



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN
SUPERIOR



PERCEPCIÓN DE LOS ESTUDIANTES ACERCA DEL USO DEL
ENTORNO VIRTUAL BLACKBOARD EN SENATI
DE LA REGIÓN DE PUNO 2020

TESIS PRESENTADA POR:
CONRADO LEONIDAS AQUISE APAZA
PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAESTRO EN EDUCACIÓN
MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN
SUPERIOR

JULIACA - PERÚ

2024



UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN

SUPERIOR

**PERCEPCIÓN DE LOS ESTUDIANTES ACERCA DEL USO DEL
ENTORNO VIRTUAL BLACKBOARD EN SENATI
DE LA REGIÓN DE PUNO 2020**

TESIS PRESENTADA POR:

CONRADO LEONIDAS AQUISE APAZA

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:

MAESTRO EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR

APROBADA POR EL JURADO REVISOR:

PRESIDENTE

:

M. Sc. JUAN CARLOS HERRERA MIRANDA

PRIMER MIEMBRO

:

Dr. RICHARD CONDORI CRUZ

SEGUNDO MIEMBRO

:

Dr. ARNALDO YANA TORRES

ASESOR DE TESIS

:

Dr. SEGUNDO ORTIZ CANSAYA

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - P33



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" ESCUELA DE POSGRADO



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 501-2024-D-EPG-UANCV/J

Juliaca, 05 de diciembre del 2024

VISTOS:

El expediente N° 2024-04507, presentado por el (la) Bachiller **AQUISE APAZA CONRADO LEONIDAS**, con número de DNI. **41399953**, asignado (a) con código de matrícula **1510100067**, de la **Maestría en EDUCACIÓN, Mención: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR**, de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de la Sede Central Juliaca.

CONSIDERANDO:

Que, el (a) Bach. **AQUISE APAZA CONRADO LEONIDAS**, con número de DNI. **41399953**, asignado (a) con código de matrícula **1510100067**, de la **Maestría en EDUCACIÓN, Mención: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR**, ha solicitado fecha, hora y modalidad de sustentación de la Tesis titulada: **PERCEPCIÓN DE LOS ESTUDIANTES ACERCA DEL USO DEL ENTORNO VIRTUAL BLACKBOARD EN SENATI DE LA REGIÓN DE PUNO 2020** La misma que pertenece a la Línea de Investigación: **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - P33** y;

Que, el (a) referido (a) Dictamen de Tesis aprobado por los jurados el 27 de agosto del 2024. Establece la fecha de sustentación; habiendo para el efecto cumplido los requisitos establecidos en el reglamento para la Obtención del Grado Académico de Magíster/Maestro y Doctor de la Escuela de Posgrado de la UANCV;

Que, en el Artículo 66 del Reglamento General de la Escuela de Posgrado de la UANCV, establece que la sustentación de Tesis de Postgrado es un trabajo de investigación original y crítico, de actualidad y de alto valor científico;

En uso de las atribuciones conferidas a la Dirección en el inciso "J" del artículo 17° del Reglamento General de la Escuela de Posgrado, y el Art. 76 del Estatuto Universitario;

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO. - DECLARAR EXPEDITO para la Sustentación de la Tesis titulada: **PERCEPCIÓN DE LOS ESTUDIANTES ACERCA DEL USO DEL ENTORNO VIRTUAL BLACKBOARD EN SENATI DE LA REGIÓN DE PUNO 2020** Elaborado por el (la) Bachiller **AQUISE APAZA CONRADO LEONIDAS**. Integrado por los siguientes docentes:

Presidente del Jurado	:	M.Sc. JUAN CARLOS HERRERA MIRANDA
Miembro del Jurado	:	Dr. RICHARD CONDORI CRUZ
Miembro del Jurado	:	Dr. ARNALDO YANA TORRES
Asesor de Tesis	:	Dr. SEGUNDO ORTIZ CANSAYA

ARTÍCULO SEGUNDO. - El proceso de la Sustentación de la Tesis en mención, se llevará a cabo:

Fecha	:	jueves 12 de diciembre del 2024
Hora	:	04:00 p.m.
Lugar	:	Aula N° 310 EPG - UANCV - JULIACA

A cuya finalización el Jurado registrará los resultados en el Libro de Actas de Sustentación de Tesis de Maestría con el grado **MAESTRO** de los estudiantes que ingresaron despues a la aprobación de la ley Universitaria N° **30220**.

ARTÍCULO TERCERO. - Elévese la presente Resolución al Rectorado, Vicerrectorado Académico, Vicerrectorado Administrativo y Oficina del Órgano de Inspección y Control para conocimiento.

Regístrese, comuníquese y Archívese.



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
ESCUELA DE POSGRADO

Dr. Leopoldo Hencelao Condori Cari
DIRECTOR (S)

Cc./Archiv. EPG (01)
Interesado (01)
Cargo (01)
Jurados (03)
Asesor (01)
Expediente (01)
LWCC/Insv



TESIS UANCV



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" ESCUELA DE POSGRADO



VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N°0764-2024-USA-EPG/UANCV

Juliaca, 28 de Junio del 2024

VISTOS:

El expediente N°. **07458**, Presentado por el (a) **Bach. CONRADO LEONIDAS AQUISE APAZA**, con número de DNI **41399953** y con Código de matrícula N.° **1510100067**, quien solicita cambio del presidente, segundo miembro del jurado y asesor del Proyecto de Tesis titulado: **PERCEPCIÓN DE LOS ESTUDIANTES ACERCA DEL USO DEL ENTORNO VIRTUAL BLACKBOARD EN SENATI DE LA REGIÓN DE PUNO 2020** Líneas de Investigación: **GESTIÓN DE EDUCACIÓN – P33**, Para optar el Grado Académico de **MAESTRO** en **EDUCACIÓN**, mención en: **INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR** de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez", de la Sede Central Juliaca.

CONSIDERANDO:

Que, el (a) **Bach. CONRADO LEONIDAS AQUISE APAZA**, quien solicita el cambio del presidente, segundo miembro de jurado y asesor, aprobado con Resolución Directoral N° **0406-2022-USA-EPG/UANCV**, de fecha **26 de Julio del 2022**, en el que se le asignó como presidente al **Mgtr. Raul Simeon Ninasivincha Garate**; segundo miembro al **Dr. Oscar Gonzalo Apaza Pérez** y asesor al **Mgtr. Ismael Coco Chuquija Flores**, los mismos que se cambian por no tener vínculo laboral con la UANCV.

Que, el referido Dictamen de Tesis fue aprobado por los jurados el 07 de julio del 2022, registrado en el Folio N° 3269 del Libro de Registro de Proyectos de Investigación de Maestría, establece que se encuentra apto para ser desarrollado a lo establecido en el reglamento de Grado de Investigación conducente al Grado Académico de Magister/Maestro y Doctor de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de Juliaca;

Que, en el Reglamento General de la escuela de Posgrado de la UANCV, establece que la sustentación de Tesis de Posgrado es un trabajo de investigación original y crítico de actualidad y de alto valor científico.

En uso de las atribuciones conferidas a la Dirección en el inciso "j" del artículo 17 del Reglamento General de la Escuela de Posgrado, y el Art. 76 del Estatuto Universitario;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- ACEPTAR EL CAMBIO DEL PRESIDENTE, SEGUNDO MIEMBRO DEL JURADO Y ASESOR, para su revisión de la Tesis titulada: **PERCEPCIÓN DE LOS ESTUDIANTES ACERCA DEL USO DEL ENTORNO VIRTUAL BLACKBOARD EN SENATI DE LA REGIÓN DE PUNO 2020** presentado por el (a) **Bach. CONRADO LEONIDAS AQUISE APAZA**, conformado por los siguientes docentes:

Presidente	: Dr. JUAN CARLOS HERRERA MIRANDA
Primer Miembro	: Dr. RICHARD CONDORI CRUZ
Segundo Miembro	: Mgtr. ARNALDO YANA TORRES
Asesor	: Dr. SEGUNDO ORTIZ CANSAYA

SEGUNDO- AUTORIZAR el desarrollo de Tesis, de acuerdo al Reglamento de Investigación conducente al Grado Académico de **MAESTRO** de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez.

TERCERO.- ELEVAR al Rectorado, Vicerrectorado Académico, Vicerrectorado Administrativo y Oficina del Órgano de Inspección y Control para conocimiento, así como a la Oficina de Economía, para cumplimiento de la presente Resolución.

Regístrese, Comuníquese y Archívese

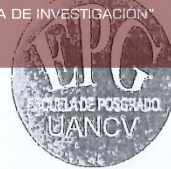


UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
ESCUELA DE POSGRADO
Dr. Leopoldo Wenceslao Condori Cani
DIRECTOR (a)

C./CARGO (01)
ARCHIVO EPG - 2024 (01)
INTERESADO (01)
LWCC/6/VRCH



"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" ESCUELA DE POSGRADO



RESOLUCION DIRECTORAL N° 0406 - 2022- USA-EPG/UANCV

26 de julio del 2022.

VISTOS:

El expediente N° 037220 de fecha 07 de julio del 2022, presentado por el (la) **BACHILLER AQUISE APAZA CONRADO LEONIDAS**, con DNI N° 41399953, código de matrícula 1510100067, quien solicita resolución de aprobación de proyecto de tesis titulado: **PERCEPCIÓN DE LOS ESTUDIANTES ACERCA DEL USO DEL ENTORNO VIRTUAL BLACKBOARD EN SENATI DE LA REGIÓN DE PUNO 2020**. Línea de investigación **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - P33**, para optar el grado de **MAESTRO** en: **EDUCACIÓN** mención: **INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR** de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez Sede Central Juliaca.

CONSIDERANDO:

Que, en el Reglamento General de la Escuela de Posgrado de la UANCV, establece que la sustentación de tesis de Posgrado es un trabajo de investigación original y crítico de actualidad de alto valor científico.

Que, según Resolución N° 0555-2019-UANCV-CU-R, de fecha 08 de noviembre del 2019, se aprueba el Reglamento para la obtención del grado académico de Magíster, Maestro, Doctor y Titulación de los Programas de Segunda Especialidad Profesional de la Escuela de Posgrado.

Que, el **Art. 17**, establece que la aprobación del proyecto de investigación de tesis para la obtención de grados académicos de Magíster, Maestro, Doctor se inicia con la presentación del proyecto de investigación de tesis según corresponda, en forma individual y conforme a las recomendaciones de la Escuela de Posgrado y estándares de la investigación científica, tecnológica y humanística.

Que en el **Art.60**, señala que la fecha límite para la presentación del borrador de tesis es de 02 años contados desde la emisión de la resolución de aprobación del proyecto de tesis; vencido el plazo máximo el candidato a Magíster, Maestro o Doctor deberá presentar un nuevo proyecto de investigación de tesis.

Que el **Art. 21**, establece que el Director de la Escuela de Posgrado y el Director de la Unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado, nominarán por sorteo a 03 docentes miembros del comité de investigación.

Que mediante oficio circular N° 571-2021-USA-EPG/UANCV-J, de fecha 16 de junio del 2022, se nombra al Comité de Investigación del proyecto de tesis conformado por los siguientes docentes:

Presidente	:	Mgtr. RAUL SIMEON NINASVINCHA GARATE
Primer miembro	:	M.Sc. JUAN CARLOS HERRERA MIRANDA
Segundo miembro	:	Mgtr. OSCAR GONZALO APAZA PÉREZ

Que, con registro N° 3269 de fecha 07 de julio del 2022, el Comité de Investigación del proyecto de tesis titulado: **PERCEPCIÓN DE LOS ESTUDIANTES ACERCA DEL USO DEL ENTORNO VIRTUAL BLACKBOARD EN SENATI DE LA REGIÓN DE PUNO 2020**, presentado por el (la) **Bachiller AQUISE APAZA CONRADO LEONIDAS**, cumple con los lineamientos y contenidos establecidos en reglamento de grado de investigación conducentes al grado académico de Magíster/Maestro y Doctor de la Escuela de Posgrado de la UANCV.

En uso de las atribuciones conferidas a la Dirección en el inciso "j" del artículo 17 del Reglamento General de la Escuela de Posgrado y en el artículo 76 del Estatuto Universitario;

SE RESUELVE:

PRIMERO: APROBAR, el Proyecto de investigación de Tesis de maestría y **AUTORIZAR** el desarrollo de la Tesis, titulado: **PERCEPCIÓN DE LOS ESTUDIANTES ACERCA DEL USO DEL ENTORNO VIRTUAL BLACKBOARD EN SENATI DE LA REGIÓN DE PUNO 2020**, presentado por el (la) **Bachiller AQUISE APAZA CONRADO LEONIDAS**, para obtener el grado académico de **MAESTRO** en: **EDUCACIÓN** mención: **INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR** de la UANCV, asesorado por el (la) **Mgtr. ISMAEL COCO CHUQUIJA FLORES**.

SEGUNDO: ELEVAR al Rectorado, Vicerrectorado Académico, Vicerrectorado Administrativo, Vicerrectorado de Investigación, Oficina del Órgano de Inspección y Control para conocimiento y cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, Comuníquese y Archívese


DIRECCIÓN
JULIACA - PUNO
Dt. Félix G. Ochatoma Peraviçano
DIRECTOR (e)

c.c/CARGO (01)
ARCHIVO EPG-2022 (01)
INTERESADO (01)
FCOP/meyn


UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
Mgtr. LUIS CHAYNA AGUILAR
SECRETARIO ACADÉMICO



17% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 14% Fuentes de Internet
- 4% Publicaciones
- 14% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión


Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



Metadatos complementarios - UANCV

TITULO	
PERCEPCIÓN DE LOS ESTUDIANTES ACERCA DEL USO DEL ENTORNO VIRTUAL BLACKBOARD EN SENATI DE LA REGIÓN DE PUNO 2020	
Datos de autor	
Nombres y Apellidos	CONRADO LEONIDAS AQUISE APAZA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	41399953
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0006-2460-9656
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	SEGUNDO ORTIZ CANSAYA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	29309750
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-0224-8651
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres Y Apellidos	JUAN CARLOS HERRERA MIRANDA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	29606930
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-5640-400X
Miembro del jurado 1	
Nombres Y Apellidos	RICHARD CONDORI CRUZ
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02442917
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-2566-3735

Miembro del jurado 2	
Nombres Y Apellidos	ARNALDO YANA TORRES
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	41414676
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-6740-5024
Datos de investigación	
Línea de investigación	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - P33
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	<p>Dirección: REGIÓN DE PUNO País: PERÚ Departamento: PUNO Provincia: PUNO Distrito: PUNO -15.20616, -69.83802 https://maps.app.goo.gl/PstmGMjxCGo8mPbx7</p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	JUNIO 2022 – DICIEMBRE 2024
URL de disciplinas OCDE - Librería	Ciencias de la educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00 Educación general (incluye capacitación, pedagogía) https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
 ESCUELA DE POSTGRADO

Dr. Jesús Mamani Mamani
 DIRECTOR
 DE INVESTIGACIÓN - EPG



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo CONRADO LEONIDAS AQUISE APAZA, identificado con DNI Nro. 41399953 en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional
Programa de Segunda Especialidad,
Programa de Maestría o Doctorado

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación, Trabajo Académico denominada:

PERCEPCIÓN DE LOS ESTUDIANTES ACERCA DEL USO DEL ENTORNO VIRTUAL BLACKBOARD EN SENATI DE LA REGIÓN DE PUNO 2020

Asesorado por: Dr. SEGUNDO ORTIZ CANSAYA

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y no existe plagio/copia de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca de del 20

FIRMA (ASESOR)

FIRMA (obligatoria)



Huella



DEDICATORIA

A mis padres, y mis hermanos que son mi apoyo en la vida.

Expresar de todo corazón mi sincero agradecimiento a todos mis familiares que son la motivación en mi vida.

También todo el resto de familia y amigos que de una u otra manera me han llenado de sabiduría para terminar la tesis. A todos en general por darme el tiempo para realizarme profesionalmente.



AGRADECIMIENTO

Agradecer al Creador de todo, fuente de sabiduría y verdad, por iluminarme en la realización de este trabajo.

A la universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y a los docentes de la escuela de posgrado.

A mi asesor de tesis por su generosidad de apoyarme con su experiencia profesional.



ÍNDICE

ÍNDICExi
ÍNDICE DE TABLASxiv
ÍNDICE DE FIGURAS.....xvi
RESUMEN.....xvii
ABSTRACTxviii
INTRODUCCIÓN.....xix

CAPÍTULO I

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. EXPOSICIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 1
1.2. FORMULACIÓN DEL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA2
 1.2.1 Problema Principal2
 1.2.2 Problemas específicos2
1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....3
 1.3.1 Justificación teórica3
 1.3.1 Justificación Practico3
 1.3.1 Justificación Metodológica.....4
1.4. OBJETIVOS5
 1.4.1 Objetivo general5
 1.4.2 Objetivos específicos.....5
1.5. IMPORTANCIA Y ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN5
1.6. LIMITACIONES Y DELIMITACIONES DE LA INVESTIGACION6
1.7. HIPÓTESIS6
 1.7.1 Hipótesis general.....6
 1.7.2 Hipótesis específicas7
1.8. VARIABLES E INDICADORES7
 1.8.1 Conceptualización de las variables.....7
 1.8.2 Operacionalización de las variables8

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DEL ESTUDIO 10
 2.1.1 Internacionales.....10



2.1.2 Nacionales	12
2.1.3 Locales	13
2.2. BASES TEÓRICAS	14
2.1. Enfoques teóricos o corrientes epistemológicas de la variable Independiente	15
2.1.1 2.3.1 Definiciones de aprendizaje electrónico.....	15
2.1.2 Definiciones de aprendizaje a distancia.....	16
2.1.1 Definiciones tecnológicas.....	17
2.1.2 Dimensiones del e-learning	18
2.1.1 Historia del e-learning.....	18
2.1.2 Historial de Internet	21
2.1.3 Gestión del aprendizaje electrónico.....	24
2.1.4 Entornos de aprendizaje electrónico.....	25
2.1.5 Los aspectos positivos del e-learning	27
2.1.6 Aprendizaje electrónico	27
2.1.7 Los aspectos negativos del e-learning.....	29
2.1.8 Requisitos de aprendizaje electrónico	30
2.1.9 El impacto de las TIC en la educación.....	30
2.1.10 Interacción y comunicación en e-learning.....	31
2.1.11 Aprendizaje autónomo.....	32
2.1.12 La plataforma virtual Blackboard	34
2.2. Enfoques teóricos o corrientes epistemológicas de la variable dependiente	35
2.2.1 Percepciones del aprendizaje.....	35
2.2.2 Investigaciones relacionadas con la evaluación del e-learning	40
2.3. MARCO CONCEPTUAL	41

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN	43
3.2. MÉTODO APLICADOS EN LA INVESTIGACIÓN.....	43
3.3. TIPO DE INVESTIGACIÓN	44
3.4. NIVEL DE INVESTIGACIÓN	44
3.5. DISEÑO	44
3.6. POBLACIÓN Y MUESTRA	45
3.6.1 Población	45



3.6.2 Muestra45

3.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN46

 3.7.1 Técnicas de investigación46

 3.7.2 Instrumento de investigación47

 3.7.3 Criterios de Inclusión47

 3.7.4 Criterios de Exclusión.....48

3.8. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN48

 3.8.1 Validación de los instrumentos48

 3.8.2 Confiabilidad de los instrumentos49

3.9. DISEÑO DE LA ESTRATEGIA PARA LA PRUEBA DE HIPÓTESIS49

CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS

4.1. PRESENTACION, ANÁLISIS E INTERPRETACION DE LOS DATOS ..52

 4.1.1 Dimensión: Educación.....54

4.2. DISCUSIÓN DE RESULTADOS75

CONCLUSIONES.....78

RECOMENDACIONES.....80

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....81

Apéndice 1 Matriz de consistencia.....84

Apéndice 2 Instrumentos86

Apéndice 3 Validez de instrumentos90

 Sección 1: Satisfacción con las herramientas del entorno virtual Blackboard86

 Sección 2: Dificultades en el uso del entorno virtual Blackboard87

 Sección 3: Influencia en el aprendizaje de los estudiantes89

Apéndice 4 Tratamiento de datos.....91

Apéndice 5 Otros.....93

 Operacionalización de las variables93



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 ¿Qué tan satisfecho estás con la facilidad de uso de las herramientas de Blackboard?.....	54
Tabla 2 Las herramientas de Blackboard me permiten acceder fácilmente a los materiales de estudio.	55
Tabla 3 ¿Qué tan eficiente es Blackboard en cuanto a la organización de los contenidos del curso?	56
Tabla 4 ¿Cuánto te ayuda Blackboard a organizar tu tiempo de estudio?.....	57
Tabla 5 ¿Qué tan satisfactorio es el diseño de la interfaz de Blackboard para navegar entre las diferentes secciones?	58
Tabla 6 ¿Te resulta fácil encontrar la información necesaria dentro de Blackboard?.....	59
Tabla 7 ¿Qué tan útil consideras la herramienta de foros en Blackboard para la interacción con profesores y compañeros?	60
Tabla 8 ¿Las herramientas de evaluación en Blackboard (como exámenes, tareas) son fáciles de utilizar?.....	61
Tabla 9 ¿Cómo evaluarías la rapidez de Blackboard al cargar materiales o realizar actividades?	62
Tabla 10 En general, ¿qué tan satisfecho estás con las herramientas de comunicación en Blackboard (mensajes, anuncios)?.....	63
Tabla 11 ¿Has experimentado problemas técnicos al usar Blackboard?	64
Tabla 12 ¿La plataforma Blackboard presenta errores al intentar cargar tus actividades o materiales?.....	65



Tabla 13 ¿Te ha resultado difícil entender cómo usar algunas funciones de Blackboard?.....	66
Tabla 14 ¿Cuánto tiempo has perdido debido a problemas técnicos en Blackboard?.....	67
Tabla 15 ¿Te ha sucedido alguna vez que la plataforma Blackboard se ha caído o dejado de funcionar temporalmente?	68
Tabla 16 ¿Consideras que la capacitación para usar Blackboard ha sido suficiente?	69
Tabla 17 ¿Te resulta difícil entender las instrucciones para las tareas o evaluaciones en Blackboard?	70



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Facilidad de uso de las herramientas de Blackboard	54
Figura 2	Acceso a materiales de estudio	55
Figura 3	Eficiencia en la organización de contenidos.....	56
Figura 4	Ayuda para organizar el tiempo de estudio	57
Figura 5	Satisfacción con el diseño de la interfaz	58
Figura 6	Facilidad para encontrar información	59
Figura 7	Utilidad de los foros para la interacción	60
Figura 8	Facilidad de uso de herramientas de evaluación	61
Figura 9	Rapidez de la plataforma	62
Figura 10	Satisfacción con las herramientas de comunicación	63
Figura 11	Problemas técnicos experimentados	64
Figura 12	Errores al cargar actividades o materiales	65
Figura 13	Dificultad para entender funciones	66
Figura 14	Pérdida de tiempo por problemas técnicos	67
Figura 15	Caídas del sistema	68
Figura 16	Suficiencia de capacitación.....	69
Figura 17	Dificultad para entender instrucciones	70



RESUMEN

El presente estudio tiene como objetivo determinar la percepción de los estudiantes de Senati de la región de Puno respecto al uso del entorno virtual Blackboard durante el año 2020. En el contexto educativo actual, las plataformas virtuales juegan un papel fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en un entorno de aprendizaje a distancia o mixto. La investigación busca analizar el nivel de satisfacción de los estudiantes con las herramientas ofrecidas por la plataforma Blackboard, identificar las dificultades que enfrentan al usarla, y evaluar su impacto en el aprendizaje académico. Para ello, se utilizará un diseño metodológico no experimental, con un enfoque descriptivo-correlacional. La población objeto de estudio está constituida por 360 estudiantes de Senati, de los cuales se seleccionará una muestra de 186 estudiantes mediante un muestreo probabilístico. Se aplicarán cuestionarios, observación directa y análisis documental como técnicas para la recolección de datos. Se espera que los resultados proporcionen una visión integral sobre la efectividad del entorno virtual Blackboard, permitiendo identificar los aspectos que requieren mejora en cuanto a su funcionalidad y soporte, y cómo estos aspectos inciden en la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Asimismo, se determinará si el uso de la plataforma tiene un efecto positivo en la calidad del aprendizaje y en el rendimiento académico de los estudiantes de Senati. Este estudio pretende contribuir al mejoramiento de las estrategias educativas digitales.

PALABRAS CLAVE: Blackboard, Cursos, estudiantes, entorno virtual web, percepción.



ABSTRACT

The objective of this study is to determine the perception of Senati students in the Puno region regarding the use of the Blackboard virtual environment during the year 2020. In the current educational context, virtual platforms play a fundamental role in the teaching process. learning, especially in a distance or blended learning environment. The research seeks to analyze the level of student satisfaction with the tools offered by the Blackboard platform, identify the difficulties they face when using it, and evaluate its impact on academic learning. To do this, a non-experimental methodological design will be used, with a descriptive-correlational approach. The population under study is made up of 360 Senati students, from which a sample of 186 students will be selected through probabilistic sampling. Questionnaires, direct observation and documentary analysis will be applied as techniques for data collection. The results are expected to provide a comprehensive view of the effectiveness of the Blackboard virtual environment, allowing the identification of aspects that require improvement in terms of its functionality and support, and how these aspects affect the students' learning experience. Likewise, it will be determined whether the use of the platform has a positive effect on the quality of learning and the academic performance of Senati students. This study aims to contribute to the improvement of digital educational strategies.

KEYWORDS: Blackboard, Courses, students, virtual web environment, perception.



INTRODUCCIÓN

En la actualidad, se presta cada vez más atención al uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la enseñanza y el aprendizaje, especialmente en la educación superior y en modelos híbridos.

Una forma de integrar el uso de las TIC es a través de recursos técnicos que faciliten el trabajo y la creación de contenidos virtuales. Uno de esos recursos es Blackboard Virtual Platform, un sistema de gestión de aprendizaje en un entorno virtual que hace que el proceso de aprendizaje sea más interactivo, dinámico y motivador, permitiendo a los estudiantes desarrollar sus habilidades.

El proceso de implementación de la plataforma Blackboard permite a los maestros cargar tareas, enviar pruebas, descargar contenido y evaluar el progreso académico de los estudiantes; sin embargo, creen que algunas funciones interactivas no son fáciles de usar, como la disponibilidad y usabilidad del software de aprendizaje virtual, y como resultado, algunos lo ven como una herramienta para ayudar a las aulas y desarrollar buenos procesos de enseñanza y aprendizaje.

Por lo tanto, el instructor es responsable de planificar técnicas, métodos y procedimientos especiales de creación de cursos en línea adecuados para que los recursos técnicos puedan integrarse de manera efectiva en la plataforma virtual Blackboard y el proceso que se está creando. estudiantes en un ambiente combinado apropiado

El Capítulo 1 contiene el marco teórico para comprender el aprendizaje integrado por TIC, cubriendo primero el proceso de enseñanza y aprendizaje



integrado por TIC, luego la transición del aprendizaje tradicional al mixto, las características de la enseñanza y el aprendizaje integrado por TIC, y los roles de docentes y estudiantes. en un modelo híbrido. En la segunda parte del marco teórico se desarrolla el concepto de ambiente virtual de aprendizaje, las características del ambiente virtual y su aporte al proceso de aprendizaje, así como también cómo utilizar la plataforma virtual Blackboar para mejorar el aprendizaje. Procesos de enseñanza y aprendizaje, incluida la evaluación. El segundo capítulo de este estudio describe el desarrollo de métodos, presentación y análisis de resultados para analizar las percepciones de los estudiantes sobre la usabilidad de la plataforma Blackboard virtual, el interés que generó en los estudiantes y las tecnologías de recursos que los estudiantes más valoran. En el capítulo número III trata sobre la metodología de investigación.

En el capítulo número IV, comprende los resultados y discusión. Y por último están las conclusiones y la bibliografía.



CAPÍTULO I

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. EXPOSICIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

El e-learning es quizás el desarrollo más importante en el mundo educativo actual. Si el aprendizaje es un nuevo punto de partida en la educación, igual a aquellos que guiaron y restringieron métodos tradicionales de entrega, luego los tomadores de decisiones, educadores, estudiantes y el público en general la sociedad puede y debe ir más allá de las simples opiniones sobre la utilidad y la base del e-learning sus juicios sobre evaluaciones sistemáticas de su eficacia.

El argumento resultante muestra que es posible realizar más investigaciones para respaldar esta afirmación y alcanzable porque todos los alumnos, independientemente de su cultura o etapa de educación, tienen sus propias percepciones de su aprendizaje. Tales percepciones proporcionan un indicador continuo de eficacia del aprendizaje que puede ser de utilidad para los planificadores, productores, programadores, administradores y financiadores de la oferta educativa a nivel local, nacional e internacional niveles.

El e-learning se utiliza cada vez más para responder a la creciente demanda de educación. Este El estudio relaciona los modelos y marcos existentes de e-learning al simplificar, condensar y clasificar las características

del e-learning identificadas por investigaciones previas, y organizar en los conceptos clave de flexibilidad e interactividad en un marco que especificaba ya sea con el contenido, los instructores u otros estudiantes. El estudio indica que un estudio exhaustivo de la eficacia del e-learning requiere la adición de una nueva categoría: autonomía. Por lo tanto, este concepto se introduce para completar el marco.

Con esta metodología, los tomadores de decisiones, educadores, estudiantes y la sociedad en general pueden evaluar la efectividad del e-learning en otros contextos.

1.2. FORMULACIÓN DEL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 Problema Principal

¿Cuál es la percepción de los estudiantes acerca del uso del entorno virtual blackboard en Senati de la región de Puno en el año 2020?

1.2.2 Problemas específicos

1. ¿Cuál es el nivel de satisfacción de los estudiantes con las herramientas disponibles en el entorno virtual Blackboard en Senati de la región de Puno?

2. ¿Qué dificultades enfrentan los estudiantes al utilizar el entorno virtual Blackboard en Senati de la región de Puno?

3. ¿Cómo influye el uso del entorno virtual Blackboard en el aprendizaje de los estudiantes de Senati en la región de Puno durante el año 2020?



1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1 Justificación teórica

El uso de entornos virtuales de aprendizaje, como Blackboard, ha cobrado relevancia en los últimos años, especialmente en contextos educativos a distancia o mixtos. Diversos estudios sugieren que estas plataformas facilitan el acceso a contenidos educativos y mejoran la interacción entre estudiantes y docentes. Sin embargo, la efectividad de su implementación depende de diversos factores, como la satisfacción de los estudiantes, las dificultades tecnológicas y pedagógicas, y la influencia en su desempeño académico.

La efectividad del e-learning continúa dividiendo la opinión. Seddon y Yip (2019) propuso que se necesitan diferentes medidas de efectividad para diferentes sistemas (p.78), sin embargo, en 2019, Levy argumentó que la efectividad percibida del sistema de aprendizaje electrónico [había] no ha sido completamente explorado en un estudio previo p.3). Para llenar este vacío, este estudio evalúa la efectividad del e-learning en Perú, pero busca una metodología que pueda ser aplicada en cualquier escenario educativo. Este estudio también es necesario para ajustar el enfoque existente en los efectos periféricos del e-learning para examinar la eficacia del aprendizaje en curso tal que sus resultados puedan contribuir a una evaluación integral de la eficacia de aprendizaje.

1.3.1 Justificación Practico

El conocimiento generado a partir de este estudio tiene implicancias prácticas significativas para la mejora continua de los procesos educativos en Senati. Permite identificar los puntos fuertes y las áreas de mejora del entorno virtual Blackboard desde la perspectiva de los usuarios principales: los



estudiantes. Con esta información, la institución puede tomar decisiones informadas sobre la capacitación de los estudiantes en el uso de la plataforma, el soporte técnico necesario y la optimización de las herramientas disponibles.

Responde a muchas preguntas de observadores interesados, partes interesadas, funcionarios, miembros de la facultad y estudiantes, en todo el mundo, permitiéndoles evaluar el aprendizaje electrónico y identificar sus fortalezas y debilidades. En consecuencia, este estudio puede facilitar la toma de decisiones en esta área proporcionando información a los responsables de la formulación de políticas. Si bien esta investigación avanza las recomendaciones de estudios anteriores, evita la suposición de que el e-learning es la solución a los problemas educativos actuales sin una evaluación válida de su efecto y utilidad.

1.3.1 Justificación Metodológica

Este estudio se llevará a cabo a través de un enfoque cuantitativo, utilizando un diseño no experimental de tipo descriptivo-correlacional. Se aplicarán cuestionarios a una muestra representativa de los estudiantes de Senati para recopilar datos sobre su percepción respecto al uso de Blackboard, su nivel de satisfacción con las herramientas disponibles, las dificultades que enfrentan, y cómo perciben la influencia de la plataforma en su aprendizaje. Además, se utilizarán técnicas complementarias como la observación directa y el análisis documental para obtener una visión más completa y detallada del contexto de uso de la plataforma. La metodología empleada permite obtener resultados confiables que podrán ser utilizados para diseñar intervenciones prácticas y estrategias de mejora en la implementación del entorno virtual.



1.4. OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo general

Determinar la percepción de los estudiantes acerca del uso del entorno virtual Blackboard en Senati de la región de Puno en el año 2020.

1.4.2 Objetivos específicos

1. Analizar el nivel de satisfacción de los estudiantes con las herramientas disponibles en el entorno virtual Blackboard en Senati de la región de Puno.
2. Identificar las principales dificultades que enfrentan los estudiantes al utilizar el entorno virtual Blackboard en Senati de la región de Puno.
3. Determinar la influencia del uso del entorno virtual Blackboard en el aprendizaje de los estudiantes de Senati en la región de Puno durante el año 2020.

1.5. IMPORTANCIA Y ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN

Esta investigación es fundamental para entender cómo los estudiantes perciben el uso del entorno virtual Blackboard en Senati, específicamente en la región de Puno. Los resultados permitirán identificar fortalezas y debilidades en el uso de la plataforma, lo que contribuirá a la mejora continua de la educación virtual. Conocer la percepción de los estudiantes sobre las herramientas y recursos ofrecidos en Blackboard permitirá a Senati optimizar su uso, mejorando la calidad educativa y favoreciendo un aprendizaje más eficaz y accesible.

Esta investigación se centra exclusivamente en el estudio de la percepción de los estudiantes a tener que usar entornos virtuales casi inevitablemente y así cursar sus estudios.



No es objetivo de la investigación, realizar el análisis de las diferencias tecnológicas con la escasez de recursos que puedan tener los estudiantes en el proceso de su formación sino únicamente del uso de la plataforma blackboard.

1.6. LIMITACIONES Y DELIMITACIONES DE LA INVESTIGACION

La disponibilidad de datos sobre el uso del entorno virtual Blackboard y la percepción de los estudiantes puede estar limitada a la información proporcionada por los estudiantes, lo que podría no reflejar con precisión toda la experiencia del usuario. Además, el acceso a algunos registros administrativos sobre el uso de la plataforma podría ser restringido por razones de privacidad institucional.

La investigación se centra únicamente en los estudiantes de Senati en la región de Puno durante el año 2020, lo que limita la capacidad de generalizar los resultados a otras regiones o instituciones educativas que utilicen Blackboard u otros entornos virtuales similares.

La duración del estudio puede restringir la capacidad de observar cambios a largo plazo en la percepción de los estudiantes sobre el uso de la plataforma, ya que la investigación se enfoca solo en el año 2020. Eventuales cambios o mejoras posteriores no serán abordados por esta investigación.

1.7. HIPÓTESIS

1.7.1 Hipótesis general

La percepción de los estudiantes acerca del uso del entorno virtual Blackboard en Senati de la región de Puno durante el año 2020 es positiva.



1.7.2 Hipótesis específicas

1. Los estudiantes de Senati en la región de Puno muestran un nivel alto de satisfacción con las herramientas disponibles en el entorno virtual Blackboard.
2. Las dificultades más frecuentes que enfrentan los estudiantes al utilizar el entorno virtual Blackboard están relacionadas con problemas técnicos y falta de capacitación.
3. El uso del entorno virtual Blackboard tiene una influencia significativa y positiva en el aprendizaje de los estudiantes de Senati en la región de Puno durante el año 2020.

1.8. VARIABLES E INDICADORES

1.8.1 Conceptualización de las variables

Percepción.

Proceso de volverse consciente o consciente de una cosa o cosas en general; el estado de ser consciente; conciencia; comprensión (OED en línea). Por lo tanto, las percepciones en este estudio conciernen a los estudiantes puntos de vista conscientes y la comprensión del aprendizaje, con base en sus experiencias y conocimientos.

La plataforma virtual Blackboard

Blackboard es un sistema de gestión de aprendizaje en un entorno virtual que permite que el proceso de enseñanza sea más interactivo, dinámico y motivador y de esta manera los estudiantes puedan desarrollar sus habilidades. Los docentes pueden desarrollar actividades presenciales y en línea en la plataforma para mejorar, complementar y apoyar el proceso de aprendizaje de los

estudiantes. La plataforma tiene un centro de retención que puede identificar rápidamente a los estudiantes en riesgo, conectarse con ellos y ayudarlos de inmediato. La plataforma tiene una opción de informe del curso que genera una descripción general de las actividades del curso y quiénes son estos estudiantes.

1.8.2 Operacionalización de las variables

Variable Independiente	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición	Tipo de variable
Uso del entorno virtual Blackboard	Funcionalidad de las herramientas del entorno virtual	- Disponibilidad de herramientas adaptadas a las necesidades educativas.	Ordinal (Escala Likert)	Cualitativa
		- Facilidad de navegación en la plataforma.	Ordinal (Escala Likert)	Cualitativa
		- Eficiencia en la interacción entre estudiantes y docentes.	Ordinal (Escala Likert)	Cualitativa
	Accesibilidad y disponibilidad del sistema	- Porcentaje de estudiantes con acceso regular al entorno virtual.	Ordinal (Escala Likert)	Cualitativa
		- Disponibilidad del sistema en horarios requeridos.	Ordinal (Escala Likert)	Cualitativa
		- Compatibilidad de la plataforma con diferentes dispositivos.	Ordinal (Escala Likert)	Cualitativa
	Capacitación y soporte técnico recibido	- Número de estudiantes capacitados en el uso de Blackboard.	Ordinal (Escala Likert)	Cualitativa
		- Frecuencia de asistencia técnica proporcionada a los estudiantes.	Ordinal (Escala Likert)	Cualitativa
		- Percepción de los estudiantes sobre la calidad del soporte técnico.	Ordinal (Escala Likert)	Cualitativa



Variable Dependiente	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición	Tipo de variable
Percepción de los estudiantes acerca del uso del entorno virtual Blackboard	Nivel de satisfacción con las herramientas disponibles	- Grado de satisfacción con las herramientas de comunicación (chats, foros, correo interno).	Ordinal (Escala Likert)	Cualitativa
		- Facilidad de uso de las herramientas de evaluación (exámenes, encuestas, tareas).	Ordinal (Escala Likert)	Cualitativa
	Dificultades enfrentadas durante el uso del entorno	- Calidad de los recursos educativos proporcionados (documentos, videos, enlaces).	Ordinal (Escala Likert)	Cualitativa
		- Frecuencia de problemas técnicos en la plataforma (errores, desconexiones).	Ordinal (Escala Likert)	Cualitativa
Influencia en el aprendizaje de los estudiantes	Dificultades enfrentadas durante el uso del entorno	- Acceso limitado por problemas de conectividad o dispositivos.	Ordinal (Escala Likert)	Cualitativa
		- Nivel de comprensión y manejo de la plataforma por parte de los estudiantes.	Ordinal (Escala Likert)	Cualitativa
	Influencia en el aprendizaje de los estudiantes	- Mejora en la organización y planificación del estudio gracias al entorno virtual.	Ordinal (Escala Likert)	Cualitativa
		- Impacto en el desarrollo de habilidades tecnológicas por el uso de la plataforma.	Ordinal (Escala Likert)	Cualitativa
		- Percepción de los estudiantes sobre el apoyo al aprendizaje mediante Blackboard.	Ordinal (Escala Likert)	Cualitativa



CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DEL ESTUDIO

2.1.1 Internacionales.

Vintimilla (2020) En la educación es muy importante el uso correcto de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), para que docentes y estudiantes puedan utilizar las herramientas necesarias para influir creativamente en el proceso de aprendizaje y así brindar oportunidades educativas. tiempo y espacio que permita el desarrollo hacia una sociedad del conocimiento. Las TIC se utilizan para ayudar a la administración de la educación superior en Perú en todos los niveles. Incluyendo gubernamentales. La máxima autoridad es el Consejo de Educación Superior, que se encuentra en encargado de la educación superior al nivel secundario, y supervisa y coordina la instituciones (excepto la educación militar). Esta junta vela por las normas comunes de la Senati El Ministerio de Educación Superior supervisa todas las Senati y coordina entre las Senati en materia de admisión de estudiantes, currículo, investigación y para para evitar duplicaciones y superposiciones. El consejo de este ministerio es un órgano directamente



responsable de la educación superior, sus políticas y desarrollo y de lograr los objetivos de planes estratégicos para la educación en Perú, encontrando soluciones adecuadas a los Problemas y dificultades que enfrentan las Senati. El Decano de cada universidad se sienta en el Consejo de Educación Superior y convoca al directorio de su propia universidad

Escudero (2018) La planificación estratégica realizada por el Ministerio dirige el impacto de las TIC en educación. Así, los estudiantes de Perú están preparados para su especialización durante años de escuela secundaria y se les enseña a usar las TIC. En cuanto a los encuestados de este estudio, estas fueron variables significativas, especialmente sus experiencias previas de e-learning. Detalles de cómo se obtuvo el permiso para esta investigación para esta investigación se muestran en la metodología y en varios anexos. Por lo tanto, en el contexto de Perú, este estudio es supervisado por el Ministerio de Educación Superior.

El principal objetivo de esta investigación es determinar la relación entre los entornos virtuales de aprendizaje y la calidad educativa en estudiantes de computación e informática de la Institución Educativa Emblemática N° 6050 "Juana Alarco de Dammert". Los estudios realizados fueron de método cuantitativo, tipo línea base, nivel de correlación, diseño no experimental, transversal. Había un total de 225 estudiantes y la muestra estaba orientada a la probabilidad y constaba de 142 sujetos. Para el estudio de las variables: ambiente virtual de aprendizaje y calidad de la



educación, se utilizó como técnica de recolección de datos la encuesta, utilizando como herramienta un cuestionario, con el mismo nivel de confiabilidad que previamente validado correctamente. Los resultados mostraron que existe una relación significativa ($p = 0,000$) entre el ambiente virtual de aprendizaje y la calidad de la educación en el nivel de correlación positiva significativa ($r = 0,862$). Finalmente, los hallazgos muestran que: En el año 2017, existió una correlación significativa entre el ambiente virtual de aprendizaje y la calidad de la educación para los estudiantes de informática y de informática en la institución educativa simbólica "Juana Alarco de Dammert" de Miraflores, no. 6050 , con un nivel de significación de 0,05 y Rho de Spearman = 0,862 y valor $p = 0,000 < 0,05$.

2.1.2 Nacionales

Zapata (2022) su estudio buscó describir la percepción en estudiantes universitarios de una universidad de Lima Metropolitana acerca de los entornos virtuales de aprendizaje. Esta investigación es no experimental, asociativa y de diseño correlacional simple. La muestra estuvo conformada por 204 alumnos (70 hombres y 134 mujeres) con una edad promedio de 22 años. La recolección de datos se hizo a través de dos cuestionarios; Percepción de la calidad de servicio en la enseñanza universitaria (Tassara, 2017) y The Distance Education Learning Environments Survey (Walker, 2019). Los resultados indican que la percepción de calidad de servicio de enseñanza universitaria se relaciona significativamente con los entornos virtuales del aprendizaje lo que indica



que existe una percepción positiva por parte de los estudiantes y docentes acerca de la calidad de servicio en el contexto de enseñanza. De este modo se concluye que el aprendizaje en los entornos virtuales es percibido de manera positiva por parte de los estudiantes y docentes de una universidad de Lima Metropolitana.

2.1.3 Locales

Aguilar (2019) El propósito de esta investigación fue evaluar la influencia de las aulas virtuales en el aprendizaje por competencias de los estudiantes del curso de Internado Estomatológico de la Facultad de Odontología de la Universidad de San Martín de Porres en el año 2019. Se observó que el uso de las aulas virtuales tiene una influencia significativa en el aprendizaje por competencias, en una evaluación preliminar, tanto en los grupos control y experimental se obtuvo un porcentaje de estudiantes aprobados de 44.4 y 45.4 % respectivamente. En el examen final luego de la aplicación de las aulas virtuales se pudo observar que aprobó un 74 % del total de la muestra frente a un 66% de aprobados en el grupo control. En el aprendizaje conceptual, aprobó la evaluación inicial un 40% del total de la muestra y desaprobó un 60% del total de la muestra y luego de la aplicación de las aulas virtuales se pudo observar que aprobó un 85% con un aumento en sus calificaciones de 2.98 y en el grupo control aprobaron el 60% con un incremento en sus evaluaciones de 1.16.

Álvarez (2019) La incorporación de las tecnologías de la información y comunicación, ha permitido diseñar los escenarios donde se producen los



procesos de enseñanza-aprendizaje, provocando que sea cada vez más corta la barrera entre educación presencial, semipresencial y virtual; bajo esta introducción el objetivo general fue determinar los patrones de comportamiento en el uso de las aulas virtuales de la Universidad Nacional del Altiplano, considerando para ello como objetivos específicos analizar el uso de la plataforma virtual de los estudiantes de ingenierías, establecer asociaciones de las variables e identificar patrones desconocidos en la plataforma virtual. Los datos fueron obtenidos de la base de datos de la Oficina de Tecnología e Información de la Universidad Nacional del Altiplano, que consta en el uso de la plataforma Moodle utilizada por los estudiantes del área de Ingenierías del año 2017, II semestre. En vista de lo anterior, las Senati trabajaron con el Centro Nacional de E-learning para aplicar la iniciativa, auspiciada por el Ministerio de Educación Superior. Para lograr sus objetivos el centro ha adoptado una serie de proyectos en respuesta a necesidades urgentes en el área de e- aprendizaje y aprendizaje a distancia. Ha ayudado a las Senati a adoptar las últimas aplicaciones.

en los sistemas de e-learning LMS y LCMS y fomentó la difusión del conocimiento y habilidades y el intercambio de experiencias en esta área. A continuación (Figura 1.3) hay una página de muestra del sitio web del Centro Nacional de Aprendizaje Electrónico.

2.2. BASES TEÓRICAS

Este capítulo describe el e-learning describiendo sus definiciones y su historia, seguido de tipo, justificación y realidades de la implementación,

módulos de evaluación, percepción e investigación relacionados con la evaluación del e-learning. Para concluir el problema de este estudio y su investigación se describirán las preguntas y el propósito

2.1. Enfoques teóricos o corrientes epistemológicas de la variable Independiente

2.1.1 2.3.1 Definiciones de aprendizaje electrónico.

Ha habido un debate considerable sobre una definición integral de e-learning en cuyas definiciones existentes tendrían a reflejar las especializaciones de los investigadores y sus intereses. Por ejemplo, las influencias históricas significaron que el e-learning podía ser visto por educadores como una presentación opcional de la entrega tradicional mientras que los especialistas en los aspectos técnicos de hardware y software diferían al priorizar los efectos de las TIC en relaciones educativas y pedagógicas (Alshehri, 2020). Mientras tanto, el impacto de tecnología en la educación y en los métodos pedagógicos trajo un enfoque diferente al debate. Holmes y Gardner (2019) comentaron estas discrepancias diciendo que puede haber tantas definiciones de e-learning como trabajos académicos sobre el tema (pág. 14). Queda claro de lo anterior que otro hilo del argumento sería una social perspectiva científica que cuestiona el efecto de las TIC en los estudiantes, grupos de aprendizaje y Instituciones educacionales. Sin embargo, no se seleccionaron las definiciones disponibles de e-learning.

Con pleno acuerdo entre los investigadores, cada uno de los cuales miró el campo desde un punto de vista diferente ángulo. Significativamente, como ejemplo de la forma en que los estudios dependían de la naturaleza del interés



y especialización de los investigadores, financiadores, productores y programadores realizados evaluaciones de sus rendimientos comerciales. Las siguientes secciones discuten esas definiciones de aprendizaje que evolucionó a partir del aprendizaje a distancia, la tecnología y la pedagogía.

2.1.2 Definiciones de aprendizaje a distancia.

Una perspectiva para definir el e-learning se deriva del aprendizaje a distancia. Desde el e-learning evolucionó como una forma de aprendizaje a distancia, estudio por correspondencia, el significado del término cambió cuando surgieron las TIC. Una de las definiciones más famosas de aprendizaje a distancia.

Se refería a un proceso educativo en el que una proporción significativa de la enseñanza era realizada por alguien alejado del alumno (Perraton, 2020). Este escritor también explicó como educación pública, tipificada por el autoaprendizaje que era flexible y no requería la alumno asistir a una institución educativa tradicional o estar sujeto a supervisión constante por maestros. En vista del avance tecnológico, la educación a distancia incluyó la supervisión de las instituciones educativas, donde los multimedia proporcionaron una comunicación interactiva mutua entre las partes del proceso educativo y apoyo al aprendizaje autónomo, en tiempos sincrónicos o asincrónicos y en diversos lugares. Por lo tanto, se convirtió en un medio manera o un compromiso entre el aprendizaje tradicional centrado en el profesor y centrado en el estudiante aprendizaje.

El vínculo entre la educación a distancia y la tecnología persistió de tal manera que los dos las ideas se fusionan en algunas definiciones. Un ejemplo de esto que está cerca de la elaboración de la definición utilizada en este estudio fue ofrecido por Alarifi (2019) cuando dijo que el aprendizaje era una forma de



entregar contenido educativo con sus explicaciones y ejercicios y interacción, seguido parcial o integralmente en las aulas o de forma remota por programas avanzados almacenados en computadoras oa través de redes (p.4). Del mismo modo, Alsalem (2019) caracterizó el e-learning como sistemas de aprendizaje para proporcionar aprendizaje o formación programas para estudiantes y aprendices en cualquier momento y en cualquier lugar utilizando las TIC de forma interactiva como Internet e intranet y teleconferencias.

2.1.1 Definiciones tecnológicas.

Los investigadores que se centraron intensamente en las posibilidades tecnológicas incluyeron el más amplio rango de aplicaciones en sus definiciones de e-learning, apoyando la inclusión de la adquisición y uso del conocimiento distribuido y facilitado principalmente por medios electrónicos con sugerencias de que esta forma de aprendizaje actualmente depende de redes y computadoras, pero probablemente evolucionará hacia sistemas que consisten en una variedad de canales.

Nichols (2019) definió el e-learning como el uso de varias herramientas tecnológicas basadas en la web, distribuidas en la web o aptas para la web con el fin de educación (pág. 2). A pesar del argumento de que la efectividad del e-learning no puede ser equiparado con la multiplicidad de aplicaciones tecnológicas utilizadas para su entrega, el DfE (2019) confirmó que, si alguien está aprendiendo de una manera que utiliza información y tecnologías de la comunicación (TIC), utilizan el e-learning. Watkins (2020) identificó.

Allan (2019) amplió aún más esta lista para incluir TV, teléfono móvil, cámara web, correo electrónico, DVD/CD, sitio web, teléfono, audioconferencia,



gráficos de audio, videoconferencia como medios tecnológicos para impartir e-learning. Para e-learning, entonces, un amplio conjunto de Se incluyeron aplicaciones y procesos tanto web como informáticos, ofreciendo aulas virtuales y colaboración digital. Su contenido podría ser entregado por modos tan variados como Internet, intranet, audio y video, CD-ROM, satélite, producto televisión interactiva y más.

2.1.2 Dimensiones del e-learning

Reflexión sobre los factores significativos para el establecimiento de entornos efectivos para aprendizaje, permitió a Khan (2020) desarrollar un marco básico para e-learning o basado en el web aprendizaje. Khan cuestionó qué se requeriría para brindar servicios amplios, flexibles y entornos de aprendizaje efectivos para todos los alumnos, independientemente de su cultura o circunstancias. Para responder a esto, Khan propuso ocho dimensiones: pedagógica, tecnológico, de interfaz, de evaluación, de gestión, de apoyo a los recursos, ético y institucional. Cada dimensión tenía subdimensiones que cubrían aspectos específicos del entorno de aprendizaje (Khan, 2020)..

2.1.1 Historia del e-learning

Teniendo en cuenta que el e-learning es una extensión o forma de aprendizaje a distancia, sus raíces en varios lugares se remontan a los primeros años del siglo XIX, cuando los cursos fueron enviados por correspondencia (Cavanaugh, 2019). A principios del siglo XX, el aprendizaje a distancia se arraigó informalmente en Gran Bretaña, hasta 1971 cuando, como Abdulaziz (2019) mencionado, fue establecido formalmente por la Universidad Abierta, para ser trasladado, posteriormente, a Estados Unidos, Canadá, Australia y otros países.



Escribiendo desde otro punto de vista, Aloreani (2020) afirma que se inició en los años sesenta cuando BF Skinner escribió sobre aprendizaje programado. A pesar de estos puntos de vista alternativos, el aprendizaje a distancia ha sido desarrollado por la revolución de las TIC. Kaufman (1989) afirmó que hubo tres generaciones de la educación a distancia: la primera generación, que se distingue por el uso de la correspondencia y la ausencia de interacción directa entre el alumno y el instructor; la segunda generación, se distingue por el uso de multimedia y contenidos específicamente diseñados para la distancia aprendizaje; la tercera generación, que se distingue por el uso de internet y por la introducción de interacción bidireccional entre alumnos e instructores y entre los alumnos ellos mismos.

Como se señaló anteriormente, la más reciente de estas generaciones tiene características TIC intrínsecas. Esto tiene ha ido acompañada, en los últimos años, de un aumento de los usuarios y un aumento del control de los alumnos sobre su aprendizaje y sus oportunidades para el diálogo y la promoción de habilidades de pensamiento. El resumen de Sawaan (2020) sobre la evolución del e-learning ofrece un paso a paso análisis paso a paso de la educación a distancia en los años cincuenta, utilizando la radio, luego correspondencia, luego grabaciones de audio y video, a través del establecimiento de la apertura Senati, hasta los años ochenta, (aprendizaje basado en computadora) donde estos métodos se convirtieron en un complemento de la educación tradicional. Sawaan continuó su análisis para incluir el período de la década de 1990.



Acontecimientos recientes sugieren que, para completar el cuadro, podría agregarse otro paso, desde el principio del siglo XXI, cuando el diseño de sitios web se hizo más avanzado.

Esto permitió a los usuarios diseñar, controlar, implementar, administrar y evaluar los procesos de aprendizaje y enseñanza, a través de ancho de banda de alta velocidad (DSL). Para facilitar estos desarrollos se han hecho inversiones dentro del sistema educativo. En respuesta a los intereses de los alumnos.

También se utilizan redes sociales adicionales (Facebook, blogs, YouTube, My Space, Second Vida y wikis).

Ejemplos de los últimos dispositivos tecnológicos son libros electrónicos, papel electrónico, iPods, iPads, voz reconocimiento, Wikis, interfaces multitáctiles, Podcasts y otros. Todos estos desarrollos han supuesto un cambio en el concepto de e-learning, tanto en su presentación como en los niveles de interacción y en la multiplicidad de sus aspectos interactivos.

Otros investigadores han comentado significativamente sobre estos cambios. Almosa y Almubarak (2020) identificaron cuatro generaciones de uso de las TIC en la educación, comenzando con la correspondencia donde se usaban correos y teléfonos y la interacción era rara. La segunda generación fue tipificada por la radio, la TV y el Video con interacción al mismo nivel que en la correspondencia.

La tercera generación fue la educación a distancia que se concentró más en la electrónica.

la interacción y la comunicación entre el estudiante y su tutor. Finalmente, planteó la cuarta generación, la actualidad, con la web y sus desarrollos. Esta



identificación de la tecnología disponible con la pedagogía que es capaz de soportar representa una clara vista.

En resumen, las controvertidas historias de los inicios del e-learning rastrean sus raíces ya sea a hace cien años, o a finales de los años cincuenta, o al surgimiento de aprendizaje programado en la década de 1960, o en la década de 1980 cuando se surgió el aprendizaje. Independientemente de todas estas sugerencias, otros dijeron que el verdadero comienzo de aprendizaje fue a principios de la década de 1990, que fue testigo del empleo de Internet en el proceso educativo (Holmes y Gardner, 2019). donde no hay definición común y específica de e-learning, su historia se puede ver desde muchos ángulos como el tecnológico, el pedagógico o el social y administrativo.

2.1.2 Historial de Internet

En 1969 surgió internet por primera vez en EE.UU. donde un grupo de estadounidenses los científicos se comunicaban entre sí a través de una red de cuatro grandes computadoras distribuidos en diferentes centros. Se llamaba ARPANET y tenía como objetivo el intercambio de información militar información y archivos.

En 1971, ARPANET se expandió a veinte centros.

Estos aumentaron, aún más, a sesenta y dos en 1973.

En 1974, se establecieron otras redes con fines científicos y educativos.

En 1981, la red se amplió gradualmente hasta incluir más de doscientas sitios web.

En 1983, se dividió en dos secciones: militar y civil.



En 1989, se estableció la National Science Foundation (NSF) para permitir el acceso a sólo especialistas y profesores universitarios.

En 1990, se estableció la WorldWideWeb.

A mediados de 1991 se abrió al público la WorldWideWeb a través de Internet.

El aprendizaje basado en computadora implica el uso de una gama completa de hardware y software generalmente disponibles para el uso de las TIC y cada componente se puede emplear en cualquiera de dos formas: aprendizaje asistido por computadora e instrucción administrada por computadora. En computadoraaprendizaje asistido, las computadoras se utilizan como complemento o en lugar de los métodos tradicionales por ofreciendo software interactivo como herramienta de refuerzo dentro de la clase o como autoaprendizaje herramienta fuera de la clase, como software para ejercicios y prácticas, simulación, juegos y resolución de problemas En la instrucción administrada por computadora, las computadoras se utilizan para almacenar y recuperar información para ayudar en la gestión de la educación, como en el procesamiento de datos.

Aunque los desarrollos han superado estos dos tipos de uso, todavía están vigentes para ciertos propósitos y en ciertas situaciones.

El aprendizaje basado en Internet es un desarrollo posterior del aprendizaje basado en computadoras que hace el contenido disponible en internet, intranet y extranet con la disponibilidad de enlaces a fuentes de conocimientos relacionados, como referencias y servicios de correo electrónico que los alumnos podrían usar en cualquier momento, en cualquier lugar, en presencia o ausencia de instructores (Alkalifah, 200 Almosa, 2020). Este se



clasificó, según Zeitoun (2019), por la extensión de tal cuenta con empleo en educación, en modalidad adjunta, modalidad mixta o semipresencial y modo totalmente en línea. El modo adjunto complementa el método tradicional según sea necesario.

El modo mixto o combinado proporciona un grado provisional para un método parcialmente tradicional con algunas herramientas como el correo electrónico y las videoconferencias. Modo totalmente online, el más completa innovación, implica el uso exclusivo de la red para el aprendizaje.

El modo totalmente en línea puede ser síncrono o asíncrono aplicando temporización opcional de interacción. El primer momento implica el acceso alternativo en línea entre los alumnos y instructores o alumnos y otros alumnos y este último permite que cualquier participante publique comunicaciones a cualquier otro participante a través de Internet. El modo sincrónico permite a los alumnos conversar y discutir con los instructores y entre ellos a través de internet al mismo tiempo utilizando herramientas como la sala de chat, videoconferencia y similares significa que este tipo ofrece la ventaja de una retroalimentación inmediata. El modo asíncrono permite a los alumnos discutir con los instructores y entre ellos a través de Internet en diferentes tiempos por lo que no es interacción en el mismo momento sino más tarde, utilizando herramientas como correo electrónico, hilo de discusión y técnicas similares. Una ventaja de este tipo es que el alumno aprende en el momento que le conviene, mientras que una desventaja es que el alumno no recibe retroalimentación inmediata (Almosa y Almubarak, 2020). Es de destacar que síncrono y el uso asíncrono puede ocurrir de cerca, dentro de la clase, o de forma remota, fuera del campus, y puede ocurrir bajo la supervisión de los instructores o sin supervisión directa.



A partir de estos modos disponibles de uso de la computadora, las dos Senati estudiaron para esta investigación eligió el modo combinado y los modos totalmente en línea y seleccionó hardware y software de una amplia gama de opciones disponibles. En el momento de escribir este artículo, la aplicación de las computadoras y el software en la educación todavía se está desarrollando rápidamente. Ha tomado varias formas, desde aquellas dependientes del ordenador personal (educación a distancia) a los dependientes de las redes (eaprendizaje), a los dependientes de redes inalámbricas (Mobile learning). De hecho, el actual Las herramientas se basan en computadoras y redes para proporcionar contenido educativo al alumno en un manera efectiva e interactiva como Internet, intranet, extranet y video conferencias, entornos virtuales de aprendizaje (VLE) y multimedia como texto, gráficos, elementos de audio, animación y video. Las posibilidades de implementación avanzan hasta donde multimedia interactiva, hipermedia y otras innovaciones aún no conocidas en el momento de escritura (Jacobsen, 2020; Alkalifah, 2019).

Habiendo descrito lo que está generalmente disponible, el Capítulo Uno especificó el particular componentes utilizados por las Senati involucradas en este estudio. Mientras tanto, para complementar la cuenta anterior de la tecnología relevante en hardware y software, la siguiente sección introducirá algunos comentarios generales sobre la gestión del e-learning, e-cursos y entornos de aprendizaje.

2.1.3 Gestión del aprendizaje electrónico.

La gestión de e-learning incluye plantillas listas para que los instructores completen con el contenido apropiado y subirlo a Internet para que lo usen los



alumnos. Por ejemplo, aprender Los sistemas de gestión de contenidos (LMS) y los sistemas de gestión de contenidos de aprendizaje (LCMS) son desarrollos alternativos de uso similar.

Los sistemas de gestión del aprendizaje (LMS) son elementos de software que no se centran en el contenido, pero están diseñados para presentar, administrar, dar seguimiento o evaluar todas las actividades de aprendizaje en

Internet y puede ser síncrono o asíncrono. Ejemplos de tales productos son WebCT y Pizarra. Los sistemas de gestión de contenidos de aprendizaje (LCMS) son otra generación desarrollada de LMS, pero permiten a los autores participar más en la creación, el uso y reutilizar el contenido. Entonces es un software que facilita el aprendizaje por redes y se enfoca en el contenido. Aunque las definiciones anteriores se confunden fácilmente, la diferencia esencial es que LMS está relacionado con la gestión de alumnos, mientras que LCMS se relaciona con la gestión de contenido y llega a los alumnos indirectamente. De hecho, la similitud de sus abreviaturas hace confusión. A pesar de ponerlos bajo diferentes nombres; son complementarios entre si otro. LCMS a menudo se integra en las funciones de LMS y son aplicables indistintamente, convirtiéndose en parte uno del otro, particularmente si están diseñados usando los mismos estándares.

2.1.4 Entornos de aprendizaje electrónico.

Coincidiendo con el surgimiento de los términos, conceptos y aplicaciones del e-learning descritos Por encima, el más famoso es, quizás, el entorno de e-learning. Una vez más, el general se examinará el uso de este término.



Los entornos de aprendizaje abiertos y flexibles implican que el aprendizaje se puede realizar en los alumnos ubicaciones, en su momento, a su propio ritmo y de acuerdo con las propias decisiones de los alumnos, mientras que aprendizaje distribuido significa permitir que los instructores, los alumnos y el contenido estén lejos del centro, en diferentes lugares. Ni los tiempos de aprendizaje ni los lugares están relacionados con un unificado pero el aprendizaje se puede hacer por métodos tradicionales en clases reales o virtuales (Khan, 2020).

Según Zeitoun (2019), Livingstone y Kemp (2019) y Piccoli et al. (2020), hay dos tipos de entornos de e-learning: el entorno de aprendizaje real y el entorno virtual.

ambiente de aprendizaje. Sin embargo, otros escritores reconocen tres, siendo el tercero el entorno personal de aprendizaje. Mientras que los dos primeros requieren la participación del grupo bajo la administración de una institución educativa, el tercero puede ser operado por estudiantes individuales sin supervisión. La distinción entre los entornos de aprendizaje reales y los virtuales ambientes de aprendizaje por un lado y ambientes personales de aprendizaje por el otro, se describirá a continuación.

Los entornos de aprendizaje de realidad (RLE) son aulas donde el espacio está parcialmente equipado para el aprendizaje electrónico; por ejemplo, puede haber un número limitado de computadoras o una pantalla en El frente. Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA), por otro lado, son sistemas abiertos para aprendiendo de manera similar a la realidad, pero proporcionado en Internet donde los instructores y los alumnos se encuentran, se comunican e interactúan



de forma sincrónica y asincrónica. Conola y Oliver (2007) define VLE como una colección de herramientas que apoyan los procesos de aprendizaje (p.135).

Estas herramientas incluyen foros de discusión en línea (a través de tableros de anuncios o instalaciones de chat), herramientas para la presentación de trabajos en grupo; herramientas de evaluación y otras características mencionadas arriba. Estos VLE pueden crearse en plantillas disponibles de varias fuentes, como como Blackboard y Moodle. En un ambiente de aprendizaje personal (PLE), sin embargo, aprendices gestionar su aprendizaje de forma completamente independiente.

2.1.5 Los aspectos positivos del e-learning

Se dice que uno de los beneficios más importantes del e-learning es su capacidad para ayudar a gestionar la explosión del conocimiento, y satisfacer la creciente demanda de educación. Mierda (2019) concluye que el e-learning proporciona un aprendizaje interactivo, agradable y motivador entornos con múltiples fuentes que facilitan los procesos de actualización de contenidos y facilitan aprender y retener conocimientos y satisfacer las necesidades de las personas. Los beneficios del e-learning se extraen de la literatura como se indica a continuación.

2.1.6 Aprendizaje electrónico

compensa la escasez de personal académico, proporciona apoyo administrativo como el registro, la gestión del aula y evaluación, facilita la comunicación y potencia las relaciones que sustentan el aprendizaje facilita que una generación se ocupe de los desarrollos de las TIC y los mantiene actualizados con la desarrollos más recientes, permite enseñar a un gran número



de estudiantes sin restricciones de tiempo o lugar, ofreciendo al mismo tiempo la posibilidad de intercambiar diálogo y debate, apoya el aprendizaje autónomo, permite la evaluación inmediata y rápida de los resultados y la corrección inmediata de errores, fomenta la participación de los padres, se preocupa por las diferencias individuales, proporciona conocimiento de múltiples fuentes, permite a los estudiantes obtener información rápidamente, facilita la actualización de contenido, motiva a los estudiantes a interactuar, intercambiar y respetar diferentes puntos de vista, proporciona fácil acceso al instructor incluso fuera del horario laboral oficial, cumple con los estilos de aprendizaje de cada alumno, proporciona contenido las veinticuatro horas del día y los siete días de la semana, no necesita la asistencia física de personal de servicio, brinda facilidad de acceso y múltiples formas de evaluar y evaluar a los alumnos, optimiza el uso del tiempo, reduce el trabajo administrativo.

Para resumir la lista anterior, los investigadores sugieren que los beneficios potenciales son mayores que los del aprendizaje tradicional si el e-learning se utiliza y aplica de forma adecuada.

No obstante, según Higgins (2019), existen algunas dudas derivadas de los puntos arriba y antes de dejar los beneficios del e-learning, es útil enumerar estos: disponibilidad (en cualquier momento y en cualquier lugar) es solo para aquellos que tienen la tecnología adecuada y lugar adecuado sin molestias ni interrupciones, el uso de multimedia requiere un ancho de banda suficiente y esto es más fácil y menos caro de proporcionar en un salón de clases, la capacidad de adaptarse a los estilos individuales de aprendizaje depende de cómo se desarrolla el programa, la actualización es a veces abrumadora y costosa, al igual que para actualizar la información en papel, el aprendizaje



electrónico depende de muchos elementos, incluido el número de los alumnos y el contenido del programa y el efecto novedad pueden ser más caros y difíciles de mantener que en los programas basados en el aula.

2.1.7 Los aspectos negativos del e-learning

A pesar de los múltiples beneficios del e-learning, que lo han convertido en un desarrollo popular, la investigación relacionada sugiere algunos aspectos negativos asociados con su aplicación. Ha sido mostrado a:

centrarse en los aspectos cognitivos más que físicos y afectivos del aprendizaje, ser más aplicable en las ciencias sociales que en algunos campos científicos, como la medicina ciencia y farmacología donde se necesitan desarrollar habilidades prácticas, limitar su entrada a la audición y la visión en lugar de incluir todos los sentidos, desarrollar tendencias a la insociabilidad debido a la falta de comunicación cara a cara, dependen de la eficiencia, la buena infraestructura, la calidad del diseño y. apoyo técnico, requieren un presupuesto generoso para su establecimiento y, más especialmente, su mantenimiento, debilitar el rol socializador de las instituciones y el rol de los docentes como directores de la proceso educativo, parecen una vía poco interesante para el empleo debido a la extensa TIC reclutamiento en muchos otros campos, satisfacer las necesidades de muchas empresas de TIC cuyos objetivos son obtener ganancias, algunos pueden ser engañados por la violación de los derechos de autor (piratería o plagio), influenciados por la falta de habilidades de selección y la aparente facilidad de copiar y pegar, la congestión o el uso intensivo de algunos sitios web puede generar costos inesperados en tiempo y dinero.



A pesar de todos los aspectos negativos anteriores del e-learning, hay muchos aspectos positivos que fomentar su uso y promover la búsqueda de formas de minimizar las consecuencias negativas.

2.1.8 Requisitos de aprendizaje electrónico

El e-learning se ha convertido en una realidad. Se utiliza no solo como un proceso de transferencia de contenido de papel a archivos electrónicos sino como un proceso que afecta muchos aspectos de la vida. En consecuencia, requiere elementos particulares para lograr sus objetivos, el principal de los cuales es que el contenido electrónico debe ser interactivo. El e-learning incluye actividades apropiadas para variar el ambiente de aprendizaje. Éstos incluyen: planificación para e-learning, provisión de recursos financieros y humanos, desarrollo de recursos humanos para proporcionar instructores, estudiantes y ejecutivos, desarrollar contenido digital como un modo interactivo, de acuerdo con altos estándares, desarrollar portales de aprendizaje interactivos que contengan los estándares de LMS y LCMS y sistemas de alta calidad para pruebas y mediciones, participación con el sector privado en la construcción de las bases del e-learning y reducir el costo del aprendizaje electrónico, establecer cambios en los niveles gerenciales (Alshehri, 2020; Alfeleh, 2019; Amer, 2007)..

2.1.9 El impacto de las TIC en la educación

La explosión del uso de Internet y la disponibilidad de computadoras personales han cambiado el concepto de educación (Zhang y Nunamaker, 2019). La revolución de las TIC ha conducido a cambios radicales y cambios en las comunidades para que ya no usen las TIC en la educación como un lujo sino como una necesidad urgente. El método tradicional es difícil de aplicar en el



edad de información. Schofield et al. (1997) predicen que el impacto real de la revolución de las TIC es ara ser visto no detrás, sino delante de nosotros.

La opinión de Almosa (2020) es que, para enfrentar los desafíos, las instituciones deben adoptar las TIC y desafiar su impacto negativo. Por lo tanto, las TIC se pueden utilizar para mejorar la educación de manera significativa al personalizándolo para diferentes propósitos, en diferentes niveles y en el momento de cada alumno, lugar, estilo y ritmo, Por otro lado, predijo que las fronteras entre educación, el trabajo y las actividades recreativas se desdibujarán. Sugirió que las instituciones educativas examinar sus programas y sus contenidos, objetivos y planes para mantenerse al día con el cambio sin cuestionar su identidad nacional y cultural.

Abdulaziz (2019) también reconoce los efectos de largo alcance de las TIC en la educación. Por analizar los cambios requeridos en los roles tradicionales de los actores más importantes en el proceso educativo, sugiere el impacto de esta innovación. Los roles de los alumnos cambian de pasivo a activo. Su aprendizaje autónomo, implica la recuperación de información, siendo interactivo y capaz de evaluar e interpretar el contenido. Los roles de sus instructores varían de pedagogía a la tutoría. Él predice que su papel seguirá siendo importante y esencial.

porque e-learning no significa navegar por internet abiertamente, sino de formas específicas y bajo orientación y esto es una parte crucial del papel de los maestros.

2.1.10 Interacción y comunicación en e-learning

El e-learning es un aprendizaje interactivo, que permite al alumno interactuar con el contenido, con colegas y el instructor, ya sea sincrónicamente, a través



de herramientas como salas de chat, pizarras compartidas y videoconferencias o de forma asíncrona, a través de correo electrónico y en grupo noticias. Los debates de subprocesos y los foros de discusión también proporcionan interactividad. Esto, entonces, es la principal característica del e-learning que, de hecho, puede definirse como interacción electrónica entre el alumno y el instructor, el alumno y el alumno y el alumno y el contenido.

La comunicación se define como el intercambio de información y se considera básica para el proceso de aprendizaje. Zeitoun (1998) identificó la comunicación como el proceso de interacción entre las dos partes o más sobre un mensaje en particular: noción, concepto, opinión, habilidad que transfiere un mensaje entre el emisor y el receptor a través de un canal seleccionado (pág. 23). Esta interacción por medios verbales o no verbales, a través de los canales apropiados, incluye las redes informáticas y su hardware y software. Las TIC permiten dos o más partes para transferir su experiencia (cognitiva, psicomotora y afectiva) de uno a otro.

otra electrónicamente. Los elementos universales de la comunicación son el emisor y el receptor, un canal y retroalimentación, siendo la inversión de roles una respuesta esperada. lo establecido relación entre el aprendizaje y la comunicación sugiere que la clave para el aprendizaje es Interacción. Tradicionalmente lograda cara a cara, la interacción ahora está disponible electrónicamente a través de videoconferencias, salas de chat y otros medios.

2.1.11 Aprendizaje autónomo

La siguiente sección sostiene que, si bien la autonomía es el objetivo último de la pedagogía, la flexibilidad y la interactividad son dos componentes



esenciales de la misma. La flexibilidad implica que, desde el primer momento en que el alumno se sienta frente a una computadora, se convierte en un sujeto que desea aprender en el tiempo que le conviene, y esta autonomía continúa hasta el momento final. Abdulaziz (2019) afirma que todas las actividades de los alumnos son acciones prácticas en el proceso de implementación de personalización y autonomía aprendizaje. El e-learning también apoya la idea de continuidad en el aprendizaje y la transferencia de aprender fuera de los muros de la universidad, por lo que es claro que existe un vínculo entre el aprendizaje y el autoaprendizaje, siendo cada uno esencial para el otro. La flexibilidad en el aprendizaje es, por tanto, en camino de convertirse en autonomía.

La interactividad garantiza que el alumno tenga la capacidad de participar activamente con el contenido.

Tal habilidad es el resultado de poder practicar y decidir independientemente lo que útil para él/ella. En otras palabras, llama la atención sobre las necesidades individuales y toma en cuenta la capacidad del alumno y el ritmo para lograr los objetivos, lo que permite a las personas alcanzar un alto grado de competencia (Almosa y Almubarak, 2020). Así, el papel del instructor en este tipo de aprendizaje es entrenar a los aprendices para que busquen y operen como sus propios guías, directores y observadores. Las investigaciones muestran que las TIC reformulan la educación para centrarse en estudiantes y absorber y utilizar la tecnología existente. Tal uso sólo puede lograrse a través del autoaprendizaje porque los individuos son diferentes en su interacción con la tecnología.

El e-learning ha contribuido al fortalecimiento de las estrategias de individualización y a diseñar el aprendizaje para satisfacer las necesidades de



cada alumno. Sin duda, el objetivo primordial de la educación es la composición del individuo en todos aspectos del desarrollo personal. Esto también se representa como el aprendizaje individual, según sus necesidades y su experiencia pasada. Por lo tanto, la educación debe ocuparse de cada alumno individualmente para darle la oportunidad de obtener el máximo en menos tiempo con menos esfuerzo. Por lo tanto, la oportunidad educativa óptima exige un aprendizaje autónomo.

Drew y Bingham (2020) definen el aprendizaje autónomo como una escuela de educación que ve a los alumnos como individuos que pueden y deben ser autónomos, es decir, ser responsables de su propio clima de aprendizaje (p.206). Así que el aprendizaje autónomo significa tener independencia en aprendizaje, sin supervisión continua y ayuda de instructores.

2.1.12 La plataforma virtual Blackboard

Blackboard es un sistema de gestión de aprendizaje en un entorno virtual que permite que el proceso de enseñanza sea más interactivo, dinámico y motivador y de esta manera los estudiantes puedan desarrollar sus habilidades.

Los docentes pueden desarrollar actividades presenciales y en línea en la plataforma para mejorar, complementar y apoyar el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

La plataforma tiene un centro de retención que puede identificar rápidamente a los estudiantes en riesgo, conectarse con ellos y ayudarlos de inmediato.

La plataforma tiene una opción de informe del curso que genera una descripción general de las actividades del curso y quiénes son estos estudiantes.



La plataforma tiene un panel de resultados donde puede ver el progreso de aprendizaje de los estudiantes, las calificaciones y otra información.

2.2. Enfoques teóricos o corrientes epistemológicas de la variable dependiente

2.2.1 Percepciones del aprendizaje

El Oxford English Dictionary define la percepción como el proceso de volverse consciente o consciente de una cosa o cosas en general; el estado de ser consciente; conciencia; comprensión (OED en línea). Por lo tanto, las percepciones en este estudio conciernen a los estudiantes puntos de vista conscientes y la comprensión del aprendizaje, con base en sus experiencias y conocimientos.

Una explicación fenomenológica de las percepciones considera que las personas experimentan su mundo a través del acto de conocer. Actúan de acuerdo con su comprensión de las percepciones.

sostienen. Por lo tanto, las percepciones se basan en la totalidad de la experiencia de un individuo y no solo en partes de él. Múltiples capas de El conocimiento y las experiencias emergen de cada percepción conectando sentimientos y imágenes y trayendo significados y cualidades del pasado al presente.

Por lo tanto, las percepciones son relativas a la experiencia y el conocimiento previos.

Desde este punto de vista, las percepciones no son ni objetivas ni puramente interpretativas. Percepciones proporcionar a las personas el trasfondo de



conocimientos que guía su interpretación y acción. Conscientemente asignan significado a todo lo que encuentran en un esfuerzo por comprender el mundo que les rodea. Hacen un esfuerzo consciente para asignar significado al mundo de eventos que experimentan que descansa en sus percepciones. Como resultado, la realización de percepciones no es separable de la mente y la conciencia humanas.

Merleau-Ponty (1962) define la fenomenología como el estudio de encontrar esencias de percepciones o conciencia (p. vii). Él cree que la fenomenología es descriptiva y no explicativo ni analítico. Agrega que la percepción no es una ciencia del mundo; No lo es incluso un acto, una toma deliberada de una posición; es el trasfondo desde el cual todos los actos sobresalen y es presupuesta por ellos.

Cuando los estudiantes evalúan positivamente sus cursos o la enseñanza que han experimentado allí es una suposición que estas percepciones reflejan sus percepciones de la calidad de su aprendizaje.

A su vez, existe una suposición adicional de que estas percepciones de calidad están relacionadas con otros tipos de resultados del aprendizaje, como el rendimiento. Esta suposición subyace a la validez de las percepciones y evaluaciones de los estudiantes sobre la enseñanza, los programas de enseñanza y de maestros

Un gran número de estudios han investigado hasta qué punto las diferencias en el rendimiento los resultados, como los puntajes de los exámenes o las calificaciones finales, se corresponden con las calificaciones de los estudiantes



y percepciones de la enseñanza. Los metanálisis de estos estudios han concluido que las calificaciones generales de profesores o cursos tienen una correlación significativa, aunque modesta, con la evaluación sumativa evaluaciones, típicamente alrededor de .50 (Cohen, 1981, 1986; Feldman, 1989). Otras calificaciones, como en cuanto a las percepciones de las interacciones profesor-alumno o, por supuesto, la dificultad, por lo general se correlacionan más modestamente con las calificaciones o puntajes finales.

Aunque los resultados sumativos tienden a ser el principal criterio para establecer la validez de evaluaciones de los estudiantes, dichos puntajes en realidad reflejan solo una visión limitada de los resultados del aprendizaje.

Los indicadores más completos de aprendizaje más ampliamente concebidos van más allá de tales puntajes o calificaciones, que tienden a reflejar objetivos de cursos o programas definidos de manera bastante estrecha.

Los indicadores más amplios podrían abarcar las percepciones de los estudiantes sobre su creciente interés en el tema, sus habilidades de pensamiento crítico tal vez, o los resultados interpersonales como la cooperación habilidades o incluso resultados intrapersonales como la autoconciencia y la comprensión.

Otra ventaja de utilizar las percepciones de aprendizaje de los estudiantes como una herramienta de evaluación útil sobre puntajes o calificaciones es que estos últimos se limitan a cursos que utilizan un final común evaluación. Las percepciones de los estudiantes sobre el aprendizaje se pueden estudiar a través de una amplia variedad de cursos, lo que hace que los resultados sean más



comparables. También hay evidencia de que el estudiante las percepciones influyen en el autoconcepto de los docentes (Penny y Coe, 2019, p. 242).

En este estudio, las percepciones de los estudiantes sobre el e-learning se operacionalizan como sus puntos de vista, o creencias sobre el aprendizaje que han experimentado, pero reconociendo la complejidad de la idea o la construcción esbozada en esta sección. Percepciones de los estudiantes sobre el aprendizaje en general, o e-learning en particular son, por supuesto, sólo una dimensión de la comprensión aprendizaje y su efectividad general. Sin embargo, forman una parte importante de la evaluación aprendizaje en general y, para este estudio, e-learning en Perú a medida que experimenta importante expansión.

La percepción es una dimensión importante en los estudios del comportamiento donde determina la Posición del individuo frente a un tema en particular. Se pueden aplicar medidas de percepción en formas estadísticas o verbales para revelar respuestas que normalmente no se pueden articular en un formato clasificable. A efectos de comparación y análisis, un medio probado de el registro de respuestas ofrece resultados que pueden transferirse a aplicaciones numéricas para que los datos puedan ser evaluado. Aunque las percepciones equivalen a opiniones de los alumnos sobre aspectos de su experiencia, sus puntos de vista pueden utilizarse para describir la eficacia de los aportes educativos.

En este estudio, la percepción significa la opinión del alumno sobre la experiencia de aprendizaje electrónico.



La percepción se está utilizando como una herramienta para penetrar en la complejidad y multiplicidad del proceso de aprendizaje. Debido a que es difícil controlar todos los componentes, algunos de los cuales pueden necesitar observación experimental y a largo plazo en el futuro, hay una falta de estándares fijos para evaluar el aprendizaje electrónico. Además, la percepción a veces puede ser más importante que realidad, ya que es la base de muchas decisiones vitales. Además, los estudiantes son lo más importante.

en los escenarios educativos y son los principales actores. Esto es particularmente se evidencia cuando están aplicando y usando las TIC por la libertad que les permite a cada uno individuo a estudiar en su propio tiempo, lugar y ritmo. Por lo tanto, el punto de vista de cada alumno punto de vista es extremadamente importante y se ha considerado la mejor manera de evaluar la eficacia del e-learning (O'Malley y McCraw, 1999). Como Reeves y Hedberg (2019) mencionó que la experiencia del alumno con la usabilidad del e-learning es un indicador importante de su calidad.

Para concluir, aunque las herramientas y modelos de evaluación son muchos, un modelo adecuado para un El estudio se puede desarrollar a partir de la gama anterior de precedentes con la adición de críticas elementos nuevos Los precedentes considerados anteriormente se relacionan con el tema principal de evaluar la efectividad del e-learning. La demanda es que el investigador rediseñe un modelo para adaptarse a nuevas circunstancias para que la evaluación pueda ser aplicada por métodos estándar a una evolución realidad en diversos escenarios educativos. Para lograr esto, el concepto de autonomía es propuesto como el resultado deseado de la capacidad del e-learning para ofrecer servicios



flexibles e interactivos aprendizaje. En última instancia, la evaluación debe indicar si el e-learning ha alcanzado sus objetivos y si su software y hardware, ubicación, presupuesto y otros factores pueden mantenerlos. Si el alumno tiene la capacidad de aprender de forma autónoma a través del e-learning, en cualquier momento, en cualquier lugar, en cualquier ritmo, e interactuar positivamente con el contenido, los instructores y otros estudiantes, ese puede decir que el aprendizaje es exitoso y efectivo en el logro de sus objetivos.

2.2.2 Investigaciones relacionadas con la evaluación del e-learning

La siguiente sección resume la investigación relacionada y señala algunas dificultades que limitan la generalización de los estudios de e-learning e identifica algunos estudios previos de relevancia para la investigación actual.

Las TIC en la Educación es uno de los temas más críticos e importantes de los últimos años y puede abordarse y estudiarse desde muchos ángulos. Puede verse desde la perspectiva del aprendizaje, la enseñanza, la administración, la tecnología, o de sus efectos sociales, políticos o económicos. impactos o como inversión. Además, cada perspectiva tiene más de una dimensión que se puede estudiar. Además, hay un elemento exclusivo en e-learning que no está presente en otras invenciones modernas, que es una novedad constante, de modo que casi se puede decir que las novedades ocurren todo el tiempo. Se espera que esto continúe en los próximos años, porque a muy en breves intervalos se añaden y aplican nuevas innovaciones en el e-learning. De hecho, la tecnología utilizada en e-learning no es algo que se inventó una vez, además de que algunas características se añadieron a él, pero con frecuencia hay un nuevo



desarrollo que más o menos cambia la totalidad, no solo a través de mejoras como en la tecnología de automóviles o aviones, sino algún cambio fundamental que puede afectar los objetivos de la invención y proporcionar nuevas características y nuevas oportunidades. Por lo que se puede afirmar, del mismo modo, que toda investigación relacionada con el e-learning es nuevo, único de todos los demás, además, que cada pieza de investigación se aplica a diferentes software y hardware

2.3. MARCO CONCEPTUAL

Aprendizaje electrónico

entregar contenido de aprendizaje a través de multimedia electrónica y redes informáticas para brindarle al alumno la posibilidad de tratar activamente con el contenido y con el maestro y con sus compañeros, ya sea sincrónicos y asincrónicos, así como la posibilidad de completar el contenido en el tiempo, lugar y ritmo que se adapte a sus circunstancias y capacidades.

Administración

La gestión referida al mantenimiento del ambiente de aprendizaje y la distribución de información relevante para su uso.

Gestión del aprendizaje electrónico

son elementos de software que no se centran en el contenido, pero están diseñados para presentar, administrar, dar seguimiento o evaluar todas las actividades de aprendizaje en Internet y puede ser síncrono o asíncrono.

Página de inicio del curso



el punto de partida, como la portada de un libro que, a través de un grupo de botones, permite al alumno navegar por todas las partes del curso

Contenido del curso

la información, cargada por el instructor, que comprende una selección de conferencias multimedia, lecturas, tareas, simulaciones, presentaciones de diapositivas, enlaces y otros dispositivos tecnológicos presentados de varias maneras

Sala de chat

un espacio en pantalla para chatear sincrónicamente entre los participantes por medio de texto instantáneo

Panel de discusión

un documento, o grupo de documentos para intercambios asincrónicos entre estudiantes e instructores.



CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

El enfoque de esta investigación es cuantitativo, ya que se busca medir y analizar de manera objetiva las percepciones de los estudiantes sobre el uso del entorno virtual Blackboard en Senati de la región de Puno. Se utilizarán herramientas de medición estructuradas, como cuestionarios, para recolectar datos numéricos que permitan un análisis estadístico y la generalización de los resultados dentro de la muestra seleccionada.

3.2. MÉTODO APLICADOS EN LA INVESTIGACIÓN

El método utilizado en esta investigación es el método deductivo. A partir de una hipótesis general sobre la percepción de los estudiantes y las dimensiones relacionadas (satisfacción, dificultades y aprendizaje), se recolectarán datos específicos mediante cuestionarios para luego realizar un análisis estadístico que permita confirmar o refutar las hipótesis planteadas. Este método se basa en la observación, medición y análisis de los datos obtenidos para llegar a conclusiones generales sobre el uso del entorno virtual.



En este capítulo se discutirá la definición de investigación. Luego la metodología utilizada para obtener respuestas a las preguntas de esta investigación se considerará en términos de las definiciones en las que se basa, sus fortalezas y debilidades, ventajas y desventajas. Los instrumentos utilizados para recopilar información serán examinados de cerca.

3.3. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación se clasifica como una investigación aplicada, dado que tiene como objetivo solucionar problemas prácticos relacionados con la implementación y el uso del entorno virtual Blackboard en la educación en Senati. A través del análisis de la percepción de los estudiantes, se busca proporcionar recomendaciones concretas que mejoren la experiencia de aprendizaje y el aprovechamiento de las herramientas tecnológicas.

3.4. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

El nivel de la investigación es descriptivo-correlacional. Este enfoque tiene como objetivo describir la percepción de los estudiantes acerca del entorno virtual Blackboard (nivel descriptivo) y analizar la relación entre diferentes variables (satisfacción, dificultades y su influencia en el aprendizaje) para comprender cómo afectan al uso y efectividad de la plataforma (nivel correlacional). Se identificarán patrones y tendencias, pero no se manipularán variables, ya que se observa el fenómeno tal como ocurre en el contexto real.

3.5. DISEÑO

El diseño de la investigación es no experimental y transversal. El diseño no experimental significa que no se controlarán las variables o condiciones del

entorno virtual, ya que se analizará cómo ocurre naturalmente en el contexto de los estudiantes de Senati. Es un diseño transversal porque se llevará a cabo en un solo momento temporal, es decir, se obtendrán datos de los estudiantes de Senati durante el año 2020, sin realizar un seguimiento a lo largo del tiempo. Se aplicará una encuesta a una muestra representativa de estudiantes para obtener información sobre su percepción en un solo punto en el tiempo.

3.6. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.6.1 Población

La población está conformada por estudiantes del Senati de la Región de Puno que han cursado el cuarto al sexto ciclo de la carrera optativa de informática y computación general. Esta población correspondió a una muestra seleccionada de aproximadamente 360 estudiantes entre 19 y 23 años. Los participantes en este estudio eran de nivel económico medio a alto y tenían habilidades y recursos técnicos en el hogar.

3.6.2 Muestra

La muestra o sub grupo de investigación es probabilística aleatoria y estratificada que consta de 186 estudiantes de los cuales participaron en la encuesta de esta investigación.

Donde:

N= Tamaño total de la población, 360 estudiantes.

p= 0.95.

n'= es el tamaño sin ajustar del total muestreo.

n= Tamaño a tomar de la muestra total.

Entonces nuestra muestra será de:

$$\begin{aligned}n &= \frac{360 \cdot (1.96)^2 \cdot (0.5) \cdot (1 - 0.5)}{(0.05)^2 \cdot (360 - 1) + (1.96)^2 \cdot (0.5) \cdot (1 - 0.5)} \\n &= \frac{360 \cdot 3.8416 \cdot 0.25}{0.0025 \cdot 359 + 3.8416 \cdot 0.25} \\n &= \frac{360 \cdot 0.9604}{0.8975 + 0.9604} \\n &= \frac{345.744}{1.8579} \\n &\approx 186\end{aligned}$$

3.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

3.7.1 Técnicas de investigación

Para la recolección de datos en la presente investigación se emplearán las siguientes técnicas:

Encuesta: Se utilizará un cuestionario estructurado, con preguntas cerradas y abiertas, con el fin de obtener información detallada sobre la percepción de los estudiantes acerca del entorno virtual Blackboard. Esta técnica permite recolectar respuestas de manera sistemática y cuantificable, lo cual es esencial para analizar la satisfacción, las dificultades y la influencia en el aprendizaje.

Observación directa: Aunque no es el enfoque principal, se complementará la encuesta con la observación directa de la interacción de los



estudiantes con el entorno virtual Blackboard. Esto permitirá detectar posibles barreras o aspectos que no sean evidentes a través de las respuestas de los cuestionarios.

3.7.2 Instrumento de investigación

El instrumento principal que se utilizará será el cuestionario estructurado, diseñado para medir los siguientes aspectos de la percepción de los estudiantes:

Nivel de satisfacción con las herramientas disponibles en el entorno virtual.

Dificultades que enfrentan los estudiantes al utilizar el entorno.

Influencia del uso del entorno virtual en el aprendizaje de los estudiantes.

El cuestionario constará de 25 preguntas, distribuidas de la siguiente manera:

Preguntas de satisfacción: 10 preguntas utilizando una escala de Likert de 5 puntos (Muy satisfecho, Satisfecho, Neutral, Insatisfecho, Muy insatisfecho).

Preguntas sobre dificultades: 10 preguntas con respuestas de opción múltiple.

Preguntas sobre influencia en el aprendizaje: 5 preguntas con respuestas de opción múltiple y preguntas abiertas.

3.7.3 Criterios de Inclusión

Los criterios de inclusión se refieren a los estudiantes que cumplirán con los siguientes requisitos:

Estudiantes matriculados en Senati, de la región de Puno, durante el año 2020.



Estudiantes que hayan utilizado regularmente el entorno virtual Blackboard durante el año académico 2020.

Estudiantes dispuestos a participar voluntariamente en la investigación, habiendo leído y aceptado el consentimiento informado.

3.7.4 Criterios de Exclusión

Los criterios de exclusión serán los siguientes:

Estudiantes que no hayan utilizado el entorno virtual Blackboard de forma regular durante el año 2020.

Estudiantes que se encuentren ausentes durante la aplicación del cuestionario.

Estudiantes que no hayan dado su consentimiento informado para participar en la investigación.

3.8. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

3.8.1 Validación de los instrumentos

La validación de los instrumentos de investigación es crucial para asegurar que las mediciones obtenidas reflejan con precisión los conceptos que se desean evaluar. En este caso, se validará el cuestionario estructurado mediante los siguientes procesos: Un panel de expertos en tecnología educativa, psicometría y pedagogía revisará el cuestionario para asegurarse de que las preguntas sean claras, pertinentes y alineadas con los objetivos de la investigación. Los expertos verificarán que cada pregunta esté relacionada con los aspectos específicos que se desean medir: satisfacción, dificultades y la influencia del entorno virtual en el aprendizaje.



3.8.2 Confiabilidad de los instrumentos

La confiabilidad de los instrumentos se refiere a la consistencia y estabilidad de las mediciones a lo largo del tiempo y en diversas circunstancias. Para garantizar la confiabilidad del cuestionario estructurado, se llevará a cabo lo siguiente:

Cálculo del coeficiente de confiabilidad: Se aplicará el coeficiente de Alfa de Cronbach para determinar la consistencia interna del cuestionario. Este coeficiente mide qué tan bien los ítems de una escala están relacionados entre sí. Se espera que el valor del Alfa de Cronbach sea superior a 0.70, lo que indicaría que el cuestionario tiene una alta confiabilidad.

3.9. DISEÑO DE LA ESTRATEGIA PARA LA PRUEBA DE HIPÓTESIS

Para probar las hipótesis, se emplearán pruebas estadísticas apropiadas que nos permitan determinar si los resultados observados en la muestra son representativos de la población de estudiantes de Senati. A continuación, se detallan las pruebas seleccionadas:

Prueba para la hipótesis general:

Dificultades en el uso: Para medir las dificultades, se analizarán los ítems del cuestionario relacionados con los problemas técnicos y la capacitación, utilizando la prueba chi-cuadrado para determinar si las dificultades se distribuyen de manera significativa entre los estudiantes.

Hipótesis General



H0: La percepción de los estudiantes acerca del uso del entorno virtual Blackboard es positiva en Senati de la región de Puno en el año 2020.

H1: La percepción de los estudiantes acerca del uso del entorno virtual Blackboard no es positiva en Senati de la región de Puno en el año 2020.

Hipótesis estadística específica 1

H0: La percepción de los estudiantes acerca del uso del entorno virtual Blackboard en su dimensión de satisfacción con las herramientas no es positiva en Senati de la región de Puno en el año 2020.

Ha: La percepción de los estudiantes acerca del uso del entorno virtual Blackboard en su dimensión de satisfacción con las herramientas es positiva en Senati de la región de Puno en el año 2020.

Hipótesis estadística específica 2

H0: La percepción de los estudiantes acerca del uso del entorno virtual Blackboard en su dimensión de dificultades no es significativa en Senati de la región de Puno en el año 2020.

Ha: La percepción de los estudiantes acerca del uso del entorno virtual Blackboard en su dimensión de dificultades es significativa en Senati de la región de Puno en el año 2020.

Hipótesis estadística específica 3

H0: La percepción de los estudiantes acerca del uso del entorno virtual Blackboard en su dimensión de influencia en el aprendizaje no es positiva en Senati de la región de Puno en el año 2020.



Ha: La percepción de los estudiantes acerca del uso del entorno virtual Blackboard en su dimensión de influencia en el aprendizaje es positiva en Senati de la región de Puno en el año 2020.



CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. PRESENTACION, ANÁLISIS E INTERPRETACION DE LOS DATOS

El objetivo de este estudio fue evaluar la efectividad de la experiencia de e-learning en algunas Senati en Perú a partir de las percepciones de los estudiantes varones. Se tuvo en cuenta algo problemas demográficos para ver si había alguna diferencia estadísticamente significativa, ajeno a la provisión de e-learning de las Senati que podría afectar a los encuestados percepción de la eficacia de su aprendizaje. Las variables seleccionadas fueron las Especialización de los encuestados, aprendizaje previo por e-learning, edad y habilidades TIC. Probar esto, los datos demográficos del cuestionario se utilizaron con las estadísticas adecuadas métodos para cada variable dependiendo del número del grupo.

El objetivo del proceso de investigación fue proporcionar datos para esta evaluación mediante la identificación de:

el alcance de las percepciones de los alumnos sobre sus habilidades para aprender de forma autónoma a través de eaprendizaje;



el grado de percepción de los alumnos de su interacción con el contenido, los instructores y unos a otros en el aprendizaje electrónico; las percepciones del alumno sobre los aspectos positivos y negativos del e-learning; las percepciones del alumno de las barreras que enfrenta el e-learning y sus requisitos y sus sugerencias para la mejora del e-learning.

4.1.1 Dimensión: Educación

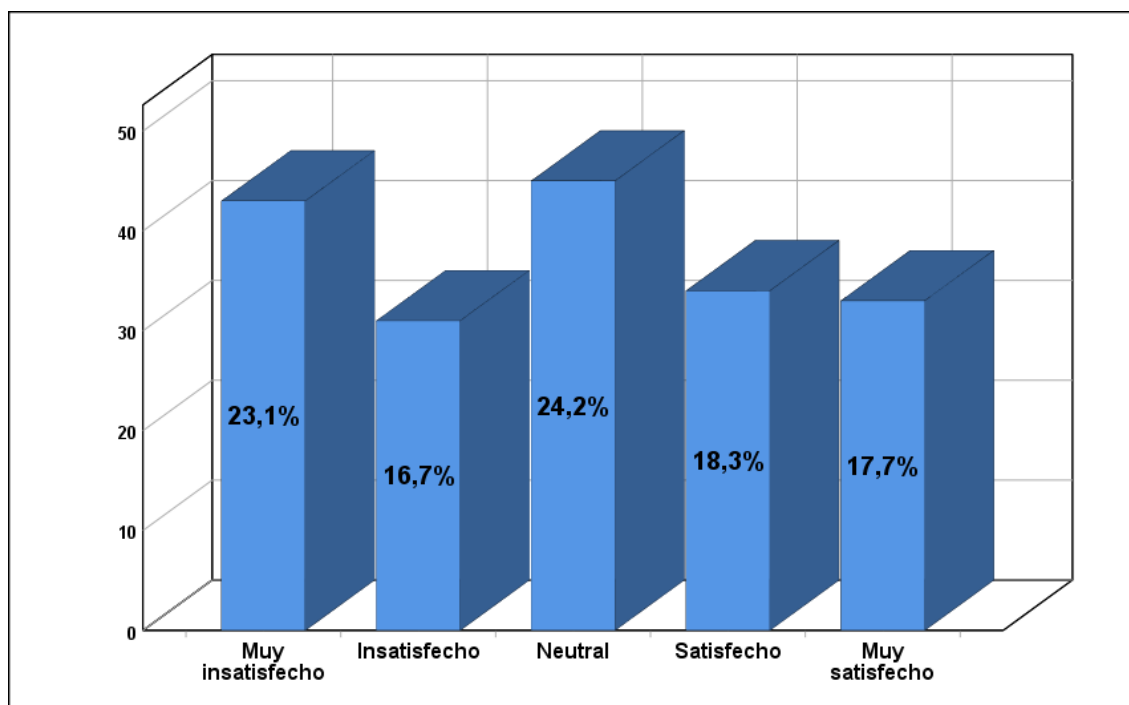
Tabla 1

¿Qué tan satisfecho estás con la facilidad de uso de las herramientas de Blackboard?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy insatisfecho	43	23,1	23,1	23,1
	Insatisfecho	31	16,7	16,7	39,8
	Neutral	45	24,2	24,2	64,0
	Satisfecho	34	18,3	18,3	82,3
	Muy satisfecho	33	17,7	17,7	100,0
	Total	186	100,0	100,0	

Figura 1

Facilidad de uso de las herramientas de Blackboard



Análisis: El 39.8% de los encuestados manifiesta estar insatisfecho o muy insatisfecho, mientras que el 36% se siente satisfecho o muy satisfecho. Un 24.2% se mantiene neutral.

Interpretación: Existe una percepción dividida respecto a la facilidad de uso. Más del 60% no está completamente satisfecho, indicando una oportunidad de mejora en la interfaz y funcionalidad de Blackboard.

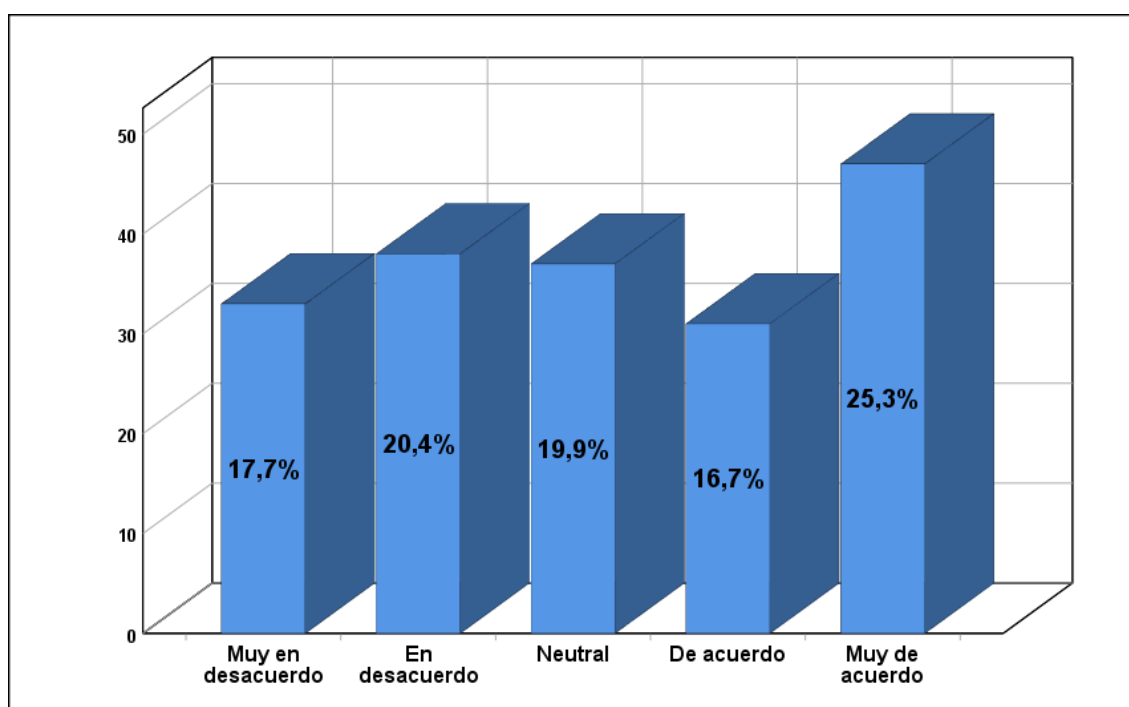
Tabla 2

Las herramientas de Blackboard me permiten acceder fácilmente a los materiales de estudio.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy en desacuerdo	33	17,7	17,7	17,7
	En desacuerdo	38	20,4	20,4	38,2
	Neutral	37	19,9	19,9	58,1
	De acuerdo	31	16,7	16,7	74,7
	Muy de acuerdo	47	25,3	25,3	100,0
Total		186	100,0	100,0	

Figura 2

Acceso a materiales de estudio



Análisis: El 38.2% de los encuestados está en desacuerdo o muy en desacuerdo con que Blackboard facilita el acceso a materiales, mientras que el 42% está de acuerdo o muy de acuerdo.

Interpretación: Aunque hay usuarios que valoran el acceso como adecuado, un porcentaje significativo encuentra dificultades, lo cual podría estar relacionado con problemas técnicos o de organización.

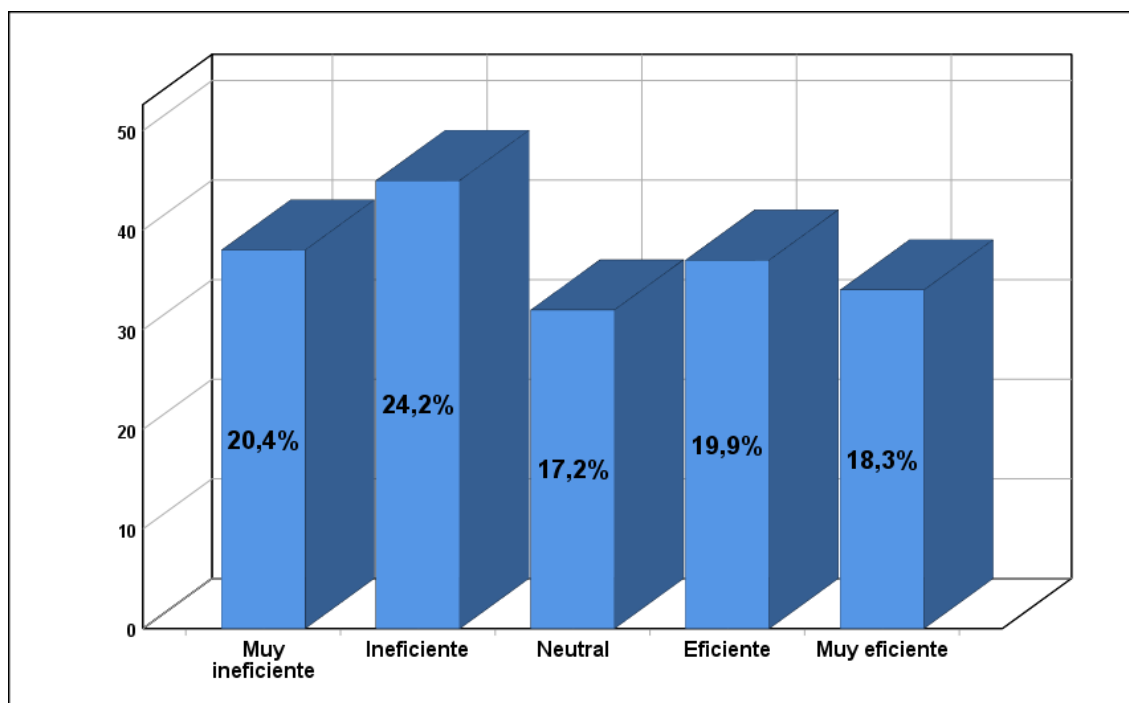
Tabla 3

¿Qué tan eficiente es Blackboard en cuanto a la organización de los contenidos del curso?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy ineficiente	38	20,4	20,4	20,4
	Ineficiente	45	24,2	24,2	44,6
	Neutral	32	17,2	17,2	61,8
	Eficiente	37	19,9	19,9	81,7
	Muy eficiente	34	18,3	18,3	100,0
Total		186	100,0	100,0	

Figura 3

Eficiencia en la organización de contenidos



Análisis: Un 44.6% califica a Blackboard como ineficiente o muy ineficiente, mientras que un 38.2% lo considera eficiente o muy eficiente.

Interpretación: La organización de los contenidos es un área de mejora, ya que la percepción negativa supera a la positiva.

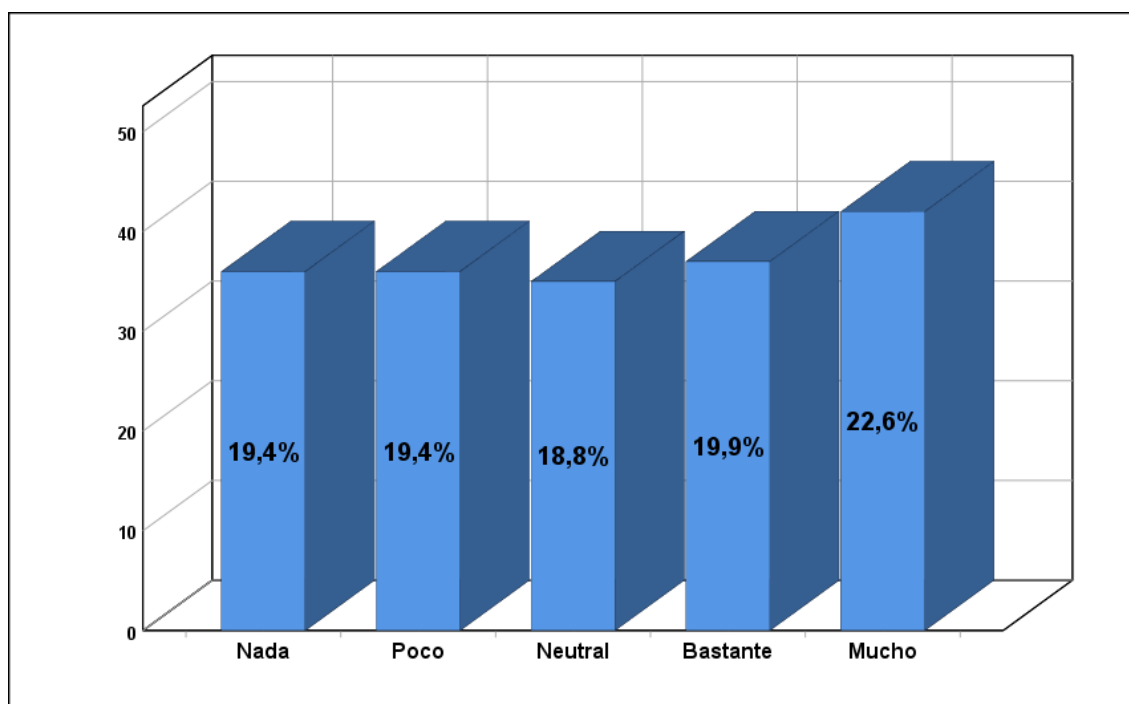
Tabla 4

¿Cuánto te ayuda Blackboard a organizar tu tiempo de estudio?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada	36	19,4	19,4	19,4
	Poco	36	19,4	19,4	38,7
	Neutral	35	18,8	18,8	57,5
	Bastante	37	19,9	19,9	77,4
	Mucho	42	22,6	22,6	100,0
	Total	186	100,0	100,0	

Figura 4

Ayuda para organizar el tiempo de estudio



Análisis: El 38.8% considera que Blackboard les ayuda poco o nada, mientras que el 42.5% opina que ayuda bastante o mucho.

Interpretación: La plataforma podría incluir herramientas más claras para la gestión del tiempo, ya que casi el 40% de los usuarios no perciben beneficios en este aspecto.

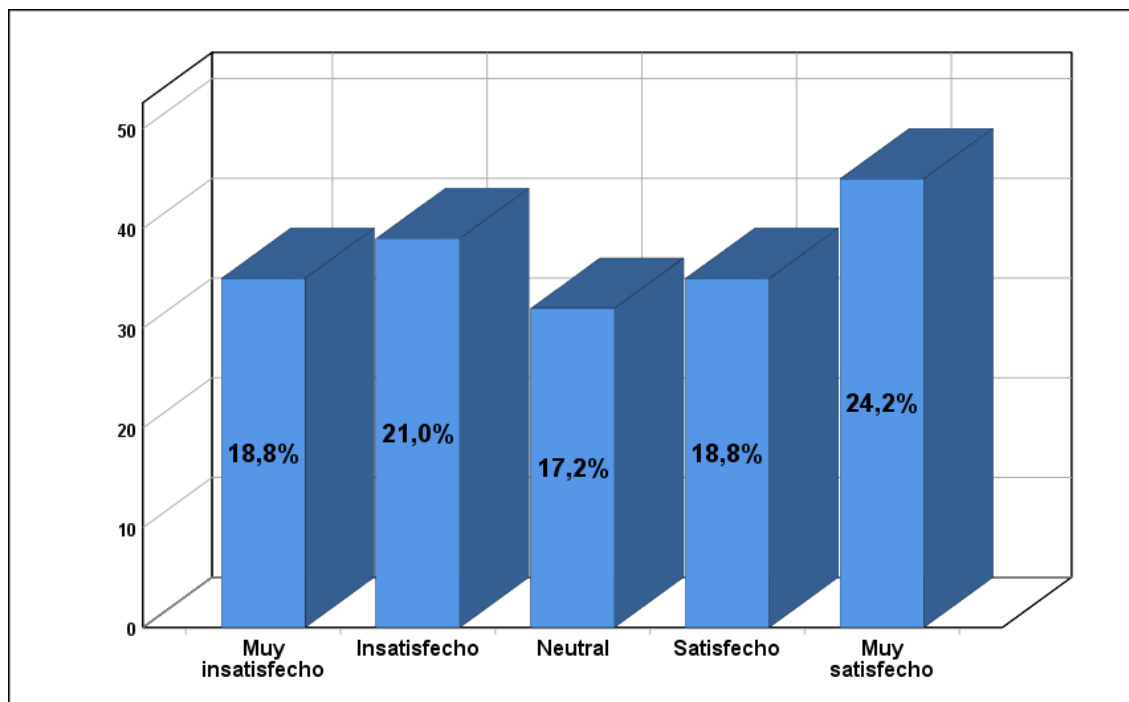
Tabla 5

¿Qué tan satisfactorio es el diseño de la interfaz de Blackboard para navegar entre las diferentes secciones?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy insatisfecho	35	18,8	18,8	18,8
	Insatisfecho	39	21,0	21,0	39,8
	Neutral	32	17,2	17,2	57,0
	Satisfecho	35	18,8	18,8	75,8
	Muy satisfecho	45	24,2	24,2	100,0
	Total	186	100,0	100,0	

Figura 5

Satisfacción con el diseño de la interfaz



Análisis: El 39.8% está insatisfecho o muy insatisfecho con el diseño, mientras que el 43% se encuentra satisfecho o muy satisfecho.

Interpretación: Aunque hay un equilibrio, el diseño de la interfaz podría mejorarse para satisfacer a un mayor número de usuarios.

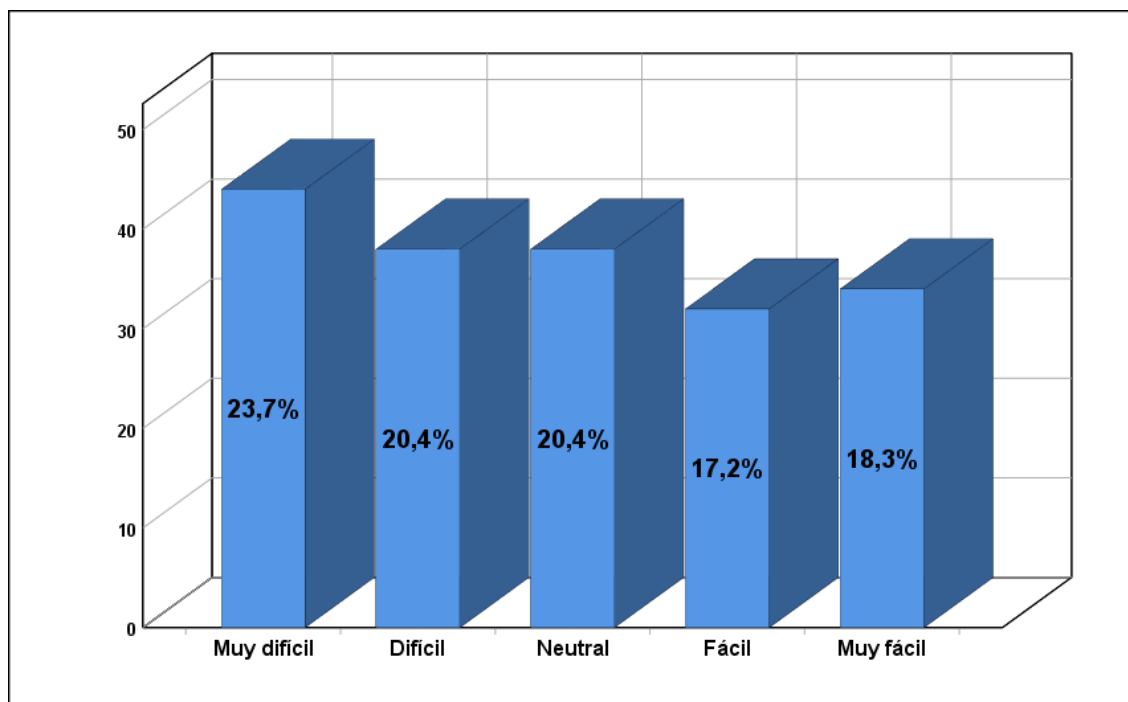
Tabla 6

¿Te resulta fácil encontrar la información necesaria dentro de Blackboard?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy difícil	44	23,7	23,7	23,7
	Difícil	38	20,4	20,4	44,1
	Neutral	38	20,4	20,4	64,5
	Fácil	32	17,2	17,2	81,7
	Muy fácil	34	18,3	18,3	100,0
	Total	186	100,0	100,0	

Figura 6

Facilidad para encontrar información



Análisis: El 44.1% considera que es difícil o muy difícil encontrar información, frente a un 35.5% que lo encuentra fácil o muy fácil.

Interpretación: La plataforma debería optimizar sus herramientas de búsqueda para facilitar el acceso a la información.

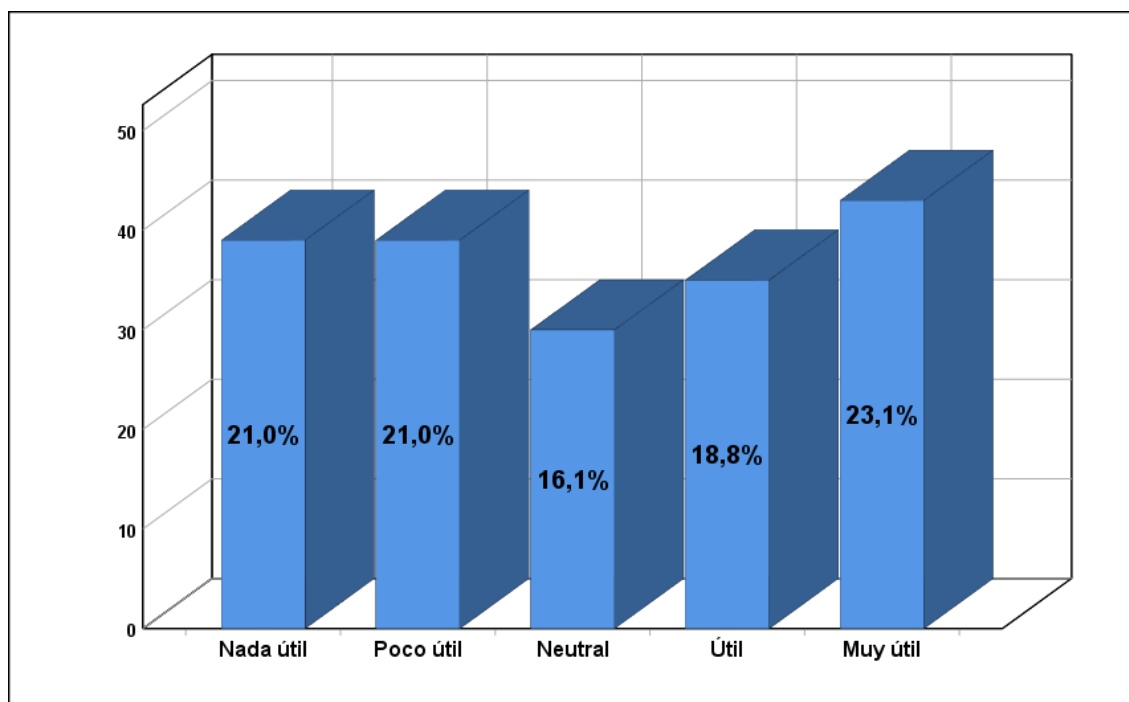
Tabla 7

¿Qué tan útil consideras la herramienta de foros en Blackboard para la interacción con profesores y compañeros?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada útil	39	21,0	21,0	21,0
	Poco útil	39	21,0	21,0	41,9
	Neutral	30	16,1	16,1	58,1
	Útil	35	18,8	18,8	76,9
	Muy útil	43	23,1	23,1	100,0
Total		186	100,0	100,0	

Figura 7

Utilidad de los foros para la interacción



Análisis: El 42% encuentra los foros poco útiles o nada útiles, mientras que el 41.9% los considera útiles o muy útiles.

Interpretación: Este resultado demuestra una división de opiniones, sugiriendo que los foros podrían mejorarse en funcionalidad o promoción de uso.

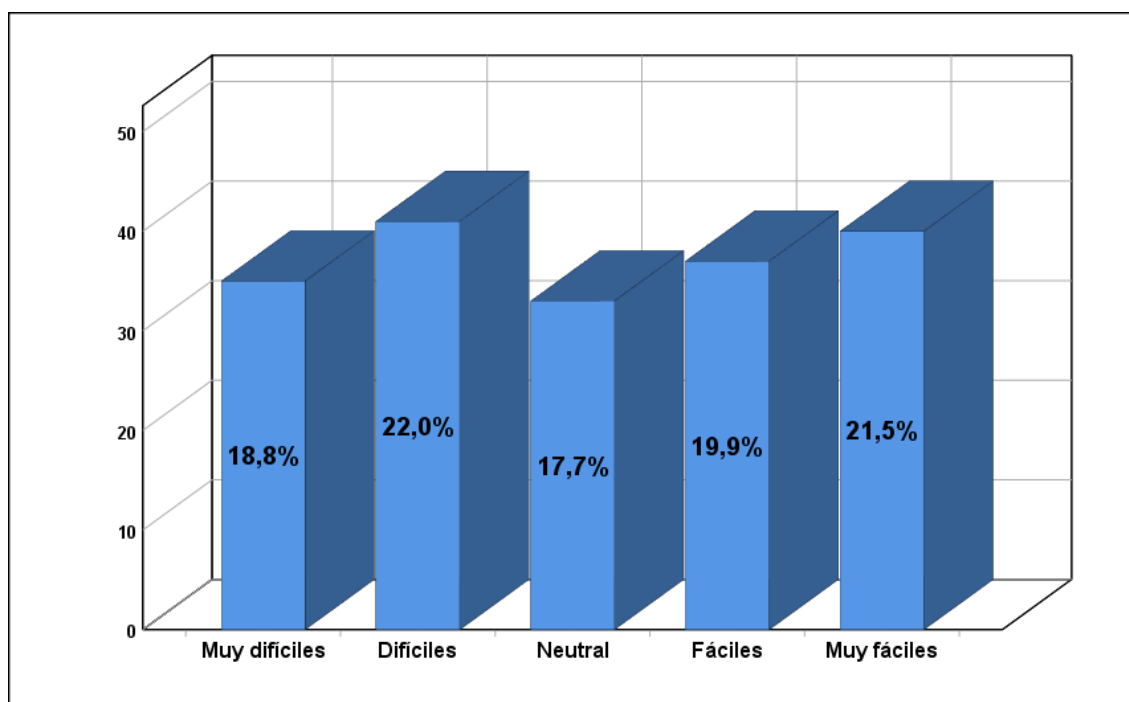
Tabla 8

¿Las herramientas de evaluación en Blackboard (como exámenes, tareas) son fáciles de utilizar?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy difíciles	35	18,8	18,8	18,8
	Difíciles	41	22,0	22,0	40,9
	Neutral	33	17,7	17,7	58,6
	Fáciles	37	19,9	19,9	78,5
	Muy fáciles	40	21,5	21,5	100,0
Total		186	100,0	100,0	

Figura 8

Facilidad de uso de herramientas de evaluación



Análisis: El 40.8% considera las herramientas difíciles o muy difíciles, mientras que el 41.4% las encuentra fáciles o muy fáciles.

Interpretación: Este aspecto tiene opiniones divididas, indicando la necesidad de simplificar o capacitar en el uso de herramientas de evaluación.

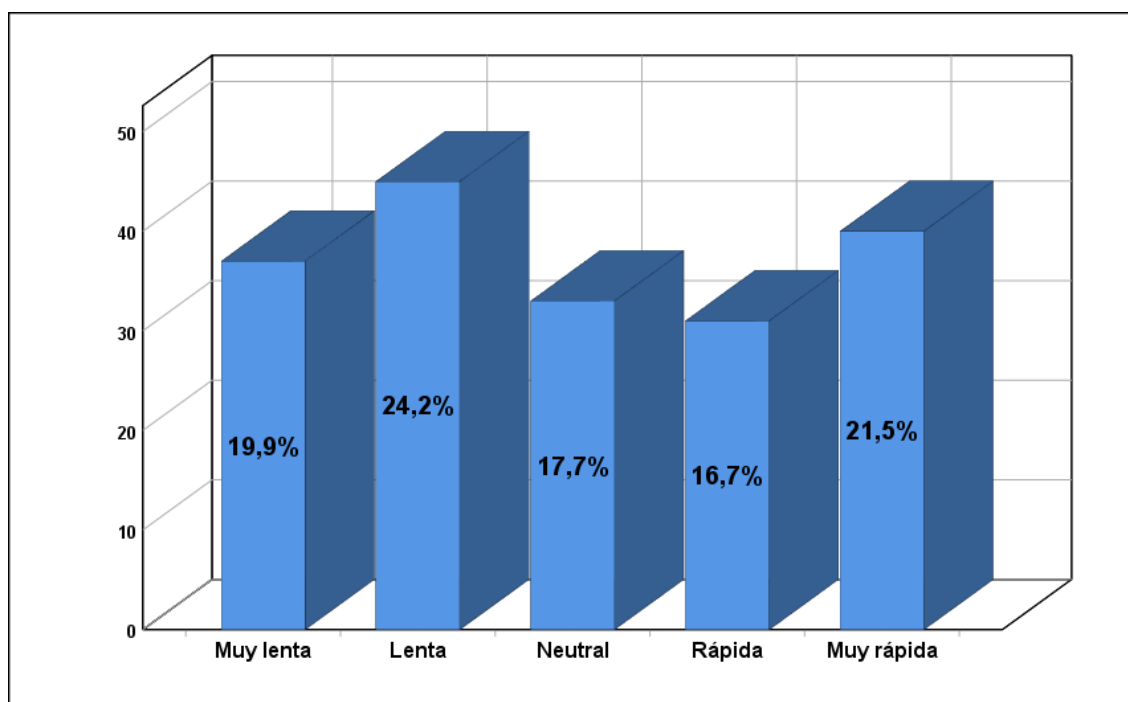
Tabla 9

¿Cómo evaluarías la rapidez de Blackboard al cargar materiales o realizar actividades?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy lenta	37	19,9	19,9	19,9
	Lenta	45	24,2	24,2	44,1
	Neutral	33	17,7	17,7	61,8
	Rápida	31	16,7	16,7	78,5
	Muy rápida	40	21,5	21,5	100,0
	Total	186	100,0	100,0	

Figura 9

Rapidez de la plataforma



Análisis: Un 44.1% califica la plataforma como lenta o muy lenta, mientras que un 38.2% la percibe como rápida o muy rápida.

Interpretación: Los problemas de velocidad son una preocupación significativa para casi la mitad de los encuestados.

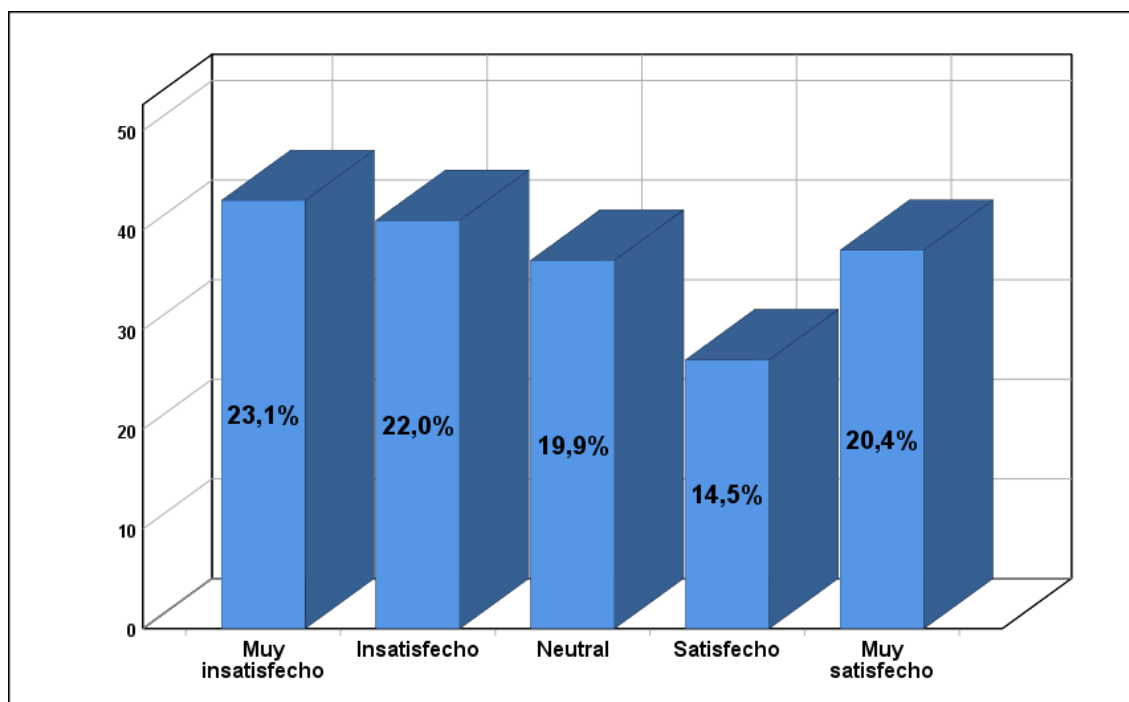
Tabla 10

En general, ¿qué tan satisfecho estás con las herramientas de comunicación en Blackboard (mensajes, anuncios)?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy insatisfecho	43	23,1	23,1	23,1
	Insatisfecho	41	22,0	22,0	45,2
	Neutral	37	19,9	19,9	65,1
	Satisfecho	27	14,5	14,5	79,6
	Muy satisfecho	38	20,4	20,4	100,0
Total		186	100,0	100,0	

Figura 10

Satisfacción con las herramientas de comunicación



Análisis: El 45.2% está insatisfecho o muy insatisfecho, frente al 34.9% que está satisfecho o muy satisfecho.

Interpretación: Se requieren mejoras en las herramientas de comunicación para aumentar la satisfacción de los usuarios.

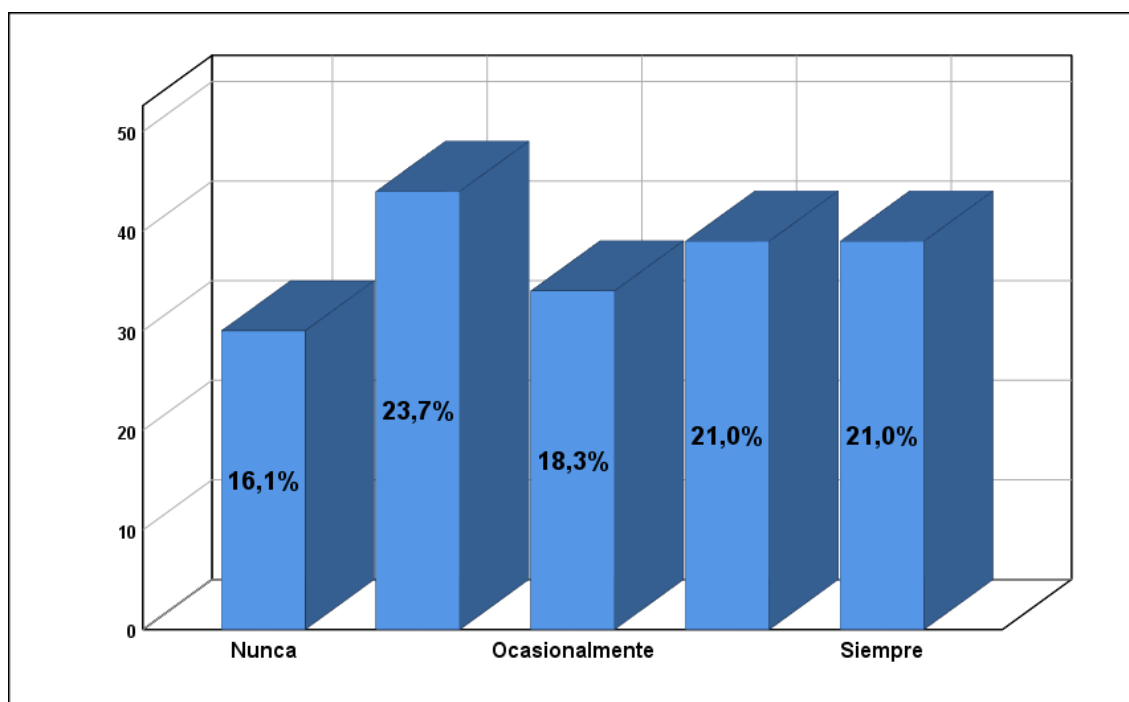
Tabla 11

¿Has experimentado problemas técnicos al usar Blackboard?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	30	16,1	16,1	16,1
	Rara vez	44	23,7	23,7	39,8
	Ocasionalmente	34	18,3	18,3	58,1
	Frecuentemente	39	21,0	21,0	79,0
	Siempre	39	21,0	21,0	100,0
	Total	186	100,0	100,0	

Figura 11

Problemas técnicos experimentados



Análisis: El 42% ha experimentado problemas técnicos frecuentes o siempre, mientras que el 39.8% rara vez o nunca.

Interpretación: Los problemas técnicos son recurrentes para una porción significativa de los usuarios, afectando su experiencia.

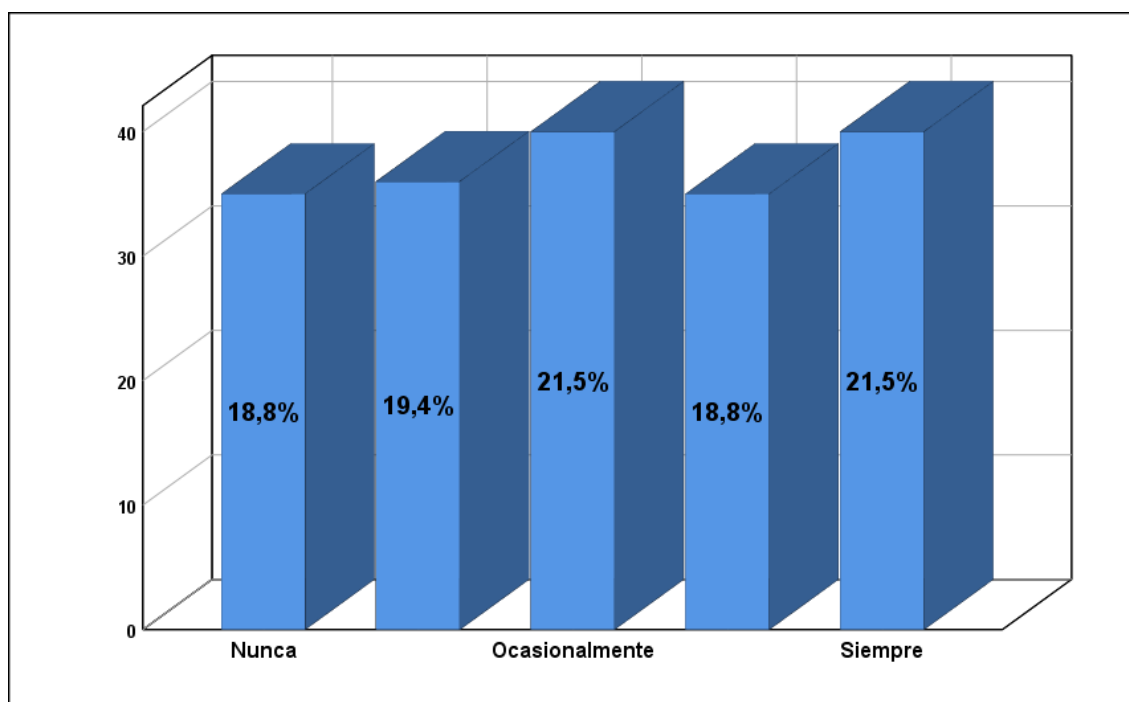
Tabla 12

¿La plataforma Blackboard presenta errores al intentar cargar tus actividades o materiales?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	35	18,8	18,8	18,8
	Rara vez	36	19,4	19,4	38,2
	Ocasionalmente	40	21,5	21,5	59,7
	Frecuentemente	35	18,8	18,8	78,5
	Siempre	40	21,5	21,5	100,0
	Total	186	100,0	100,0	

Figura 12

Errores al cargar actividades o materiales



Análisis: Un 40.3% ha experimentado errores frecuentes o siempre, mientras que un 38.2% rara vez o nunca.

Interpretación: Los errores técnicos son una queja común, lo que podría desmotivar el uso de la plataforma.

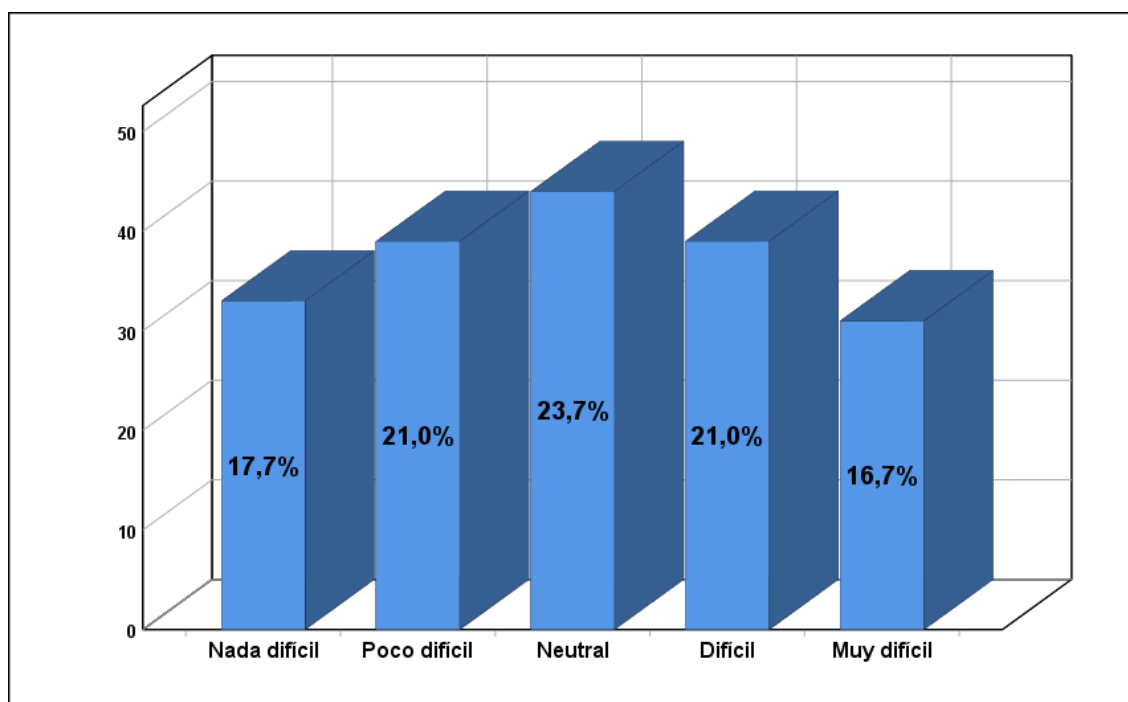
Tabla 13

¿Te ha resultado difícil entender cómo usar algunas funciones de Blackboard?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada difícil	33	17,7	17,7	17,7
	Poco difícil	39	21,0	21,0	38,7
	Neutral	44	23,7	23,7	62,4
	Difícil	39	21,0	21,0	83,3
	Muy difícil	31	16,7	16,7	100,0
	Total	186	100,0	100,0	

Figura 13

Dificultad para entender funciones



Análisis: El 37.7% encuentra las funciones difíciles o muy difíciles de entender, mientras que un 38.7% las encuentra poco o nada difíciles.

Interpretación: La necesidad de capacitación o simplificación de funciones es evidente.

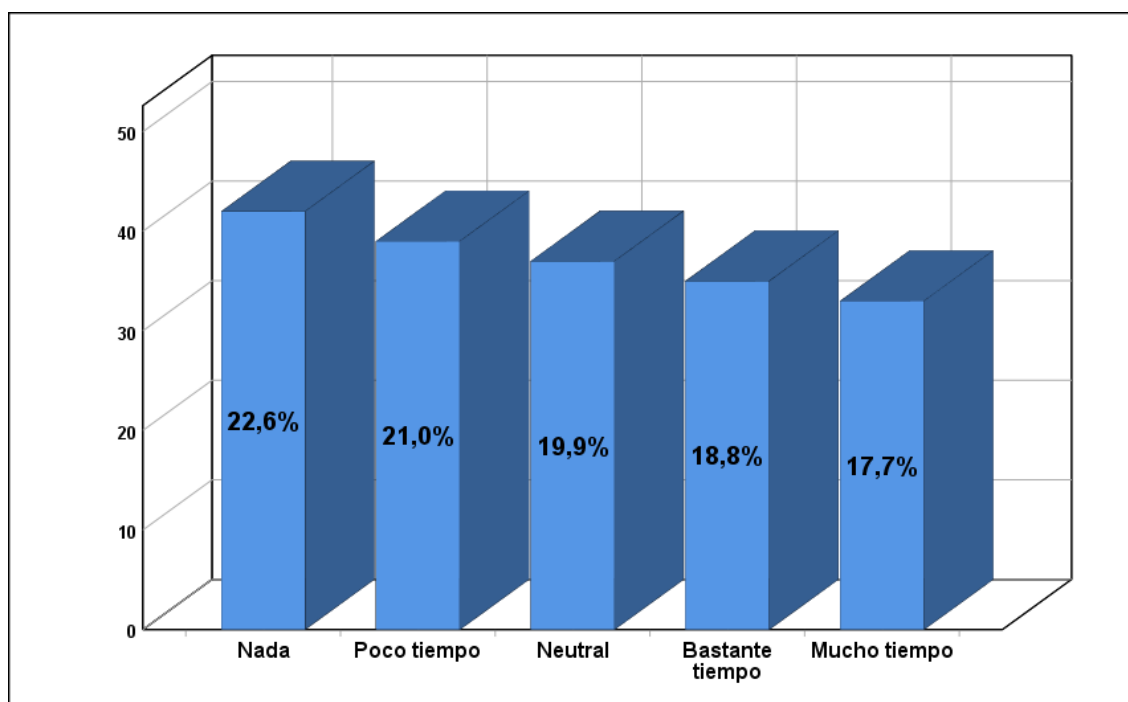
Tabla 14

¿Cuánto tiempo has perdido debido a problemas técnicos en Blackboard?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada	42	22,6	22,6	22,6
	Poco tiempo	39	21,0	21,0	43,5
	Neutral	37	19,9	19,9	63,4
	Bastante tiempo	35	18,8	18,8	82,3
	Mucho tiempo	33	17,7	17,7	100,0
	Total	186	100,0	100,0	

Figura 14

Pérdida de tiempo por problemas técnicos



Análisis: Un 36.5% considera haber perdido bastante o mucho tiempo debido a problemas técnicos, mientras que el 43.6% siente que ha perdido poco o nada.

Interpretación: Aunque no es un problema generalizado, los problemas técnicos afectan a una minoría significativa.

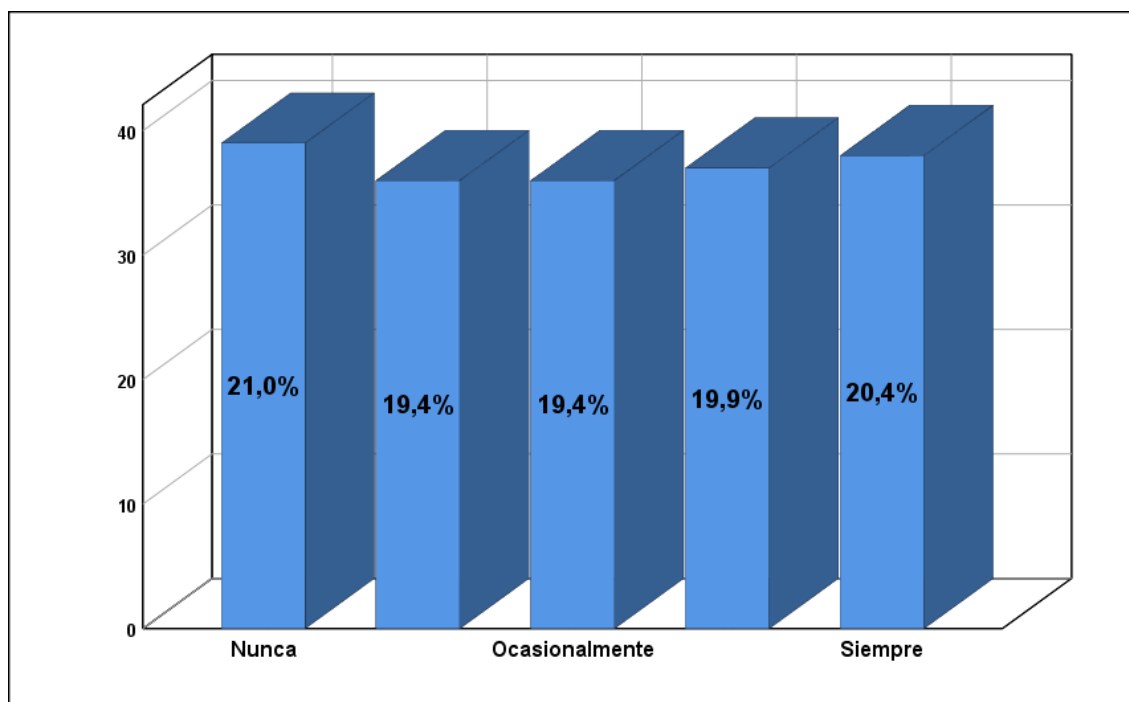
Tabla 15

¿Te ha sucedido alguna vez que la plataforma Blackboard se ha caído o dejado de funcionar temporalmente?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	39	21,0	21,0	21,0
	Rara vez	36	19,4	19,4	40,3
	Ocasionalmente	36	19,4	19,4	59,7
	Frecuentemente	37	19,9	19,9	79,6
	Siempre	38	20,4	20,4	100,0
	Total	186	100,0	100,0	

Figura 15

Caídas del sistema



Análisis: El 40.3% rara vez o nunca ha experimentado caídas, mientras que el 40.3% lo ha hecho ocasionalmente o siempre.

Interpretación: Las interrupciones en el servicio son frecuentes para una parte considerable de los usuarios.

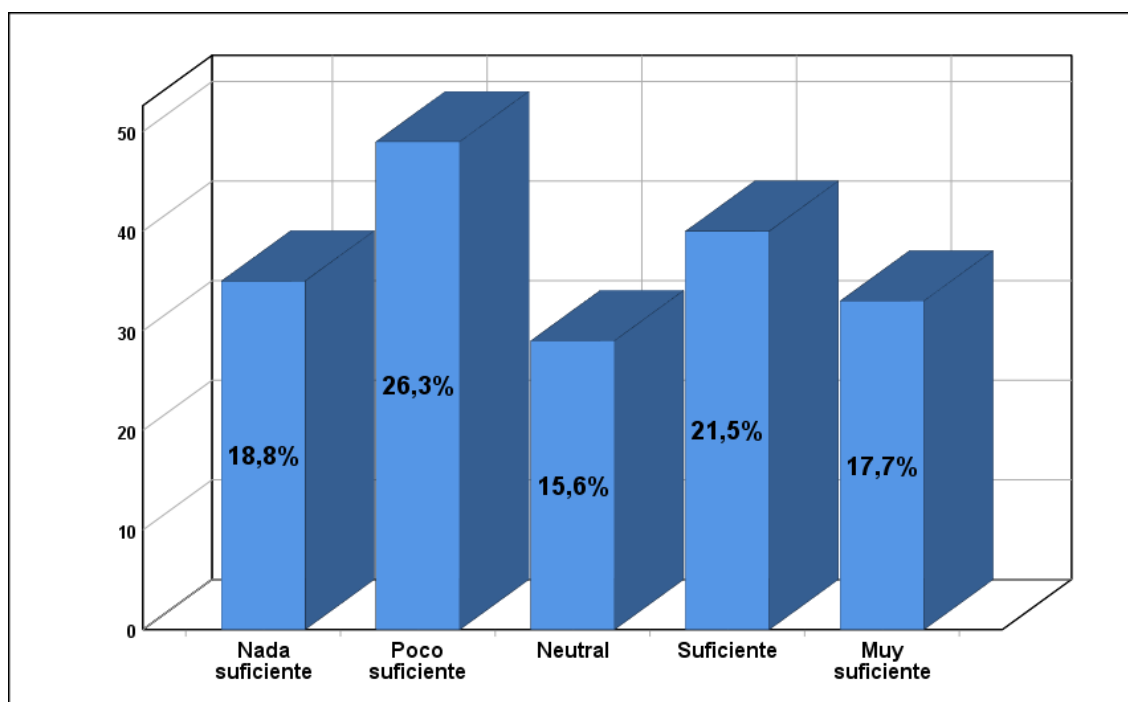
Tabla 16

¿Consideras que la capacitación para usar Blackboard ha sido suficiente?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada suficiente	35	18,8	18,8	18,8
	Poco suficiente	49	26,3	26,3	45,2
	Neutral	29	15,6	15,6	60,8
	Suficiente	40	21,5	21,5	82,3
	Muy suficiente	33	17,7	17,7	100,0
	Total	186	100,0	100,0	

Figura 16

Suficiencia de capacitación



Análisis: El 45.1% considera la capacitación poco o nada suficiente, frente a un 39.2% que la encuentra suficiente o muy suficiente.

Interpretación: Este aspecto necesita atención urgente para garantizar un uso efectivo de la plataforma.

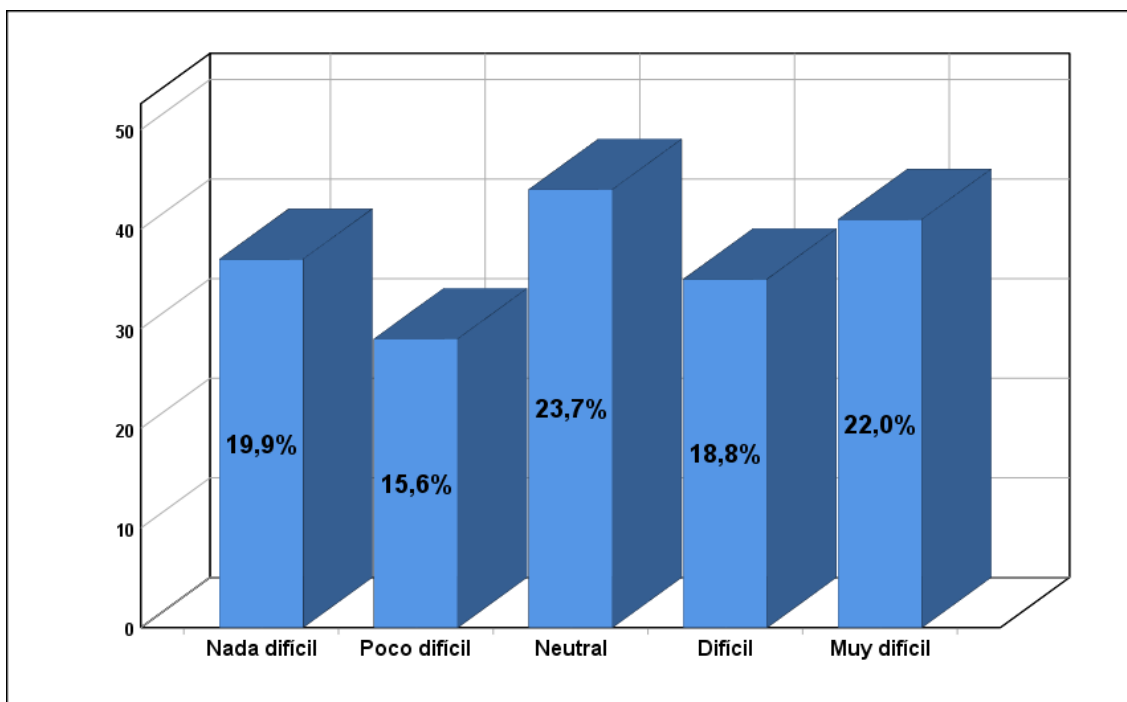
Tabla 17

¿Te resulta difícil entender las instrucciones para las tareas o evaluaciones en Blackboard?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada difícil	37	19,9	19,9	19,9
	Poco difícil	29	15,6	15,6	35,5
	Neutral	44	23,7	23,7	59,1
	Difícil	35	18,8	18,8	78,0
	Muy difícil	41	22,0	22,0	100,0
Total		186	100,0	100,0	

Figura 17

Dificultad para entender instrucciones



Análisis: El 40.8% encuentra difícil o muy difícil entender las instrucciones, mientras que el 35.5% las encuentra poco o nada difíciles.

Interpretación: Las instrucciones podrían reformularse para mayor claridad.



La muestra escogida para este estudio presentaba algunas de las variables que resultaron ser importante en la literatura relacionada. Esta sección aclara la presencia de esas variables.

Las variables aplicadas a esta muestra han sido seleccionadas con referencia a la literatura y de lo que apareció durante el estudio piloto y lo que apareció en las Estadísticas de Educación Superior; particularmente para estas dos Senati. En cuanto a la especialización, Artes y Ciencias fue considerada una división clave porque son las especializaciones originales en Perú la educación y otras especializaciones caen bajo ellos, lo que produce una categorización de dos partes de estudiantes que se utiliza para muchos fines estadísticos y administrativos. Con respecto a la edad, se seleccionaron tres grupos entre los límites inferior y superior para estudiantes de pregrado en Perú, donde terminan la escuela secundaria a la edad de 19 años, y pueden continuar la Universidad hasta los 26 años de edad, por lo que este período se dividió para cubrir cada categoría por unos 3 años de vida universitaria estudiantil. Con respecto al e-learning anterior, hay había sólo dos posibles respuestas, no o sí, y está más allá del alcance de este estudio para Consultar el número o intensidad de cursos anteriores. Se pidió a los alumnos de este estudio que autoevaluaron sus habilidades en TIC, por lo que se aplicó una clasificación de habilidades bien conocida: principiante, niveles intermedios y especializados. Esta clasificación omite la ausencia total de habilidades tales como forman parte de la vida cotidiana en esta era de desarrollo tecnológico.



Correlación de variables

Se ofrecieron algunas categorías de respuesta en el cuestionario para identificar el efecto de algunas variables seleccionadas sobre las percepciones del alumno. Las variables consideradas fueron especialización, aprendizaje previo por e-learning, edad y experiencia en TIC. Dos opciones, Artes o Ciencias, se dieron para encontrar la diferencia hecha a la percepción por su especialización. La experiencia previa de los alumnos de aprendizaje por e-learning fue solicitada por un no o sí opción. Sus edades se clasificaron en tres bandas: 22 y menos, 23 a 25, 26 y más.

Las habilidades en TIC se consultaron en una escala de tres puntos de principiante, intermedio o experto, con los encuestados se califican a sí mismos en lugar de ser referenciados a estándares externos. Las categorías utilizadas para cada variable fueron elegidas beneficiándose de la literatura y de lo que apareció durante el estudio piloto y lo que apareció en las Estadísticas de Educación Superior, particularmente para Senati.

Algunos alumnos identificaron problemas particulares como seguir referencias y enlaces cuando los sitios se rompieron. Un alumno se quejó: Es difícil encontrar las referencias y el correo electrónico.

Referencias en la biblioteca y la biblioteca electrónica, deben asegurarse de su disponibilidad antes la referencia Otros estudiantes mostraron ansiedad acerca de su desarrollo y progreso en aprendizaje. Uno escribió: Creo que el programa, en su situación actual, requiere más esfuerzo para un paso adelante. Dio, como ejemplo de una regulación injustificable: Cuando un estudiante suspendió sus estudios por un término, el programa canceló su contraseña. Por lo tanto, no



tenía acceder más, y me pregunto por qué le impidieron mantenerse en contacto y preparándose para el próximo período. Otro coincidió en que sin duda hay deficiencias En la aplicación. Un tercer alumno vio estos trastornos como evitables, esperaba que podría aplicar el programa profesionalmente y hacer un uso completo de sus características en lugar de aplicando mal algunos de ellos. Por otro lado, algunos sugirieron capacitación para algunos estudiantes que tenían deficiencias en cómo lidiar con el programa: noté que había algunos estudiantes que aún no sabían cómo afrontar el programa correctamente y esto repercutirá en su puntuación.

Otro respaldó esta idea: sugiero hacer un curso de capacitación sobre computadoras e internet especialmente para aquellos que carecen de experiencia en su uso. Un curso para todos los estudiantes también se abogó en los comentarios un curso sobre la computadora debe ser agregado como requisito para todos los estudiantes en su primer año y mi consejo es hacer cursos de formación sobre Internet y su uso en la comunicación con los demás. Otra idea fue establecer boletines explicando cómo tratar con las TIC, hago un llamado a la universidad para que emita un boletín sobre el manejo del programa.

Algunos estudiantes sugirieron algunas propuestas para la aplicación del e-learning, como una introducción gradual y uso de teléfonos móviles como herramientas de ayuda a la comunicación: Uno estudiante dijo claramente que sugiero que la Universidad debe dar pasos graduales en la aplicación del e-learning mediante una transición del aprendizaje tradicional al mixto, luego de un mientras que al programa en línea total. Otro también escribió, ojalá la



universidad utilice los mensajes del teléfono móvil como recordatorios y organice el intercambio de números de estudiantes.

Los alumnos expresaron a menudo la idea de que el personal universitario debería trabajar con la misma flexibilidad que los mismos estudiantes de e-learning lo hicieron. Esto se expresó en declaraciones tales como, desde que el aprendizaje electrónico está disponible las 24 horas, el mantenimiento debe estar disponible de la misma manera. Otros estudiantes apreciaron su libertad de horarios, por ejemplo, uno escribió:

El e-learning tiene pros y contras y los aspectos positivos superan a los negativos, por ejemplo:

disponibilidad en cualquier momento, por lo que no hay compromiso de una hora fija lo que ahorra esfuerzo ya que No es necesario ir a la universidad por la facilidad de acceso y conexión con el instructor.

Sin embargo, otros notaron que su tiempo fue consumido por problemas técnicos, falta de actualización y sus dificultades para acceder a los programas a través de los procedimientos de inicio de sesión y la complejidad de tratar con la gran cantidad de iconos. Estos problemas se expresaron en frases tales como dificultad para conectarse al sitio web del programa y la demora en soporte técnico y no actualizado, complejidad y dificultad de acceso al sitio y sus muchos iconos. Esta complejidad fue mencionada, más de una vez, ya que se pensaba que empeorar el trato con el programa.

4.2. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En este capítulo se presentarán los resultados de los cuestionarios y de la entrevista al grupo focal, discutido en relación con la revisión de la literatura y el contexto de Perú.

La discusión seguirá el mismo orden que en el capítulo anterior (análisis de los datos), donde se discutirá el resultado de la primera pregunta. La segunda pregunta seguirá y así hasta el final del capítulo. Cabe señalar que la pregunta principal del estudio fue en qué medida es efectivo el e-learning a partir de las percepciones de los estudiantes masculinos. la pregunta principal se dividió en cuatro preguntas sobre sus creencias acerca de: sus habilidades para aprender

autónomamente a través del e-learning, sus interacciones con el contenido, los instructores y entre entre sí en e-learning, los aspectos positivos y negativos del e-learning y sus requisitos y barreras, junto con las sugerencias de los alumnos.

La primera y segunda pregunta fueron respondidas a través del cuestionario que incluía 38 ítems divididos en cuatro dimensiones: la primera dimensión fue sobre la autonomía en el aprendizaje y la segunda, tercera y cuarta dimensiones se referían a la interacción con el contenido, los instructores y entre los propios alumnos a través del e-learning. El tercero y Las cuartas preguntas fueron respondidas a través de la entrevista de grupo focal donde se recopilaron los datos recogidos sobre los aspectos positivos, negativos, requisitos, barreras y sugerencias para el desarrollo de e-learning.

En este apartado sobre los datos demográficos: especialización, edad, e-learning previo y habilidades TIC, los hallazgos no mostraron diferencias



significativas atribuidas a la especialización o años. Esto podría deberse a la reciente popularidad de las TIC y su uso generalizado entre todas especializaciones y en todos los grupos de edad.

La especialización del tema fue de gran importancia en este estudio, aunque un estudio de Hong et al.

Alabama. (2019) encontraron que había diferencias estadísticas en los resultados del examen a favor de los estudiantes de facultades de ciencias e ingeniería en comparación con los que asisten a humanidades colegios. Notablemente, este resultado no fue el resultado de una encuesta de actitudes o percepciones. Sobre el Por otro lado, en relación a las percepciones de los estudiantes, en el estudio de Sawaan (2020), hubo diferencias significativas en la interacción de los estudiantes entre sí atribuidas al tipo de universidad a la que pertenecían con una mayor interacción a favor de las facultades de humanidades.

Curiosamente, los presentes resultados mostraron diferencias estadísticamente significativas en la dimensión de autonomía atribuida al e-learning previo a favor de quienes no tenían experiencia previa mientras que la interacción con los instructores fue favorable para aquellos que experiencia previa confirmada. Esta distinción puede haber aparecido como resultado de las dos iniciativas recientes de Senati de dar cursos intensivos de formación a aquellos estudiantes que están nuevo en el aprendizaje electrónico. Este resultado, que refleja el acceso a la formación antes de que iniciaran su aprendizaje, mostró el impacto de esta disposición y su importancia, particularmente en la dimensión esencial de la autonomía. En la interacción del alumno con el instructor, el impacto de experiencia previa de tratar con e-learning



fue mejorar la interacción. Estos dos Los hallazgos, en conjunto, indican el valor de la capacitación, las habilidades y la experiencia en e-learning.

Sin embargo, este resultado fue contrario al estudio de Alzamil (2019) donde concluyó que no hubo ningún efecto sobre el e-learning de la experiencia previa con e-learning.



CONCLUSIONES

Primera. - La percepción general de los estudiantes acerca del uso del entorno virtual Blackboard en Senati es en su mayoría positiva, con una aceptación notable de las herramientas y recursos que ofrece la plataforma. Sin embargo, se identificaron áreas de mejora, especialmente en términos de usabilidad y capacitación adicional para resolver los problemas técnicos que los estudiantes experimentan de vez en cuando.

Segunda. - Los estudiantes muestran un alto nivel de satisfacción con las herramientas disponibles en Blackboard, especialmente con la organización de los materiales y la facilidad de acceso a ellos. No obstante, se identificaron algunas limitaciones en cuanto a la interacción en tiempo real, como la respuesta de los foros y mensajes, que podría mejorarse para optimizar la comunicación y el aprendizaje colaborativo.

Tercera. - Las principales dificultades que enfrentan los estudiantes al utilizar Blackboard están relacionadas con problemas técnicos como la lentitud de la plataforma, la falta de capacitación adecuada sobre su uso y dificultades para enviar tareas o exámenes. Estas dificultades han afectado de manera directa la experiencia de los estudiantes, provocando frustración y pérdida de tiempo, lo que afecta su desempeño académico.



Cuarta. - El uso del entorno virtual Blackboard ha tenido una influencia positiva en el aprendizaje de los estudiantes. La plataforma ha facilitado el acceso a los materiales y ha permitido una mayor autonomía en el estudio. Sin embargo, la falta de interacción inmediata y la presencia de ciertos problemas técnicos han limitado su máximo aprovechamiento. Para lograr un impacto más significativo, es necesario abordar estos inconvenientes y optimizar la plataforma para ofrecer una experiencia más fluida.



RECOMENDACIONES

Primera. - Se recomienda ofrecer talleres de capacitación y tutoriales sobre el uso de la plataforma Blackboard para garantizar que los estudiantes comprendan todas las funcionalidades disponibles. Esta capacitación debe ser continua y accesible para todos los estudiantes, con énfasis en cómo resolver problemas técnicos comunes y cómo optimizar el uso de las herramientas.

Segunda. -Dado que los estudiantes reportaron problemas técnicos, como lentitud y dificultades al enviar tareas, es fundamental que Senati trabaje con los administradores de la plataforma para garantizar su correcto funcionamiento. La optimización de la velocidad y la estabilidad de la plataforma permitirá a los estudiantes tener una experiencia más fluida y efectiva.

Tercera. - Mejorar las herramientas de comunicación dentro de Blackboard, como los foros, los mensajes y los chats en tiempo real, contribuirá a una mejor interacción entre estudiantes y docentes. Esto facilitaría el aprendizaje colaborativo y resolvería la falta de respuestas inmediatas que algunos estudiantes experimentaron.

Cuarta. - Es recomendable establecer un servicio de soporte técnico dedicado y accesible para los estudiantes, para que puedan resolver rápidamente cualquier inconveniente relacionado con el uso de Blackboard. Este soporte debe estar disponible en horarios extendidos, especialmente durante los periodos de alta demanda académica.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar Valle, M. (2019). Influencia De Las Aulas Virtuales En El Aprendizaje Por Competencias De Los Estudiantes Del Curso De Internado Estomatológico De La Facultad De Odontología De La Universidad De San Martín De Porres [Tesis de Doctorado]. Universidad San Martín de Porres.
- Alvarez Rozas, T. P. (2019). Patrones De Comportamiento En El Uso De Las Aulas Virtuales De La Universidad Nacional Del Altiplano Área De Ingenierías Utilizando Técnicas De Minería De Datos [Tesis de Doctorado]. Universidad Nacional Del Altiplano.
- Escudero Maza, F. S. (2018). Entornos virtuales de aprendizaje y calidad educativa de la Institución Educativa Emblemática N° 6050 "Juana Alarco de Dammert", Miraflores, 2017 [Tesis de Maestría]. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán Y Valle.
- Vintimilla Muñoz, E. J. (2020). Entornos Virtuales De Aprendizaje Para La Formación Continua De Los Estudiantes De Educación Básica Superior Y Bachillerato De La Unidad Educativa Fiscomisional Mensajeros De La Paz: Implementación Y Evaluación De La Plataforma [Tesis de Pregrado]. Universidad de Cuenca.
- Zapata Ormeño, J. A. (2022). Percepción acerca de los entornos virtuales de aprendizaje en estudiantes universitarios de una universidad de Lima Metropolitana [Tesis de Pregrado, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/handle/usil/11701>
- Alayo, J. (2020). El entorno virtual de aprendizaje en el desarrollo de la capacidad de resolución de problemas de Física de estudiantes del tercer grado de secundaria de una institución educativa particular de Lima Metropolitana. (Tesis inédita de maestría). Pontificia Universidad Católica Del Perú, Perú, Lima.
- Anderson, L. (2019). Shyntesis of Research on Mastery Learning. Nortwville. ERIC Documents Reproduction Service No. ED 382567.
- Arboleda, N. (2020). ABC de la educación virtual y a distancia. Bogotá: Filigrana E.U.



- Ardura, D., & Zamora, Á. (2019). ¿Son útiles entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de las ciencias secundaria? Evaluación de una. Eureka, 83-93, ESPAÑA.
- Ausubel, P. (2016). Educational Psychology: A Cognitive View. New Cork. Holt, Rinehart & Winston.
- Barajas, M. (2019). La tecnología Educativa en la Enseñanza Superior. Entornos virtuales de aprendizaje. Universidad de Barcelona: Mc Graw Hill.
- Barajas, M., & Owen, M. (2020). Implementing Virtual Learning Environments: Looking for Holistic Approach. Educational Technology & Society.3(3). Documento en línea Disponible http://ifets.ieee.org/periodical.vol_3_2020/barajas.html.
- Calero, M. (2016). Aprendizaje de la Matemática. Primera edición. Lima, Perú: San Marcos.
- Cañizares, J. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y el aprendizaje significativo de la integral definida, en el área de ciencias exactas de la universidad politécnica Salesiana. tesis de maestría
- Domínguez, A. (2019). Entornos Virtuales Integrados de Enseñanza Virtual. En Cebrián, M. (Coord.). Enseñanza Virtual para la Enseñanza Universitaria. Narcea. Madrid. España.
- Duart, J. & Sangrá, A. (2020) (Comp.). Aprender en la Virtualidad. Gedisa. Barcelona. España.
- Ministerio de Educación del Perú. MINEDU. (2019a). Matemática 5. Lima, Perú: Santillana S. A.
- Ministerio de Educación del Perú. MINEDU (2019b). Marco del buen desempeño docente. Recuperado de <http://www.perueduca.pe/web/desarrollo-docente/marco-del-buen-desempenodocente>.
- Núñez, A. (2020). Una Comparación del Campus virtual de British Open University y el Campus Virtual de Florida State University: Constructivismo vs. Conductismo. En



Online Educa Madrid, Junio. Documento en línea. Disponible:
http://www/cvc.cervantes.es/obref/formación_virtual/campus_virtual/nunez.htm.

Ortega P. (2019). La enseñanza del Álgebra Lineal mediante sistemas informáticos de cálculo algebraico. (Tesis inédita de doctorado). Universidad Complutense de Madrid de la Facultad de Educación, España, Madrid.

Paiva, S. (2019). A programação linear no ensino Secundário. Universidade Portucalense Infante D. Henrique Departamento de Inovação, Ciência e Tecnologia. (Dissertação do grau de Mestre em matemática/ Educação). UPIDH, Lisboa, Portugal. Recuperado de <http://repositorio.uportu.pt/dspace/handle/123456789/62?mode=full>

Pérez, H. & Solbes, J. (2019). Algunos problemas en la enseñanza de la relatividad. Enseñanza de las Ciencias, 21(1), pp. 135-146.



Apéndice 1 Matriz de consistencia



PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	METODOLOGÍA
<p>Problema General</p> <p>¿Cuál es la percepción de los estudiantes acerca del uso del entorno virtual Blackboard en Senati de la región de Puno en el año 2020?</p> <p>Problemas Específicos</p> <ol style="list-style-type: none"> ¿Cuál es el nivel de satisfacción de los estudiantes con las herramientas disponibles en el entorno virtual Blackboard en Senati de la región de Puno? ¿Qué dificultades enfrentan los estudiantes al utilizar el entorno virtual Blackboard en Senati de la región de Puno? ¿Cómo influye el uso del entorno virtual Blackboard en el aprendizaje de los estudiantes de Senati en la región de Puno durante el año 2020? 	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar la percepción de los estudiantes acerca del uso del entorno virtual Blackboard en Senati de la región de Puno en el año 2020.</p> <p>Objetivos Específicos</p> <ol style="list-style-type: none"> Analizar el nivel de satisfacción de los estudiantes con las herramientas disponibles en el entorno virtual Blackboard en Senati de la región de Puno. Identificar las principales dificultades que enfrentan los estudiantes al utilizar el entorno virtual Blackboard en Senati de la región de Puno. Determinar la influencia del uso del entorno virtual Blackboard en el aprendizaje de los estudiantes de Senati en la región de Puno durante el año 2020. 	<p>Hipótesis General</p> <p>La percepción de los estudiantes acerca del uso del entorno virtual Blackboard en Senati de la región de Puno durante el año 2020 es positiva, con aspectos relacionados a la satisfacción, dificultades y su influencia en el aprendizaje.</p> <p>Hipótesis Especificas</p> <ol style="list-style-type: none"> Los estudiantes de Senati en la región de Puno muestran un nivel alto de satisfacción con las herramientas disponibles en el entorno virtual Blackboard. Las dificultades más frecuentes que enfrentan los estudiantes al utilizar el entorno virtual Blackboard están relacionadas con problemas técnicos y falta de capacitación. El uso del entorno virtual Blackboard tiene una influencia significativa y positiva en el aprendizaje de los estudiantes de Senati en la región de Puno durante el año 2020. 	<p>Percepción de los estudiantes.</p> <p>Uso del entorno virtual Blackboard en Senati</p>	<p>Tipo de estudio: Estudio aplicativo</p> <p>Diseño Metodológico: No experimental</p> <p>Nivel: Descriptivo - Correlacional</p> <p>Población: Determinada por 360 estudiantes de Senati.</p> <p>Muestra: 186 estudiantes</p> <p>Técnica: Observación directa Análisis documental Cuestionario</p> <p>Instrumento: Cuestionario Ficha de observación y evaluación de conocimientos.</p>



Apéndice 2 Instrumentos

Sección 1: Satisfacción con las herramientas del entorno virtual Blackboard

1. **¿Qué tan satisfecho estás con la facilidad de uso de las herramientas de Blackboard?**
 - a) Muy insatisfecho
 - b) Insatisfecho
 - c) Neutral
 - d) Satisfecho
 - e) Muy satisfecho
2. **Las herramientas de Blackboard me permiten acceder fácilmente a los materiales de estudio.**
 - a) Muy en desacuerdo
 - b) En desacuerdo
 - c) Neutral
 - d) De acuerdo
 - e) Muy de acuerdo
3. **¿Qué tan eficiente es Blackboard en cuanto a la organización de los contenidos del curso?**
 - a) Muy ineficiente
 - b) Ineficiente
 - c) Neutral
 - d) Eficiente
 - e) Muy eficiente
4. **¿Cuánto te ayuda Blackboard a organizar tu tiempo de estudio?**
 - a) Nada
 - b) Poco
 - c) Neutral
 - d) Bastante
 - e) Mucho
5. **¿Qué tan satisfactorio es el diseño de la interfaz de Blackboard para navegar entre las diferentes secciones?**
 - a) Muy insatisfactorio
 - b) Insatisfactorio
 - c) Neutral
 - d) Satisfactorio
 - e) Muy satisfactorio
6. **¿Te resulta fácil encontrar la información necesaria dentro de Blackboard?**
 - a) Muy difícil
 - b) Difícil



- c) Neutral
 - d) Fácil
 - e) Muy fácil
7. **¿Qué tan útil consideras la herramienta de foros en Blackboard para la interacción con profesores y compañeros?**
- a) Nada útil
 - b) Poco útil
 - c) Neutral
 - d) Útil
 - e) Muy útil
8. **¿Las herramientas de evaluación en Blackboard (como exámenes, tareas) son fáciles de utilizar?**
- a) Muy difíciles
 - b) Difíciles
 - c) Neutral
 - d) Fáciles
 - e) Muy fáciles
9. **¿Cómo evaluarías la rapidez de Blackboard al cargar materiales o realizar actividades?**
- a) Muy lenta
 - b) Lenta
 - c) Neutral
 - d) Rápida
 - e) Muy rápida
10. **En general, ¿qué tan satisfecho estás con las herramientas de comunicación en Blackboard (mensajes, anuncios)?**
- a) Muy insatisfecho
 - b) Insatisfecho
 - c) Neutral
 - d) Satisfecho
 - e) Muy satisfecho

Sección 2: Dificultades en el uso del entorno virtual

Blackboard

11. **¿Has experimentado problemas técnicos al usar Blackboard?**
- a) Nunca
 - b) Rara vez
 - c) Ocasionalmente
 - d) Frecuentemente
 - e) Siempre
12. **¿La plataforma Blackboard presenta errores al intentar cargar tus actividades o materiales?**
- a) Nunca
 - b) Rara vez
 - c) Ocasionalmente



- d) Frecuentemente
 - e) Siempre
13. **¿Te ha resultado difícil entender cómo usar algunas funciones de Blackboard?**
- a) Nada difícil
 - b) Poco difícil
 - c) Neutral
 - d) Difícil
 - e) Muy difícil
14. **¿Cuánto tiempo has perdido debido a problemas técnicos en Blackboard?**
- a) Nada
 - b) Poco tiempo
 - c) Neutral
 - d) Bastante tiempo
 - e) Mucho tiempo
15. **¿Te ha sucedido alguna vez que la plataforma Blackboard se ha caído o dejado de funcionar temporalmente?**
- a) Nunca
 - b) Rara vez
 - c) Ocasionalmente
 - d) Frecuentemente
 - e) Siempre
16. **¿Consideras que la capacitación para usar Blackboard ha sido suficiente?**
- a) Nada suficiente
 - b) Poco suficiente
 - c) Neutral
 - d) Suficiente
 - e) Muy suficiente
17. **¿Te resulta difícil entender las instrucciones para las tareas o evaluaciones en Blackboard?**
- a) Nada difícil
 - b) Poco difícil
 - c) Neutral
 - d) Difícil
 - e) Muy difícil
18. **¿Te ha resultado complicado acceder a los materiales necesarios para estudiar?**
- a) Nada complicado
 - b) Poco complicado
 - c) Neutral
 - d) Complicado
 - e) Muy complicado
19. **¿Has experimentado dificultades para enviar tus tareas o exámenes a través de Blackboard?**
- a) Nunca
 - b) Rara vez
 - c) Ocasionalmente
 - d) Frecuentemente
 - e) Siempre



20. **¿Las actualizaciones de Blackboard han generado inconvenientes o complicaciones?**

- a) Nunca
- b) Rara vez
- c) Ocasionalmente
- d) Frecuentemente
- e) Siempre

Sección 3: Influencia en el aprendizaje de los estudiantes

21. **¿Consideras que el uso de Blackboard ha mejorado tu rendimiento académico?**

- a) Nada
- b) Poco
- c) Neutral
- d) Bastante
- e) Mucho

22. **¿El uso de Blackboard ha facilitado la interacción con tus profesores?**

- a) Nada
- b) Poco
- c) Neutral
- d) Bastante
- e) Mucho

23. **¿El acceso a los materiales de estudio en Blackboard ha mejorado tu comprensión de los temas?**

- a) Nada
- b) Poco
- c) Neutral
- d) Bastante
- e) Mucho

24. **¿Crees que Blackboard contribuye a un aprendizaje más autónomo?**

- a) Nada
- b) Poco
- c) Neutral
- d) Bastante
- e) Mucho

25. **¿El uso de Blackboard te ha permitido gestionar mejor tu tiempo de estudio?**

- a) Nada
- b) Poco
- c) Neutral
- d) Bastante
- e) Mucho



Apéndice 3 Validez de instrumentos



Apéndice 4 Tratamiento de datos

	Pregunta1	Pregunta2	Pregunta3	Pregunta4	Pregunta5	Pregunta6	Pregunta7	Pregunta8	Pregunta9	Pregunta10	Pregunta11	Pregunta12	Pregunta13	Pregunta14	Pregunta15	Pregunta16	Pregunta17	Pregunta18	Pregunta19	Pre
1	Muy satisfecho	Muy de acuerdo	Eficiente	Poco	Satisfecho	Neutral	Neutral	Difíciles	Neutral	Neutral	Frecuentemente	Frecuentemente	Poco difícil	Bastante tiempo	Rara vez	Suficiente	Neutral	Poco complic...	Ocasionalmente	Nunca
2	Satisfecho	Muy en desac...	Ineficiente	Bastante	Muy satisfecho	Neutral	Neutral	Muy difíciles	Muy rápida	Insatisfecho	Rara vez	Nunca	Neutral	Siempre	Nada suficiente	Neutral	Nada complic...	Siempre	Nunca	
3	Muy satisfecho	Muy en desac...	Ineficiente	Bastante	Neutral	Muy fácil	Neutral	Fáciles	Muy rápida	Insatisfecho	Rara vez	Siempre	Difícil	Neutral	Rara vez	Poco suficiente	Neutral	Neutral	Siempre	Nunca
4	Muy insatisfe...	Neutral	Eficiente	Poco	Satisfecho	Difícil	Muy útil	Muy fáciles	Lenta	Insatisfecho	Ocasionalmente	Rara vez	Poco difícil	Nada	Rara vez	Suficiente	Muy difícil	Muy complicado	Nunca	Nunca
5	Neutral	Muy en desac...	Ineficiente	Neutral	Neutral	Difícil	Poco útil	Muy difíciles	Muy lenta	Muy insatisfe...	Ocasionalmente	Ocasionalmente	Difícil	Bastante tiempo	Rara vez	Nada suficiente	Muy difícil	Complicado	Siempre	Nunca
6	Muy insatisfe...	De acuerdo	Eficiente	Mucho	Muy insatisfe...	Muy fácil	Poco útil	Difíciles	Muy lenta	Satisfecho	Ocasionalmente	Siempre	Poco difícil	Bastante tiempo	Frecuentemente	Muy suficiente	Nada difícil	Poco complic...	Ocasionalmente	Frecuer
7	Neutral	Muy de acuerdo	Eficiente	Neutral	Muy satisfecho	Difícil	Útil	Muy difíciles	Muy rápida	Neutral	Frecuentemente	Rara vez	Poco difícil	Neutral	Siempre	Muy suficiente	Neutral	Muy complicado	Ocasionalmente	Siempr
8	Satisfecho	Muy de acuerdo	Eficiente	Neutral	Muy satisfecho	Difícil	Nada útil	Muy fáciles	Lenta	Neutral	Frecuentemente	Ocasionalmente	Neutral	Neutral	Rara vez	Nada suficiente	Muy difícil	Poco complic...	Siempre	Siempr
9	Muy satisfecho	En desacuerdo	Muy ineficiente	Bastante	Insatisfecho	Neutral	Neutral	Muy fáciles	Rápida	Muy insatisfe...	Nunca	Ocasionalmente	Difícil	Mucho tiempo	Nunca	Nada suficiente	Muy difícil	Poco complic...	Frecuentemente	Rara ve
10	Satisfecho	Muy de acuerdo	Muy ineficiente	Neutral	Muy satisfecho	Muy difícil	Muy útil	Muy difíciles	Neutral	Insatisfecho	Siempre	Frecuentemente	Neutral	Bastante tiempo	Ocasionalmente	Suficiente	Neutral	Nada complic...	Frecuentemente	Ocasio
11	Muy satisfecho	De acuerdo	Ineficiente	Poco	Neutral	Muy fácil	Muy útil	Difíciles	Lenta	Muy satisfecho	Siempre	Ocasionalmente	Difícil	Bastante tiempo	Rara vez	Nada suficiente	Muy difícil	Poco complic...	Frecuentemente	Nunca
12	Insatisfecho	De acuerdo	Eficiente	Nada	Neutral	Neutral	Muy útil	Neutral	Lenta	Muy satisfecho	Rara vez	Ocasionalmente	Nada difícil	Mucho tiempo	Siempre	Poco suficiente	Poco difícil	Neutral	Muy complicado	Siempr
13	Muy insatisfe...	Muy de acuerdo	Neutral	Mucho	Satisfecho	Fácil	Nada útil	Muy difíciles	Muy lenta	Insatisfecho	Rara vez	Frecuentemente	Muy difícil	Mucho tiempo	Nunca	Nada suficiente	Poco difícil	Nada complic...	Siempre	Ocasio
14	Neutral	De acuerdo	Neutral	Poco	Muy insatisfe...	Muy difícil	Útil	Fáciles	Muy rápida	Insatisfecho	Nunca	Frecuentemente	Muy difícil	Bastante tiempo	Rara vez	Poco suficiente	Nada difícil	Poco complic...	Nunca	Rara ve
15	Muy insatisfe...	Neutral	Ineficiente	Mucho	Muy insatisfe...	Difícil	Poco útil	Muy fáciles	Rápida	Satisfecho	Ocasionalmente	Nunca	Difícil	Nada	Nunca	Poco suficiente	Difícil	Nada complic...	Rara vez	Nunca
16	Neutral	En desacuerdo	Muy ineficiente	Poco	Muy insatisfe...	Difícil	Nada útil	Fáciles	Neutral	Satisfecho	Nunca	Rara vez	Nada difícil	Neutral	Siempre	Nada suficiente	Difícil	Poco complic...	Ocasionalmente	Frecuer
17	Muy satisfecho	En desacuerdo	Neutral	Mucho	Muy insatisfe...	Difícil	Poco útil	Neutral	Lenta	Neutral	Frecuentemente	Rara vez	Difícil	Neutral	Ocasionalmente	Muy suficiente	Muy difícil	Muy complicado	Rara vez	Rara ve
18	Muy satisfecho	En desacuerdo	Muy ineficiente	Nada	Insatisfecho	Difícil	Neutral	Muy fáciles	Neutral	Insatisfecho	Nunca	Nunca	Neutral	Bastante tiempo	Frecuentemente	Nada suficiente	Neutral	Muy complicado	Rara vez	Siempr
19	Neutral	Muy de acuerdo	Ineficiente	Mucho	Muy satisfecho	Difícil	Poco útil	Muy difíciles	Rápida	Neutral	Nunca	Nunca	Neutral	Bastante tiempo	Rara vez	Suficiente	Muy difícil	Poco complic...	Ocasionalmente	Siempr
20	Muy satisfecho	En desacuerdo	Eficiente	Bastante	Insatisfecho	Fácil	Neutral	Neutral	Rápida	Satisfecho	Siempre	Ocasionalmente	Muy difícil	Neutral	Siempre	Suficiente	Muy difícil	Muy complicado	Frecuentemente	Siempr
21	Muy insatisfe...	Neutral	Poco	Satisfecho	Difícil	Nada útil	Neutral	Neutral	Neutral	Muy satisfecho	Siempre	Siempre	Muy difícil	Mucho tiempo	Nunca	Suficiente	Poco difícil	Nada complic...	Frecuentemente	Nunca
22	Insatisfecho	Neutral	Muy ineficiente	Poco	Satisfecho	Fácil	Poco útil	Muy difíciles	Lenta	Satisfecho	Frecuentemente	Siempre	Neutral	Poco tiempo	Rara vez	Muy suficiente	Nada difícil	Nada complic...	Siempre	Rara ve
23	Muy insatisfe...	Neutral	Ineficiente	Nada	Neutral	Muy difícil	Poco útil	Muy difíciles	Lenta	Satisfecho	Ocasionalmente	Ocasionalmente	Difícil	Bastante tiempo	Frecuentemente	Poco suficiente	Neutral	Poco complic...	Ocasionalmente	Rara ve
24	Neutral	En desacuerdo	Muy ineficiente	Bastante	Muy insatisfe...	Difícil	Útil	Difíciles	Muy lenta	Neutral	Frecuentemente	Nunca	Nada difícil	Nada	Rara vez	Poco suficiente	Difícil	Nada complic...	Siempre	Frecuer
25	Muy insatisfe...	Muy de acuerdo	Neutral	Nada	Muy satisfecho	Muy difícil	Muy útil	Difíciles	Neutral	Muy insatisfe...	Nunca	Rara vez	Neutral	Neutral	Frecuentemente	Neutral	Nada difícil	Neutral	Rara vez	Rara ve
26	Insatisfecho	En desacuerdo	Muy eficiente	Nada	Muy satisfecho	Muy difícil	Poco útil	Neutral	Muy lenta	Muy insatisfe...	Frecuentemente	Frecuentemente	Neutral	Poco tiempo	Rara vez	Neutral	Muy difícil	Poco complic...	Frecuentemente	Siempr
27	Muy insatisfe...	De acuerdo	Neutral	Bastante	Muy insatisfe...	Muy difícil	Poco útil	Muy fáciles	Muy rápida	Neutral	Ocasionalmente	Ocasionalmente	Nada difícil	Nada	Nunca	Nada suficiente	Nada difícil	Complicado	Rara vez	Rara ve
28	Satisfecho	Muy en desac...	Eficiente	Bastante	Insatisfecho	Muy difícil	Nada útil	Fáciles	Neutral	Muy satisfecho	Nunca	Frecuentemente	Neutral	Mucho tiempo	Rara vez	Neutral	Muy difícil	Muy complicado	Rara vez	Ocasio
29	Muy insatisfe...	Neutral	Muy eficiente	Mucho	Neutral	Fácil	Neutral	Muy difíciles	Muy rápida	Satisfecho	Rara vez	Nunca	Nada difícil	Mucho tiempo	Frecuentemente	Neutral	Difícil	Poco complic...	Siempre	Frecuer
30	Neutral	Muy de acuerdo	Muy ineficiente	Mucho	Muy insatisfe...	Fácil	Poco útil	Neutral	Lenta	Insatisfecho	Nunca	Ocasionalmente	Muy difícil	Mucho tiempo	Ocasionalmente	Muy suficiente	Neutral	Nada complic...	Nunca	Rara ve
31	Neutral	Muy de acuerdo	Ineficiente	Bastante	Muy insatisfe...	Fácil	Útil	Muy fáciles	Muy lenta	Muy insatisfe...	Rara vez	Nunca	Difícil	Bastante tiempo	Frecuentemente	Suficiente	Muy difícil	Nada complic...	Rara vez	Nunca
32	Muy satisfecho	En desacuerdo	Ineficiente	Neutral	Satisfecho	Neutral	Muy útil	Fáciles	Muy rápida	Muy insatisfe...	Ocasionalmente	Frecuentemente	Neutral	Mucho tiempo	Rara vez	Poco suficiente	Poco difícil	Neutral	Frecuentemente	Nunca
33	Satisfecho	Muy de acuerdo	Muy ineficiente	Bastante	Muy insatisfe...	Muy difícil	Muy útil	Muy fáciles	Muy lenta	Muy satisfecho	Siempre	Ocasionalmente	Difícil	Poco tiempo	Frecuentemente	Nada suficiente	Muy difícil	Poco complic...	Siempre	Siempr
34	Muy satisfecho	En desacuerdo	Ineficiente	Bastante	Neutral	Muy difícil	Útil	Difíciles	Neutral	Satisfecho	Frecuentemente	Rara vez	Nada difícil	Neutral	Nunca	Poco suficiente	Muy difícil	Complicado	Nunca	Frecuer
35	Neutral	Muy en desac...	Ineficiente	Neutral	Satisfecho	Muy difícil	Poco útil	Neutral	Lenta	Muy satisfecho	Rara vez	Ocasionalmente	Poco difícil	Bastante tiempo	Nunca	Poco suficiente	Neutral	Nada complic...	Rara vez	Siempr
36	Satisfecho	Muy de acuerdo	Muy ineficiente	Poco	Muy insatisfe...	Muy difícil	Muy útil	Difíciles	Rápida	Insatisfecho	Rara vez	Nunca	Neutral	Bastante tiempo	Frecuentemente	Suficiente	Difícil	Nada complic...	Nunca	Ocasio
37	Insatisfecho	En desacuerdo	Eficiente	Mucho	Satisfecho	Fácil	Muy útil	Fáciles	Muy lenta	Satisfecho	Frecuentemente	Nunca	Poco difícil	Nada	Frecuentemente	Poco suficiente	Neutral	Nada complic...	Nunca	Siempr
38	Muy satisfecho	Muy de acuerdo	Ineficiente	Poco	Satisfecho	Fácil	Poco útil	Muy difíciles	Lenta	Satisfecho	Ocasionalmente	Rara vez	Neutral	Poco tiempo	Frecuentemente	Neutral	Nada difícil	Complicado	Siempre	Rara ve



	Pregunta1	Pregunta2	Pregunta3	Pregunta4	Pregunta5	Pregunta6	Pregunta7	Pregunta8	Pregunta9	Pregunta10	Pregunta11	Pregunta12	Pregunta13	Pregunta14	Pregunta15	Pregunta16	Pregunta17	Pregunta18	Pregunta19	Pregunta20	
151	Neutral	Muy en desac...	Muy ineficiente	Mucho	Neutral	Neutral	Útil	Muy fáciles	Muy rápida	Mucho	Neutral	Frecuentemente	Nada	Ocasionalmente	Suficiente	Muy difícil	Muy complicado	Nunca	Siempre	Ocasionalmente	
152	Muy satisfecho	De acuerdo	Muy eficiente	Poco	Satisfecho	Muy fácil	Muy útil	Muy fáciles	Muy lenta	Insatisfecho	Frecuentemente	Ocasionalmente	Muy difícil	Poco tiempo	Frecuentemente	Suficiente	Neutral	Poco complic...	Rara vez	Siempre	
153	Muy insatisfe...	Muy en desac...	Muy eficiente	Nada	Insatisfecho	Difícil	Muy útil	Fáciles	Neutral	Muy insatisfe...	Siempre	Frecuentemente	Nada difícil	Poco tiempo	Nunca	Poco suficiente	Nada difícil	Nada complic...	Siempre	Ocasionalmente	
154	Muy satisfecho	En desacuerdo	Muy ineficiente	Mucho	Insatisfecho	Muy difícil	Poco útil	Muy difíciles	Muy rápida	Neutral	Siempre	Siempre	Difícil	Neutral	Siempre	Nada suficiente	Neutral	Neutral	Ocasionalmente	Rara vez	
155	Muy insatisfe...	Muy de acuerdo	Ineficiente	Poco	Muy satisfecho	Muy fácil	Nada útil	Muy fáciles	Muy lenta	Insatisfecho	Siempre	Rara vez	Neutral	Neutral	Nunca	Poco suficiente	Muy difícil	Neutral	Siempre	Ocasionalmente	
156	Muy insatisfe...	Muy en desac...	Muy eficiente	Mucho	Muy satisfecho	Muy fácil	Nada útil	Difíciles	Muy rápida	Muy satisfecho	Frecuentemente	Ocasionalmente	Neutral	Nada	Rara vez	Poco suficiente	Difícil	Neutral	Ocasionalmente	Rara vez	
157	Muy insatisfe...	Muy en desac...	Neutral	Poco	Insatisfecho	Neutral	Muy útil	Muy fáciles	Rápida	Insatisfecho	Nunca	Frecuentemente	Nada difícil	Neutral	Nunca	Neutral	Muy difícil	Poco complic...	Ocasionalmente	Rara vez	
158	Neutral	En desacuerdo	Ineficiente	Bastante	Muy satisfecho	Muy difícil	Útil	Muy difíciles	Muy lenta	Muy insatisfe...	Ocasionalmente	Siempre	Difícil	Nada	Siempre	Poco suficiente	Neutral	Muy complicado	Nunca	Nunca	
159	Satisfecho	En desacuerdo	Muy ineficiente	Neutral	Neutral	Muy difícil	Útil	Neutral	Muy rápida	Muy satisfecho	Rara vez	Frecuentemente	Nada difícil	Mucho tiempo	Frecuentemente	Poco suficiente	Neutral	Muy complicado	Nunca	Siempre	
160	Insatisfecho	Neutral	Muy ineficiente	Bastante	Insatisfecho	Fácil	Útil	Neutral	Neutral	Muy satisfecho	Siempre	Rara vez	Muy difícil	Poco tiempo	Nunca	Muy suficiente	Neutral	Muy complicado	Siempre	Ocasionalmente	
161	Muy insatisfe...	Muy en desac...	Eficiente	Bastante	Muy insatisfe...	Difícil	Poco útil	Difíciles	Rápida	Satisfecho	Rara vez	Frecuentemente	Neutral	Poco tiempo	Nunca	Suficiente	Nada difícil	Nada complic...	Siempre	Rara vez	
162	Neutral	De acuerdo	Neutral	Mucho	Insatisfecho	Difícil	Útil	Muy fáciles	Lenta	Satisfecho	Rara vez	Frecuentemente	Difícil	Nada	Ocasionalmente	Poco suficiente	Muy difícil	Muy complicado	Siempre	Nunca	
163	Neutral	De acuerdo	Muy eficiente	Poco	Satisfecho	Difícil	Neutral	Neutral	Muy rápida	Muy satisfecho	Frecuentemente	Ocasionalmente	Muy difícil	Bastante tiempo	Siempre	Suficiente	Nada difícil	Neutral	Ocasionalmente	Nunca	
164	Neutral	Muy en desac...	Eficiente	Mucho	Insatisfecho	Fácil	Muy útil	Fáciles	Muy rápida	Muy satisfecho	Nunca	Rara vez	Neutral	Mucho tiempo	Nunca	Suficiente	Neutral	Muy complicado	Frecuentemente	Rara vez	
165	Neutral	En desacuerdo	Eficiente	Bastante	Muy satisfecho	Fácil	Nada útil	Fáciles	Lenta	Insatisfecho	Frecuentemente	Siempre	Muy difícil	Neutral	Rara vez	Poco suficiente	Poco difícil	Nada complic...	Ocasionalmente	Siempre	
166	Muy insatisfe...	De acuerdo	Eficiente	Nada	Insatisfecho	Fácil	Útil	Difíciles	Neutral	Insatisfecho	Siempre	Rara vez	Neutral	Bastante tiempo	Nunca	Poco suficiente	Neutral	Nada complic...	Ocasionalmente	Frecuentemente	
167	Satisfecho	En desacuerdo	Muy ineficiente	Neutral	Muy satisfecho	Muy difícil	Muy útil	Muy difíciles	Muy lenta	Muy satisfecho	Nunca	Ocasionalmente	Poco difícil	Mucho tiempo	Siempre	Poco suficiente	Neutral	Muy complicado	Ocasionalmente	Nunca	
168	Satisfecho	Muy de acuerdo	Ineficiente	Neutral	Muy insatisfe...	Difícil	Muy útil	Muy fáciles	Neutral	Muy satisfecho	Rara vez	Siempre	Difícil	Nada	Ocasionalmente	Poco suficiente	Muy difícil	Muy complicado	Ocasionalmente	Rara vez	
169	Neutral	En desacuerdo	Muy eficiente	Nada	Muy satisfecho	Difícil	Útil	Fáciles	Muy lenta	Insatisfecho	Ocasionalmente	Frecuentemente	Muy difícil	Nada	Nunca	Nada suficiente	Neutral	Nada complic...	Frecuentemente	Rara vez	
170	Satisfecho	Muy de acuerdo	Muy ineficiente	Bastante	Muy satisfecho	Muy difícil	Útil	Muy fáciles	Muy lenta	Muy insatisfe...	Ocasionalmente	Siempre	Muy difícil	Mucho tiempo	Nunca	Suficiente	Difícil	Muy complicado	Siempre	Nunca	
171	Satisfecho	Muy en desac...	Eficiente	Nada	Muy satisfecho	Neutral	Neutral	Fáciles	Muy rápida	Neutral	Frecuentemente	Frecuentemente	Poco difícil	Mucho tiempo	Siempre	Nada suficiente	Poco difícil	Nada complic...	Frecuentemente	Nunca	
172	Muy satisfecho	Muy en desac...	Muy ineficiente	Poco	Insatisfecho	Neutral	Neutral	Fáciles	Muy lenta	Muy satisfecho	Rara vez	Siempre	Poco difícil	Bastante tiempo	Frecuentemente	Muy suficiente	Difícil	Complicado	Siempre	Rara vez	
173	Neutral	Muy de acuerdo	Muy eficiente	Mucho	Satisfecho	Neutral	Muy útil	Muy difíciles	Muy lenta	Insatisfecho	Siempre	Frecuentemente	Muy difícil	Poco tiempo	Ocasionalmente	Suficiente	Difícil	Neutral	Ocasionalmente	Frecuentemente	
174	Muy satisfecho	De acuerdo	Ineficiente	Poco	Satisfecho	Muy fácil	Poco útil	Fáciles	Lenta	Neutral	Siempre	Rara vez	Nada difícil	Nada	Nunca	Neutral	Difícil	Complicado	Nunca	Siempre	
175	Neutral	Muy de acuerdo	Eficiente	Poco	Muy satisfecho	Muy fácil	Poco útil	Muy difíciles	Muy lenta	Insatisfecho	Rara vez	Siempre	Poco difícil	Nada	Ocasionalmente	Muy suficiente	Poco difícil	Muy complicado	Frecuentemente	Rara vez	
176	Neutral	Muy de acuerdo	Neutral	Nada	Neutral	Neutral	Muy útil	Muy difíciles	Lenta	Muy insatisfe...	Ocasionalmente	Ocasionalmente	Poco difícil	Nada	Nunca	Suficiente	Neutral	Poco complic...	Ocasionalmente	Frecuentemente	
177	Satisfecho	En desacuerdo	Muy eficiente	Mucho	Muy satisfecho	Muy insatisfe...	Fácil	Muy útil	Neutral	Rápida	Muy satisfecho	Siempre	Ocasionalmente	Neutral	Nada	Ocasionalmente	Muy suficiente	Neutral	Complicado	Siempre	Rara vez
178	Muy insatisfe...	En desacuerdo	Eficiente	Neutral	Insatisfecho	Neutral	Nada útil	Difíciles	Lenta	Satisfecho	Nunca	Ocasionalmente	Difícil	Mucho tiempo	Frecuentemente	Nada suficiente	Poco difícil	Neutral	Frecuentemente	Ocasionalmente	
179	Muy insatisfe...	De acuerdo	Ineficiente	Poco	Muy satisfecho	Neutral	Poco útil	Difíciles	Rápida	Muy insatisfe...	Nunca	Rara vez	Poco difícil	Mucho tiempo	Frecuentemente	Nada suficiente	Difícil	Neutral	Frecuentemente	Nunca	
180	Muy insatisfe...	Neutral	Ineficiente	Mucho	Insatisfecho	Neutral	Útil	Difíciles	Lenta	Neutral	Frecuentemente	Siempre	Poco difícil	Neutral	Nunca	Muy suficiente	Neutral	Nada complic...	Rara vez	Nunca	
181	Satisfecho	Neutral	Muy eficiente	Bastante	Insatisfecho	Neutral	Neutral	Muy fáciles	Lenta	Satisfecho	Siempre	Frecuentemente	Difícil	Bastante tiempo	Frecuentemente	Nada suficiente	Nada difícil	Muy complicado	Rara vez	Ocasionalmente	
182	Muy insatisfe...	Muy de acuerdo	Ineficiente	Nada	Insatisfecho	Difícil	Nada útil	Fáciles	Muy lenta	Insatisfecho	Siempre	Nunca	Neutral	Mucho tiempo	Siempre	Nada suficiente	Muy difícil	Muy complicado	Frecuentemente	Frecuentemente	
183	Insatisfecho	Muy de acuerdo	Ineficiente	Mucho	Muy insatisfe...	Neutral	Neutral	Muy fáciles	Lenta	Neutral	Siempre	Rara vez	Neutral	Poco tiempo	Rara vez	Nada suficiente	Muy difícil	Complicado	Rara vez	Frecuentemente	
184	Muy insatisfe...	De acuerdo	Muy ineficiente	Poco	Muy satisfecho	Difícil	Útil	Muy fáciles	Rápida	Satisfecho	Siempre	Siempre	Neutral	Nada	Frecuentemente	Nada suficiente	Difícil	Neutral	Siempre	Siempre	
185	Muy satisfecho	Muy de acuerdo	Neutral	Neutral	Neutral	Difícil	Útil	Difíciles	Lenta	Neutral	Frecuentemente	Ocasionalmente	Neutral	Neutral	Nunca	Neutral	Poco difícil	Complicado	Frecuentemente	Rara vez	
186	Satisfecho	Neutral	Ineficiente	Neutral	Muy insatisfe...	Muy fácil	Muy útil	Neutral	Lenta	Insatisfecho	Siempre	Frecuentemente	Neutral	Nada	Frecuentemente	Muy suficiente	Poco difícil	Poco complic...	Siempre	Ocasionalmente	

Apéndice 5 Otros.

Operacionalización de las variables

Variable Independiente	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición	Tipo de variable
Uso del entorno virtual Blackboard	Funcionalidad de las herramientas del entorno virtual	- Disponibilidad de herramientas adaptadas a las necesidades educativas.	Ordinal (Escala Likert)	Cualitativa
		- Facilidad de navegación en la plataforma.	Ordinal (Escala Likert)	Cualitativa
		- Eficiencia en la interacción entre estudiantes y docentes.	Ordinal (Escala Likert)	Cualitativa
	Accesibilidad y disponibilidad del sistema	- Porcentaje de estudiantes con acceso regular al entorno virtual.	Ordinal (Escala Likert)	Cualitativa
		- Disponibilidad del sistema en horarios requeridos.	Ordinal (Escala Likert)	Cualitativa
		- Compatibilidad de la plataforma con diferentes dispositivos.	Ordinal (Escala Likert)	Cualitativa
	Capacitación y soporte técnico recibido	- Número de estudiantes capacitados en el uso de Blackboard.	Ordinal (Escala Likert)	Cualitativa
		- Frecuencia de asistencia técnica proporcionada a los estudiantes.	Ordinal (Escala Likert)	Cualitativa
		- Percepción de los estudiantes sobre la calidad del soporte técnico.	Ordinal (Escala Likert)	Cualitativa
	Variable Dependiente	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición



	Nivel de satisfacción con las herramientas disponibles	- Grado de satisfacción con las herramientas de comunicación (chats, foros, correo interno).	Ordinal (Escala Likert)	Cualitativa
		- Facilidad de uso de las herramientas de evaluación (exámenes, encuestas, tareas).	Ordinal (Escala Likert)	Cualitativa
		- Calidad de los recursos educativos proporcionados (documentos, videos, enlaces).	Ordinal (Escala Likert)	Cualitativa
Percepción de los estudiantes acerca del uso del entorno virtual Blackboard	Dificultades enfrentadas durante el uso del entorno	- Frecuencia de problemas técnicos en la plataforma (errores, desconexiones).	Ordinal (Escala Likert)	Cualitativa
		- Acceso limitado por problemas de conectividad o dispositivos.	Ordinal (Escala Likert)	Cualitativa
		- Nivel de comprensión y manejo de la plataforma por parte de los estudiantes.	Ordinal (Escala Likert)	Cualitativa
	Influencia en el aprendizaje de los estudiantes	- Mejora en la organización y planificación del estudio gracias al entorno virtual.	Ordinal (Escala Likert)	Cualitativa
		- Impacto en el desarrollo de habilidades tecnológicas por el uso de la plataforma.	Ordinal (Escala Likert)	Cualitativa
		- Percepción de los estudiantes sobre el apoyo al aprendizaje mediante Blackboard.	Ordinal (Escala Likert)	Cualitativa



ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

I. REFERENCIAS

- a. **Experto/Nombres** : Dra. YUDY HUACANI SUCASACA
- b. **Especialidad** : Ciencias Financieras y Contables
- c. **Cargo Actual** : Docente de especialidad
- d. **Grado académico** : Doctor

II. TÍTULO DE TESIS : *PERCEPCIÓN DE LOS ESTUDIANTES ACERCA DEL USO DEL ENTORNO VIRTUAL BLACKBOARD EN SENATI DE LA REGIÓN DE PUNO 2020*

III. AUTOR DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN: Bach. Conrado Leonidas Aquispe Apaza

IV. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

(1 = Deficiente; 2 = Regular; 3 = Buena; 4 = Muy buena; 5 = Excelente)

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE	REGULAR	BUENA	MUY BUENA	EXCELENTE
1. Claridad	Está redactado con leguaje apropiado					
2. Objetividad	Está expresado en capacidades observables					
3. Actualidad	Está adecuado al avance de la ciencia					
4. Organización	Existe una organización lógica de los ítems y las variables					
5. Suficiencia	Valora las dimensiones en cantidad y calidad suficientes					
6. Intencionalidad	Esta adecuada para cumplir los objetivos de la investigación					
7. Consistencia	Está basado en aspectos teóricos y científicos					
8. Coherencia	Entre las dimensiones, indicadores e ítems					
9. Metodología	Responde al propósito de la investigación					
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación					

Coefficiente de valoración porcentual. C = Total/50

V. OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES

VI. RESOLUCIÓN DEL EXPERTO

Aprobado (C>75%=0.75)

Desaprobado (C<75%=0.75)

LUGAR Y FECHA: Juliaca, 10 de noviembre del 2024

Dra. YUDY HUACANI SUCASACA

Dni 40673820



UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR
FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
JUICIO DE EXPERTOS

I. REFERENCIAS

- a. Experto/Nombres : Dr. JESUS MAMANI MAMANI
- b. Especialidad : Ciencias Financieras y Contables
- c. Cargo Actual : Docente de especialidad
- d. Grado académico : Doctor

II. TÍTULO DE TESIS : *PERCEPCIÓN DE LOS ESTUDIANTES ACERCA DEL USO DEL ENTORNO VIRTUAL BLACKBOARD EN SENATI DE LA REGIÓN DE PUNO 2020*

III. AUTOR DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN: Bach. Conrado Leonidas Aquise Apaza

IV. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

(1 = Deficiente; 2 = Regular; 3 = Buena; 4 = Muy buena; 5 = Excelente)

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE	REGULAR	BUENA	MUY BUENA	EXCELENTE
1. Claridad	Está redactado con leguaje apropiado					
2. Objetividad	Está expresado en capacidades observables					
3. Actualidad	Está adecuado al avance de la ciencia					
4. Organización	Existe una organización lógica de los ítems y las variables					
5. Suficiencia	Valora las dimensiones en cantidad y calidad suficientes					
6. Intencionalidad	Esta adecuada para cumplir los objetivos de la investigación					
7. Consistencia	Está basado en aspectos teóricos y científicos					
8. Coherencia	Entre las dimensiones, indicadores e ítems					
9. Metodología	Responde al propósito de la investigación					
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación					

Coefficiente de valoración porcentual. $C = Total/50$

V. OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES

VI. RESOLUCIÓN DEL EXPERTO

Aprobado (C>75%=0.75)

Desaprobado (C<75%=0.75)

LUGAR Y FECHA: Juliaca, 10 de noviembre del 2024


JESUS MAMANI MAMANI
 Dr. Jesus Mamani Mamani
 CONTADOR PÚBLICO COLEGIADO
 DNI 02425043



ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS
TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN
EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital

Fecha de entrega: _____

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: CONRADO LEONIDAS AQUISE APAZA

Dirección: URB. VILLA SAN ROMAN MZ.25 LT.10

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 41399953

Teléfono: 993870306 email: conradito@gmail.com

Nombres y Apellidos: _____

Dirección: _____

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: _____

Teléfono: _____ email: _____

Facultad y/o Escuela de Posgrado: MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

Escuela Profesional o Mención: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR

Título o Grado Académico a optar: MAESTRO EN EDUCACIÓN

Asesor: Dr. SEGUNDO ORTIZ CANSAYA

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación Tesis Trabajo de Suficiencia Profesional Trabajo Académico

Título: PERCEPCIÓN DE LOS ESTUDIANTES ACERCA DEL USO DEL ENTORNO VIRTUAL

BLACKBOARD EN SENATI DE LA REGIÓN DE PUNO 2020

Palabras claves, (3 a 5 términos): BLACKBOARD, CURSOS, ESTUDIANTES.

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1, 2?}

1,2

¹ Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entre otros relacionados.

² Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

- Bachiller
- Titulo
- 2da Especialidad
- Maestría
- Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

- Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
- Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
- No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

- Sí autorizo
- No autorizo



Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción “internacional” o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción “internacional” emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, la opción “internacional” goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral. Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

Internacional

Nacional

Línea de investigación: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - P33

Firma de Autor



huella digital

Fecha