por competencias de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-</p>	<p><b>VARIABLE DEPENDIENTE :</b></p> <p>Aprendizaje por competencias</p> <p><b>Dimensiones :</b></p> <p>Aprendizaje conceptual</p> <p>Aprendizaje procedimental</p>	<p>previamente el pre test a los dos grupos luego el tratamiento experimental que solo se aplica al grupo experimental y no al grupo control , luego aplicar el post test a ambos grupos de estudio.</p>

<p>Carrión-Chanchamayo-2018</p> <p>¿Cuál es la influencia de la plataforma virtual en el aprendizaje procedimental de informática en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión-Chanchamayo-2018</p> <p>¿Cuál es la influencia de la plataforma virtual en el aprendizaje actitudinal de informática en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión-Chanchamayo-2018</p>	<p>influencia de la plataforma virtual en el aprendizaje procedimental de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión-Chanchamayo-2018</p> <p>Determinar la influencia de la plataforma virtual en el aprendizaje actitudinal de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión-Chanchamayo-2018</p>	<p>2018</p> <p>El uso de la plataforma virtual influye significativamente en el aprendizaje procedimental de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión-Chanchamayo-2018</p> <p>El uso de la plataforma virtual influye significativamente en el aprendizaje actitudinal de informática e internet en estudiantes de la Universidad Daniel Alcides Carrión-Chanchamayo-2018</p>	<p>Aprendizaje Actitudinal</p>	<p>Ge: o1 x o2</p> <p>Gc: o3 .....o4</p> <p>Población :</p> <p>520 estudiantes del primer semestre de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión</p> <p>Muestra :</p> <p>Ge:</p> <p>Gc.</p>
---	---	---	--------------------------------	---

**ANEXO N°02: OPERACIONALIZACION DE VARIABLES**

**OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS.**

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADOR	ESCALA DE MEDICIÓN
<b>APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS</b>	Tobón (2008). La formación basada en competencias en la educación superior las competencias se refieren a	El aprendizaje conceptual involucra el reconocer y asociar características comunes. Se refiere a los contenidos propiamente conceptuales por otra parte el aprendizaje procedimental él es proceso de aprendizaje en situaciones artificiales similares	<b>APRENDIZAJE CONCEPTUAL</b>	Identifica las partes de un computador y sus funciones elementales para su correcta manipulación.	<b>Intervalar</b>
				conoce los periféricos de entrada.	
				conoce los periféricos de salida.	
				Conoce los periféricos de almacenamiento	
				Describe el significado TIC.	
				Conoce sobre de las generaciones de la web.	
				Conoce sobre el internet.	
				Identifica los servicios de almacenamiento	
			Conoce sobre los servicios de redes sociales.		
			<b>APRENDIZAJE PROCEDIMENTAL</b>	Utiliza el computador para organizar y administrar archivos	
Emplea las técnicas de búsqueda de información buscando la optimización de recursos.					

<p>aquellos contenidos que se esperan alcanzar en los currículos de todos los niveles educativos, y pueden agruparse en tres áreas básicas: conocimiento declarativo, procedimental y actitudinal.</p>	<p>a los escenarios reales de trabajo, es la que obedece al principio de “aprender haciendo” y se aplica cuando es necesario obtener el dominio de una actividad práctica y el aprendizaje actitudinal consiste en la adquisición o modificación de actitudes, se logra con mayor eficiencia por la exposición a modelos que planteen situaciones de conflicto que pongan en contradicción el juicio, el sentimiento y la acción.</p>		<p>Utiliza los aplicativos de procesamiento de información, mediante los recursos de servicios de la nube informática</p>	
			<p>Aplica los recursos de la web 2.0 para optimizar el procesamiento de la información.</p>	
			<p>Utiliza el procesador de texto según las necesidades de su entorno.</p>	
		<p><b>APRENDIZAJE ACTITUDINAL.</b></p>	<p>Ordena y limpia el espacio de trabajo.</p>	
			<p>Manifiesta su idea educadamente</p>	
			<p>Es responsable con los plazos establecidos para entregar sus trabajos.</p>	
			<p>Comparte información con sus demás compañeros.</p>	
			<p>Valora la importancia de la informática e internet aplicada en su entorno</p>	
			<p>Sugiere respetando la opinión de los demás en los foros de comunicación.</p>	
			<p>Cumple con las actividades asignadas.</p>	
<p>Acepta su error sin buscar culpables.</p>				



## ANEXO Nº03: MATRIZ DE VALIDACION DEL INSTRUMENTO

### MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario de la plataforma virtual para el aprendizaje por competencias de informática en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018

OBJETIVO: Determinar la influencia de la plataforma virtual para el aprendizaje por competencias de informática en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo-2018


DIRIGIDO A: Estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión- Chanchamayo - 2018

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: DR. RAMIRO FREDDY BULLÓN CANCHAYA

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Dr. EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

VALORACIÓN:

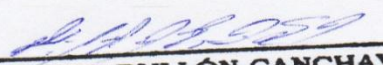
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Parcialmente de acuerdo	<del>De acuerdo</del>	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	-------------------------	-----------------------	-----------------------

  
**RAMIRO BULLÓN CANCHAYA**  
Dr. En Administración De La  
Educación

	Conoce sobre de las generaciones de la web.	7. ¿Qué es la web 2.0?						✓		✓		✓			
	Conoce sobre el internet.	8. ¿Qué es el internet de las cosas?						✓		✓		✓			
	Identifica los servicios de almacenamiento	9. ¿Qué es la nube informática?						✓		✓		✓			
	Conoce sobre los servicios de redes sociales.	10.¿Qué es una red social?						✓		✓		✓			
<b>Procedimental</b>	Utiliza el computador para organizar y administrar archivos	11.Administra carpetas y archivos en Windows.						✓		✓		✓			
		12.Administra usuarios en Windows.						✓		✓		✓			
	Emplea las técnicas de búsqueda de información buscando la optimización de recursos.	13.Utiliza las herramientas de los navegadores navegadores para administrar direcciones web.				✓	✓	✓		✓		✓			
		14.Eplea los buscadores para la correcta selección de la información de información.						✓		✓		✓			
	Utiliza los aplicativos de procesamiento de información, mediante los recursos de servicios de la nube informática	15.Emplea la nube informatica para almacenardatos.							✓		✓		✓		
		16.Utiliza las herramientas de comunicación interpersonal de la nube, logrando productos de acuerdo a las necesidades							✓		✓		✓		

	Aplica los recursos de la web 2.0 para optimizar el procesamiento de la información.	17. Emplea las herramientas de la web 2.0.					✓		✓		✓		
		18. Desarrollar tareas colaborativas utilizando las redes sociales.					✓		✓		✓		
	Utiliza el procesador de texto según las necesidades de su entorno.	19. Emplea el procesador de texto para organizar información.					✓		✓		✓		
		20. Emplea la correspondencia en el procesador de texto					✓		✓		✓		
<b>Actitudinal.</b>	Ordena y limpia el espacio de trabajo.	21. Demuestra orden al trabajar en el Laboratorio					✓		✓		✓		
		22. Limpia el área donde va a trabajar.					✓		✓		✓		
	Manifiesta su idea educadamente	23. Plantea sugerencias para lograr metas comunes en las actividades.				✓	✓		✓		✓		
	Es responsable con los plazos establecidos para entregar sus trabajos.	24. Entrega sus actividades a tiempo.					✓		✓		✓		
	Comparte información con sus demás compañeros.	25. Comparte información.					✓		✓		✓		

Valora la importancia de la informática e internet aplicada en su entorno	26. Valora las TIC y su aplicación en las organizaciones actuales.					✓		✓		✓		
	27. Valora los servicios de la web 2.0 y su aplicación en las organizaciones actuales.					✓		✓		✓		
Sugiere respetando la opinión de los demás en los foros de comunicación.	28. Respe la opinion de sus compañeros.					✓		✓		✓		
Cumple con las actividades asignadas.	29. Cumple con las tareas.					✓		✓		✓		
Acepta su error sin buscar culpables.	30. Asume su responsabilidad teniendo en cuenta en lo que fallo.					✓		✓		✓		

  
**RAMIRO BULLÓN CANCHAYA**  
 Dr. En Administración De La  
 Educación

## ANEXO N°04: INSTRUMENTO

### INSTRUMENTO

#### EVALUACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE INFORMÁTICA E INTERNET

Apellidos y Nombres: \_\_\_\_\_ Semestre: \_\_\_\_\_

Especialidad: \_\_\_\_\_

**Indicaciones: Lee atentamente y subraya la respuesta correcta**

**1.- ¿Qué es el software de la computadora?**

- A.- parte física de la PC.      B.- red social.      C.- parte Lógica de la PC  
D.- un programa.

**2.- ¿Qué es el hardware de la computadora?**

- A.- parte lógica de la PC.      B.- parte virtual.      C.- periférico almacenamiento  
D.- parte física de la PC.

**3.- ¿Cuáles son los periféricos de entrada?**

- A.-mouse, pantalla.      B.- teclado scanner.      C.- micrófono, parlantes.  
D.- impresora scanner.

**4.- ¿Cuáles son los periféricos de salida?**

- A.-scanner, pantalla.      B.- teclado scanner.      C.- impresora, parlantes.  
D.- impresora scanner.

**5.- ¿Cuáles son los periféricos de almacenamiento?**

- A.-mouse, pantalla.      B.- memoria flash, pantalla.      C.- micrófono, parlantes.  
D.- memoria flash, disco duro.

**6.- ¿Qué significa TIC?**

- A.- software.      B.- técnicas de informática y comunicación.      C.- tecnología conceptual.  
D.- tecnologías de la información y comunicación.

**7.- ¿Qué es la web 2.0?**

A.-el usuario solo recibe información. B.- el usuario es el ente principal para gestionar información. C.- un programa. D.- navegadores y buscadores.

**8.- ¿Qué es el internet de las cosas?**

A.- navegadores. B.- buscadores. C.- objetos conectados a internet.  
D.- exploración en internet.

**9.- ¿Qué es la nube informática?**

A.-almacenamiento en internet. B.- pokemon go. C.- servicio web.  
D.- almacenamiento en la memoria flash.

**10.- ¿Qué es una red social?**

A.- pagina para leer libros en línea. B.- pagina para citas. C.- pagina para juegos en línea.  
D.- pagina para intercambiar información y contenido multimedia.

## ANEXO N°05: BASE DE DATOS

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI
2	conceptual										procedimental										Actitudinal														
3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	6	18			
4	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	5	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	7	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	3	10
5	2	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	5	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	3	10
6	3	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	4	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	4	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	5	13
7	4	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	4	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	3	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	4	11
8	5	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	2	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	3	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	7	12
9	6	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	4	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	4	10
10	7	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	4	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	4	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	3	11
11	8	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	5	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	3	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	6	14
12	9	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	4	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	4	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	4	12
13	10	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	6	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	5	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	3	14
14	11	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	3	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	4	9
15	12	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	3	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	3	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	3	9
16	13	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	4	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	5	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	3	12
17	14	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	4	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	6	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	4	14
18	15	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	4	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	3	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	5	12
19	16	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	4	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	5	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	6	15
20	17	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	4	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	4	10
21	18	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	4	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	2	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	6	12
22	19	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	5	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	2	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	5	12
23	20	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	4	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	4	10
24	21	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	4	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	5	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	4	13
25	22	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	4	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	4	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	4	12
26	23	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	2	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	6	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	5	13
27	24	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	5	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	3	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	3	11
28	25	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	6	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	3	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	5	14
29	26	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	4	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	4	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	5	13
30	27	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	3	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	4	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	4	11
31	28	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	4	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	3	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	4	11
32	29	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	4	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	2	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	5	11
33	30	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	5	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	5	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	4	14
34	31	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	4	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	3	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	6	13
35	32	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	4	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	3	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	6	13
36	33	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	4	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	3	9
37	34	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	4	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	3	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	5	12
38	35	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	4	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	4	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	4	12
39	36	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	5	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	3	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	5	13
40	37	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	4	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	4	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	4	12
41	38	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	5	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	6	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	5	16
42	39	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	2	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	5	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	4	11
43	40	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	4	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	5	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	5	14

5	conceptual										procedimental										Actitudinal														
6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30					
7	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	5	1	0	0	1	1	1	1	0	0	5	0	0	1	1	1	1	0	0	0	4	14		
8	2	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	3	1	1	0	0	0	0	1	0	0	4	1	1	1	1	1	0	0	0	0	5	12		
9	3	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	7	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	6	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	5	18
10	4	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	5	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	3	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	7	15
11	5	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	7	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	6	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	3	16
12	6	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	4	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	6	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	5	15
13	7	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	6	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	7	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	3	16
14	8	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	6	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	6	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	20
15	9	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	5	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	3	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	6	14
16	10	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	5	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	19	
17	11	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	5	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	3	13
18	12	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	6	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	5	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	5	16
19	13	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	6	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	5	0	1	0	0	0	0	0	1	1	3	14	
20	14	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	7	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	7	0	1	1	1	0	1	0	0	0	5	19	
21	15	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	6	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	2	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	5	13
22	16	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	6	1	1	0	0	1	1	0	0	0	4	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7	17	
23	17	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	4	16	
24	18	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	6	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	4	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	4	14
25	19	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7	0	1	1	0	1	0	0	0	0	3	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	4	14	
26	20	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	5	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	4	1	1	1	1	0	1	0	0	0	5	14	
27	21	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	7	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	5	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	4	16
28	22	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	4	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	4	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	4	12
29	23	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	4	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	7	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	4	15
30	24	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	4	0	0	0	1	0	0	1	1	1	5	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	5	14	
31	25	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	5	0	1	1	0	0	0	0	0	0	3	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	4	12	
32	26	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	4	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	4	0	1	0	0	0	0	1	1	0	3	11	
33	27	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	5	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	7	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	4	16
34	28	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	4	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	4	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	5	13
35	29	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	6	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	6	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	5	17
36	30	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	3	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	5	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	4	12
37	31	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	6	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	3	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	5	14
38	32	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	5	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	4	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	4	13
39	33	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	5	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	5	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	3	13
40	34	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	4	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	6	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	5	15
41	35	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	5	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	4	14
42	36	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	3	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	4	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	4	11
43	37	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	4	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	3	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	4	11
44	38	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	4	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	4	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	4	12
45	39	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	3	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	5	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	3	11
46	40	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	4	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	4	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	4	12



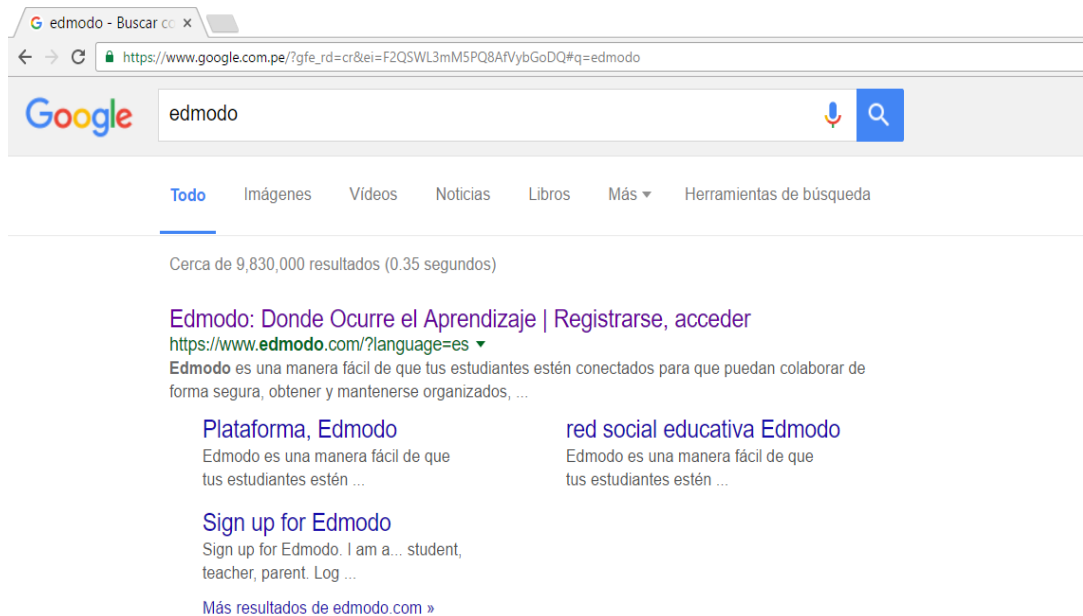
	conceptual										procedimental										Actitudinal														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30					
1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	5	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	3	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	2	10
2	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	4	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	2	8
3	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	4	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	4	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	4	12
4	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	4	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	3	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	3	10
5	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	2	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	1	0	0	0	0	0	1	1	4	8	
6	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	2	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	4	0	0	0	0	1	1	0	0	0	2	8	
7	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	4	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	4	0	0	0	0	1	1	0	0	0	2	10	
8	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	3	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	3	0	1	1	0	0	0	0	1	1	4	10	
9	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	4	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	4	0	0	1	1	0	0	0	1	1	4	12	
10	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	4	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	4	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2	10	
11	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	2	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	3	1	1	0	0	0	1	1	0	0	4	9	
12	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	3	0	0	0	0	0	1	1	0	0	2	0	0	1	1	0	0	0	0	0	3	8		
13	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	4	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	4	0	0	1	1	0	0	0	0	1	3	11	
14	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	4	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	4	0	0	0	0	1	1	0	0	0	2	10	
15	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	4	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	3	1	0	1	1	0	0	1	1	0	5	12	
16	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	4	0	0	0	0	1	1	0	0	0	2	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	5	11	
17	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	2	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	4	0	0	0	0	1	0	0	1	1	3	9	
18	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	2	0	0	1	1	0	0	0	0	4	9		
19	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	4	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	2	1	0	0	1	1	0	0	1	1	5	11	
20	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	4	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2	1	1	0	0	0	1	0	0	0	3	9	
21	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	4	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	3	0	0	1	1	0	0	0	0	4	11		
22	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	4	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	4	0	0	1	1	0	0	1	1	0	4	12	
23	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	2	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	5	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	4	11
24	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	3	0	0	0	0	1	0	0	1	1	3	10	
25	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	4	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	3	1	0	0	0	1	0	0	1	1	4	11	
26	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	4	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2	8	
27	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	2	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	4	0	0	1	1	0	0	1	1	0	4	10	
28	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	2	0	0	1	1	0	0	0	0	4	9		
29	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	4	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	2	1	0	0	1	1	0	0	1	1	5	11	
30	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	4	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2	1	1	0	0	0	1	0	0	0	3	9	
31	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	4	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	3	1	0	1	1	0	0	1	1	0	5	12	
32	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	4	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2	1	0	1	1	0	0	1	1	0	5	11	
33	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	3	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	4	0	0	0	0	1	0	0	1	1	3	10	
34	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	2	0	0	1	1	0	0	0	0	4	9		
35	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	4	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	2	0	0	1	1	0	0	0	0	1	4	10	
36	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	4	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2	1	1	0	0	0	0	1	1	0	4	10	
37	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	4	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	3	0	1	1	0	0	0	0	1	1	4	11	
38	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	4	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	4	0	1	0	0	0	1	1	0	0	4	12	
39	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	3	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	5	1	0	0	0	0	1	1	0	0	3	11	
40	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	3	0	0	0	1	1	0	0	1	0	3	10	

5	conceptual										procedimental										Actitudinal													
6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30				
7	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	5	1	0	0	1	1	1	1	1	0	7	1	1	1	1	0	1	6	18				
8	2	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	7	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	5	0	0	0	1	1	0	0	1	4	16	
9	3	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	4	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	4	0	0	0	0	1	1	1	0	1	5	13
10	4	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	5	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	5	1	0	0	0	0	0	1	1	0	3	13
11	5	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	6	1	1	0	0	0	0	1	1	4	19	
12	6	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	7	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	4	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8	19
13	7	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	7	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	4	1	0	0	0	1	1	1	1	1	7	18
14	8	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	7	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	4	1	1	1	0	0	0	1	1	1	6	17
15	9	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	5	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	4	0	0	1	1	0	0	1	1	5	14	
16	10	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	6	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	4	0	1	0	1	1	0	0	0	4	14	
17	11	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	3	1	1	1	0	1	0	1	0	6	17	
18	12	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	7	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	0	1	1	1	0	0	1	1	7	22	
19	13	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	5	1	1	1	1	0	1	0	1	7	20	
20	14	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	5	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	5	0	0	0	0	1	0	1	0	4	14	
21	15	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	5	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	6	1	1	1	1	0	1	1	1	9	20	
22	16	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	6	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	0	9	22	
23	17	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	4	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	5	0	1	0	0	1	1	0	1	6	15	
24	18	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	3	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	7	0	0	1	1	0	1	0	0	5	15	
25	19	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	4	0	1	1	1	0	0	1	0	1	6	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8	18	
26	20	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	4	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	5	1	1	0	0	0	1	0	0	4	13	
27	21	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	4	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	4	0	1	1	1	0	1	1	0	7	15	
28	22	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	4	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	5	0	1	1	1	0	1	1	0	7	16	
29	23	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	6	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	6	1	0	1	1	1	0	0	1	7	19	
30	24	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	4	0	1	0	0	0	1	1	1	0	4	0	1	0	0	1	1	0	1	1	6	14	
31	25	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	4	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	4	1	1	0	0	1	1	0	1	6	14	
32	26	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	4	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8	1	1	0	0	0	1	0	0	0	3	15	
33	27	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	7	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	6	0	1	1	1	0	1	1	0	6	19	
34	28	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	6	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	5	0	1	1	1	0	1	0	0	6	17	
35	29	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	4	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	0	1	1	1	0	1	7	18	
36	30	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	4	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2	1	1	1	0	0	1	0	0	4	10	
37	31	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	4	1	1	1	1	0	0	1	0	6	18	
38	32	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	7	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	3	1	1	1	1	0	1	1	0	7	17	
39	33	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	7	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	6	0	1	0	0	1	1	0	1	5	18	
40	34	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	7	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	3	0	1	1	1	0	0	1	0	5	15	
41	35	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	7	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	7	0	0	1	1	0	1	1	1	6	20	
42	36	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	7	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	6	1	1	0	0	1	0	1	0	5	18	
43	37	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	7	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	6	0	1	1	1	0	0	0	1	5	18	
44	38	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	6	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	4	0	1	1	1	1	1	0	0	7	17	
45	39	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	0	1	1	1	0	1	0	6	23	
46	40	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8	0	1	1	0	1	1	1	1	0	6	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	23	

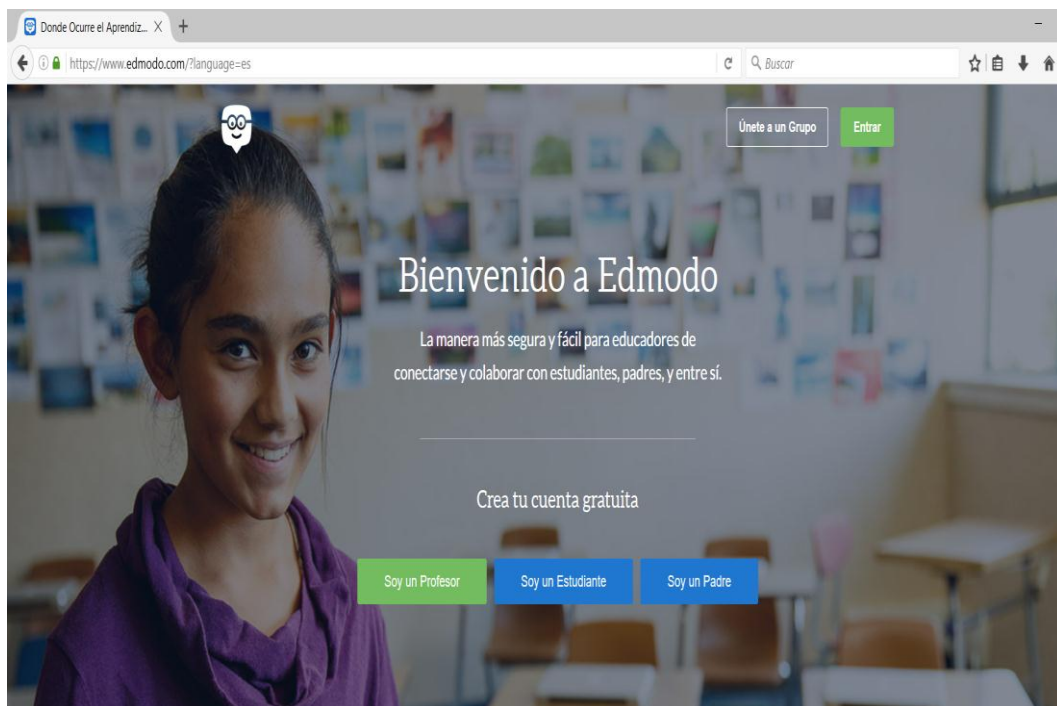
## ANEXO N°06: PROPUESTA

### **Plataforma virtual para el aprendizaje por competencias de informática e internet en estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrion de Chanchamayo**

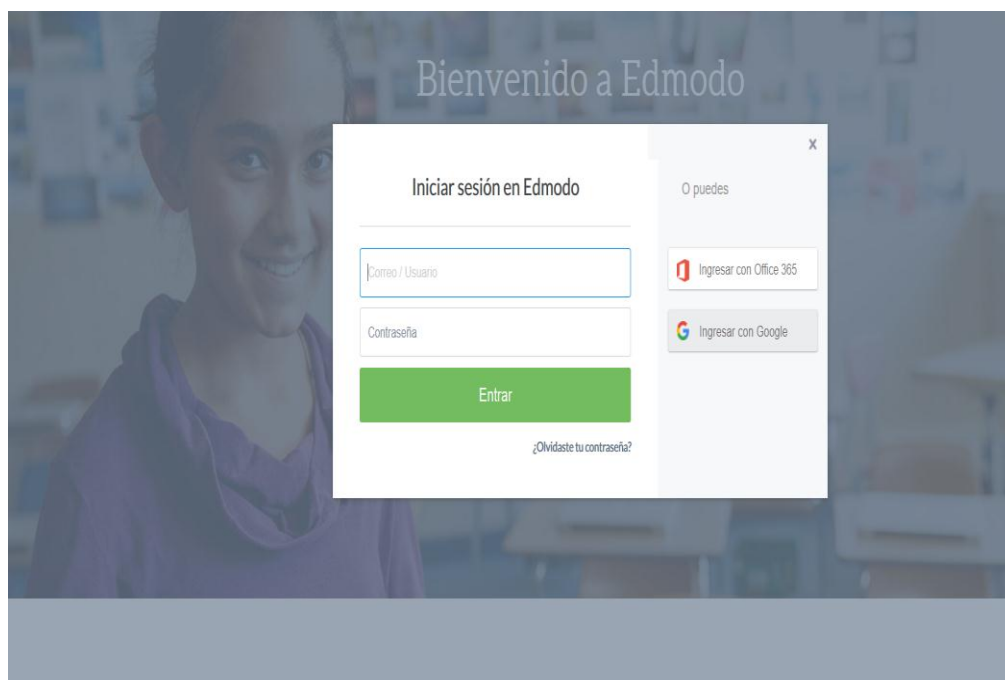
Para ingresar a la plataforma virtual, en la barra de búsqueda del explorador escribimos “edmodo”



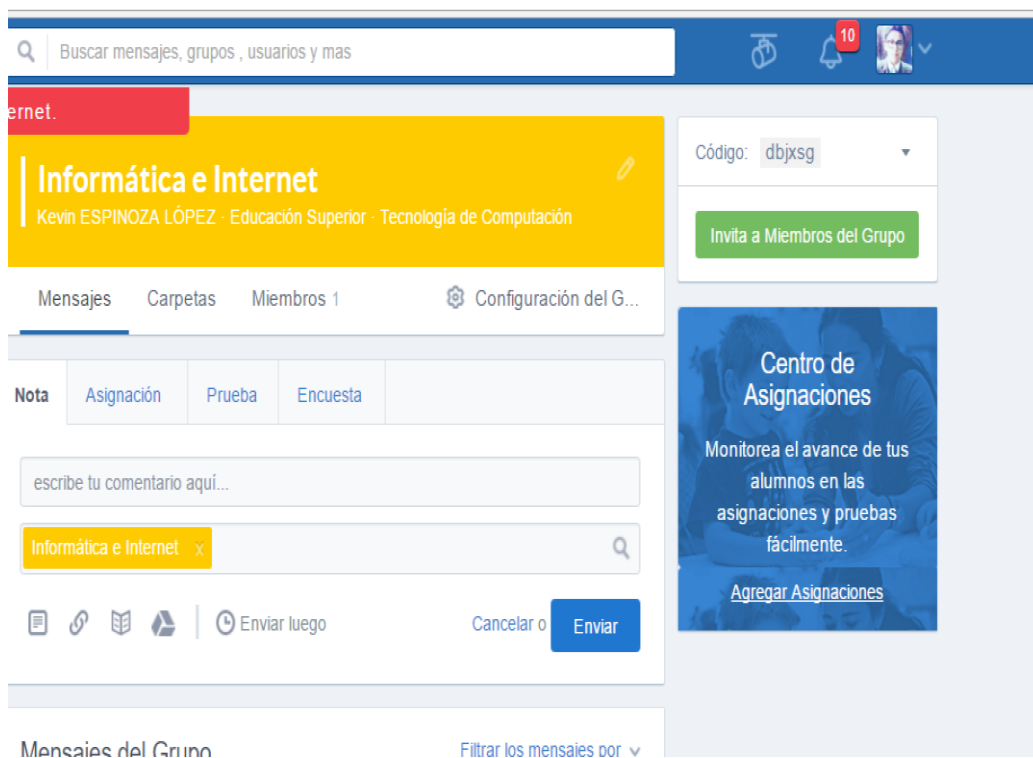
- Le damos clic en el primer link

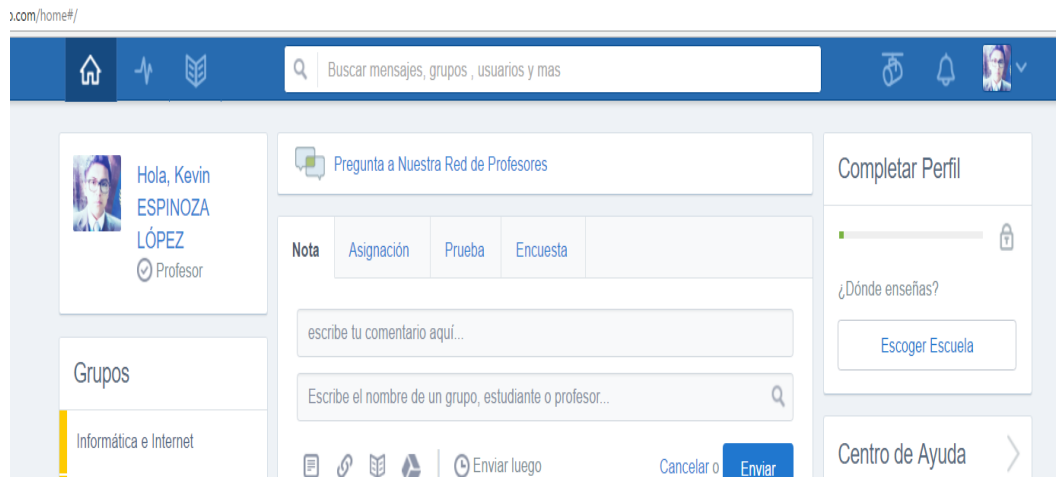


- Ingresamos a la plataforma virtual con un correo registrado o una cuenta de Gmail

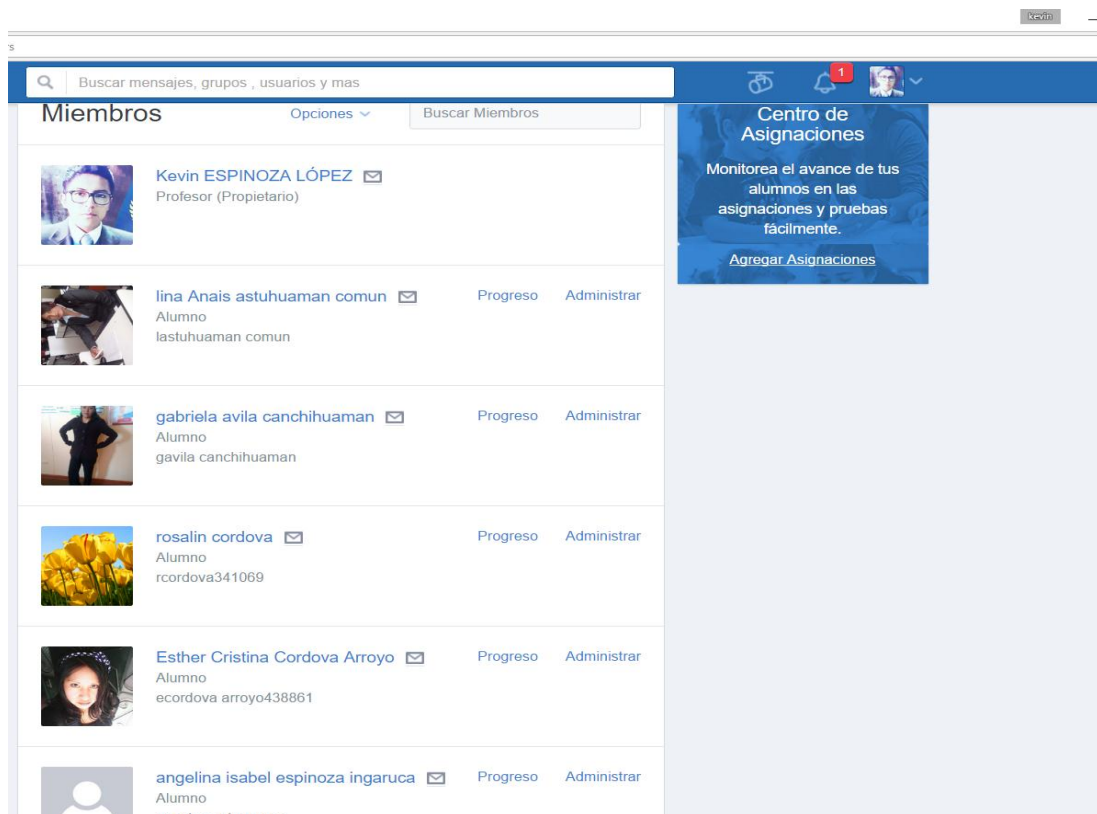


- Accedemos al curso de informática e internet con el código de curso “dbjxsg”











- Relación de miembros de la plataforma de la plataforma virtual.









Miembros de la plataforma de la plataforma virtual

	<b>Ruth Santos Cajachagua</b> ✉ Alumno rsantos cajachagua	Progreso	Administrar
	<b>Silvia TERREL PAYANO</b> ✉ Alumno sterrel payano	Progreso	Administrar
	<b>marita ventura Payano</b> ✉ Alumno mventura payano	Progreso	Administrar
	<b>Marita Judith Ventura Payano</b> ✉ Alumno mventura payano41667	Progreso	Administrar
	<b>María del Carmen VILCHEZ ASENCIO</b> ✉ Alumno mvilchez asencio	Progreso	Administrar

Miembros de la plataforma de la plataforma virtual

	<b>pameela gonzales melo</b> ✉ Alumno pgonzales melo	Progreso	Administrar
	<b>gisela gozar solano</b> ✉ Alumno ggozar solano	Progreso	Administrar
	<b>Denilson GQ</b> ✉ Alumno 18DENILSON	Progreso	Administrar
	<b>mayelli quijada laureano</b> ✉ Alumno mayelli_22	Progreso	Administrar
	<b>Janeth Quinteros Yantas</b> ✉ Alumno jquinteros yantas	Progreso	Administrar
	<b>lucero rojas arias</b> ✉ Alumno trojas arias	Progreso	Administrar

Miembros de la plataforma de la plataforma virtual

	<b>Iraida Almerco Villegas</b> ✉ Alumno ialmerco villegas	Progreso	Administrar
	<b>Betsy Melisa Arias Quispe</b> ✉ Alumno barias quispe	Progreso	Administrar
	<b>sheyla aracely ariza cruz</b> ✉ Alumno sariza cruz	Progreso	Administrar
	<b>Jasmin Jhaneth Baldeon Yauri</b> ✉ Alumno jbaldeon yauri	Progreso	Administrar
	<b>mayra barreto blanco</b> ✉ Alumno mbarreto blanco	Progreso	Administrar
	<b>nemias campos</b> ✉ Alumno nrcawk	Progreso	Administrar

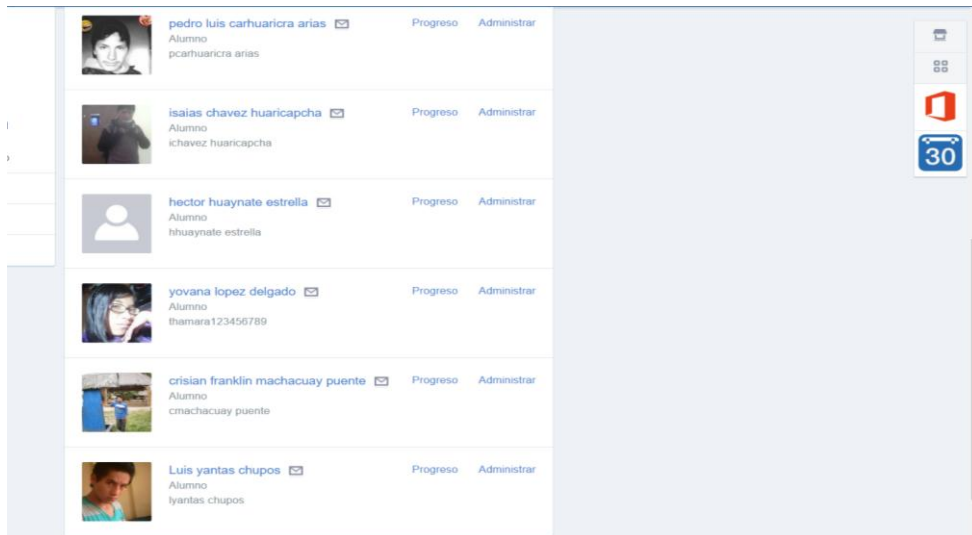
Miembros de la plataforma de la plataforma virtual

	<b>Daysy Beatriz Arredondo Condor</b> ✉ Alumno barredondo412097	Progreso	Administrar
	<b>Nelsy BARRERA HUAYNATE</b> ✉ Alumno nbarrera huaynate	Progreso	Administrar
	<b>Cesar Raul Blanco Alanda</b> ✉ Alumno cblanco alanda	Progreso	Administrar
	<b>Rosmery Nataly CHAVEZ ZEVALLOS</b> ✉ Alumno rchavez zevallos	Progreso	Administrar
	<b>Liz Jessica CONTRERAS SANCHEZ</b> ✉ Alumno lcontreras sanchez499285	Progreso	Administrar
	<b>Cesar Augusto F. C.</b> ✉ Alumno cf. c.	Progreso	Administrar

Miembros de la plataforma de la plataforma virtual

	<b>joel figueroa</b> ✉ Alumno figueroa728290	Progreso	Administrar
	<b>Rubén Dario Guadalupe Payano</b> ✉ Alumno rguadalupe payano	Progreso	Administrar
	<b>Nelly HILARIO VICTORIO</b> ✉ Alumno nhilario victorio	Progreso	Administrar
	<b>Hugo Kevin HURTADO JULCA</b> ✉ Alumno hhurtado julca	Progreso	Administrar
	<b>Eida JUSTO TUCTO</b> ✉ Alumno jt31132	Progreso	Administrar
	<b>JEORDY STEVEN MENDOZA YANTAS</b> ✉ Alumno jproducciones	Progreso	Administrar

Miembros de la plataforma de la plataforma virtual



Miembros de la plataforma de la plataforma virtual

- Asignación de trabajos - Evaluación de trabajos

Buscar mensajes, grupos , usuarios y mas

## Informática e Internet

Kevin ESPINOZA LÓPEZ · Educación Superior · Tecnología de Computación

Mensajes   Carpetas   Miembros 1   Configuración del Gr...

Nota   **Asignación**   Prueba   Encuesta

Título de la asignación

Yo a Informática e Internet

**Nube Informática**








Realice un comentario critico del video

¿Que es La Nube? ¿como funciona?  
www.youtube.com

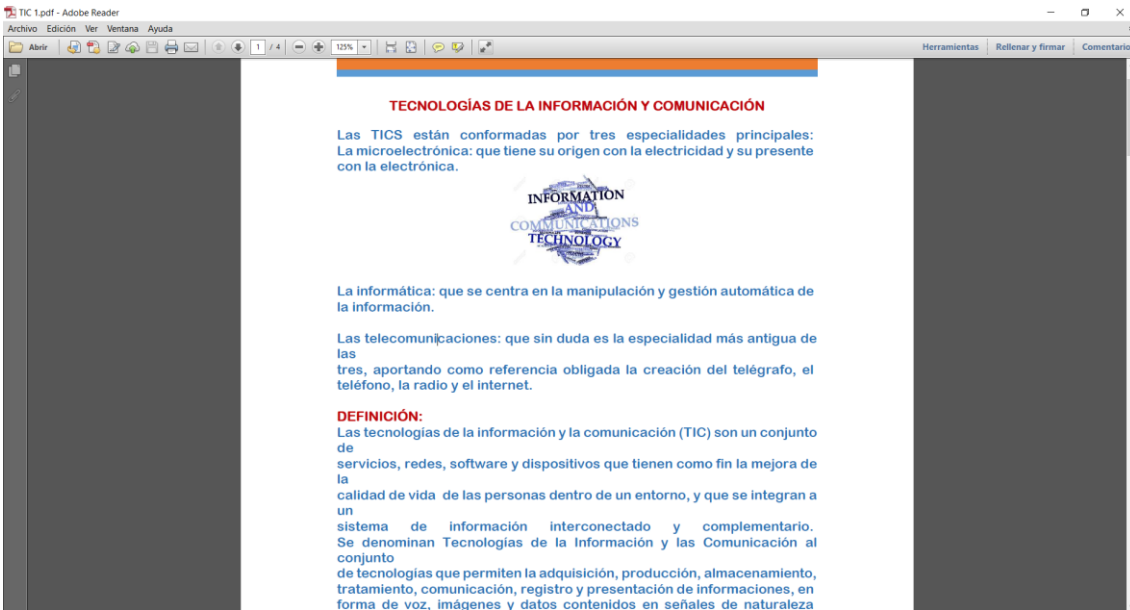
Me Gusta • Comentar • Siguiendo   hace unos segundos



## Evaluación de trabajos

		Notas	Insignias	Flechas → Moverse entre celdas ESC		
Evaluación						
Students			Analice y realice u...	Actividad	Actividad	Actividad
	maria angela arauzo ...	121%	20 / 15	20 / 16		20 / 15
	Roxana Beraun Luna	126%	20 / 15	20 / 16		20 / 13
	Noe Chuco					
	Maria Angelica + Cru...	138%	20 / 15	20 / 05		20 / 15
	mariana sonia damia...	235%		20 / 12		
	Jasmin Jennifer Delg...	125%	20 / 13	20 / 15		20 / 15
	Rosario Hinostroza P...	126%	20 / 13	20 / 15		20 / 15

- Los temas ejecutados para el proceso experimental tratados en la plataforma virtual son:
  - Tecnologías de la información y comunicación:
  - Material autoformativo



- CIBERCULTURA:
- Material autoformativo

cibercultura.pdf - Adobe Reader

Archivo Edición Ver Ventana Ayuda

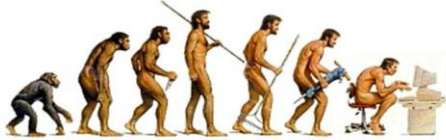
Herramientas Rellenar y firmar Comentario

### APRENDIZAJE ABIERTO Y LA NUEVA CULTURA DIGITAL

El aprendizaje abierto o más conocido como "Open Learning", no es un término precisamente nuevo dentro del mundo de la educación, pero sí ha existido una nueva ola de pensamiento reflexivo frente a este tema producto de la masividad de Internet y las posibilidades que nos da en torno a la colaboración en línea de forma inmediata.

Sin embargo, pese a lo que se pueda pensar, la adopción y transformación en los procesos de aprendizaje donde se está privilegiando a los contenidos abiertos (open source) tiene que ver con cambios culturales, no tecnológicos precisamente. Lo que intenta el Open Learning no es sólo intercambio -de forma libre y gratuita- de información, sino también de experiencias y prácticas pedagógicas.

Según Cristóbal Suárez, académico español de la Universidad de Valencia, en el aprendizaje abierto "está en la matriz de los cambios que implica pensar, sentir y actuar en la Sociedad Red. No se trata sólo de tecnología". Estos cambios se ha vivenciado principalmente a tendencias sociales proporcionadas mediante la interacción en la web 2.0, la cual se perfila como un entorno participativo, dando espacio al trabajo colaborativo con diversas fuentes libres de derecho de autor, teniendo como resultado una nueva cultura digital.



Importantes instituciones de educación superior han adoptado dentro de sus visiones estratégicas la incorporación de un aprendizaje abierto. Las pioneras en este sentido fueron MIT (Massachusetts Institute of Technology) y la Universidad de Harvard, quienes este año pusieron a disposición de cualquier persona con una conexión a Internet cientos de programas de estudio que se dictan en las dos universidades más restrictivas del mundo.

- TECNOLOGIAS EMERGENTES:
- Material autoformativo

tecnologias emergentes.pdf - Adobe Reader

Archivo Edición Ver Ventana Ayuda

Herramientas Rellenar y firmar Comentario

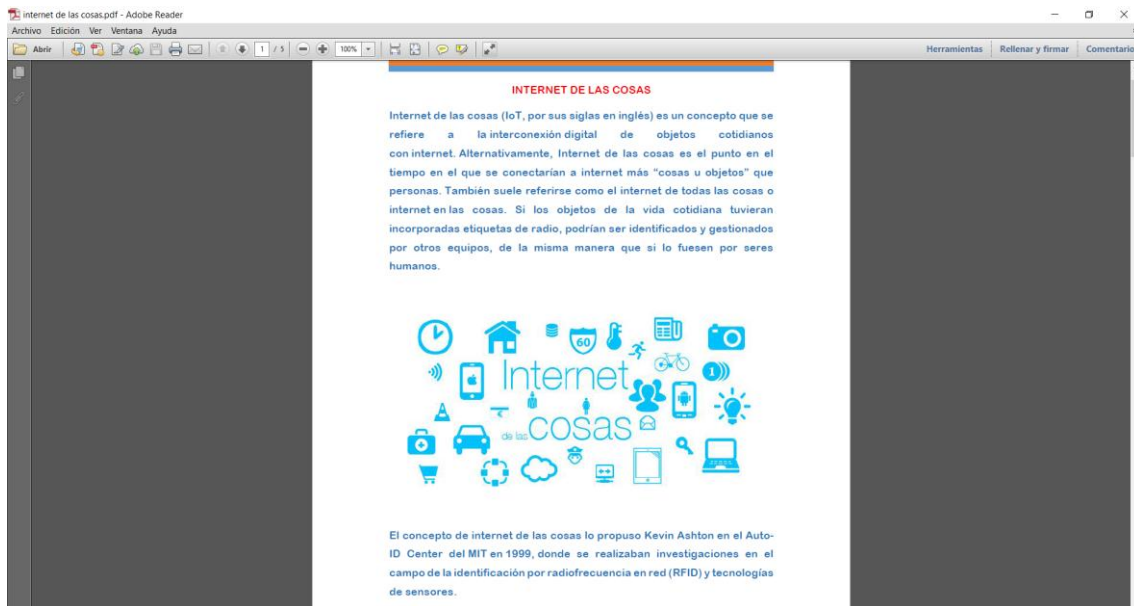
### TECNOLOGÍAS EMERGENTES

Tecnologías emergentes o tecnologías convergentes son términos usados para señalar la emergencia y convergencia de nuevas tecnologías, respectivamente, con potencial de demostrarse como tecnologías disruptivas. Y entre ellas, deben citarse la nanotecnología, la biotecnología, las tecnologías de la información y la comunicación, la ciencia cognitiva, la robótica, y la inteligencia artificial.

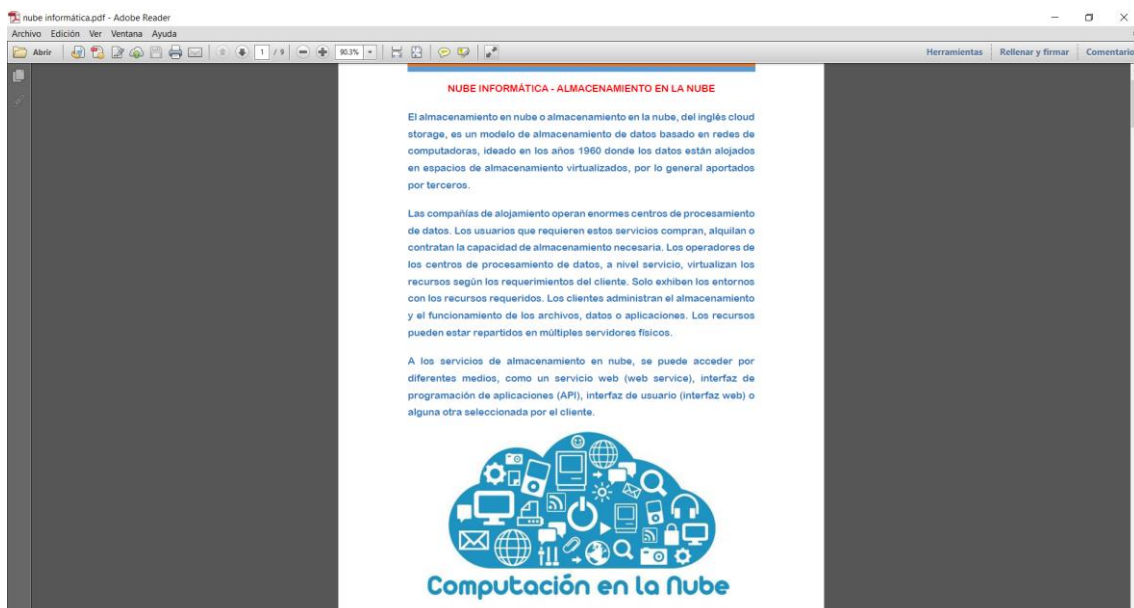


Quienes abogan por los beneficios del cambio tecnológico usualmente ven a las tecnologías emergentes y convergentes como una esperanza que ofrecerá la mejora de la condición humana. Sin embargo, algunos críticos de los riesgos del cambio tecnológico, e incluso algunos activistas del transhumanismo como Nick Bostrom, han advertido que

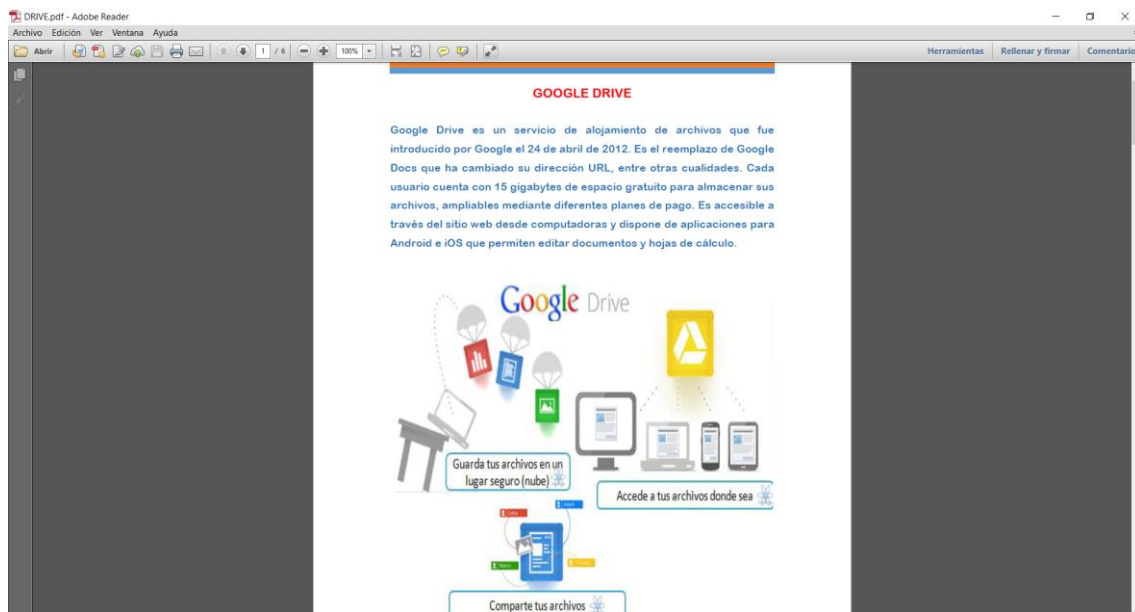
- “EL INTERNET DE LAS COSAS”
- Material autoformativo



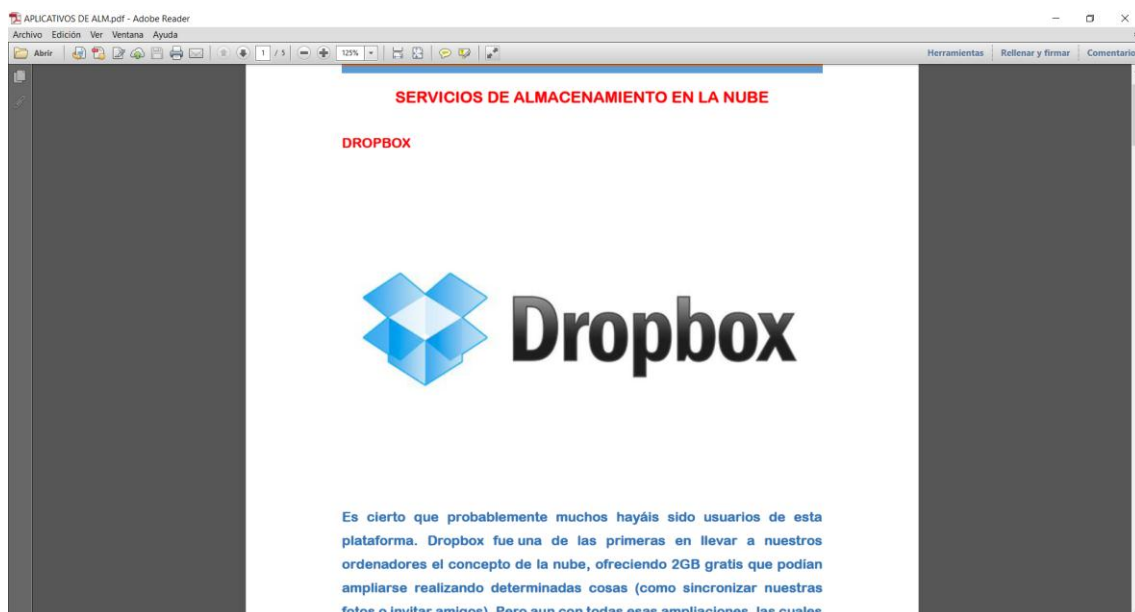
- “GMAIL”
- Material autoformativo



- “DRIVE”
- Material autoformativo



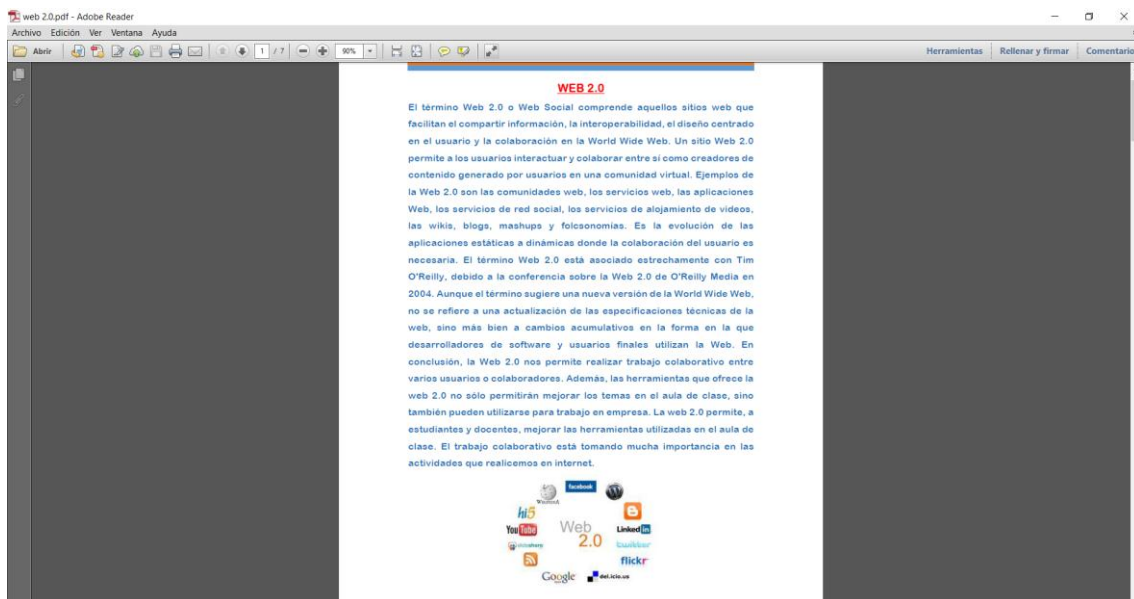
- Almacenamiento en la nube”
- Material autoformativo



- “WIKI”
- Material autoformativo



- “Web 2.0”
- Material autoformativo



- “Facebook”
- Material autoformativo

facebook.pdf - Adobe Reader

Archivo Edición Ver Ventana Ayuda

Herramientas Rellenar y firmar Comentario

### FACEBOOK COMO HERRAMIENTA COLABORATIVA

Facebook es un sitio web de redes sociales creado por Mark Zuckerberg y fundado junto a Eduardo Saverin, Chris Hughes y Dustin Moskovitz. Originalmente era un sitio para estudiantes de la Universidad de Harvard. Su propósito era diseñar un espacio en el que los alumnos de dicha universidad pudieran intercambiar una comunicación fluida y compartir contenido de forma sencilla a través de Internet. Fue tan innovador su proyecto que con el tiempo se extendió hasta estar disponible para cualquier usuario de la red.



**Herramientas colaborativas**

Son las herramientas utilizadas en la comunicación entre personas, aunque ésta sólo sea de forma virtual. Actualmente existen diversas herramientas de este tipo tales como las redes sociales, wikis, blogs,

- “Redes sociales”
- Material autoformativo

redes sociales marketing.pdf - Adobe Reader

Archivo Edición Ver Ventana Ayuda

Herramientas Rellenar y firmar Comentario

### REDES SOCIALES COMO HERRAMIENTA DE MARKETING

El marketing en redes sociales hace referencia a todas aquellas actividades realizadas con el fin de promover una marca a través de redes sociales como Facebook, Twitter, Youtube, entre otras, las cuales se encuentran en su mayor apogeo entre los usuarios de internet, y facilitan la interacción de la marca con su público objetivo, a un nivel mucho más personalizado y dinámico que con las técnicas de mercadeo tradicional. Una táctica de marketing en redes sociales puede abarcar desde la producción de contenido para un blog o twitter, hasta el despliegue de muchas actividades que integren varias redes social, videos en youtube y blogs, lo importante es saber adaptarlas a las necesidades de cada empresa, de manera que mejorare su imagen y posicionamiento de marca, divulgue información rápidamente, sea más popular, pueda recolectar información estratégica sobre sus clientes, entre otros beneficios.

## Marketing en Redes Sociales



## ANEXO N°07: EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

### Evidencias de la ejecución de los cuestionarios



ESTUDIANTES RELLENANDO LOS CUESTIONARIOS.



ESTUDIANTES CULMINANDO EL RELLENADO DE CUESTIONARIOS



CUESIONARIOS TERMINADOS POR LOS ESTUDIANTES