



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
GESTIÓN PÚBLICA**

Estudio de caso sobre el uso de la plataforma digital en una
universidad pública de Lima, 2023

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestro en Gestión Pública**

AUTOR:

Mogrovejo Chacaltana, Miguel Martin (orcid.org/0000-0001-6135-6033)

ASESOR:

Dr. Perez Perez, Miguel Angel (orcid.org/0000-0002-7333-9879)

Mg. Quiñones Castillo, Karlo Ginno (orcid.org/0000-0002-2760-6294)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Reforma y Modernización del Estado

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Desarrollo económico, empleo y emprendimiento

LIMA – PERÚ

2024

DEDICATORIA

A mi amada esposa María Claudia Campos Becerra, por su amor inquebrantable, apoyo incondicional y por ser mi roca durante esta travesía académica. Tu presencia en mi vida ilumina cada paso que doy.

A mi amado hijo Sebastián Matías Mogrovejo Campos, quien me inspira cada día a esforzarme y a superar mis límites. Tú eres mi mayor motivación y orgullo.

AGRADECIMIENTO

En primera instancia, deseo agradecer a mi asesor quien, con sus dotes intelectuales, me capacito y me llevo por medio de todos los periodos de esta tesis para conseguir los resultados ansiados desde que inicie.

También, debo de agradecer a la Escuela de Post Grado Publica por darme todos los medios y herramientas que fueron correctas para llevar el proceso de mi investigación. No se hubiese podido llegar a los resultados de no brindarme todas las facilidades.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN GESTIÓN PÚBLICA

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, PEREZ PEREZ MIGUEL ANGEL, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN GESTIÓN PÚBLICA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, asesor de Tesis titulada: "Estudio de caso sobre el uso de la plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023", cuyo autor es MOGROVEJO CHACALTANA MIGUEL MARTIN, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 12.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 15 de Diciembre del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
PEREZ PEREZ MIGUEL ANGEL DNI: 07636535 ORCID: 0000-0002-7333-9879	Firmado electrónicamente por: MIPEREZPER el 04- 01-2024 09:03:04

Código documento Trilce: TRI - 0697485



DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN GESTIÓN PÚBLICA

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, MOGROVEJO CHACALTANA MIGUEL MARTIN estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de MAESTRÍA EN GESTIÓN PÚBLICA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Estudio de caso sobre el uso de la plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
MOGROVEJO CHACALTANA MIGUEL MARTIN DNI: 45989978 ORCID: 0000-0001-8135-6033	Firmado electrónicamente por: MMMOGROVEJO el 16-12-2023 07:37:15

Código documento Trilce: INV - 1432808



	Pág.
CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS	vii
ÍNDICE DE GRÁFICOS Y FIGURAS	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	3
III. METODOLOGÍA	14
3.1. Tipo y diseño de investigación	14
3.2. Categorías, subcategorías y matriz de categorización	15
3.3. Escenario de estudio	15
3.4. Participantes	16
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	17
3.6. Procedimientos	17
3.7. Rigor científico	18
3.8. Método de análisis de datos	19
3.9. Aspectos éticos	20
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	21
V. CONCLUSIONES	38
VI. RECOMENDACIONES	40
REFERENCIAS	43
ANEXOS	48

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 <i>Cantidad de participantes por curso especializados</i>	16
Tabla 2 <i>Enraizamiento de códigos</i>	21
Tabla 3 <i>Tabla de coeficientes de co-ocurrencia</i>	24

ÍNDICE DE GRÁFICOS Y FIGURAS

	Pág.
Figura 1 <i>Distrito de La Molina (Google Maps)</i>	15
Figura 2 <i>Niveles de enraizamientos de códigos</i>	22
Figura 3 <i>Nube de palabras</i>	23
Figura 4 <i>Coefficientes de co-ocurrencia de códigos</i>	25
Figura 5 <i>Mapa de redes de códigos asociados problemas técnicos con conexión inestables</i>	26
Figura 6 <i>Mapa de redes de códigos asociados ritmos de aprendizaje con compromiso en su proceso de aprendizaje</i>	27
Figura 7 <i>Mapa de redes de códigos asociados mejora en el acceso con acceso y distribución de información</i>	28
Figura 8 <i>Mapa de redes de códigos asociados trabajo colaborativo con organización del trabajo en equipo</i>	29
Figura 9 <i>Mapa de redes de códigos asociados participación activa con mejora en la interacción</i>	30
Figura 10 <i>Mapa de redes de códigos asociados herramientas de comunicación con comunicación sincrónica</i>	31
Figura 11 <i>Red semántica de los coeficientes de concurrencia de la categoría de estudio.</i>	32

RESUMEN

El presente estudio, denominada titulada "Estudio de caso sobre el uso de la plataforma digital en una universidad de postgrado pública de Lima, 2023," se enfoca en evaluar el uso de plataformas digitales en una institución educativa superior. El objetivo general consiste en revelar como es el uso de la plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023. La metodología se basó en un enfoque cualitativo de estudio de caso, implicando a 18 estudiantes a través de entrevistas semiestructuradas. El análisis de datos se llevó a cabo mediante el software Atlas.ti, evidenciando coeficientes de coocurrencia (0.9, 0.83, 0.66, 0.66, 0.57 y 0.55) que conectan categorías como aula virtual, aula virtual, educación virtual, gestión de información hipertextual y multimedia, instrumentación de aplicaciones informáticas, colaboración virtual, recursos de aprendizaje virtual, alcances y limitaciones. Estas interrelaciones resaltan la relevancia y complejidad del uso de la plataforma digital en el entorno académico. Los resultados refuerzan el propósito original del estudio al exponer aspectos significativos sobre la universidad pública y su relación con el empleo de la plataforma virtual en el proceso educativo superior, subrayando la importancia de esta herramienta en el contexto educativo del futuro.

Palabras clave: aulas virtuales, impacto educativo, plataformas digitales, uso tecnológico.

ABSTRACT

The present study, entitled "Case Study on the Use of Digital Platforms in a Public Postgraduate University in Lima, 2023," focuses on evaluating the use of digital platforms in a higher education institution. The general objective is to unveil the use of the digital platform in a public university in Lima, 2023. The methodology relied on a qualitative approach through a case study, involving 18 students through semi-structured interviews. Data analysis was carried out using Atlas.ti software, revealing co-occurrence coefficients (0.9, 0.83, 0.66, 0.66, 0.57, and 0.55) connecting categories such as virtual classroom, virtual education, hypertextual and multimedia information management, instrumentation of computer applications, virtual collaboration, virtual learning resources, scope, and limitations. These interrelationships highlight the relevance and complexity of using the digital platform in the academic environment. The results reinforce the original purpose of the study by exposing significant aspects of the public university and its relationship with the use of the virtual platform in higher education, emphasizing the importance of this tool in the educational context of the future.

Keywords: digital platforms, virtual classrooms, technological use, educational impact.

I. INTRODUCCIÓN

En la era digital del siglo XXI, la tecnología ha transformado de manera significativa la educación, abriendo nuevas puertas para la colaboración, la accesibilidad y la difusión del conocimiento. La integración de la tecnología en la educación ha generado notables avances en los procedimientos de enseñanza y aprendizaje. Numerosas instituciones educativas en nuestra nación han adoptado enfoques digitales, ofreciendo a los estudiantes amplias oportunidades para emplear los medios digitales con fines educativos y de desarrollo innovador.

Las instituciones académicas, en su búsqueda constante de la excelencia educativa, han optado por la adquisición de plataformas digitales como herramientas fundamentales para mejorar los procesos de investigación, aprendizaje y enseñanza.

El empleo de plataformas digitales fue más fuerte debido a la pandemia, en el año 2020, según la UNESCO, aproximadamente mil millones de estudiantes en más de 130 países se vieron impactados por la transición a la enseñanza totalmente digital. A nivel mundial, se registró que 363 millones de alumnos dejaron de asistir a colegios o universidades, incluyendo 57.8 millones de estudiantes universitarios. Este escenario también afectó al Perú, que no fue ajeno a esta transformación educativa., ya que sabemos que no hay mucha atención en el sector educativo y salud por décadas. Sin embargo, las instituciones educativas han hecho todo lo posible para poder implementar sus plataformas digitales y así brindar una buena educación.

Por lo tanto, se considera importante evaluar las transformaciones educativas de una de las principales instituciones académicas de postgrado pública, teniendo en cuenta que en esa institución no existe una investigación al respecto, la razón detrás de la necesidad de llevar a cabo un estudio o investigación. porque la información anterior pone en relevancia la importancia de conocer el enfoque particular en las aulas virtuales, este estudio se centra especialmente en las aulas virtuales donde los estudiantes de llevan sus cursos a distancia, estas aulas virtuales representan un recurso fundamental para el acceso abierto a la producción

académica, permitiendo a los estudiantes llevar sus cursos en cualquier parte del mundo.

En tal sentido, considerando lo expuesto, se procede a formular el Problema general: ¿Cómo es el uso de la plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023? Así también, se plantean los siguientes Problemas específicos: a) ¿Cuál es el uso del aula virtual en la plataforma digital?, b) ¿Cómo es la educación virtual con el uso de plataforma digital?, c) ¿De qué manera se gestiona la información hipertextual y multimedia en el uso de plataforma digital?, d) ¿De qué manera es el uso de aplicaciones informáticas en el uso de plataforma digital?, e) ¿De qué manera es la colaboración entre estudiantes?, f) ¿De qué manera son los recursos de aprendizaje virtual?, g) ¿Cuáles son los alcances? h) ¿Cuáles son las limitaciones? Todas estas preguntas desarrolladas en una universidad pública de Lima, 2023

Por otra parte, el Objetivo general es: revelar como es el uso de la plataforma digital. Los Objetivos específicos fueron: a) Analizar cómo es el uso del aula virtual en la plataforma digital. b) Analizar cómo es la educación virtual con el uso de plataforma digital. c) Analizar cómo se gestiona la información hipertextual y multimedia en el uso de plataforma digital. d) Analizar cómo es el uso de aplicaciones informáticas en el uso de plataforma digital. e) Analizar cómo es la colaboración entre estudiantes en el uso de plataforma. f) Analizar cómo son los recursos de aprendizaje virtual en el uso de plataforma digital. g) Analizar cuáles son los alcances en el uso de plataforma digital. h) Analizar cuáles son las limitaciones en el uso de plataforma digital. Todos estos objetivos desarrollados en una universidad pública de Lima, 2023

Por lo tanto, el análisis de esta situación no solo beneficiará el progreso académico y la eficacia de la institución de postgrado específica, sino que también proporcionará información valiosa para el constante mejoramiento de la gestión educativa en el ámbito digital de la educación superior, tanto en Lima como en otras áreas.

II. MARCO TEÓRICO

Se emplearon distintas fuentes académicas como referencia para este estudio, tomando como referencia los siguientes antecedentes nacionales: Hidalgo, Villalba, Arias (2021). presentó un nuevo enfoque en la educación superior peruana, proponiendo cambios en la enseñanza hacia metodologías más dinámicas centradas en el proceso de aprendizaje del estudiante y apoyadas en herramientas tecnológicas. Su investigación se concentró en la implementación del modelo de Aula Invertida a través de la plataforma virtual Moodle, con el fin de potenciar las competencias investigativas de egresados en Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de Piura. Este estudio, de tipo mixto con enfoque preexperimental, recolectó datos tanto cuantitativos como cualitativos, evaluando las competencias mediante pruebas de conocimientos al inicio y una matriz de evaluación al final del curso. Los resultados evidenciaron mejoras significativas en áreas como la elaboración del marco teórico y la formulación del estudio, lo que sugiere un impacto positivo del modelo de Aula Invertida en el desarrollo de habilidades investigativas de los estudiantes de la asignatura de Investigación Aplicada a las Ciencias de la Comunicación.

De la Cruz (2020). El actual proyecto de investigación se encuadra dentro del ejemplar cualitativo y se centra en explorar las percepciones de los estudiantes de secundaria en Lima, Perú, acerca del aula virtual Chamilo. El enfoque principal de la publicación es comprender el discernimiento que tienen los estudiantes sobre esta plataforma. Para obtener información detallada al respecto, se llevaron a cabo entrevistas individuales con 6 estudiantes del 7mo grado en dicha institución. Asimismo, se presentan distintos conceptos relacionados con la variable de percepción, Los hallazgos provienen de una revisión minuciosa de la literatura, que abarcó tanto aspectos teóricos como empíricos relevantes para esta área de estudio. Esta investigación se respaldó en una variedad de marcos conceptuales y teorías que enriquecieron el análisis de los datos recolectados. En cuanto a la metodología utilizada, se adoptó un enfoque cualitativo, empleando entrevistas individuales como técnica principal. Una vez recopilados los datos, se llevó a cabo un análisis de contenido para interpretar la información obtenida, lo que posteriormente permitió elaborar los resultados y su respectiva interpretación. Los hallazgos obtenidos a partir de esta investigación proporcionan conclusiones y

reflexiones finales sobre los temas tratados. Es importante destacar que una investigación cualitativa, alberga debates y reflexiones críticas que pueden abrir el camino a nuevas investigaciones, surgiendo de las diversas interrogantes planteadas durante el desarrollo del estudio. Como resultados obtenidos menciona que en la categoría 4, los estudiantes mostraron un alto grado de conocimiento y facilidad de uso del aula virtual, con un 90% indicando que saben utilizarla y la encuentran accesible y comprensible. Además, destacaron que su estructura resulta muy convencional y fácil de comprender. En cuanto a la categoría 7, Se pudo observar que las actividades realizadas dentro de Chamilo, como el envío de Tareas de forma digital, se perciben como una importante ventaja para los estudiantes. Destacaron que esta funcionalidad facilita sus tareas, mientras que la comunicación con el docente se percibe como altamente eficaz para resolver dudas en tiempo real. Finalmente, en la categoría 8, los motivos por los cuales recomendarían el uso del aula virtual en otros cursos se enfocaron en la gran utilidad que les brinda. Destacaron aspectos como la comunicación constante con profesores y compañeros, la facilidad para realizar y comprender exámenes, la capacidad de cargar y descargar tareas, y la consideración del aula como un repositorio para almacenar y evidenciar sus actividades. Por último, es crucial destacar que la reflexión sobre la percepción de los estudiantes al utilizar el aula virtual Chamilo no solo proporciona información valiosa sobre su experiencia con la plataforma, sino que también brinda una visión más amplia sobre las dinámicas de aprendizaje en entornos virtuales. Esta reflexión puede dar lugar a futuras investigaciones que exploren aspectos más detallados sobre la interacción entre estudiantes y plataforma, así como la eficacia de las herramientas dentro de Chamilo para el desarrollo académico. Además, la comprensión de las percepciones de los estudiantes es fundamental para adaptar y mejorar continuamente los entornos de aprendizaje virtual, fomentando una educación más efectiva y accesible en la era digital. brindando así un cierre al estudio realizado.

Continuando con los antecedentes nacionales, El análisis realizado por Hernández (2018) se centró en la introducción de la plataforma educativa Schoology en el ámbito de la enseñanza de Historia, dirigida a estudiantes y docentes de tercer grado de secundaria en una institución privada. El propósito primordial de esta investigación fue detallar el proceso de implementación de esta

herramienta educativa. La muestra del estudio involucró a un total de 22 estudiantes de tercer grado "A" y 24 de tercer grado "B", con edades comprendidas entre los 14 y 15 años. Este estudio se llevó a cabo desde un enfoque cualitativo y bajo la modalidad del estudio de casos. La recolección de datos se realizó mediante la observación directa, así como entrevistas individuales y grupales. Los resultados obtenidos revelaron la necesidad de una preparación más exhaustiva por parte de los docentes en lo referente al manejo y conocimiento profundo de la estructura y funcionamiento de la plataforma, así como la compatibilidad de diferentes navegadores, tales como Mozilla, Explorer y Google Chrome. En cuanto al acceso a la tecnología, tanto el personal docente como los estudiantes sólo necesitaban contar con una computadora con conexión a Internet. Además, se identificaron actividades didácticas que los alumnos consideraron útiles para facilitar el proceso de adaptación, incluyendo la realización de tareas, participación en foros y la ejecución de exámenes en línea, entre otras. El estudio también destacó las dificultades encontradas durante la adopción y señaló elementos que podrían ser objeto de futuras investigaciones.

Además de las teorías anteriores, se destaca el conectivismo presentado por Siemens (2018) Este enfoque teórico destaca la notable influencia de la tecnología en el proceso de adquisición de conocimiento en ambientes virtuales. Esta perspectiva pone énfasis en cómo la tecnología impacta positivamente en el proceso de aprendizaje, permitiendo a los estudiantes interactuar con el conocimiento de una manera más dinámica y participativa. Además, enfatiza la importancia de la interacción entre los individuos y los recursos tecnológicos para facilitar un aprendizaje significativo y adaptativo en entornos virtuales, promoviendo así un proceso educativo más flexible y diversificado. al crear una red de conocimiento donde múltiples individuos contribuyen, generando nuevas ideas y conceptos a partir de diversas fuentes, lo que promueve un aprendizaje continuo (Bernal, 2019). Esta teoría, cuyo origen se encuentra en el ámbito constructivista, postula que los individuos adquieren nuevos conocimientos a través de la interacción activa con los entornos virtuales. Propone que el aprendizaje se construye mediante la participación activa del individuo con recursos tecnológicos y entornos digitales, lo que fomenta la creación de nuevos saberes a partir de la exploración y la interacción con múltiples fuentes de información. Esta teoría

destaca la relevancia de la participación activa del estudiante en su propio proceso de aprendizaje, permitiendo una adaptación personalizada y un enriquecimiento del conocimiento a través de la exploración y el intercambio en entornos virtuales, facilitando la construcción de nuevos saberes en colaboración con otros, alineándose con la teoría sociocultural de Vygotsky (Quintana, 2019).

Continuando con la investigación se recurrió a fuentes de información, tomando como referencia los siguientes antecedentes internacionales: El estudio llevado a cabo por Miguel (2020), en el contexto internacional mexicano, Se focalizó en la vivencia de la enseñanza universitaria durante la pandemia de los años 2020 al 2022. Su objetivo principal consistió en identificar las dificultades y ajustes a los que se enfrentó la enseñanza virtual en este nivel educativo. Bajo un enfoque cualitativo, se realizó un análisis mediante dos interrogatorios con más de 18 pero menos de 20 y más de 15 pero menos de 17 ítems respectivamente, administrados a 34 profesores, 76 docentes y 3 personal que laboran con un contrato estable de dos instituciones universitarias en Oaxaca, México, empleando formularios de Google. Los resultados destacaron retos clave de la educación virtual, como la insuficiente comunicación entre profesores y alumnos (25.7122453421%), problemas de conectividad a Internet (21.43133123%) y carencias en la organización de los cursos (14.2921311332%). Estos hallazgos subrayan la necesidad de una mayor adaptación de profes y discentes a las metodologías de enseñanza - aprendizaje requeridas en este modelo educativo. Esta investigación aportó valiosa información para el presente estudio, proporcionando una visión más clara sobre los factores que impactan en la efectividad de la educación virtual comprenden una serie de elementos diversos. Estos elementos pueden variar desde la calidad de la conectividad a Internet, la accesibilidad a dispositivos tecnológicos, hasta la interacción efectiva entre estudiantes y docentes. Además, la capacidad de los programas educativos para adaptarse a las necesidades individuales de los alumnos y la calidad del contenido ofrecido también desempeñan un papel crucial en la determinación del éxito de la educación virtual. Asimismo, la disposición y motivación de los estudiantes para participar activamente en las actividades educativas online, así como la preparación y competencia digital de los docentes, son factores esenciales que influyen en la eficacia de la enseñanza virtual. La interacción colaborativa y la retroalimentación

efectiva entre todos los participantes en el entorno educativo digital son también aspectos relevantes que pueden influir en la calidad y efectividad del proceso educativo en línea.

Rioseco(2019) realizó una investigación en Colombia sobre el uso de plataformas digitales en la evaluación asistida. Este estudio adoptó un enfoque cualitativo y empleó un muestreo no probabilístico intencional para entrevistar a 14 estudiantes. Los resultados obtenidos señalan que el modelo de autoevaluación asistida comparte los principios esenciales de la evaluación auténtica. Esta propuesta se basa en el empleo de plataformas digitales y busca abordar la complejidad inherente al proceso de evaluación. Aunque el modelo sugerido es relativamente fácil de implementar, implica un cambio significativo en el paradigma clásico de la evaluación al alterar la manera en que se valora el aprendizaje y las actividades. En general, los estudiantes manifestaron una percepción positiva hacia la aplicación de este modelo, resaltando la relevancia de las actividades y su impacto en el fomento del aprendizaje, lo que destaca como un aspecto significativo en su experiencia educativa.

Duarte (2019) investigó estrategias y aprendizajes relevantes en entornos virtuales utilizando un enfoque cualitativo-fenomenológico. Emplearon instrumentos de investigación de contenido de entornos virtuales y realizaron entrevistas semiestructuradas a docentes y estudiantes en modalidad a distancia. El estudio señala la existencia de casos donde se promueve el aprendizaje significativo a través de la comunicación sincrónica o asincrónica. Además, destaca que las estrategias de motivación presentan un diseño intuitivo y menciona que los docentes emplean frases o imágenes en los contenidos temáticos como fuente de motivación. La investigación recomienda desarrollar procesos instruccionales previamente planificados que fomenten una comunicación efectiva y el aprendizaje. Asimismo, subraya la importancia de una planificación anticipada en el uso de herramientas digitales.

Pichilingue (2019) Esta investigación se centra en examinar cómo la plataforma virtual puede mejorar el proceso de aprendizaje en la educación secundaria. Se apoya en un enfoque cualitativo y aplicado para profundizar en el

análisis de esta temática con un muestreo intencional que incluye un director, un docente y 23 estudiantes utilizando un método de muestreo no probabilístico. Los datos obtenidos destacan deficiencias en la planificación curricular que comprenden las TIC, Una falta infraestructura adecuada, junto con una disposición limitada por parte de los estudiantes para utilizar medios digitales en sus actividades de aprendizaje, son identificados. Se sugiere adoptar una gestión pedagógica basada en los principios teóricos del aprendizaje significativo utilizando entornos y herramientas digitales. Además, se enfatiza la importancia de respaldar la incorporación de herramientas tecnológicas en la educación con fundamentos sólidos provenientes de teorías educativas.

Delgado-García et al. (2018) exploran el papel de las plataformas sociales como herramientas de mediación virtual en el proceso de aprendizaje. Su investigación adopta un enfoque descriptivo e interpretativo para analizar la utilidad pedagógica de estas plataformas. El estudio manipula una mezcla de métodos cuantitativos y mixtos porque también emplea cualitativos, incluyendo entrevistas y cuestionarios aplicados a una muestra compuesta por 72 profesores y 147 estudiantes. Los hallazgos subrayan la importancia de la capacitación previa y la percepción positiva sobre su uso como material educativo. En última instancia, resalta la insuficiencia de transformaciones en la alineación del docente para mejorar las circunstancias de enseñanza, enfatizando la relevancia de la preparación del educador para un uso más efectivo de las herramientas virtuales en el ámbito pedagógico.

Continuando con investigaciones internacionales, (Huanca, 2018) realizó un análisis en Bolivia centrado en el efecto de las plataformas virtuales en el desarrollo del proceso educativo. El objetivo primordial fue examinar la influencia de estas plataformas en la dinámica de enseñanza y aprendizaje. La metodología abordó un enfoque mixto que combinó datos cuantitativos y cualitativos mediante un boceto descriptivo no experimental de tipo transversal. La cosecha de información se llevó a cabo utilizando un cuestionario con 32 ítems distribuidos en 5 secciones, se aplicaron instrumentos como una ficha de observación con dos criterios de evaluación y una ficha de entrevista compuesta por 6 preguntas. Estos

instrumentos fueron administrados a 162 estudiantes de primer y segundo año de la carrera de Ciencias de la Educación, al director de la escuela y al responsable técnico del área virtual de posgrado de la Universidad Mayor de San Andrés. Los resultados evidenciaron, aunque las plataformas se usan para la gestión de documentos, su uso no incita la motivación estudiantil debido a la falta de actualización y de participación en actividades de comunicación y revisión de recursos audiovisuales. Se resalta la necesidad de capacitación, ya que un alto porcentaje de estudiantes indicó no haber recibido formación sobre las funcionalidades de las plataformas virtuales. Una conclusión relevante señala que el uso actual de las plataformas no promueve el pensamiento crítico, una capacidad valiosa que estas herramientas podrían ofrecer para el aprendizaje. Este estudio de Huanca se utilizó como referencia para desarrollar ítems relacionados con las plataformas virtuales en la presente investigación.

A continuación, se presentan las teorías que guardan relación con las categorías de estudio, basadas en diversos autores que fundamentan la investigación, comenzando por la categoría "Uso de las plataformas digitales" en este estudio se aborda el concepto de plataformas digitales, las cuales se definen como aplicaciones informáticas que integran una variedad de recursos destinados a facilitar la comunicación e interacción entre los usuarios del entorno universitario, ya sea de manera sincrónica o de forma directa como lo es la asincrónica. Estas plataformas, consideradas elementos tecnológicos, juegan un papel principal en la mejora de los procesos de educación virtual (Otero, 2017). Asimismo, según lo indicado por Santoveña (2002) estas herramientas, como las software, se caracterizan por ofrecer una aplicación versátil e intuitiva, lo que atrae a los usuarios por su facilidad de uso para las tareas específicas que se desean llevar a cabo.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) están adquiriendo una relevancia creciente en los procesos educativos al ofrecer recursos variados, tanto textuales como multimediales, y facilitar la interacción entre estudiantes y docentes, el estudio realizado por Suárez (2020) destaca que el aprendizaje mediante plataformas virtuales proporciona acceso a recursos digitales como chats o foros, lo que otorga flexibilidad y prepara al estudiante para desempeñar un rol activo en su proceso de aprendizaje, tanto de forma síncrona como clases en vivo,

chats o video llamadas o revisando materia o grabaciones que es asincrónica. (Rodríguez y Guerrero, 2009).

A pesar de amplias funcionalidades de las plataformas virtuales, Del Prete y Cabero (2019) se subraya la necesidad de una modificación del enfoque académico, dado que numerosos profesores se limitan a usar estas plataformas únicamente para compartir información. Es fundamental que los docentes adquieran nuevas competencias digitales para emplear estas herramientas de manera dinámica y fomentar la participación activa del estudiante.

Los entornos virtuales de aprendizaje se consideran entidades que fomentan la construcción de conocimiento desde la esfera individual hasta la colectiva, mediante la interacción y colaboración entre alumnos y docentes. Estos entornos expanden y facilitan el proceso de aprendizaje. Dentro del enfoque constructivista, los entornos virtuales proporcionan materiales y herramientas que fomentan la autonomía del estudiante en su proceso de amaestramiento. (Araque, 2018). Además, facilitan la participación y la comunicación grupal, lo que contribuye a una mayor participación y sentido de colaboración (Suárez-Guerrero y Muñoz, 2017).

Las plataformas digitales y aulas virtuales son herramientas tecnológicas que han revolucionado la educación y el aprendizaje en la era digital. Estos sistemas proporcionan un entorno digital en el cual discentes y profesores tienen la posibilidad de interactuar, acceder a material educativo y participar en actividades de aprendizaje de manera remota, las plataformas digitales son sistemas tecnológicos diseñados para ofrecer una variedad de servicios y recursos en línea. En el contexto educativo, estas plataformas pueden proporcionar aulas virtuales, contenido de cursos, herramientas de comunicación, evaluaciones y seguimiento del progreso del estudiante. Las herramientas digitales tienen aplicaciones en diversos niveles educativos, abarcando desde la enseñanza primaria hasta la educación superior y la capacitación empresarial.

Las aulas virtuales simulan un aula física, donde los estudiantes pueden participar en actividades de aprendizaje y colaboración. Estas aulas suelen incluir herramientas de comunicación, como chat, videoconferencia y foros, así como

acceso a materiales educativos, como videos, documentos y presentaciones. Las aulas virtuales permiten la interacción entre profesores y estudiantes, así como entre compañeros de clase, a pesar de la distancia geográfica. El aprendizaje en línea se refiere a la modalidad de educación que se realiza totalmente a través de plataformas digitales y aulas virtuales. Los alumnos tienen la posibilidad de entrar a los contenidos y participar en actividades de aprendizaje desde cualquier ubicación que disponga de conexión a Internet. Esta modalidad ofrece flexibilidad en cuanto a horarios de estudio y ubicación, lo que la hace especialmente atractiva para adultos que trabajan o personas con agendas ocupadas.

Las plataformas digitales y aulas virtuales facilitan la interacción y colaboración entre estudiantes y profesores. Esto se logra mediante herramientas de chat, permitiendo la comunicación en tiempo real y el intercambio de información de manera efectiva, videoconferencia y foros de discusión, los participantes pueden comunicarse, plantear preguntas, debatir ideas y colaborar en proyectos. La interacción en línea puede promover un aprendizaje activo y significativo. Estas plataformas también permiten a los profesores gestionar y organizar el contenido del curso. Pueden cargar materiales de lectura, videos, evaluaciones y actividades en línea. La gestión eficiente del contenido facilita el acceso de los estudiantes a los materiales de estudios necesarios para su aprendizaje.

Las plataformas digitales suelen incluir herramientas de evaluación que permiten a los profesores crear y calificar pruebas en línea. También pueden realizar un seguimiento de cómo van los estudiantes y generar informes sobre su desempeño. Esto facilita la retroalimentación y la adaptación de la instrucción a las necesidades individuales de los dicentes.

El empleo de plataformas digitales en el ámbito universitario y las aulas virtuales ha experimentado un notable crecimiento en los últimos tiempos, mostrando un desarrollo considerable en su utilización. Esta tendencia ha sido impulsada por avances tecnológicos que han transformado la forma en que se lleva a cabo la educación superior. El presente marco teórico se enfoca en analizar los

beneficios y desafíos de la implementación de plataformas digitales en el ámbito universitario, destacando su impacto en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Subcategoría 1: Aula virtual, La definición propuesta por Comezaña (2005) establece que las aulas virtuales son "entornos de aprendizaje en la web donde tanto los estudiantes como los instructores interactúan" (p. 60).

Subcategoría 2: Educación virtual, de acuerdo con Loaiza (2002, p.85), la Educación Virtual se refiere al empleo de las nuevas tecnologías con el propósito de crear enfoques educativos distintos destinados al aprendizaje de estudiantes en situaciones especiales, que se ven restringidos por su ubicación en tiempo y espacio geográfica, la calidad de la enseñanza y la disponibilidad de tiempo.

Subcategoría 3: Gestión de información hipertextual y multimedia, Desde la perspectiva de la alfabetización informacional, Área y Guarro (2012) indican que la información digital puede presentarse en múltiples formatos: texto, hipertexto, contenido audiovisual, iconografía, multimedia, y otros. Este cambio ha modificado los comportamientos de consumo informativo, principalmente por la rápida disponibilidad, la ubicuidad, la interactividad y, en ocasiones, la gratuidad de la información.

Subcategoría 4: Instrumentación de aplicaciones informáticas, la definición propuesta por Pressman, R. S. (2014). se refiere al proceso de implementación y uso de programas, software o aplicaciones informáticas específicas para llevar a cabo tareas, resolver problemas o realizar funciones dentro de un entorno determinado. Esto implica el aprovechamiento de las herramientas digitales disponibles para alcanzar objetivos particulares en diversos ámbitos, como la educación, la gestión empresarial, la investigación, entre otros.

Subcategoría 5: Colaboración virtual, según Bell & Kozlowski (2002) La colaboración virtual se refiere a la interacción y trabajo cooperativo entre individuos o grupos que se encuentran geográficamente dispersos y se comunican principalmente a través de herramientas digitales y tecnológicas. Esta colaboración se lleva a cabo de manera remota, permitiendo la conexión, intercambio de

información, coordinación de actividades y logro de objetivos comunes a pesar de la distancia física.

Subcategoría 6: Recursos de aprendizaje virtual, según Salmon, G. (2011), los recursos de aprendizaje virtual comprenden todos los materiales, herramientas y contenidos digitales utilizados para facilitar y mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales. Estos recursos pueden incluir documentos digitales, videos, simulaciones, podcasts, presentaciones interactivas, actividades de aprendizaje en línea, entre otros, diseñados para apoyar la adquisición de conocimientos y habilidades a través de plataformas educativas digitales.

El uso de plataformas digitales en universidades y aulas virtuales ofrece varias ventajas: Acceso y Flexibilidad: Las plataformas digitales permiten el acceso a materiales de aprendizaje en cualquier momento y lugar, lo que facilita la educación a distancia y la flexibilidad en el horario de estudio (Allen & Seaman, 2017). Personalización del Aprendizaje: Estas plataformas pueden adecuarse a las necesidades propias de los estudiantes, ofreciendo contenido personalizado y oportunidades de retroalimentación inmediata (Siemens & Gasevic, 2012).

A pesar de sus ventajas, el uso de plataformas digitales también plantea desafíos en la educación superior. Estos incluyen preocupaciones sobre la calidad de la educación en línea, la brecha digital y la necesidad de capacitar a profesores para adaptarse a estas tecnologías. El uso de plataformas digitales en universidades y aulas virtuales ha transformado la educación superior al proporcionar herramientas poderosas para la enseñanza y el aprendizaje. Si bien presenta beneficios significativos, también plantea desafíos que deben abordarse de manera efectiva para asegurar una experiencia de aprendizaje de primera calidad y equitativa para todos los estudiantes, las plataformas digitales han transformado el panorama de la educación superior, brindando oportunidades de acceso, personalización y colaboración. No obstante, es crucial enfrentar los retos relacionados con su aplicación para asegurar una educación en línea y en aulas virtuales de calidad.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

El tipo de estudio fue aplicada, el estudio se llevó a cabo siguiendo los lineamientos de una investigación de naturaleza aplicada. En este contexto de investigación, el conocimiento desempeña un papel fundamental en el análisis de los efectos derivados de este tipo de estudios.

El enfoque es de tipo cualitativo ya que según Sánchez (2019) indica que este tipo de investigación se basa en el juicio del investigador y se caracteriza por recopilar y analizar datos para así comprender las definiciones, conceptos y opiniones, así como las experiencias vividas.

3.1.2. Diseño de investigación

El diseño utilizado en este caso es no experimental y se llevó a cabo mediante el estudio de casos. Esta metodología se basa en la observación de fenómenos en su entorno natural para su posterior análisis y comprensión. Son sesiones estructuradas, semiestructuradas o no estructuradas entre el investigador y el participante.

Harrity (2013) sostuvo que los estudios de caso son fundamentales en la investigación cualitativa, ya que son altamente apropiados para examinar minuciosamente y desde múltiples perspectivas un caso particular, proyecto o política dentro de su entorno en la vida real. Además, estos estudios permiten combinar varios métodos y se basan en evidencias con el propósito principal de lograr una comprensión exhaustiva de un tema específico, una institución o un sistema en particular. De este modo, contribuyen a generar conocimiento científico o a proporcionar información sobre el progreso de las políticas, el desarrollo profesional, las acciones cívicas y comunitarias, entre otros aspectos relevantes.

3.2. Categorías, subcategorías y matriz de categorización

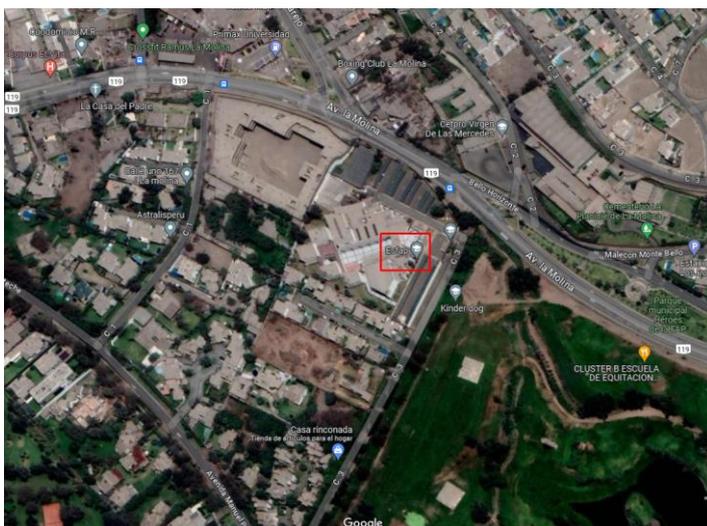
Categoría: uso de plataformas virtuales Según Sánchez (2023) la categorización es un esquema o lista de categorías y propiedades del contenido del objeto de investigación, es muy importante en el análisis de datos cualitativos; son las propiedades que se pueden medir, definir, describir, categorizar y que influyen decididamente en el proceso de investigación. Estas categorías están compuestas por subcategorías de la cuales están formadas por frases textuales o las citas lo que nos diría que es un grupo de conceptos que derivan de una categoría más amplia y general.

Por lo tanto, en esta investigación la categoría que se analizó fue el uso de plataformas virtuales y las subcategorías fueron las aulas virtuales, la educación virtual, la gestión de información hipertextual y multimedia, la instrumentación de aplicaciones informáticas, la colaboración virtual y los recursos de aprendizaje virtual, la matriz de categorización apriorística previamente establecida se encuentra detallada en el Anexo 1.

3.3. Escenario de estudio

El lugar seleccionado para llevar a cabo este estudio será una escuela de post grado pública localizada en el distrito de La Molina, en Lima, Perú.

Figura 1
Distrito de La Molina (Google Maps)



Nota. Captura obtenida de Google Maps, 2023.

3.4. Participantes

Utilizamos los criterios de inclusión los cuales participaron los estudiantes de los cursos especializados los cuales están estudiando en el semestre actual de la universidad pública también consideramos los criterios de exclusión que fueron los estudiantes de cursos doctrinarios, estudiantes que estudian en la modalidad presencial y estudiantes que no estudien cursos especializados. En el proceso de selección para esta investigación, se ha decidido utilizar un enfoque de muestro no probabilístico intencional.

La cual de la presente investigación estará constituida por 18 estudiantes. Además. Sánchez (2019) indica que este tipo de investigación se fundamentó en el juicio del investigador y se caracteriza por recopilar y analizar datos para así comprender las definiciones, conceptos y opiniones, así como las experiencias vividas y lo cual cumplen con los criterios de inclusión y exclusión. Para aquellos alumnos que están estudiando en la modalidad virtual y hayan otorgado su consentimiento informado mediante firma. Los criterios de exclusión serán los alumnos que estén estudiando en forma presencial, en el momento de la entrevista.

Tabla 1

Cantidad de participantes por curso especializados

Cursos	Cantidad
Aviónica AF-2023	14
Sistema Satelital	2
Ingeniería sistemas de armamento	2
Total	18

Nota: Elaboración propia.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En esta investigación, se utilizó un enfoque cualitativo para la recolección de datos según lo indicado por Sánchez et al. (2021). Esta técnica incluye una entrevista a profundidad que facilita la interacción entre dos individuos, así como la utilización de fotografías que han sido planificadas previamente. Además, Se utilizó la entrevista como técnica, empleando como instrumento un guion de preguntas compuesto por no más de 15 preguntas abiertas relacionadas con los códigos para ello se elaboró una matriz luego paso por un proceso de validación por 2 jueces externos y uno interno, se halló la relación con los códigos, que es una técnica cualitativa cuyo objetivo fue la recopilación de los datos del estudio, no se realizó análisis estadísticos porque no fue necesario. Este tipo de entrevista fue semi estructurada así el entrevistado nos dio su punto de vista sobre los puntos de los cuales le preguntamos, al final de la entrevista se usó el juicio del investigador.

En este estudio se realizó una entrevista semi estructurada como técnica de recolección de datos, de los cual se aplicó las preguntas de la entrevista, que estuvo conformada por 15 preguntas relacionadas a los códigos de las subcategorías y de la categoría que es uso de las plataformas virtuales.

3.6. Procedimientos

Para realizar este estudio, se procedió a solicitar una carta de presentación al vicerrector de la universidad donde se está llevando a cabo esta investigación. Posteriormente, se gestionó el permiso correspondiente con el director de la entidad para llevar a cabo el estudio, para que pueda permitirnos realizar las entrevistas a los alumnos con el fin de proceder con nuestra investigación, obteniendo la autorización para poder realizar el trabajo de investigación en sus instalaciones y de forma virtual. Se realizaron entrevistas siguiendo una secuencia que se ajustaba a la disposición de los indicadores establecidos. Cada unidad muestral fue evaluada de manera individual, siguiendo el plan diseñado para alcanzar los objetivos propuestos. Estas entrevistas se realizaron de manera sucesiva, de acuerdo con la programación

establecida. Las entrevistas se realizaron a los alumnos de manera individual informándoles los objetivos del estudio, los beneficios a lo que esto conlleva y los horarios de las entrevistas, por lo tanto, fue muy importante que los alumnos confirmen sus horarios y su interés de participar mediante su consentimiento informado.

3.7. Rigor científico

Sánchez(2019) señalan que la credibilidad representa el aspecto más significativo en términos de rigor científico en investigaciones de enfoque cualitativo. Para asegurarla, es fundamental que el estudio se realice en el contexto mismo de la investigación, aplicando la triangulación de métodos, tiempos, entre otros. Además, resaltan la importancia de la coherencia lógica en la recopilación de datos y la transferibilidad, relacionada con la aplicabilidad potencial de los resultados, así como la dependencia, asegurando la consistencia de la información recolectada para evitar sesgos.

Por su parte, Parra(2013) enfatizan que cualquier investigación debe ser auditada, creíble y transferible. La credibilidad se logra al recopilar datos que conducen a descubrimientos relevantes, manteniendo fidelidad a la realidad de los informantes, incluyendo sus pensamientos y emociones. Asimismo, resaltan la confirmabilidad como criterio a considerar y, al igual que los autores previos, subrayan la importancia de la transferibilidad de los hallazgos.

El rigor científico según Hernández (2010) en la investigación cualitativa es primordial para certificar la calidad y la credibilidad de los hallazgos. Siguiendo estas pautas, los investigadores pueden abordar las preocupaciones sobre la subjetividad y la interpretación en la investigación cualitativa y proporcionar resultados válidos y confiables.

La recopilación de datos en investigación cualitativa a menudo involucra entrevistas, observaciones, grupos focales o análisis de documentos. Es fundamental para el rigor científico que los datos se recolecten de manera sistemática y se registren de manera detallada. En lugar de muestreos

aleatorios, la investigación cualitativa utiliza muestreo intencionado (purposive sampling) para seleccionar participantes o casos que sean relevantes para la investigación. Debes justificar tus decisiones de muestreo y asegurarte de que sean coherentes con tus objetivos.

El análisis de datos cualitativos requiere una atención cuidadosa a los detalles. Utiliza un enfoque sistemático para el análisis, como el análisis temático o el análisis de contenido. Es importante documentar el proceso de análisis y asegurarse de que sea replicable. Para la triangulación utilizó múltiples fuentes de datos y métodos para corroborar tus hallazgos. La triangulación aumenta la confiabilidad de tus resultados al comparar y contrastar diferentes fuentes y perspectivas.

En la investigación cualitativa, siempre fui consciente de la influencia que mis propios sesgos y prejuicios podrían tener en los resultados. Mantuve un registro detallado de todas las etapas del proceso, desde la recolección de datos hasta el análisis. Esto implicó registrar meticulosamente notas de campo, transcripciones y los códigos utilizados en el análisis de los datos.

Para asegurarme de brindar un contexto adecuado en mi informe, expliqué detalladamente cómo se alcanzaron las conclusiones, incluyendo las limitaciones inherentes al estudio. Me esforcé por presentar los hallazgos de manera coherente, siempre respaldados por la evidencia que había recolectado. Es fundamental que los resultados sean lógicos y estén alineados tanto con los datos obtenidos como con la teoría subyacente.

3.8. Método de análisis de datos

Echevarría (2005) nos dice que el estudio de los análisis cualitativos por categorías tiene que desempeñar una serie de pasos y de tareas que el investigador tiene que adaptar y flexibilizar según las cualidades o particularidades de sujeto a ser entrevistado.

En nuestra investigación se aplicó el método descriptivo en que se hizo la codificación y el enraizamiento en la parte inferencial la tabla de concurrencias

y luego las redes para un análisis más completo y robusto. El estudio de caso sobre el uso de la plataforma digital en la educación utilizó el software Atlas.TI para procesar la información recopilada. Se importaron transcripciones de entrevistas y otros documentos relevantes, y se procedió a la codificación de datos mediante la creación de una lista de códigos que reflejaban temas clave. Los datos se organizaron y exploraron, identificando temas y subtemas emergentes, y se realizaron comparaciones entre diferentes casos cuando correspondía. Atlas.TI facilitó analizar coocurrencia de datos a través de diversas fuentes. Con la ayuda de esta herramienta, se generaron informes, y se llegaron a conclusiones que respaldaron las recomendaciones finales para mejorar el uso de la plataforma digital en el entorno educativo.

3.9. Aspectos éticos

En el ámbito de la ética en la investigación científica, Viorato y Reyes (2019) subrayan la imperativa adhesión de los avances científicos a principios éticos robustos. Desde esta óptica, los investigadores tienen un conjunto de responsabilidades que deben observar de manera meticulosa; de lo contrario, podrían involucrarse en omisiones, negligencias o incluso actos fraudulentos. Es crucial que todo el desarrollo del proceso investigativo se base en los valores, la conducta y la integridad de cada investigador, quienes deben llevar a cabo sus investigaciones con consideración, honestidad y exactitud.

Durante esta investigación se resguardó la confidencialidad de las identidades de los participantes entrevistados, observando una conducta responsable y cumpliendo los principios éticos de integridad y responsabilidad. Los datos recopilados se utilizaron exclusivamente con propósitos de estudio.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Resultados descriptivos

En el presente trabajo de investigación, se llevó a cabo un estudio a través de quince entrevistas que se desarrollaron siguiendo un guion de preguntas semiestructuradas. La información recopilada durante estas entrevistas fue analizada utilizando el software ATLAS.ti 9, lo que permitió un procesamiento minucioso y detallado de los datos, obteniendo los siguientes resultados:

Tabla 2

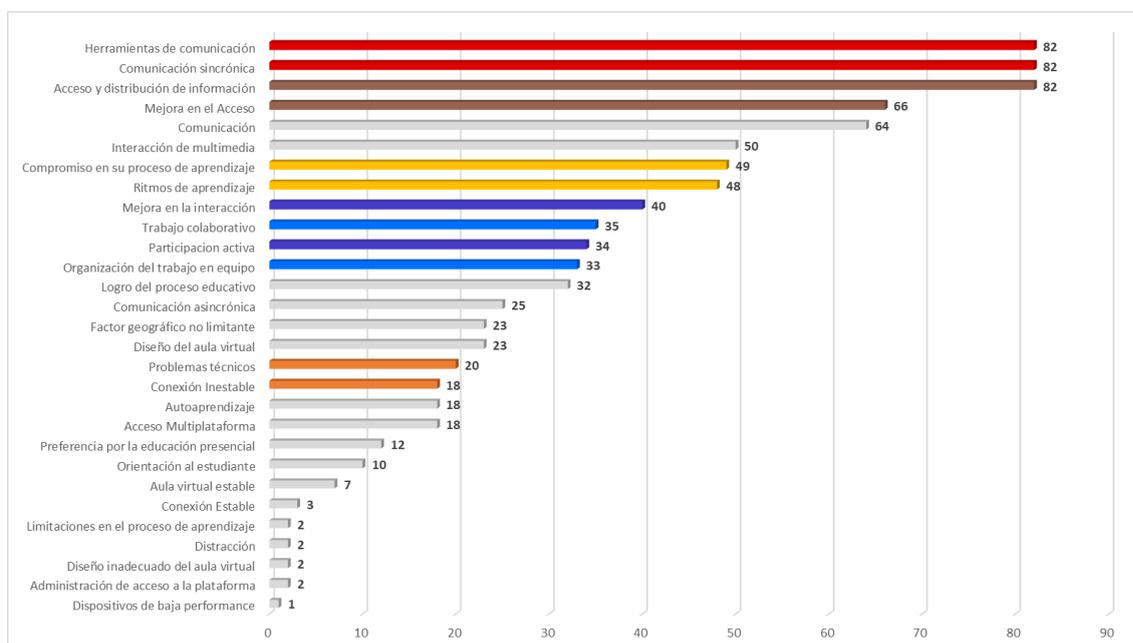
Enraizamiento de códigos

N°	Códigos	Enraizamiento
1	Acceso y distribución de información	82
2	Comunicación sincrónica	82
3	Herramientas de comunicación	82
4	Mejora en el Acceso	66
5	Comunicación	64
6	Interacción de multimedia	50
7	Compromiso en su proceso de aprendizaje	49
8	Ritmos de aprendizaje	48
9	Mejora en la interacción	40
10	Trabajo colaborativo	35
11	Participación activa*	34
12	Organización del trabajo en equipo	33
13	Logro del proceso educativo	32
14	Comunicación asincrónica*	25
15	Diseño del aula virtual	23
16	Factor geográfico no limitante*	23
17	Problemas técnicos	20
18	Acceso Multiplataforma*	18
19	Autoaprendizaje*	18
20	Conexión Inestable*	18
21	Preferencia por la educación presencial*	12
22	Orientación al estudiante	10
23	Aula virtual estable*	7
24	Conexión Estable*	3
25	Administración de acceso a la plataforma*	2
26	Diseño inadecuado del aula virtual*	2
27	Distracción*	2
28	Limitaciones en el proceso de aprendizaje*	2
29	Dispositivos de baja performance*	1

Nota: En la tabla a previa se presentan un conjunto de 29 códigos los cuales 15 códigos son códigos semi estructurados los cuales nos ayudaron a realizar la entrevista semiestructurada y también se visualiza los 14 códigos nuevos que se obtuvieron luego de realizar la entrevista y analizar las respuestas de las entrevistas de la categoría uso de las plataformas digitales. (*) Códigos nuevos.

Figura 2

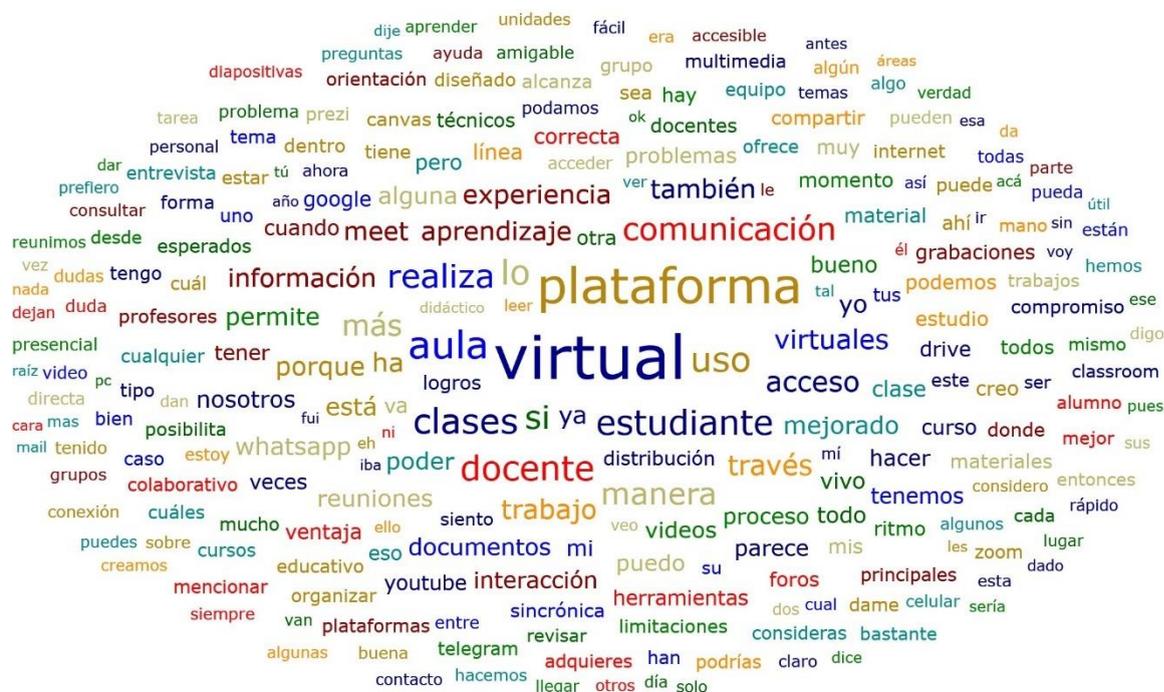
Niveles de enraizamientos de códigos



Nota: En la ilustración se muestra el conjunto de los códigos asociados con la categoría de uso de las plataformas digitales. Estos códigos fueron esenciales para la elaboración de resultados descriptivos, identificando 29 códigos en total. Es importante señalar que las áreas de Herramientas de comunicación, acceso y distribución de información, así como la comunicación sincrónica, presentan un nivel de enraizamiento de 82, indicando un nivel de relevancia más alto en comparación con otros códigos identificados.

Figura 3

Nube de palabras



Nota: La presente nube de palabras resalta los términos más frecuentes y relevantes encontrados en el análisis de datos. Destacan palabras clave como aula, virtual, plataforma, docente, estudiante, clases y comunicación, entre otras. Estos términos fundamentales reflejan la importancia y la presencia recurrente de conceptos relevantes relacionados con el uso de las plataformas digitales y su entorno virtual de aprendizaje, la interacción entre docentes y estudiantes, y la comunicación en el contexto educativo digital.

Resultados inferenciales

Tras el exhaustivo análisis de la información recopilada en el presente estudio de caso del uso de las plataformas digitales, se han obtenido resultados de naturaleza inferencial que se detallan a través de tablas y gráficos que se exponen a continuación. Estos resultados, derivados del procesamiento y evaluación de los datos recolectados, ofrecen una perspectiva más profunda y significativa sobre los aspectos estudiados, proporcionando insights y

conclusiones que contribuyen a la comprensión y el análisis detallado del uso de las plataformas digitales.

Tabla 3

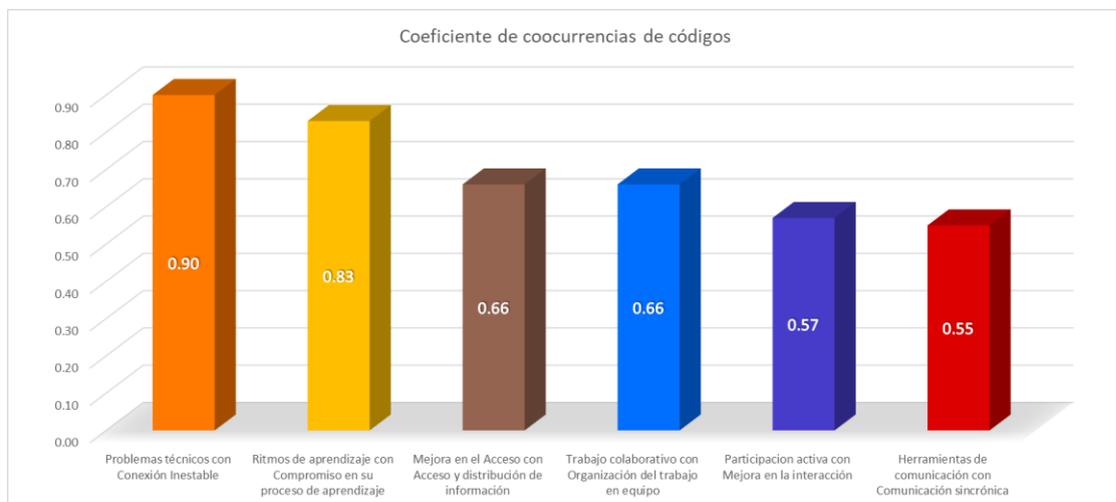
Tabla de coeficientes de co-ocurrencia

Códigos co-ocurrentes	Coeficientes
Problemas técnicos con Conexión Inestable	0.90
Ritmos de aprendizaje con Compromiso en su proceso de aprendizaje	0.83
Mejora en el Acceso con Acceso y distribución de información	0.66
Trabajo colaborativo con Organización del trabajo en equipo	0.66
Participación activa con Mejora en la interacción	0.57
Herramientas de comunicación con Comunicación sincrónica	0.55

Nota: La siguiente tabla presenta el informe de concurrencia de códigos obtenido tras el análisis de datos que se llevó a cabo utilizando el software Atlas Ti9 para procesar la información recopilada. Los códigos aquí reflejados son aquellos que presentan los coeficientes más altos, mostrando las asociaciones más significativas entre 12 pares de códigos con vínculos destacables. Estos resultados han sido clave para comprender las interrelaciones más relevantes identificadas en el análisis.

Figura 4

Coefficientes de co-ocurrencia de códigos

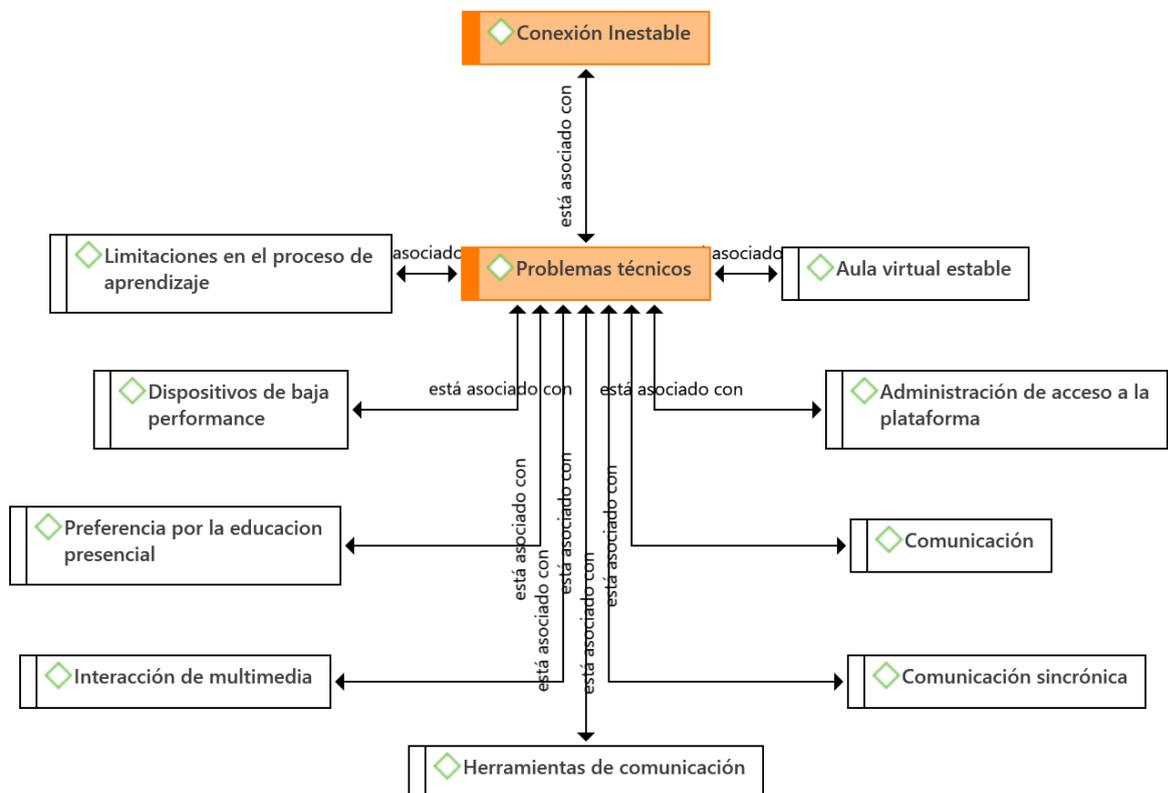


Nota: Se muestra los 6 pares de códigos co-ocurrentes que presentan mayor grado de asociación o densidad entre códigos previos y/o códigos nuevos superando un coeficiente de 0.5 con valores de 0.90, 0.83, 0.66, 0.66, 0.57, 0.55. se observa que el código **problemas técnicos** tiene mayor vinculación con **conexión inestable** con un coeficiente de 0.90 la cual demuestra que para el uso de las plataformas digitales la mayor limitación se encuentra en los problemas técnicos con conexión inestable de internet ya sea por que estudian en provincia o cuentan con un plan de datos limitado. Por otro lado, se tiene a los **ritmos de aprendizaje** con **compromiso en su proceso de aprendizaje** existe una correlación significativa de coeficiente de 0.83, lo que sugiere que un mayor compromiso en el proceso de aprendizaje influye en el ritmo de aprendizaje en los estudiantes para lograr los objetivos del uso de la plataforma digital. Otras relaciones significativas incluyen **mejoras en el acceso** y **acceso y distribución de información** con un coeficiente de 0.66, **trabajo colaborativo** con **organización del trabajo en equipo** con un coeficiente de 0.66, **participación activa** con **mejoras en la interacción** con un coeficiente de 0.57, y **herramientas de comunicación** con **comunicación sincrónica** con un coeficiente de 0.55, mostrando asociaciones respectivas entre estos elementos en el uso de las plataformas digitales.

Los datos analizados mediante el software Atlas Ti9 han facilitado la elaboración de redes semánticas que visualizan las interconexiones entre los códigos que coexisten y poseen los coeficientes más significativos. Estas representaciones gráficas se exhibirán a continuación, utilizando distintos colores para resaltar los diferentes niveles de asociación, ofreciendo así una representación visual detallada de las relaciones identificadas en esta investigación.

Figura 5

Mapa de redes de códigos asociados problemas técnicos con conexión inestables

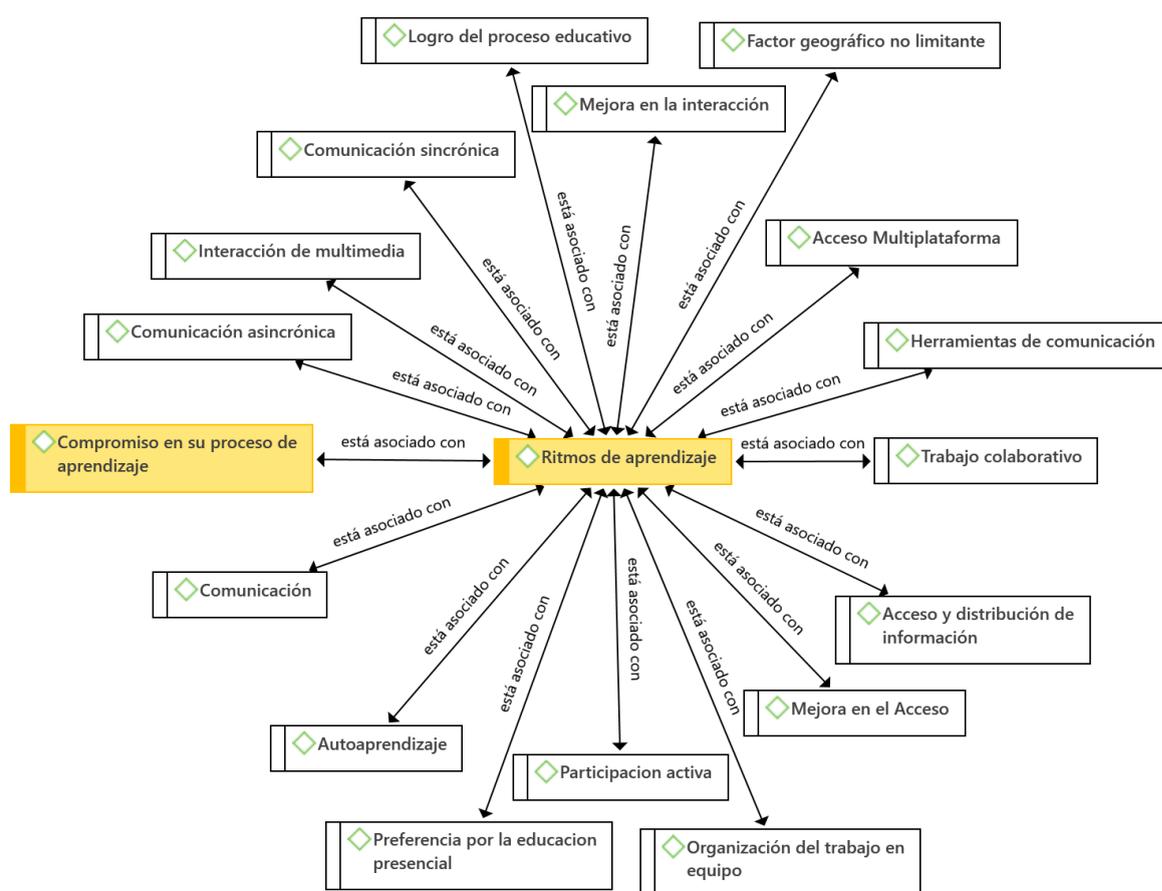


Nota: En la figura se observa que el código **problemas técnicos** tiene mayor asociación con **conexión inestable** con un coeficiente de 0.90 la cual demuestra que para el uso de las plataformas digitales la mayor limitación se encuentra en los problemas técnicos con conexión inestable de internet ya sea

porque los estudiantes se encuentran en provincia y/o cuentan con un plan de datos limitado de internet.

Figura 6

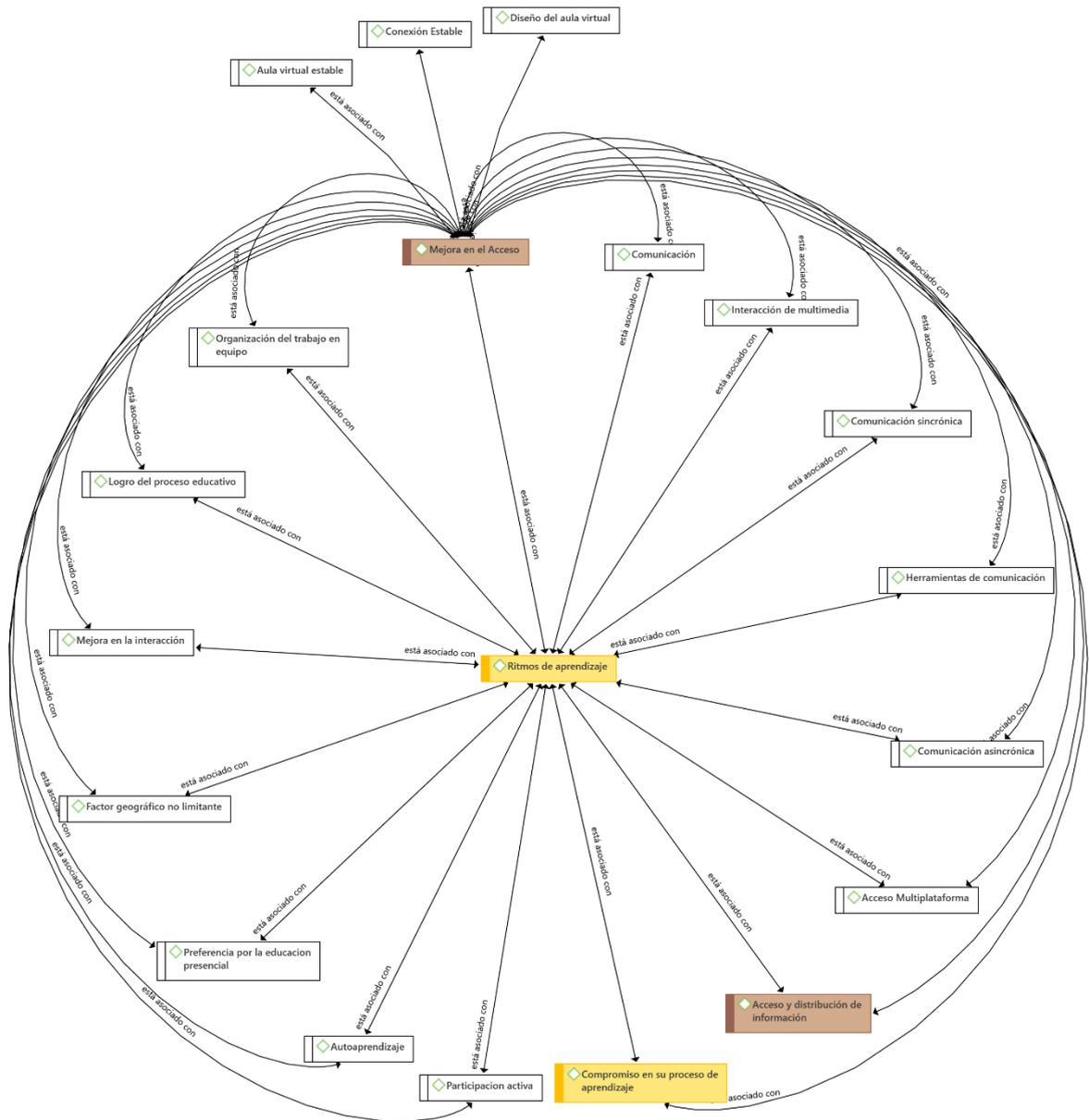
Mapa de redes de códigos asociados ritmos de aprendizaje con compromiso en su proceso de aprendizaje



Nota: En la representación gráfica se puede apreciar a los **ritmos de aprendizaje** cuenta con una mayor asociación con **compromiso en su proceso de aprendizaje** con un coeficiente de 0.83, lo que sugiere que un mayor compromiso en el proceso de aprendizaje de los estudiantes influye significativamente en el ritmo de aprendizaje en los estudiantes. Esto resalta la importancia crucial de la implicación y la dedicación de los estudiantes en su propio aprendizaje para optimizar su efectividad y rendimiento académico.

Figura 7

Mapa de redes de códigos asociados mejora en el acceso con acceso y distribución de información

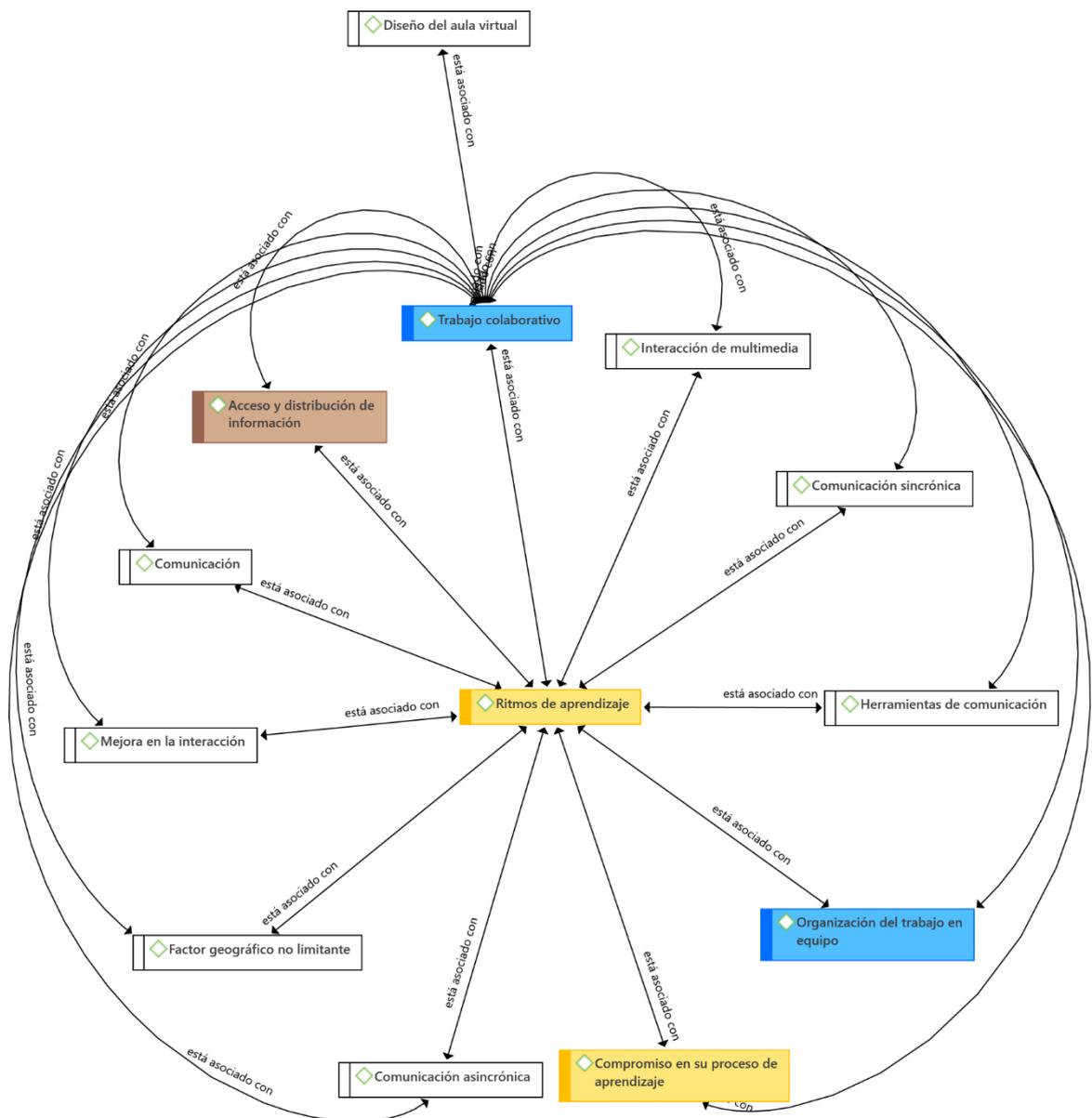


Nota: En la representación gráfica se puede apreciar que existe una correlación significativa entre la **mejora en el acceso** y **acceso y distribución de información**. Esto quiere decir que los estudiantes encuentran en el uso de las plataformas digitales un mayor acceso a la información ya que es por medio de la virtualidad y pueden consultar el material de estudio en el momento que

deseen y desde cualquier dispositivo o plataforma que se encuentren virtualmente y una mejor distribución de la información comparando a la información que pueden obtener en las clases presenciales ya que en la plataforma digital se ordena la información por unidades y áreas.

Figura 8

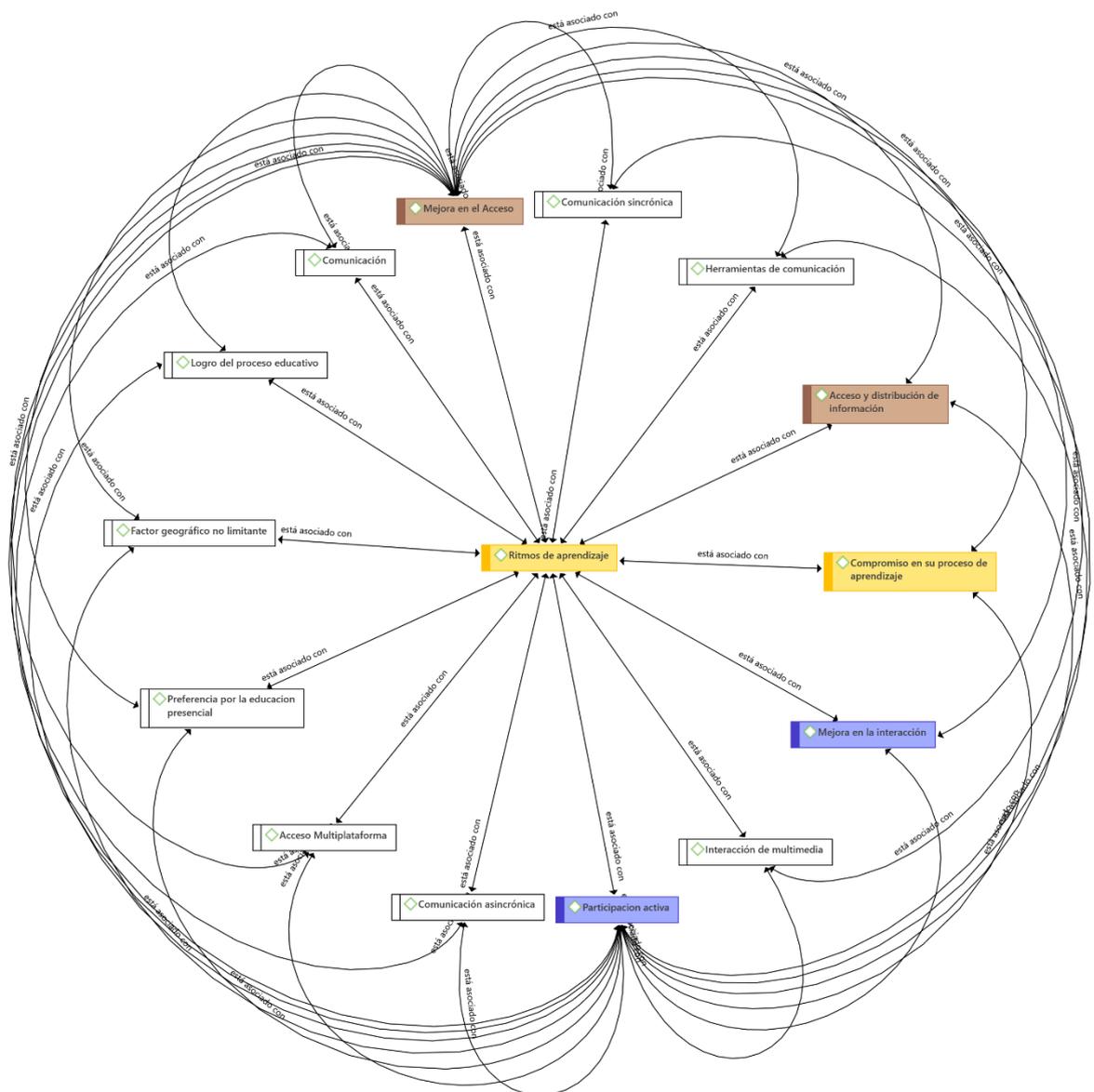
Mapa de redes de códigos asociados trabajo colaborativo con organización del trabajo en equipo



Nota: En la figura, se identifica el vínculo entre **trabajo colaborativo** y la **organización del trabajo en equipo**, Esto implica que cuando se realiza el trabajo en equipo usando la plataforma digital, se tiende a estructurar y organizar mejor las tareas colaborativas ya que se organizan realizando reuniones virtuales teniendo una comunicación sincrónica con sus compañeros de grupo para poder realizar sus trabajos de una forma organizada y efectiva.

Figura 9

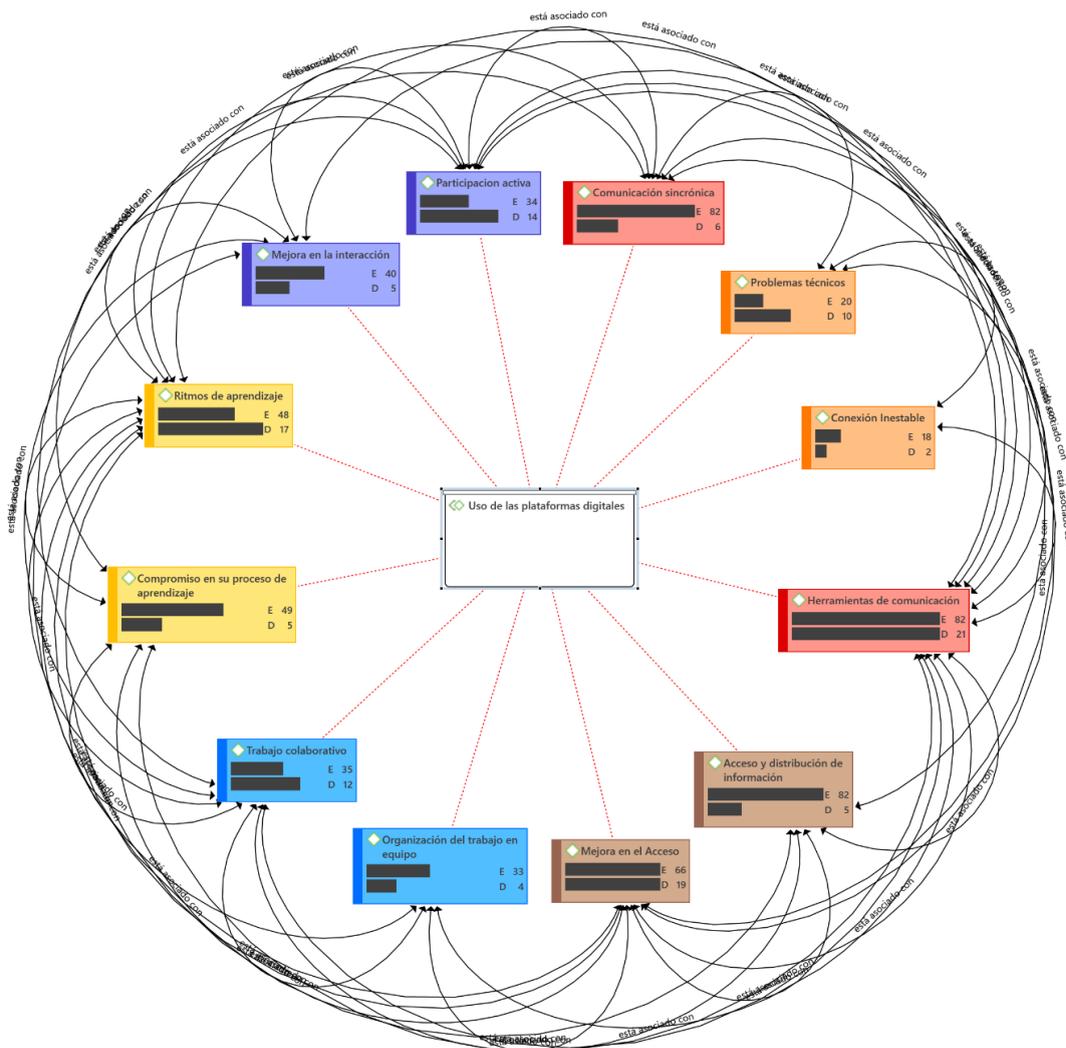
Mapa de redes de códigos asociados participación activa con mejora en la interacción



Nota: En la representación gráfica destaca una relación considerable entre **herramientas de comunicación** y **comunicación sincrónica** esto implica que las diversas herramientas de comunicación proporcionadas por el aula virtual, como los chats, reuniones virtuales y clases en vivo, están directamente relacionadas con la realización de comunicaciones sincrónicas, donde la interacción entre estudiantes y docentes ocurre en tiempo real. La mayoría de los alumnos consideran que estas herramientas y su uso para comunicaciones sincrónicas son adecuadas y efectivas para la interacción educativa, lo que refuerza la eficacia percibida de estas modalidades de comunicación en el entorno virtual de aprendizaje.

Figura 11

Red semántica de los coeficientes de concurrencia de la categoría de estudio.



Nota: La red semántica exhibida en la figura ilustra las asociaciones entre los códigos más relevantes vinculados con la categoría **uso de las plataformas digitales**, como analizados a través del software Atlas Ti9. Este análisis permitió identificar y calcular la densidad de 12 códigos que tienen mayor relación entre sí con relación al grado de densidad el código **herramientas de comunicación** alcanza el mayor valor (21) los otros códigos que presentan alta densidad son **mejora en el acceso** (19), **ritmo de aprendizaje** (17), **participación activa** (14), **trabajo colaborativo** (12), **problemas técnicos** (10), y con los menor grado de densidad son **comunicación sincrónica** (6), **mejora en la interacción**, **compromiso en el proceso de aprendizaje**, **acceso y distribución de la información** estos 3 códigos con una densidad de 5, **organización de trabajo en equipo** (4), y por ultimo **conexión inestables** (2). Así mismo. en el contexto de utilización de las plataformas digitales en el entorno educativo. Los resultados de estas asociaciones se presentan gráficamente para proporcionar una representación visual que detalla la densidad y la interconexión entre estos códigos clave en relación con el uso de las plataformas digitales.

La alta asociación entre los códigos **problemas técnicos** y **conexión inestable** (coeficiente: 0.90) enfatiza que las limitaciones principales del uso de plataformas digitales radican en las dificultades técnicas y la inestabilidad de la conexión a internet, especialmente para estudiantes ubicados en zonas remotas o con acceso limitado a datos. Por otro lado, la correlación significativa entre **ritmos de aprendizaje** y **compromiso en su proceso de aprendizaje** (coeficiente: 0.83) destaca que el compromiso de los estudiantes influye considerablemente en su ritmo de aprendizaje, enfatizando la importancia de su implicación activa para optimizar su rendimiento académico. Además, la asociación entre **mejora en el acceso** y **acceso y distribución de información** indica que la plataforma digital proporciona un acceso ampliado a la información, permitiendo a los estudiantes consultar materiales de estudio desde cualquier dispositivo, en cualquier momento. Por otro lado, la conexión entre **trabajo colaborativo** y **organización del trabajo en equipo** indica que la plataforma virtual estructura y organiza eficientemente las tareas grupales, facilitando reuniones virtuales y una comunicación sincrónica para una colaboración más

efectiva. Asimismo, la vinculación entre **participación activa y mejora en la interacción** con el docente sugiere que los estudiantes se involucran proactivamente en el entorno virtual, mejorando la calidad de su interacción con los docentes. Por último, la correlación entre **herramientas de comunicación y comunicación sincrónica** evidencia que las herramientas de comunicación facilitan interacciones en tiempo real entre estudiantes y profesores, siendo consideradas efectivas para la interacción educativa en el ámbito virtual.

Discusión

Los resultados de nuestra investigación concuerdan con el estudio de Miguel (2020) al destacar los desafíos principales de la educación virtual, especialmente la problemática del acceso a Internet. Estos resultados coinciden con los hallazgos inferenciales obtenidos en el presente estudio, entre los problemas técnicos identificados y la conexión inestable (coeficiente de 0.90), indicando que las dificultades más significativas para el uso efectivo de las plataformas digitales se centran en la inestabilidad de la conexión a Internet. Este hallazgo sugiere que los problemas técnicos, particularmente relacionados con la conectividad inestable, pueden estar vinculados a la ubicación geográfica de los estudiantes, posiblemente en áreas rurales con acceso limitado a una infraestructura de conexión confiable o debido a la disponibilidad de planes de datos limitados, lo que afecta la experiencia de los estudiantes al interactuar con las plataformas educativas en línea.

El estudio realizado por Rioseco (2019) mostró que el modelo de autoevaluación asistida se alinea con los principios fundamentales de la evaluación auténtica. Los estudiantes manifestaron una percepción positiva hacia este modelo, resaltando la relevancia de las actividades propuestas y cómo estas contribuyen al ritmo de aprendizaje. Estos resultados coinciden con los descubrimientos inferenciales llegados de la presente investigación. El análisis de las subcategorías reveló una relación significativa entre los ritmos de aprendizaje y el compromiso en el proceso de aprendizaje, evidenciada por un coeficiente de correlación de 0.83. Esto sugiere que un mayor compromiso por parte de los estudiantes en su proceso de aprendizaje influye positivamente en

el ritmo de adquisición de conocimientos a través del uso efectivo de la plataforma digital.

El estudio llevado a cabo por De la Cruz (2020) proporciona una visión profunda de las percepciones de los estudiantes de secundaria en relación con el uso del aula virtual. Los resultados resaltan un alto nivel de conocimiento y facilidad en el manejo de la plataforma, lo que sugiere que los estudiantes encuentran la interfaz de accesible y comprensible. La percepción general destaca la estructura convencional del aula virtual como un aspecto positivo, facilitando así su uso y comprensión. Además, se destaca la utilidad de las actividades realizadas dentro de la plataforma, especialmente en lo que respecta al envío de documentos, lo que evidencia su percepción como una herramienta valiosa para realizar tareas de manera efectiva y para mantener una comunicación eficaz con los docentes para resolver dudas en tiempo real. Estos resultados se alinean con la observación de la correlación significativa entre la mejora en el acceso y distribución de información que se obtuvo en la presente tesis. La utilización de plataformas digitales, como el aula virtual, brinda a los estudiantes un mayor acceso a la información en comparación con las clases presenciales, permitiéndoles consultar material de estudio en cualquier momento y desde diferentes dispositivos. Además, la organización de la información por unidades y áreas dentro de la plataforma contribuye a una mejor distribución y comprensión de la información disponible.

Estos hallazgos revelan que el uso de plataformas virtuales no solo facilita la accesibilidad y distribución de información, sino que también se refleja en la percepción positiva de los estudiantes, quienes valoran su utilidad, facilidad de uso y eficacia para llevar a cabo actividades educativas. Esta correlación entre la percepción favorable de la plataforma y la mejora en el acceso y distribución de información enfatiza la importancia de las herramientas digitales en el entorno educativo actual, ofreciendo oportunidades significativas para el aprendizaje autónomo y efectivo de los estudiantes.

El estudio llevado a cabo por De la Cruz (2020) se enfocó en comprender las percepciones de los estudiantes de secundaria sobre el aula virtual,

empleando entrevistas individuales como técnica de recolección de datos. Los resultados obtenidos revelaron que los estudiantes mostraron un alto grado de familiaridad y facilidad de uso con la plataforma, indicando que el 90% de ellos la encontraron accesible y comprensible. Esto está en línea con las teorías actuales sobre la adopción de tecnologías educativas, donde la facilidad de uso y la accesibilidad son factores críticos para su aceptación y adopción. Además, el estudio resaltó la importancia de las actividades realizadas dentro de Chamilo, especialmente el envío de documentos (tareas virtuales), que los estudiantes consideraron como una gran ventaja para facilitar sus actividades académicas. Esta percepción coincide con el enfoque de diversos investigadores que destacan la utilidad de las plataformas virtuales para la gestión de tareas y la comunicación fluida entre estudiantes y docentes (Duarte-Herrera et al., 2020). Asimismo, la interacción activa de los estudiantes en el entorno virtual emergió como un hallazgo significativo y una mejora evidente en la interacción con el docente. Estos hallazgos se asemejan con los resultados obtenidos, que subraya cómo la participación activa y las herramientas interactivas promueven una comunicación más efectiva entre estudiantes y profesores, enriqueciendo la calidad de la educación y mejorando la comprensión de los temas por parte de los estudiantes (Duarte-Herrera et al., 2020). Estos resultados respaldan las teorías actuales sobre la adopción de tecnologías educativas y la importancia de la interacción activa en entornos virtuales, demostrando la relevancia y efectividad del aula virtual en la mejora de la experiencia educativa y la comunicación entre docentes y estudiantes.

Los hallazgos de este estudio respaldan y complementan las conclusiones de Duarte-Herrera (2019), quienes enfatizaron la importancia de las estrategias de comunicación sincrónica y asincrónica en los ambientes virtuales para promover aprendizajes significativos. En congruencia con este marco teórico, los resultados obtenidos muestran una relación notoria entre las herramientas de comunicación y la interacción sincrónica. La evidente relación entre las herramientas de comunicación disponibles en el aula virtual y la comunicación sincrónica sugiere que las diversas herramientas, como los chats, las reuniones virtuales y las clases en tiempo real, desempeñan un papel fundamental en la

facilitación de interacciones en tiempo real entre docentes y estudiantes. Es relevante destacar que la mayoría de los alumnos participantes consideraron que estas herramientas eran apropiadas y efectivas para las interacciones educativas, fortaleciendo así la eficacia percibida de estas modalidades de comunicación en el entorno virtual de aprendizaje. Estos resultados refuerzan la importancia de implementar y fomentar el uso de herramientas de comunicación sincrónica en entornos educativos virtuales. Además, subrayan la necesidad de una planificación previa y un diseño instruccional adecuado para maximizar el potencial de estas herramientas en la facilitación de interacciones significativas entre estudiantes y docentes en tiempo real.

V. CONCLUSIONES

Primera conclusión: En correspondencia con el objetivo general establecido, se verifica su cumplimiento al obtener coeficientes de co-ocurrencia de 0.90, 0.83, 0.66, 0.66, 0.57 y 0.55, los cuales están asociados con las siete subcategorías previamente definidas: aula virtual, educación virtual, gestión de información hipertextual y multimedia, instrumentación de aplicaciones informáticas, colaboración virtual, recursos de aprendizaje virtual, alcances y limitaciones. Estos hallazgos corroboran lo anticipado para la mayoría de las subcategorías, validando así la indagación realizada sobre la categoría primordial de estudio: uso de las plataformas digitales. Este análisis respalda el objetivo principal de revelar cómo se emplea la plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023, al identificar y confirmar los patrones de interrelación entre los aspectos clave de dicha utilización.

Segunda conclusión: en relación con el primer objetivo específico, se concluye que se cumplió, evidenciando como es el uso del aula virtual y que la experiencia de los usuarios fue generalmente positiva, destacándose la percepción de un aula virtual amigable e intuitiva. Los usuarios valoraron las diferentes herramientas de comunicación (con un coeficiente de 0.55) que ofrece la plataforma, lo que sugiere una experiencia favorable en su utilización.

Tercera conclusión: en relación con el segundo objetivo específico, se concluye que se cumplió, la educación virtual se mostró significativa en el uso de la plataforma digital, evidenciando mejoras del compromiso en el proceso de aprendizaje (con un coeficiente de 0.83) por parte de los estudiantes y el acceso a contenidos educativos de calidad, proporcionando así un entorno educativo enriquecedor.

Cuarta conclusión: en relación con el tercer objetivo específico, se concluye que se cumplió, La gestión de información hipertextual y elementos multimedia en la plataforma demostraron ser eficientes, llevando a cabo una comunicación sincrónica (con un coeficiente de 0.55) eficiente entre estudiantes y docentes a través de las clases virtuales en vivo permitieron un acceso ágil y una comprensión clara de los contenidos presentados.

Quinta conclusión: en relación con el cuarto objetivo específico, se concluye que se cumplió, el uso de aplicaciones informáticas promovió el acceso y distribución de información (con un coeficiente de 0.55) también cabe destacar que la interacción y colaboración entre estudiantes, facilitó el trabajo en equipo y propició una comunicación más efectiva entre estudiantes y docentes.

Sexta conclusión: en relación con al sexto objetivo específico, se infiere que se logró alcanzar el objetivo específico planteado, se identificaron mecanismos eficaces para promover la colaboración entre estudiantes en la plataforma digital mejorando el ritmo de aprendizaje (con un coeficiente de 0.83), como herramientas de trabajo en equipo y entornos colaborativos que incentivaron la interacción entre pares obteniendo una excelente organización del trabajo en equipo (con un coeficiente de 0.66).

Séptima conclusión: en relación con al séptimo objetivo específico, se concluye que este no se ha cumplido, porque no se encontraron en los coeficientes que respondan a la subcategoría.

Octava conclusión: en relación con el octavo objetivo específico referido a analizar cuáles son los alcances en el uso de plataforma digital, se concluye que se cumplió, se identificaron los alcances significativos en el uso de la plataforma digital, mejorando el acceso al material de estudio (con un coeficiente de 0.66) y mejorando la interacción con el docente (con un coeficiente de 0.57) generando una participación activa de los estudiantes y resolviendo a todas sus preguntas.

Novena conclusión: en relación con el noveno, el objetivo específico relacionado con la identificación y análisis de las limitaciones se encuentra cumplido en el uso de plataforma digital, se identificaron limitaciones con los problemas técnicos tales como conexiones inestables de internet con un coeficiente de relación de 0.90.

VI. RECOMENDACIONES

Primera recomendación: Según la primera inferencia o hallazgo a fin de mantenerse actualizados con las dinámicas cambiantes del entorno educativo digital, se recomienda continuar investigando y analizando en profundidad los patrones emergentes y las tendencias evolutivas en el uso de plataformas digitales en el ámbito universitario. Esto permitirá capturar cambios significativos y adaptar estrategias en función de las necesidades y preferencias en constante evolución de los estudiantes y profesores. Asimismo, se enfatiza la importancia de seguir recopilando datos para entender mejor la dinámica de interacción en estas plataformas y cómo estas influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Segunda recomendación: De acuerdo con la segunda conclusión se recomienda aprovechar la retroalimentación positiva de los usuarios sobre la experiencia con la plataforma digital para diseñar programas de formación continua. Estos programas deben estar orientados a garantizar que los usuarios, tanto estudiantes como docentes, estén al tanto y aprovechen todas las funcionalidades y herramientas disponibles en la plataforma. Asimismo, se sugiere establecer sesiones periódicas de retroalimentación para identificar áreas de mejora y recibir comentarios que contribuyan a la evolución constante de la plataforma, manteniéndola alineada con las necesidades y expectativas de los usuarios.

Tercera recomendación: De acuerdo con la tercera conclusión se recomienda fortalecer estrategias de compromiso en el proceso de aprendizaje dado el impacto positivo de la educación virtual en el compromiso de los estudiantes, se sugiere la implementación de estrategias adicionales para fomentar la participación activa y continua de los alumnos en el entorno virtual. Esto podría incluir la creación de actividades interactivas, uso de recursos multimedia innovadores, y el diseño de experiencias educativas más dinámicas. Además, promover espacios de retroalimentación y evaluación continua que motiven y reconozcan el esfuerzo y la dedicación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Cuarta recomendación: Basándose en la cuarta conclusión, se propone la implementación de estrategias continuas de Comunicación Sincrónica Eficiente: Considerando la eficacia demostrada de la comunicación sincrónica para facilitar el acceso ágil y la comprensión clara de los contenidos presentados, se sugiere

mejorar y mantener estas estrategias. Se puede promover la capacitación continua de docentes y estudiantes para utilizar eficazmente herramientas de comunicación sincrónica, fomentando la interacción fluida y provechosa en las clases virtuales en vivo. Además, se podría explorar la posibilidad de ampliar las opciones de interacción sincrónica para adaptarse a diversos estilos de aprendizaje y necesidades individuales de los estudiantes.

Quinta recomendación: Basándose en la quinta conclusión se recomienda ampliar la oferta de herramientas de colaboración y comunicación dado el impacto positivo del uso de aplicaciones informáticas para mejorar la interacción y la colaboración entre estudiantes, se sugiere expandir la gama de herramientas disponibles. La universidad puede explorar la integración de nuevas aplicaciones o plataformas que faciliten la comunicación, el trabajo en equipo y la colaboración en proyectos. Asimismo, se puede fomentar la capacitación y orientación sobre estas herramientas para estudiantes y docentes, promoviendo así su uso efectivo y aprovechamiento máximo.

Sexta recomendación: En consonancia con la sexta conclusión, se sugiere fomentar la creación de espacios virtuales para la colaboración estudiantil dado el impacto positivo de los entornos colaborativos y herramientas de trabajo en equipo en la mejora del ritmo de aprendizaje, se recomienda la creación y promoción de espacios virtuales dedicados a la colaboración estudiantil. Estos espacios podrían ser foros, salas de reuniones virtuales o áreas de trabajo colaborativo específicamente designadas dentro de la plataforma digital. Estos entornos ayudarían a fomentar la interacción entre estudiantes, facilitando la discusión de ideas, el intercambio de conocimientos y la ejecución de proyectos grupales, fortaleciendo así la colaboración entre pares.

Séptima recomendación: Basándose en la séptima conclusión se recomienda a pesar de la carencia de hallazgos significativos en relación con los recursos de aprendizaje virtual, se sugiere fomentar la adaptación de recursos virtuales a las necesidades del estudiantado dado que se ha percibido una ligera preferencia por la educación presencial, es fundamental mejorar y adaptar los recursos de aprendizaje virtual a las necesidades específicas de los estudiantes. Se recomienda realizar un análisis más profundo para identificar las áreas en las que los recursos

digitales podrían ser más efectivos y atractivos. Esto podría incluir el desarrollo de materiales interactivos, tutoriales multimedia o la incorporación de estrategias de aprendizaje innovadoras para motivar y comprometer a los estudiantes en el entorno virtual.

Octava recomendación: Basándose en la octava conclusión se recomienda fortalecimiento de la interacción continua y accesibilidad reforzada considerando los alcances significativos identificados en el uso de la plataforma digital, se recomienda reforzar y consolidar aún más la interacción y accesibilidad para mejorar la experiencia del estudiante. Para ello, se pueden implementar estrategias que fomenten una mayor interacción entre docentes y alumnos, como la creación de foros de discusión, la programación regular de sesiones de preguntas y respuestas en tiempo real o la oferta de horarios específicos para consultas. Además, se sugiere la continuación de esfuerzos para garantizar un acceso óptimo y equitativo al material de estudio, promoviendo una distribución efectiva de recursos educativos variados y actualizados, asegurando así un entorno enriquecedor para el aprendizaje virtual.

Novena recomendación: De acuerdo con la novena conclusión se recomienda mejora y optimización de la infraestructura tecnológica dada la identificación de limitaciones relacionadas con problemas técnicos, especialmente con conexiones inestables de internet, se recomienda una inversión en la infraestructura tecnológica de los docentes y de los estudiantes. Esta inversión puede estar dirigida a mejorar la conectividad a internet en áreas específicas o proporcionar recursos adicionales para asegurar una conexión estable y confiable. Se sugiere considerar la implementación de medidas como la ampliación de ancho de banda o el acceso a redes más sólidas, así como la actualización o mejora de equipos tecnológicos para garantizar una experiencia más fluida y eficiente en el uso de la plataforma digital. Además, la capacitación periódica o el soporte técnico para solucionar problemas relacionados con la conectividad también serían beneficiosos para los docentes y alumnos.

REFERENCIAS

- Area Moreira, Manuel y Guarro, Amador. (2012). La alfabetización informacional y digital: fundamentos pedagógicos para la enseñanza y el aprendizaje competente. *Revista Española de Documentación Científica*, pp. 46-74. <https://doi.org/10.3989/redc.2012.mono.977>
- Araque, I., Montilla, L., Meleán, R., y Arrieta, X. (2018). *Entornos virtuales para el aprendizaje: Una mirada desde la teoría de los campos conceptuales*. *Góndola, Enseñanza y Aprendizaje de las Ciencias: Góndola*, Ens Aprend Cienc, 13(1 (Jan-Jun)), 86-100.
- Eileen, B. G. (2019). *El conectivismo y su aplicación a través de herramientas web 2.0: configuración de una red de Aprendizaje para la producción de artículos científicos* [Maestría en Educación en Tecnología inédita]. Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Bell, B. S., & Kozlowski, S. W. J. (2002). A typology of virtual teams: Implications for effective leadership. *Group & Organization Management*, 27(1), 14-49.
- Crespo, M. (2021). *Uso del aula virtual y aprendizaje autónomo en estudiantes de ingeniería de una universidad pública, Lima 2020*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/58336>
- Chong y Marcillo (2020) *Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje Innovative pedagogical strategies in virtual learning environments Estratégias pedagógicas inovadoras em ambientes virtuais de aprendizagem*. <file:///G:/Users/DialnetEstrategiasPedagogicasInnovadorasEnEntornosVirtual-7539680.pdf>.
- Comezaña, o. Y garcia, f. (2005). *Plataformas para educacion basada en web: Herramientas, procesos de evaluacion y seguridad. Informe tecnico*, Universidad del salamanca. p. 66.
- Covarrubias Hernández, L. (2021) *Educación a distancia: transformación de los aprendizajes*. Universidad Pedagógica Nacional (UPN), Colombia. Telos, vol. 23, núm. 1, pp. 150-160, Universidad Privada Dr. Rafael Beloso Chacín.

- Del Prete, A., y Cabero, J. (2019). *The learning management system: Variables that determine its use*. *Apertura*, 11(2), 138-153. <https://doi.org/10.32870/Ap.v11n2.1521>
- De la Cruz Barboza, B. (2020). *percepciones sobre el aula virtual chamilo en estudiantes de secundaria de una institución educativa en lima, Perú*.
- Delgado-García, M., García-Prieto, F. J., & Gómez-Hurtado, I. (2018). *Moodle y Facebook como herramientas virtuales didácticas de mediación de aprendizajes: opinión de profesores y alumnos universitarios*. *Revista Complutense de Educación*, 29(3), 87–827. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.5209/RCED.53968>
- Figuroa Avila, R. (2023). *Uso de las plataformas digitales en la educación virtual de los estudiantes de una universidad privada de Lima - 2022* [Tesis de maestría, Universidad de Lima].
- Gálvez, A. S. (2020). *La enseñanza virtual en los estudiantes de cursos generales de la Universidad Católica Sedes Sapientiae 2020*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/54611>
- Google Maps. (s.f.). <https://maps.app.goo.gl/veJZhuycBUp79P76A>. <https://maps.app.goo.gl/veJZhuycBUp79P76A>
- Harrity, S. (Marzo de 2013). *Education's perfect storm: a case study of the transformation of Worcester Technical High School*. Obtenido de Digital Repository Service: <https://repository.library.northeastern.edu/files/neu:1209>
- Hernández Silva, L. D. C. (2018). *Adopción de la red educativa schoology en la materia de historia de los grupos de tercer grado de secundaria de una escuela privada*. UNIVERSIDAD TECVIRTUAL.
- Hernández, E. & Navarro, M.J. (2017). *Percepciones de los estudiantes sobre el uso del ordenador personal y otros recursos en el aula universitaria*. *Revista de Medios y Educación*, (50), 123-135.
- Hidalgo Benites, L. E., Villalba-Condori, K. O., Arias-Chávez, D., Mario, B.-E., & Sandra, C. (2021). *Classroom flipped in a virtual platform for the development of competences. Case study: applied research course*.
- Huanca, G. L. (2018). *Uso de las plataformas virtuales y su relación con el proceso educativo en estudiantes de primer y segundo año de la carrera de Ciencias*

- de la Educación de la Universidad Mayor de San Andrés en la gestión 2018.*
<http://repositorio.umsa.bo/xmlui/handle/123456789/23620>
- Johnson, A. (2018). *Open access institutional repositories: A review. College & Research Libraries*, 79(4), 446-461.
- Koepsell D, Ruiz de Chávez M. *Ética de la investigación, integridad científica. Conbioética*, 2017: 1-180 [Consultado el 19 de marzo del 2018]. Disponible en: <https://bit.ly/2rbi5Qe>
- Loaiza, R. Facilitación y Capacitación Virtual en América Latina, *Revista Quaderns Digitals* N°. 28. Colombia, 2002, pp. 85, 154.
- Miguel, J. A. (2020). *La educación superior en tiempos de pandemia: Una visión desde dentro del proceso formativo. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 50(Especial), 13-40.
<https://doi.org/10.48102/rlee.2020.50.ESPECIAL.95>
- Marcela Duarte Herrera. (s.f.). *Estrategias posicionales y aprendizajes significativos en el aula virtual.*
<https://www.redalyc.org/journal/440/44058158038/>. <https://www.redalyc.org/journal/440/44058158038/>
- Otero, A. D. (2017). *Plataformas Virtuales de Aprendizaje en la Educación Superior.*
<https://is.uv.mx/index.php/IS/article/view/2545/4455>
- Ortega, J. (2017). *Cómo se genera una investigación científica que luego sea motivo de publicación. Journal of the Selva Andina Research Society*, 8(2), 155–156.
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2072-92942017000200008&lng=es&nrm=iso&tlng=es.
- Parra Domínguez, M. L., & Briceño Rodríguez, I. I. (2013). *Aspectos éticos en la investigación cualitativa. Revista De Enfermería Neurológica*, 12(3), 118–121. <https://doi.org/10.51422/ren.v12i3.167>
- Pérez, L. (2020). *Uso de plataformas digitales en la gestión de tesis de grado: Estudio de caso en una universidad pública en Lima, Perú.* *Revista de Investigación Educativa*, 38(2), 265-283.
- Portella, R. Y. (2021). *Herramientas virtuales y el aprendizaje en ciencia y tecnología en estudiantes de cuarto de Secundaria*, IE No 069-SJL-2020.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/61058>

- Piaget, J. (1972). *Psicología y pedagogía: La enseñanza escolar*. Ediciones Morata.
- Pando, V. (2018). *Tendencias didácticas de la educación virtual: Un enfoque interpretativo*. *Propósitos y Representaciones*, 6(1), 463- 505. <https://dx.doi.org/10.20511/pyr2018.v6n1.167>
- Pichilingue, J. V. U. (2019). *Plataforma virtual para favorecer el proceso de aprendizaje del Microsoft Excel en los estudiantes de educación secundaria*. <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/USIL/9405>
- Pibaque Tigua, D. (2021). *Entornos virtuales y la influencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes de una Unidad Educativa de Ecuador, 2020*. Tesis de maestría. Universidad César Vallejo, Piura. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/58150>.
- Pressman, R. S. (2014). *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. McGraw-Hill Education.
- Quintana, J. J. (2019). *Relación entre las competencias digitales docentes y la integración de las tecnologías de la información y comunicación en la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera*. Pontificia Universidad Católica del Perú. <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/14394>
- Rodríguez, D. R., y Guerrero, J. C. S. (2009). *Factores que infuyen en el proceso de construcción de ambientes virtuales de aprendizaje*. *Revista Ideales*, 3(3), Article 3. <http://revistas.ut.edu.co/index.php/Ideales/article/view/967>
- Sánchez Flores, Fabio Anselmo. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: consensos y disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 13(1), 102-122. <https://dx.doi.org/10.19083/ridu.2019.644>
- Sánchez, J., Fernández, M. y Diaz, J.C. (2021). *Técnicas e instrumentos de recolección de información: análisis y procesamiento realizado por el investigador cualitativo*. *Revista Científica UISRAEL*, 8(1), [107-121](https://doi.org/10.35290/rcui.v8n1.2021.400). <https://doi.org/10.35290/rcui.v8n1.2021.400>
- Sánchez, F. (Enero de 2019). Fundamentos Epistémicos de la Investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos. *Revista digital de investigación en docencia universitaria*, págs. 102-122.

- Salmon, G. (2011). *E-moderating: The key to teaching and learning online*. Routledge.
- Serna, R. y Alvites-Huamaní, C. (2021). *Plataformas Educativas: Herramientas digitales de mediación de aprendizajes en educación*. *Hamut'ay*, 8 (3), pág. 66-74, <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v8i3.2347>
- Siemens, G. (2018). *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*. /paper/Connectivism%3A-A-Learning-Theory-for-the-Digital-Age-Siemens/f87c61b964e32786e06c969fd24f5a7d9426f3b4
- Suárez, A., Ramos, L. F., Escobar, A. F., y Fernández, K. (2020). *La enseñanza de la morfofisiología a estudiantes de enfermería en aulas virtuales*. 17.
- Suárez-Guerrero, C., y Muñoz Moreno, J. L. (2017). *El trabajo en red y la cooperación como elementos para la mejora escolar*. *Propósitos y Representaciones*, 5(1), 349-402. <https://doi.org/10.20511/pyr2017.v5n1.150>
- Strauss, A., & Corbin, J. (1990). *Basics of qualitative research: Grounded theory procedures and techniques*. Sage Publications.
- Rioseco, Marcelo H., & Philominraj, Andrew. (2019). *Estudio Cualitativo en torno a la Aplicación del Modelo de Autoevaluación Asistida Basado en el uso de Plataformas Digitales, en un Curso de Pedagogía*. *Información tecnológica*, 30(3), 47-58. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642019000300047>
- Viorato Romero, N. S., & Reyes García, V. (2019). La ética en la investigación cualitativa. *Revista CuidArte*, 8(16). <https://doi.org/10.22201/fesi.23958979e.2019.8.16.70389>
- Vargas, L., y Villalobos Torres, G. (2018). El uso de plataformas virtuales y su impacto en el proceso de aprendizaje en las asignaturas de las carreras de Criminología y Ciencias Policiales, de la Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica. *Revista Electrónica Educare*, 22(1), 17.

ANEXOS

Anexo N°1: Matriz de categorización apriorística

Categoría	Subcategoría	Códigos	Guion de preguntas de la entrevista semiestructurada
Uso de las plataformas digitales	Aula virtual	Diseño del aula virtual	En tu experiencia como estudiante, ¿cómo está diseñado el aula virtual?
		Herramientas de comunicación	¿Cuáles son las herramientas de comunicación que ofrece el aula virtual?
	Educación virtual	Orientación al estudiante	¿Cómo se realiza la orientación al estudiante en la plataforma virtual?
		Compromiso en su proceso de aprendizaje	¿Cómo se realiza el compromiso en el proceso de aprendizaje del estudiante? Ejemplo: compartir videos, grabaciones, foros.
	Gestión de información hipertextual y multimedia	Comunicación sincrónica	¿Cómo realiza la comunicación sincrónica? Ejemplo: clases virtuales en vivo, reuniones con el docente. / ¿Te parece correcta?
		Trabajo colaborativo	¿Cómo se realiza el trabajo colaborativo en el aula virtual? Ejemplo: reuniones por Zoom, documentos en línea.
	Instrumentación de aplicaciones informáticas	Interacción de multimedia	¿De qué manera realiza interacción de multimedia en la plataforma virtual? Como en el caso de YouTube, Google Drive, Canvas, Prezi, WhatsApp o Telegram.
		Acceso y distribución de información	¿Cuál es el acceso y la distribución de información dentro de la plataforma virtual?
		Comunicación	¿Qué tipo de comunicación adquieres al hacer uso de la plataforma virtual?
	Colaboración virtual	Ritmos de aprendizaje	¿De qué manera el uso de la plataforma permite o posibilita el ritmo de aprendizaje? / Dame un ejemplo.
		Organización del trabajo en equipo	En tu experiencia como estudiante, ¿de qué manera el uso de la plataforma te permite organizar el trabajo en equipo?
	Recursos de aprendizaje virtual	Logro del proceso educativo	¿En tu experiencia como estudiante, el proceso educativo virtual alcanza los logros esperados? / ¿Por qué?
	Alcances	Mejora en el Acceso	¿Cómo ha mejorado tu acceso a materiales de estudio a través del aula virtual?
		Mejora en la interacción	¿Cómo ha mejorado la interacción con tus profesores a través del aula virtual? / ¿Me podrías mencionar alguna otra ventaja en el uso del aula virtual?
	Limitaciones	Problemas técnicos	¿Consideras que los problemas técnicos son una de las principales limitaciones en el uso de las plataformas virtuales? / ¿Por qué?

Anexo 2. Instrumento de recolección de datos

Guion de preguntas de la entrevista semiestructurada

1. En tu experiencia como estudiante, ¿cómo está diseñado el aula virtual?
2. ¿Cuáles son las herramientas de comunicación que ofrece el aula virtual?
3. ¿Cómo se realiza la orientación al estudiante en la plataforma virtual?
4. ¿Cómo se realiza el compromiso en el proceso de aprendizaje del estudiante? Ejemplo: compartir videos, grabaciones, foros.
5. ¿Cómo realiza la comunicación sincrónica? Ejemplo: clases virtuales en vivo, reuniones con el docente. / ¿Te parece correcta?
6. ¿Cómo se realiza el trabajo colaborativo en el aula virtual? Ejemplo: reuniones por Zoom, documentos en línea.
7. ¿De qué manera realiza interacción de multimedia en la plataforma virtual? Como en el caso de YouTube, Google Drive, Canvas, Prezi, WhatsApp o Telegram.
8. ¿Cuál es el acceso y la distribución de información dentro de la plataforma virtual?
9. ¿Qué tipo de comunicación adquieres al hacer uso de la plataforma virtual?
10. ¿De qué manera el uso de la plataforma permite o posibilita el ritmo de aprendizaje? / Dame un ejemplo.
11. En tu experiencia como estudiante, ¿de qué manera el uso de la plataforma te permite organizar el trabajo en equipo?
12. ¿En tu experiencia como estudiante, el proceso educativo virtual alcanza los logros esperados? / ¿Por qué?
13. ¿Cómo ha mejorado tu acceso a materiales de estudio a través del aula virtual?
14. ¿Cómo ha mejorado la interacción con tus profesores a través del aula virtual? / ¿Me podrías mencionar alguna otra ventaja en el uso del aula virtual?
15. ¿Consideras que los problemas técnicos son una de las principales limitaciones en el uso de las plataformas virtuales? / ¿Por qué?

Anexo 3. Consentimiento Informado (*)

Título de la investigación: “Estudio de caso sobre el uso de la plataforma digital en una universidad Pública de Lima, 2023”. Investigador es: Ing. Mogrovejo Chacaltana Miguel Martín.

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada “Estudio de caso sobre el uso de la plataforma digital en una universidad Pública de Lima, 2023”, cuyo objetivo es analizar el uso de plataformas digitales de una institución pública, Lima 2023. Esta investigación es desarrollada por estudiantes de posgrado del programa académico de Maestría en Gestión Pública, de la Universidad César Vallejo del campus San Juan de Lurigancho - Lima, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución, Escuela Superior de Guerra Aérea.

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: “Estudio de caso sobre el uso de la plataforma digital en una universidad Pública de Lima, 2023”.
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 20 minutos y se realizará en el ambiente de la sede central de la institución o de forma virtual. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) (es) Miguel Martín Mogrovejo Chacaltana, email: mmmogrovejo@ucvvirtual.edu.pe y Docente asesor Dr. Miguel Ángel Pérez Pérez, email: miperezper@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombres y apellidos.....

Fecha y hora.....

Firma

Para garantizar la veracidad del origen de la información: en el caso que el consentimiento sea presencial, el encuestado y el investigador debe proporcionar: Nombre y firma. En el caso que sea cuestionario virtual, se debe solicitar el correo desde el cual se envía las respuestas a través de un formulario Google

Anexo 4. Validación de por juicio de expertos

Anexo 2 Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Guion de preguntas de la entrevista semiestructurada", en marco de la tesis "Estudio de caso sobre el uso de la plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al que hacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Jacquelin Asto Sincz	
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clinica ()	Social ()
	Educativa ()	Organizacional (X)
Áreas de experiencia profesional:	Académica	
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años (X)	Más de 5 años ()
	Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Guion de preguntas de la entrevista semi estructurada
Autor:	Ing. Miguel Martín Mogrovejo Chacaltana
Procedencia:	Maestría en Gestión Pública
Administración:	Entrevista



Tiempo de aplicación:	20 minutos
Ámbito de aplicación:	Alumnos de una Institución Educativa Pública de Lima
Significación:	El objetivo es realizar un estudio de caso sobre el uso de la plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023

Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)

Categoría	Subcategoría	Definición
Uso de las plataformas digitales	Aula virtual	Un entorno en línea diseñado para la impartición de clases, interacción entre estudiantes y profesores, y acceso a recursos educativos.
	Educación virtual	Un enfoque pedagógico que utiliza tecnologías de la información y comunicación (TIC) para ofrecer aprendizaje a distancia, a menudo a través de plataformas en línea.
	Gestión de información hipertextual y multimedia	La organización y presentación de datos e información de manera interactiva, utilizando enlaces hipertextuales y elementos multimedia.
	Instrumentación de aplicaciones informáticas	El uso de software y herramientas informáticas para apoyar la enseñanza y el aprendizaje en entornos virtuales
	Colaboración virtual	La interacción y el trabajo conjunto entre estudiantes, profesores y otros participantes en un entorno en línea para lograr objetivos educativos.
	Recursos de aprendizaje virtual	Materiales y contenidos educativos disponibles en línea, como documentos, videos, simulaciones y ejercicios, utilizados para el aprendizaje en entornos virtuales.
	Alcances	Aspectos relevantes o positivos que resaltan en el proceso materia de investigación.



	Limitaciones	Aspectos negativos que afectan el proceso materia de investigación.
--	--------------	---------------------------------------------------------------------

4. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el guion de preguntas semiestructurado, elaborado por Ing. Mogrovejo Chacaltana Miguel Martín, en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Subcategorías del instrumento:

- Tercera subcategoría: **Gestión de información hipertextual y multimedia**
- Objetivos de la subcategoría: Analizar cómo se organiza y presenta la información a través de hipervínculos y elementos multimedia en el uso de plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023

Códigos	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Comunicación sincrónica	¿Cómo realiza la comunicación sincrónica? Ejemplo: clases virtuales en vivo, reuniones con el docente. / ¿Te parece correcta?	3	3	3	—
Trabajo colaborativo	¿Cómo se realiza el trabajo colaborativo en el aula virtual? Ejemplo: reuniones por Zoom, documentos en línea.	3	3	3	—

Subcategorías del instrumento:

- Cuarta subcategoría: **Instrumentación de aplicaciones informáticas**
- Objetivos de la subcategoría: Analizar el uso de aplicaciones informáticas para la interacción y colaboración en el uso de plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023

Códigos	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Interacción de multimedia	¿De qué manera realiza interacción de multimedia en la plataforma virtual? Como en el caso de YouTube, Google Drive, Canvas, Prezi, WhatsApp o Telegram.	4	4	4	—



Subcategorías del instrumento:

- Primera subcategoría: **Aula virtual**
- Objetivos de la subcategoría: Evaluar la efectividad y la experiencia de los usuarios al interactuar con el uso de plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023

Códigos	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Diseño del aula virtual	En tu experiencia como estudiante, ¿cómo está diseñado el aula virtual?	3	3	3	-
Herramientas de comunicación	¿Cuáles son las herramientas de comunicación que ofrece el aula virtual?	3	3	3	-

Subcategorías del instrumento:

- Segunda subcategoría: **Educación virtual**
- Objetivos de la subcategoría: Analizar la contribución de la educación virtual en el uso de plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023.

Códigos	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Orientación al estudiante	¿Cómo se realiza la orientación al estudiante en la plataforma virtual?	4	4	3	-
Compromiso en su proceso de aprendizaje	¿Cómo se realiza el compromiso en el proceso de aprendizaje del estudiante? Ejemplo: compartir videos, grabaciones, foros.	4	4	4	-



Acceso y distribución de información	¿Cuál es el acceso y la distribución de información dentro de la plataforma virtual?	3	3	3	—
Comunicación	¿Qué tipo de comunicación adquieres al hacer uso de la plataforma virtual?	3	3	3	—

Subcategorías del instrumento:

- Quinta subcategoría: **Colaboración virtual.**
- Objetivos de la subcategoría: Analizar cómo se promueve y facilita la colaboración entre estudiantes en el uso de plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023

Códigos	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Ritmos de aprendizaje	¿De qué manera el uso de la plataforma permite o posibilita el ritmo de aprendizaje? / Dame un ejemplo.	3	4	3	—
Organización del trabajo en equipo	En tu experiencia como estudiante, ¿de qué manera el uso de la plataforma te permite organizar el trabajo en equipo?	4	4	4	—

Subcategorías del instrumento:

- Sexta subcategoría: **Recursos de aprendizaje virtual**
- Objetivos de la subcategoría: Analizar la calidad y relevancia de los recursos de aprendizaje disponibles en el uso de plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023



Códigos	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Logro del proceso educativo	¿En tu experiencia como estudiante, el proceso educativo virtual alcanza los logros esperados? / ¿Por qué?	4	4	4	—

Subcategorías del instrumento:

- Séptima subcategoría: **Alcances**
- Objetivos de la subcategoría: Analizar cuáles son los alcances en el uso de plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023

Códigos	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Mejora en el Acceso	¿Cómo ha mejorado tu acceso a materiales de estudio a través del aula virtual?	3	3	3	—
Mejora en la interacción	¿Cómo ha mejorado la interacción con tus profesores a través del aula virtual? / ¿Me podrías mencionar alguna otra ventaja en el uso del aula virtual?	3	3	3	—



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Subcategorías del instrumento:

- Octavo subcategoría: Limitaciones
- Objetivos de la subcategoría: Analizar cuáles son las limitaciones en el uso de plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023.

Códigos	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Problemas técnicos	¿Consideras que los problemas técnicos son una de las principales limitaciones en el uso de las plataformas virtuales? / ¿Por qué?	4	4	4	—

Firma del evaluador

DNI: 44145202

Pd.: el presente formato debe tomar en cuenta:

Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experticia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en McGartland et al. 2003) sugieren un rango de 2 hasta 20 expertos, Hyrkás et al. (2003) manifiestan que 10 expertos brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Voutilainen & Liukkonen, 1995, citados en Hyrkás et al. (2003).

Ver: <https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-23.pdf> entre otra bibliografía.

Anexo 2

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Guion de preguntas de la entrevista semiestructurada", en marco de la tesis "Estudio de caso sobre el uso de la plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al que hacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	TASAYCO DONOSO, MARIA ELENA	
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor (X)
Área de formación académica:	Clínica ()	Social ()
	Educativa (X)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	22 AÑOS	
Institución donde labora:	UCV POSGRADO	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años (X)
	Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Guion de preguntas de la entrevista semi estructurada
Autor:	Ing. Miguel Martín Mogrovejo Chacaltana
Procedencia:	Maestría en Gestión Pública
Administración:	Entrevista



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Tiempo de aplicación:	20 minutos
Ámbito de aplicación:	<i>Alumnos de una Institución Educativa Pública de Lima</i>
Significación:	El objetivo es realizar un estudio de caso sobre el uso de la plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023

Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)

Categoría	Subcategoría	Definición
Uso de las plataformas digitales	Aula virtual	Un entorno en línea diseñado para la impartición de clases, interacción entre estudiantes y profesores, y acceso a recursos educativos.
	Educación virtual	Un enfoque pedagógico que utiliza tecnologías de la información y comunicación (TIC) para ofrecer aprendizaje a distancia, a menudo a través de plataformas en línea.
	Gestión de información hipertextual y multimedia	La organización y presentación de datos e información de manera interactiva, utilizando enlaces hipertextuales y elementos multimedia.
	Instrumentación de aplicaciones informáticas	El uso de software y herramientas informáticas para apoyar la enseñanza y el aprendizaje en entornos virtuales
	Colaboración virtual	La interacción y el trabajo conjunto entre estudiantes, profesores y otros participantes en un entorno en línea para lograr objetivos educativos.
	Recursos de aprendizaje virtual	Materiales y contenidos educativos disponibles en línea, como documentos, videos, simulaciones y ejercicios, utilizados para el aprendizaje en entornos virtuales.
	Alcances	Aspectos relevantes o positivos que resaltan en el proceso materia de investigación.



	Limitaciones	Aspectos negativos que afectan el proceso materia de investigación.
--	--------------	---------------------------------------------------------------------

4. **Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación, a usted le presento el guion de preguntas semiestructurado, elaborado por Ing. Mogrovejo Chacaltana Miguel Martín, en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

Subcategorías del instrumento:

- Primera subcategoría: **Aula virtual**
- Objetivos de la subcategoría: Evaluar la efectividad y la experiencia de los usuarios al interactuar con el uso de plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023

Códigos	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Diseño del aula virtual	En tu experiencia como estudiante, ¿cómo está diseñado el aula virtual?	4	4	4	
Herramientas de comunicación	¿Cuáles son las herramientas de comunicación que ofrece el aula virtual?	4	4	4	

Subcategorías del instrumento:

- Segunda subcategoría: **Educación virtual**
- Objetivos de la subcategoría: Analizar la contribución de la educación virtual en el uso de plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023.

Códigos	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Orientación al estudiante	¿Cómo se realiza la orientación al estudiante en la plataforma virtual?	4	4	4	
Compromiso en su proceso de aprendizaje	¿Cómo se realiza el compromiso en el proceso de aprendizaje del estudiante? Ejemplo: compartir videos, grabaciones, foros.	4	4	4	



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Subcategorías del instrumento:

- Tercera subcategoría: **Gestión de información hipertextual y multimedia**
- Objetivos de la subcategoría: Analizar cómo se organiza y presenta la información a través de hipervínculos y elementos multimedia en el uso de plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023

Códigos	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Comunicación sincrónica	¿Cómo realiza la comunicación sincrónica? Ejemplo: clases virtuales en vivo, reuniones con el docente. / ¿Te parece correcta?	4	4	4	
Trabajo colaborativo	¿Cómo se realiza el trabajo colaborativo en el aula virtual? Ejemplo: reuniones por Zoom, documentos en línea.	4	4	4	

Subcategorías del instrumento:

- Cuarta subcategoría: **Instrumentación de aplicaciones informáticas**
- Objetivos de la subcategoría: Analizar el uso de aplicaciones informáticas para la interacción y colaboración en el uso de plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023

Códigos	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Interacción de multimedia	¿De qué manera realiza interacción de multimedia en la plataforma virtual? Como en el caso de YouTube, Google Drive, Canvas, Prezi, WhatsApp o Telegram.	4	4	4	

Acceso y distribución de información	¿Cuál es el acceso y la distribución de información dentro de la plataforma virtual?	4	4	4	
Comunicación	¿Qué tipo de comunicación adquieres al hacer uso de la plataforma virtual?	4	4	4	

Subcategorías del instrumento:

- Quinta subcategoría: **Colaboración virtual.**
- Objetivos de la subcategoría: Analizar cómo se promueve y facilita la colaboración entre estudiantes en el uso de plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023

Códigos	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Ritmos de aprendizaje	¿De qué manera el uso de la plataforma permite o posibilita el ritmo de aprendizaje? / Dame un ejemplo.	4	4	4	
Organización del trabajo en equipo	En tu experiencia como estudiante, ¿de qué manera el uso de la plataforma te permite organizar el trabajo en equipo?	4	4	4	

Subcategorías del instrumento:

- Sexta subcategoría: **Recursos de aprendizaje virtual**
- Objetivos de la subcategoría: Analizar la calidad y relevancia de los recursos de aprendizaje disponibles en el uso de plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Códigos	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Logro del proceso educativo	¿En tu experiencia como estudiante, el proceso educativo virtual alcanza los logros esperados? / ¿Por qué?	4	4	4	

Subcategorías del instrumento:

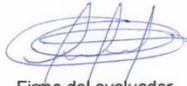
- Séptima subcategoría: **Alcances**
- Objetivos de la subcategoría: Analizar cuáles son los alcances en el uso de plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023
-

Códigos	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Mejora en el Acceso	¿Cómo ha mejorado tu acceso a materiales de estudio a través del aula virtual?	4	4	4	
Mejora en la interacción	¿Cómo ha mejorado la interacción con tus profesores a través del aula virtual? / ¿Me podrías mencionar alguna otra ventaja en el uso del aula virtual?	4	4	4	

Subcategorías del instrumento:

- Octavo subcategoría: Limitaciones
- Objetivos de la subcategoría: Analizar cuáles son las limitaciones en el uso de plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023.

Códigos	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Problemas técnicos	¿Consideras que los problemas técnicos son una de las principales limitaciones en el uso de las plataformas virtuales? / ¿Por qué?	4	4	4	



Firma del evaluador

DNI: 25563170

Pd.: el presente formato debe tomar en cuenta:

Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experticia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en McGartland et al. 2003) sugieren un rango de 2 hasta 20 expertos, Hyrkás et al. (2003) manifiestan que 10 expertos brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Voutilainen & Liukkonen, 1995, citados en Hyrkás et al. (2003).

Ver : <https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-23.pdf> entre otra bibliografía.

Anexo 2

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Guion de preguntas de la entrevista semiestructurada", en marco de la tesis "**Estudio de caso sobre el uso de la plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023**". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al que hacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Dr. Miguel Ángel Pérez Pérez	
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor (x)
Área de formación académica:	Clinica ()	Social ()
	Educativa (x)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Gestión Pública e investigación	
Institución donde labora:	Universidad Cesar Vallejo	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	
	Más de 5 años (X)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)		

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Guion de preguntas de la entrevista semi estructurada
Autor:	Ing. Miguel Martín Mogrovejo Chacaltana
Procedencia:	Maestría en Gestión Pública
Administración:	Entrevista

Tiempo de aplicación:	20 minutos
Ámbito de aplicación:	<i>Alumnos de una Institución Educativa Pública de Lima</i>
Significación:	El objetivo es realizar un estudio de caso sobre el uso de la plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023

Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)

Categoría	Subcategoría	Definición
Uso de las plataformas digitales	Aula virtual	Un entorno en línea diseñado para la impartición de clases, interacción entre estudiantes y profesores, y acceso a recursos educativos.
	Educación virtual	Un enfoque pedagógico que utiliza tecnologías de la información y comunicación (TIC) para ofrecer aprendizaje a distancia, a menudo a través de plataformas en línea.
	Gestión de información hipertextual y multimedia	La organización y presentación de datos e información de manera interactiva, utilizando enlaces hipertextuales y elementos multimedia.
	Instrumentación de aplicaciones informáticas	El uso de software y herramientas informáticas para apoyar la enseñanza y el aprendizaje en entornos virtuales
	Colaboración virtual	La interacción y el trabajo conjunto entre estudiantes, profesores y otros participantes en un entorno en línea para lograr objetivos educativos.
	Recursos de aprendizaje virtual	Materiales y contenidos educativos disponibles en línea, como documentos, videos, simulaciones y ejercicios, utilizados para el aprendizaje en entornos virtuales.
	Alcances	Aspectos relevantes o positivos que resaltan en el proceso materia de investigación.

	Limitaciones	Aspectos negativos que afectan el proceso materia de investigación.
--	--------------	---------------------------------------------------------------------

4. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el guion de preguntas semiestructurado, elaborado por Ing. Mogrovejo Chacaltana Miguel Martín, en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial/lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

Subcategorías del instrumento:

- Primera subcategoría: **Aula virtual**
- Objetivos de la subcategoría: Evaluar la efectividad y la experiencia de los usuarios al interactuar con el uso de plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023

Códigos	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Diseño del aula virtual	En tu experiencia como estudiante, ¿cómo está diseñado el aula virtual?	4	4	4	
Herramientas de comunicación	¿Cuáles son las herramientas de comunicación que ofrece el aula virtual?	4	4	4	

Subcategorías del instrumento:

- Segunda subcategoría: **Educación virtual**
- Objetivos de la subcategoría: Analizar la contribución de la educación virtual en el uso de plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023.

Códigos	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Orientación al estudiante	¿Cómo se realiza la orientación al estudiante en la plataforma virtual?	4	4	4	
Compromiso en su proceso de aprendizaje	¿Cómo se realiza el compromiso en el proceso de aprendizaje del estudiante? Ejemplo: compartir videos, grabaciones, foros.	4	4	4	

Subcategorías del instrumento:

- Tercera subcategoría: **Gestión de información hipertextual y multimedia**
- Objetivos de la subcategoría: Analizar cómo se organiza y presenta la información a través de hipervínculos y elementos multimedia en el uso de plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023

Códigos	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Comunicación sincrónica	¿Cómo realiza la comunicación sincrónica? Ejemplo: clases virtuales en vivo, reuniones con el docente. / ¿Te parece correcta?	4	4	4	
Trabajo colaborativo	¿Cómo se realiza el trabajo colaborativo en el aula virtual? Ejemplo: reuniones por Zoom, documentos en línea.	4	4	4	

Subcategorías del instrumento:

- Cuarta subcategoría: **Instrumentación de aplicaciones informáticas**
- Objetivos de la subcategoría: Analizar el uso de aplicaciones informáticas para la interacción y colaboración en el uso de plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023

Códigos	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Interacción de multimedia	¿De qué manera realiza interacción de multimedia en la plataforma virtual? Como en el caso de YouTube, Google Drive, Canvas, Prezi, WhatsApp o Telegram.	4	4	4	

Acceso y distribución de información	¿Cuál es el acceso y la distribución de información dentro de la plataforma virtual?	4	4	4	
Comunicación	¿Qué tipo de comunicación adquieres al hacer uso de la plataforma virtual?	4	4	4	

Subcategorías del instrumento:

- Quinta subcategoría: **Colaboración virtual.**
- Objetivos de la subcategoría: Analizar cómo se promueve y facilita la colaboración entre estudiantes en el uso de plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023

Códigos	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Ritmos de aprendizaje	¿De qué manera el uso de la plataforma permite o posibilita el ritmo de aprendizaje? / Dame un ejemplo.	4	4	4	
Organización del trabajo en equipo	En tu experiencia como estudiante, ¿de qué manera el uso de la plataforma te permite organizar el trabajo en equipo?	4	4	4	

Subcategorías del instrumento:

- Sexta subcategoría: **Recursos de aprendizaje virtual**
- Objetivos de la subcategoría: Analizar la calidad y relevancia de los recursos de aprendizaje disponibles en el uso de plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023

Códigos	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Logro del proceso educativo	¿En tu experiencia como estudiante, el proceso educativo virtual alcanza los logros esperados? / ¿Por qué?	4	4	4	

Subcategorías del instrumento:

- Séptima subcategoría: **Alcances**
- Objetivos de la subcategoría: Analizar cuáles son los alcances en el uso de plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023
-

Códigos	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Mejora en el Acceso	¿Cómo ha mejorado tu acceso a materiales de estudio a través del aula virtual?	4	4	4	
Mejora en la interacción	¿Cómo ha mejorado la interacción con tus profesores a través del aula virtual? / ¿Me podrías mencionar alguna otra ventaja en el uso del aula virtual?	4	4	4	

Subcategorías del instrumento:

- Octavo subcategoría: Limitaciones
- Objetivos de la subcategoría: Analizar cuáles son las limitaciones en el uso de plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023.

Códigos	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Problemas técnicos	¿Consideras que los problemas técnicos son una de las principales limitaciones en el uso de las plataformas virtuales? / ¿Por qué?	4	4	4	



Firma del evaluador

DNI: 07636535

Pd.: el presente formato debe tomar en cuenta:

Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experticia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en McGartland et al. 2003) sugieren un rango de **2 hasta 20 expertos**, Hyrkäs et al. (2003) manifiestan que **10 expertos** brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Voutilainen & Liukkonen, 1995, citados en Hyrkäs et al. (2003).

Ver : <https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-23.pdf> entre otra bibliografía.

Anexo 5. Carta de presentación



Escuela de Posgrado

Lima SJL, 10 de octubre del 2023

N° Carta P. 0206 – 2023-2 EPG – UCV LE

SEÑOR(A)
MAYOR GENERAL FAP
ROBERTO MELGAR SHEEN
Director de Escuela Superior de Guerra Aérea

Asunto: Carta de Presentación del estudiante **Miguel Martín Mogrovejo Chacaltana**.

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a **Miguel Martín Mogrovejo Chacaltana**, identificado(a) con DNI N.°45969978 y código de matrícula N.° 7002858329; estudiante del Programa de MAESTRÍA EN GESTIÓN PÚBLICA, quien se encuentra desarrollando el Trabajo de Investigación (Tesis):

Estudio de caso sobre el uso de la plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023.

En ese sentido, solicito a su digna persona facilitar el acceso de nuestro(a) estudiante a su Institución a fin de que pueda aplicar entrevistas y/o encuestas y poder recabar información necesaria.

Con este motivo, le saluda atentamente,



LIMA NORTE Av. Alfredo Mendizola 6232, Los Olivos. Tel. (+511) 202 4342 Fax. (+511) 202 4341
LIMA ESTE Av. del Parque 640, Urb. Cantu Rey, San Juan de Isiriganchu. Tel. (+511) 200 9930 Anx. 2516
ATE Carretera Central Km. 8.2 Tel. (+511) 200 9930 Anx. 8184
CALLAO Av. Argentina 1795 Tel. (+511) 202 4342 Anx. 2650

Anexo 6. Base de datos del Atlas TI9

The screenshot displays the ATLAS.ti software interface. The main window shows a document titled "Entrevista 1" with the following content:

Entrevista 1:

Pregunta 1: En tu experiencia como estudiante, ¿cómo está diseñado el aula virtual?

Es una plataforma muy amigable, se deja entender y se entiende tal cual, si quieres seguir la tarea, si quieres hacer una tarea, si quieres agarrar un curso, entrar al meet del curso es una plataforma muy amigable.

Pregunta 2: ¿Cuáles son las herramientas de comunicación que ofrece el aula virtual?

Las videoconferencias a diario.

Pregunta 3: ¿Cómo se realiza la orientación al estudiante en la plataforma virtual?

En el en el curso anterior, si nos brindaron una charla de cómo usar la plataforma del del classroom. conocimientos previos.

Pregunta 4: ¿Cómo se realiza el compromiso en el proceso de aprendizaje del estudiante? Ejemplo: compartir videos, grabaciones, foros.

El tema de compartir vídeos, leer nuestras diapositivas nuestros documentos que han cargado los docentes en el en el classroom si lo hacemos.

Pregunta 5: ¿Cómo realiza la comunicación sincrónica? Ejemplo: clases virtuales en vivo, reuniones con el docente. / ¿Te parece correcta?

clases virtuales en vivo, Claro, hacemos clases por meet. Si son clases virtuales creo que es el único método el meet es más amigable que otras plataformas de video conferencias, sí, porque ahí el docente resuelve mis dudas o si tengo alguna consulta.

Pregunta 6: ¿Cómo se realiza el trabajo colaborativo en el aula virtual? Ejemplo: reuniones por Zoom, documentos en línea.

Para hacer nuestros trabajos más que nada. Tenemos un grupo de whatsapp, o sea normalmente creamos un grupo y lo hacemos ahí, pues no.

Pregunta 7: ¿De qué manera realiza interacción de multimedia en la plataforma virtual? Como en el caso de YouTube, Google Drive, Canvas, Prezi, WhatsApp o Telegram.

Bueno el whatsapp el Whatsapp el youtube y el drive mas que nada donde cargamos los documentos pesados para que lo podamos compartir con otra persona.

Pregunta 8: ¿Cuál es el acceso y la distribución de información dentro de la plataforma virtual?

Como le digo el classroom a mí también me parece muy, muy amigable porque entro a cada curso está acá cada documento compartido, o sea, todo este dividido por cursos y los materiales que suben cada docente en sus cursos, no está todo junto, ni nada de eso, entras al curso y encuentras el documento que tú quieres. Se tiene un buen acceso.

Pregunta 9: ¿Qué tipo de comunicación adquieres al hacer uso de la plataforma virtual?

La comunicación era sincrónica, en clases virtuales, mira me según el horario que tenemos a diario. El docente nos dice a través del grupo de WhatsApp que tenemos, si la clase empieza, por ejemplo, 14:00 h de la tarde, a veces no sé el docente tiene que hacer algo nos dice dos y media y nos conectamos mediante el meet del del classroom y Iniciamos una clase. o sea, es una comunicación directa, en el meet levantamos la mano y el docente ve quien levanta la mano y hacemos la consulta.

Pregunta 10: De qué manera el uso de la plataforma permite establecer rutinas de aprendizaje? Dame un ejemplo.

Anexo N°8: Tabla de coherencia de problemas, objetivos y conclusiones

Problema General	Problemas específicos	Objetivo General	Objetivos específicos	Categoría	Subcategoría	Códigos asociados	Coefficientes de co-ocurrencia	Correspondencia con objetivos
¿Cómo es el uso de la plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023?	¿Cuál es el uso del aula virtual en la plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023?	Revelar como es el uso de la plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023	Analizar cómo es el uso del aula virtual en la plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023.	Uso de las plataformas digitales	Aula virtual	Herramientas de comunicación	0.55	Se cumplió
	¿Cómo es la educación virtual con el uso de plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023?,		Analizar cómo es la educación virtual con el uso de plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023.		Educación virtual	Compromiso en su proceso de aprendizaje	0.83	Se cumplió
	¿De qué manera se gestiona la información hipertextual y multimedia en el uso de plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023?		Analizar cómo se gestiona la información hipertextual y multimedia en el uso de plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023.		Gestión de información hipertextual y multimedia	Comunicación sincrónica	0.55	Se cumplió
	¿De qué manera es el uso de aplicaciones informáticas en el uso de plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023?		Analizar cómo es el uso de aplicaciones informáticas en el uso de plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023.		Instrumentación de aplicaciones informáticas	Acceso y distribución de información	0.66	Se cumplió

¿De qué manera es la colaboración entre estudiantes en el uso de plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023?	Analizar cómo es la colaboración entre estudiantes en el uso de plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023	Colaboración virtual	Ritmos de aprendizaje Organización del trabajo en equipo	0.83 - 0.66	Se cumplió
¿De qué manera son los recursos de aprendizaje virtual en el uso de plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023?	Analizar cómo son los recursos de aprendizaje virtual en el uso de plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023.	Recursos de aprendizaje virtual	Logro del proceso educativo	-	No cumplió
¿Cuáles son los alcances en el uso de plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023?	Analizar cuáles son los alcances en el uso de plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023.	Alcances	Mejora en el Acceso Mejora en la interacción	0.66 - 0.57	Se cumplió
¿Cuáles son las limitaciones en el uso de plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023?	Analizar cuáles son las limitaciones en el uso de plataforma digital en una universidad pública de Lima, 2023.	Limitaciones	Problemas técnicos con Conexión Inestable	0.90	Se cumplió

Anexo N°9: Tabla de coherencia entre objetivos y conclusión

Objetivos	Conclusiones	Coefficientes	Correspondencia con objetivos
OG	CG	0.90 - 0.83 - 0.66 - 0.66 - 0.57- 0.55	Se cumplió
OE1	CE1	0.55	Se cumplió
OE2	CE2	0.83	Se cumplió
OE3	CE3	0.55	Se cumplió
OE4	CE4	0.66	Se cumplió
OE5	CE5	0.83 - 0.66	Se cumplió
OE6	CE6	-	No cumplió
OE7	CE7	0.66 - 0.57	Se cumplió
OE8	CE8	0.90	Se cumplió