



**Universidad de Ciencias
y Artes de América Latina**

FACULTAD DE COMUNICACIONES Y DISEÑO

CARRERA PROFESIONAL DE DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO

TRABAJO FINAL DE TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

“El diseño es tan importante como el contenido para una aplicativo movil de aprendizaje”

AUTOR:

Milagros Zambrano Tovar

DOCENTE:

Diego Armando Sotelo Flores

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

ÁREA: Diseño Gráfico Publicitario

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: Experiencia del usuario en aplicaciones móviles

LIMA-PERÚ

2020

Tabla de Contenidos

1. Introducción
2. Planteamiento del problema
3. Inmersión inicial en el campo
4. Concepción del estudio
5. Definición del elemento
 - 5.1 Tema 1 La escuela
 - 5.1.1 Componentes de la escuela
 - 5.1.2 Aprendizaje
 - 5.1.2.1 Tipos
 - 5.1.2.2 Modelo pedagógico peruano
 - 5.1.3 Grado de educación
 - 5.2 Tema 2 Aprendizaje virtual
 - 5.2.1 La comunicación
 - 5.2.1.1 Metodología
 - 5.2.2 Proceso de enseñanza
 - 5.2.3 Papel del docente
 - 5.2.4 Papel del alumno
 - 5.3 Tema 3 Aplicativo móviles de aprendizaje
 - 5.3.1 Diseño del aplicativo
 - 5.3.2 Aplicación móvil
 - 5.3.2.1 Competencia del campo (Aprendizaje)
 - 5.3.3 Sistema operativos móviles

5.3.4 Tipo de lenguaje para un aplicativo móvil

5.3.5 Experiencia del usuario

6. Recolección de datos
7. Análisis de datos
8. Resultados
9. Conclusiones
10. Referencias

1. Introducción

En el mundo de la educación es muy importante darse a entender para poder enseñar, en este mundo tan amplio existen muchos elementos, tanto internos como externos, usualmente estamos inmersos a una educación tradicional, pero cuando lo vemos de un punto de vista virtual no solo el enseñar basta, uno debe ser mas interactivo para poder traspasar una pantalla y que de verdad el alumno aprenda, en un contexto muy actual que es el Covid-19 es muy importante desarrollar un mejor diseño y desarrollo de aplicativos y plataformas, de aprendizaje.

Existen varios campos virtuales hoy en dia donde se puede desarrollar una clase, mediante la investigacion de su funcionamiento puede o no que llegue a traspasar el conocimiento por una pantalla, usualmente suele ser complicado trabajar en estas gracias a la conexión de internet, este seria un factor externo de la educación virtual.

Problemas de la educación virtual, algunos de estos son que a veces se usan aplicativos incorrectos que no estan diseñadas para esto, como el Zoom este es un aplicativo para video llamadas, no esta enfocado en la educación, solo en la comunicación, otro de los mas grandes problemas, enfocado en el desarrollo de aplicativos y paginas web es que no saben a quien estan dirigidos ni saben que servicio ofrecen, tampoco saben cual es su objetivo en que puede ayudar su aplicativo, uno cuando desarrolla una aplicación debe ponerse a pensar cuales son sus objetivos, que quieres que las personas hagan cuando entren a el, cual es mi usuario ya que no todos pueden ser tus usuarios, y uno indispensable que no debe faltar es tener muy claro tus objetivos de que vas a partir.

Y como algo tambien muy importante es tener un diseño resaltante, pero tambien relacionado claramente a nuestro objetivo, ya que sin duda esto influira en el cliente tanto conscientemente como inconscientemente. Detrás de cada aplicativo debe existir un estudio de a quien sere dirigido, cual es el objetivo, cual es el objetivo, este es un aspecto importante, ya que las personas somos

80% visuales, aprendemos mas por lo que vemos que por otras cosas, por lo tanto, cada elemento que se usa en un aplicativo movil debe tener una finalidad; comunicar correctamente el problema y/o objetivo de nuestro trabajo.

Para desarrollar bien un aplicativo debemos tener en cuenta en los factores que incluye un diseño: Tipografía, colores, composición, movimientos, iconos, tamaños, la ilustración, entre otros.

Esto podria ayudar mucho o arruinar todo, ya que como habia explicado las personas somos 80% visuales, pero no olvidar que sin duda lo mas importante es el objetivo y nuestros cimientos, saber cuál es nuestro público y la funcinalidad de lo que creamos es clave para un buen desarrollo.

2. Planteamiento del problema

Hoy en día existen muchas aplicaciones móviles, de todo tipo, interactivas, lúdicas, de aprendizaje, dibujo, diseño, etc., y muchas de estas no cumplen con su verdadero objetivo, este es uno de los más grandes problemas del siglo 21, ya que todo es vía celular , internet, y si una aplicación móvil no es entendible no podrá transmitir su objetivo, usualmente un usuario descarga una aplicación y lo primero que debe de llamar su atención es el logo de esta, si es muy llamativa ayuda a que más personas la conozcan, el usuario ya la descargo y trata de usarla pero por al mal diseño de algunas aplicaciones esto no se desarrolla como deberías, finalmente el usuario al no entender una aplicación mal diseñada la abandona sin llevarse ninguna información nueva o desarrollar el objetivo de la aplicación, este problema trasciende más aun en el contexto de la pandemia que es lo de hoy, hoy en día todos usan un aplicativo móvil para aprender, tanto las escuelas, universidades e institutos han tenido que recluirse en estos aplicativos para desempeñarse, ya que no es posible salir de casa, pero que pasa si el aplicativo no cumple con el objetivo de desarrollar un vínculo de profesor alumno, esto es un gran problema, el mayor

problema de que una aplicación de aprendizaje no cumpla con su objetivo es no expresar bien sus objetivos, para esto uno necesita un buen diseño y desarrollo de la página, ya que sino el usuario la dejara de usar y se ira sin un conocimiento.

3. Inmersión inicial en el campo

Esto es un gran problema porque ya en caso de que quieres aprender algo y no entiendes simplemente lo que te presentan por un mal diseño de la aplicación, esto no ayudara al aprendizaje y lo dejara, esto es un problema que se debe enfrentar ya, porque muchos jóvenes que deben ingresar a universidades y o a la vida de hoy en día debe estar en contacto con la tecnología y con un aprendizaje adecuado para sobrellevar la actualidad, esto se debe mejorar con un mejor rediseño y una muestra antes de salir, es muy adecuado realizar una muestra antes de mostrarlo a un mercado, ya que así sabrás si de verdad estas cumpliendo con el objetivo de la aplicación.

4. Concepción del estudio

Ya que se usará información recopilada de ensayos, tesis, entrevistas, entre otros (las cuales ayudara al desarrollo de la explicación del problema que se está tratando). Por lo tanto, el enfoque que se usara es el cualitativo.

5. Definición del elemento

El diseño de aplicativos móviles y lo esencial que es esto para un buen desarrollo de el aplicativo en un rubro de aprendizaje de post grado y últimos años de colegio, primero hablaremos de la enseñanza tradicional y sus aspectos más resaltantes, luego del aprendizaje en el medio virtual, los tipos y características, y para finalizar se tratara el tema del diseño y funcionalidad de un aplicativo para el aprendizaje de estos alumnos.

5.1 Tema 1 La escuela

El termino como tal se refiere al espacio donde los seres humanos vamos a aprender, en este lugar uno debe aprender según la metodología empleada por el maestro(a), las escuelas se pueden dividir en varios aspectos como las escuelas publica y las escuelas privada, ambas tienen la misma función enseñar, la escuela como tal está dividida en grados de aprendizaje, en los cuales vas pasando a lo largo de tu vida, para ver alguien educado y estudiado.

5.1.1 Componentes de la escuela

La escuela está dividida en elementos que ayudan al aprendizaje del estudiante Carabajal, Gutiérrez, Maturano, Ronchetti & Magdalena (2010) *Trabajo de investigación sobre la educación* “Esos seis elementos fundamentales son: los objetivos, los recursos, la estructura, la tecnología, la cultura y el entorno”. Estos elementos ayudan a el estudiante a desarrollarse mejor e la educación:

Los objetivos: son los que orientan a la educación.

Los recursos: es todo aquello que ayuda a desarrollarla como los maestros, el espacio escolar y aquellos recursos que ayudan a funcionar los recursos materiales.

La estructura: se compone por un conjunto de elementos entrelazados entre sí, como los equipos de los docentes, los servicios, etc.

La tecnología: Esto no solo refiere a la maquinaria como una computadora si no también al acceso a la información a través del internet, este punto no se relaciona a fondo con esto sino más que todo con la organización de la institución.

La cultura: es lo que rige una buena conducta lo cual es los principios, valores y creencias de los estudiantes y maestros, esto no es algo que se vea a simple vista, pero sin

duda es un punto que ayuda mucho a tomar decisiones en procesos organizativos y de gestión.

El entorno: es todo aquello externo como la ubicación de la escuela, el nivel económico y la cultura de las personas que viven por el entorno.

5.1.2 Aprendizaje

Es el proceso por el cual un ser humano entiende y adquiere información para modificar sus habilidades, destrezas, conocimientos o conductas. Lo que se tiene claro es que los seres humanos y los animales superiores estamos dotados de cierta capacidad de adaptación de la conducta y de resolución de problemas que puede ser resultado de presiones ambientales o de eventos fortuitos, pero también de un proceso voluntario (o no) de enseñanza (Raffino M, 2019). Esto quiere desarrollar la idea que se aprende a través de experiencias y estímulos.

5.1.2.1 Tipos

Existen varios tipos de aprendizaje que son estudiados por la pedagogía:

Aprendizaje receptivo: es un proceso donde el individuo comprende y entiende el contenido para luego reproducirlo, está relacionado con el memorizar.

Aprendizaje por descubrimiento: este es muy diferente al anterior ya que es uno mismo quien descubre los conceptos y relaciones según su propio esquema cognitivo.

Aprendizaje repetitivo: Se trata de repetir determinada cantidad de veces para fijarlo en la mente.

Aprendizaje significativo: Se relaciona mucho con lo que ya uno sabe y lo que va aprendiendo para desarrollar mejor un concepto o idea.

Aprendizaje observacional: Se basa en la observación de un individuo para aprender o repetir el comportamiento.

Aprendizaje latente: Es un comportamiento que aprendes y permanece oculto hasta que recibe un estímulo.

Aprendizaje por ensayo y error: Es uno de los tipos de aprendizaje que más se usa, su finalidad es probar diversas soluciones para un problema en específico, el punto es ir viendo si funciona o no hasta hallar la adecuada.

Aprendizaje dialógico: Sostener conversaciones profundas entre iguales para compartir información como hacían los antiguos filósofos.

5.1.2.2 Modelo pedagógico peruano

El modelo es una parte del desarrollo del planteamiento teórico que sirve de base para los profesores. En nuestro caso, “el Modelo Pedagógico Peruano, se sustenta en la práctica social de amautas que con su obra y ejemplo dejan un camino señero” (único) (Urviola, 2010) Habla de un ejemplo de camino único. Este modelo esta relaciona con una realidad pedagógica y realidad social. En fin el contenido del modelo es la unidad del proceso educativo, el currículum unitario, el método general científico e integral, didáctica y creativa, un sistema educativo nacional, planificación educativa, el rol del maestro como comunicador de lo que debemos aprender, refundación de la escuela como centro de trabajo y desarrollo, una gestión participativa, perfiles y valores de los profesores y estudiantes, y por último el financiamiento educativo del estado, como es que ellos ayudan a desarrollar la educación en la nación.

5.1.3 Grado de educación

Los grados de educación están divididos según la edad y proceso de los estudiantes, los grados son:

Educación Básica regular: “Es la principal y más extendida modalidad de atención educativa en el caso peruano. Se ocupa de la atención a niños y adolescentes que pasan por el proceso educativo de forma oportuna, conforme a su evolución física, afectiva y cognitiva” Jopen, Gomez, W. & Olivera, H. (2014) *Sistema educativo peruano: Balance y Agenda pendiente* (Pg16). Este es el desarrollo de la habilidades y de entendimiento de un niño y adolescente, esta considera 3 niveles:

Inicial: Enfocado en niños de tres a cinco años.

Primario: Esta dura seis años y su objetivo principal es la integración de los niños de 6 a 12 años.

Secundario: Esta dura 5 años y ofrece una enseñanza más científica, humanista y técnica. Está orientada a competencias que ayudaran al estudiante a su vida adulta.

5.2 Tema 2 Aprendizaje virtual

En este formato de enseñanza rige más que todo la motivación del estudiante, ya que el profesor no puede tener una comunicación cara a cara como seria en un aula, la motivación puede ser tanto extrínseca o intrínseca, a las percepciones de autoeficacia y al control del aprendizaje (Pintrich ,1991), el aprendizaje virtual es influido por una motivación interna (intrínseca) ya que los estudiantes escogen voluntariamente en algunos casos.

El aprendizaje está motivado por el diseño del curso que parten del aprendizaje del alumno.

El alumno se desarrolla en la página con el esquema cognitivo.

5.2.1 La comunicación

Esta dada por un mecanismo que son las herramientas de soporte, como Google Classroom este soporte es eficiente y tiene unos indicadores que ayuda a una comunicación eficaz, cada alumno o maestro pueden realizar un comentario para que el profesor desarrolle su duda, las clases son interactivas, ya que el maestro tiene la posibilidad de enviar antes el PPT que presentara y así el estudiantes puede leerlo y tener un mejor manejo de la información para desenvolverse mejor en la video conferencia.

5.2.1.1 Metodología

La metodología puede variar según el maestro ya que por experiencia propia los profesores manejan la clase de diversas maneras, pero todos tienen el objetivo de enseñarnos, algunos usan la esquematización mientras explican, otros pueden ser más didácticos y hacer preguntas en clase para ver si los alumnos están prestando atención, y tal vez la que no es tan ideal, donde te explican todo de corrido en el horario de clase, en lo personal considero que este tipo de metodología no ayuda al aprendizaje del estudiante.

5.2.2 Proceso de enseñanza

Se enfoca en que el alumno tenga una mayor participación, el desarrolla estrategias y planifica su propio horario, lo cual puede ser muy flexible, una de las más usadas es el de solución de problemas, ya que así el alumno tiene que intervenir y el maestro puede desarrollar mejor la idea, ya que él es un experto, el proceso de aprender no es diferente al convencional, ya que todos los maestros influyen mucho su metodología con las modalidades que da el estado.

5.2.3 Papel del docente

El papel del docente es muy importante ya que él nos ayuda a desarrollar nuestras dudas, a través de los tablonos o chats, en clases virtuales el papel del docente es más de comunicador para desarrollar los temas.

5.2.4 Papel del alumno

Es más, de atender y hacer preguntas para aprovechar bien la clase y que el profesor ayude en lo que no sabemos, existe una cooperación más grande del profesor ya que es una casi como si se sintiera para uno solo.

5.3 Tema 3 Aplicativo móviles de aprendizaje

Estas tienen el objetivo de ayudar en un mejor desarrollo de las plataformas, está enfocado a un celular, lo cual es muy accesible, ya que la mayoría carga con un celular inteligentes, su función principal es brindar la información a través de profesores como si estuviera en un salón de clase, puede llegar a ser una alternativa muy prometedora ya que uno es beneficiado con el factor tiempo, ya que no debe estar gastando tiempo y dinero en ir a clases como sería presencialmente, es un desarrollo de solución muy creativa y funcional, si es que la página está bien desarrollada, ya que a veces los iconos y o colores no están bien seleccionados así que uno no sabe cómo funciona bien la página.

5.3.1 Diseño del aplicativo

Todas las plataformas virtuales usan un diseño propio o genérico esto ayuda a que la comunicación con el usuario sea más armoniosa en algunos casos donde se sabe escoger los colores y la forma del texto, saber colocar bien las imágenes, iconos, etc. En otros casos es usual que la página o aplicativo móvil como en este caso no sea entendible y realice una

bullo al tratar de entender lo que tiene comunicar la aplicación o la página web, esto es a causa de un mal uso de herramientas para comunicas.

5.3.2 Aplicación móvil

La mayor función de un aplicativo es brindar una experiencia, están divididas a que usuario se dirigen o que categoría son, algunas de estas son:

Juegos: En este campo están todas aquellas aplicaciones que son lúdicos, como el famoso juego de Freefire, Ludo, CandyCrush, etc., es un campo dirigido a todas las edades, aunque es cierto aclarar que algunos juegos si tiene un público en específico.

Aprendizaje: son dirigidas para estudiantes, algunas de estas tienen un público muy específico, otras dentro de ella puedes escoger a que categoría perteneces, en esta puedes realizar una dinámica que ayude a desarrollar mejor tus conceptos.

Informativo: Esto habla para un rublo más que todo de periódico, radios, aplicaciones de televisoras, marcas de telecomunicaciones, etc.

Redes Sociales: Esta es un campo que trata más que todo de comunicación con personas, o información de personas, uno puede ver que comparte, sus fotos, etc. Este es un canal de comunicación, y su público objetivo son personas ya mayores, su rango de edad es de 14 para arriba.

5.3.2.1 Competencia del campo (Aprendizaje)

La competencia hoy es día es muy grande ya que estamos viviendo una época de inmovilización donde todo es virtual actualmente es año 2020 y muchas de las universidades, escuelas, institutos, etc., se han encargado en refugiarse en plataformas ya existentes para brindar la educación a sus estudiantes y no perder el año, dada a toda la coyuntura existe una demanda entre las siguientes aplicaciones:

Zoom: esta es una plataforma de Video chat, que hoy en día se está usando para dar la dar las clases, ya que se puede invitar a muchos participantes, el problema es que son 45 min gratuitos y si quieres tener un horario más largo de video chat debes pagar un monto.

Google Classroom: esta es una de las plataformas más usadas hoy en día, ayuda mucho ya que no solo tiene la video conferencia, sino que también tiene un tablón donde puedes subir la información y o tareas asignadas.

Flipped Classroom: esta es una página que tiene una dinámica diferente su objetivo es “transfiere el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula y utiliza el tiempo de clase, junto con la experiencia del docente, para facilitar y potenciar otros procesos de adquisición y práctica de conocimientos dentro del aula.” (Santiago, 2013)

5.3.3 Sistema operativos móviles

Existen dos muy grandes sistemas operativos que son el Android y el Ios, estas son dos grandes competencias entre sí, que dirigen a las más grandes compañías de celulares móviles, por experiencia ya que he tenido ambos sistemas operativos en mis diferentes celulares, el Android puede darte más variedad de contenido a lo que aplicaciones es, en lo contrario el Ios es un poco más escaso ya que se necesita realizar muchos formularios para entrar entre su lista de aplicaciones móviles que den a los usuarios, son dos puntos importantes visto desde un cliente, ya que por un lado tiene una gama más amplia, pero el problema es que no tiene tantos regímenes lo cual hace que existan aplicaciones inservibles dentro de las opciones, y por el otro lado el otro sistema operativo es algo más costoso ya que existen más aplicaciones móviles de paga que en Android, esto se tiene que ver mucho al lanzar un aplicativo móvil, ya que al entrar a un campo con demasiada variedad puedes quedar de lado.

5.3.4 Tipo de lenguaje para un aplicativo móvil

La mayoría de aplicativos móviles usan un lenguaje más sencillo, aunque esto lo determina a que usuario ira enfocado la aplicación, el lenguaje tiene que ser claro y estar acorde a lo que estas brindando.

5.3.5 Experiencia del usuario

El usuario sin duda es lo más importante para el aplicativo móvil, ya que este es el que aprueba y puede ayudar a que el aplicativo sea más conocido o menos conocido, como dice el dicho el cliente siempre tiene la razón, es cierto ya que el usuario es él que determina si tendrá un futuro o no, cuáles son los puntos en el que un usuario determina si es aceptado o no es, la comunicación clara, ya que sin esta uno no puede entender el fin del aplicativo, el diseño del aplicativo usualmente se cree que no están importantes, pero las personas somos ochenta por ciento visuales, así que nos dejamos llevar mucho por esto, si es armonioso lo que planteas es más gustoso, y por último el contenido, si el contenido es importante o no.

Para diseñar una web es imprescindible crear una correcta jerarquía visual. Para ello debemos comprender cómo nuestros ojos procesan el contenido digital (Perez, 2018).

Esto es sin duda algo imprescindible, ya que no podemos confundir como uno ve las cosas en físico o como las ve en páginas web (las personas no suelen leer todo, realizan un escaneado y se quedan en lo más importante y resaltante para ellos), es importante tener claro como desarrollaras este movimiento para que sea algo mucho más fluido y no termine siendo un obstáculo para poder comunicar. Importante de usar: Titulares grandes, jerarquía de información, uso de animaciones y videos, una navegación simple, personalización, inmediatez e interfaces conversacionales (asistentes inteligentes y uso de chatbots).

6. Recolección de datos

El porqué se debe de mejorar la funcionalidad de las aplicaciones móviles es extenso, yo me enfocare en el aprendizaje a través de estas, esto es un enfoque aún más arriesgado ya que hoy en día todo es a través de la tecnología y más adelante también lo será, hasta más que hoy, el aprendizaje ya de por si es un problema ya que debes llegar a cada persona de forma individual por esto mismo existen escuelas donde te enseñan y tratan de llegar a ti, en un aplicación móvil el usuario primero debe de descubrir la aplicación, ya que el usuario la instalo y espera poder explorar la aplicación por aprendizajes debe de entender la dinámica de esta y si no es comprensible el usuario no le sacara el provecho, este ser aun trabajo cualitativo, las técnicas que escogeré para explorar más este problemas son:

- Focus group: Guía de entrevista o guía de tópicos. Escuchar las vivencias compartidas de alumnos en clases virtuales.
- Encuestas: para poder saber que tan importante para ellos es el diseño de aplicativos móviles en el campo del aprendizaje.

7. Conclusiones

El problema plantado es si las páginas web y aplicativos de aprendizaje para un usuario pre-universitario y universitario cumple con su objetivo, ha quedado claro que si uno quiere tener un aplicativo o página web necesita un lenguaje claro, un diseño agradable y relacionado a nuestro tema, algo que debemos tener en claro es nuestro objetivo, quien será nuestro usuario, que quiero mostrar, que quiero que el usuario se lleve de mi página o aplicativo, realice una pequeña encuesta a personas que tienen clases online:

En la primera pregunta que fue: ¿Qué piensas de las clases online son igual a las presenciales?

Las respuestas fueron que son muy distintas, pero de igual manera se puede aprender, esto apunta que las personas o la gran mayoría no está en contra de los cambios del aprendizaje, es un punto bueno.

En la segunda pregunta que fue: ¿Qué prefieres clases online o presenciales?

Las respuestas de esta pregunta estuvieron divididas, existen personas que les guasta la clase online por el hecho de que no tienen que movilizarse y otros factores, pero también existe una parte de los encuestados que señalan que extrañan las clases presenciales ya que no socializan de la misma forma, esto está más enfocado en un desarrollo de habilidades blandas, es cierto que las clases presenciales y online son distintas y afecta a las personas de diferentes manera, pero a cuanto a un enfoque más de educación se puede llegar a la conclusión que por ambas son factibles y que de igual manera aprenden, aunque esto queda claro que depende de los factores externos, por ejemplo la conexión a internet, tener una computadora para toda la familia, etc. Por el lado de la educación presencial están los factores del tiempo, la movilización, etc.

En la tercera pregunta que fue: ¿Qué plataforma utilizas para dar tus clases online?

Tabla 1. Resultados de plataformas

En la cuarta pregunta que fue: ¿El diseño de una plataforma es importante para ti? ¿Por qué?

- Señalaron que si es muy importante porque:
- Tiene que llamar la atención

<i>Zoom</i>	<i>Google Meet</i>	<i>Blackboard</i>
- Expresaron su desagrado ya que no es interactivo, y señalo que no es una plataforma de aprendizaje sino que es una plataforma para realizar videochat.	- Expresaron su aprobación a esta plataforma gracias a que es interactiva y tiene buena funcionalidad por el diseño y la composición de la página. - El tener un usuario educativo ayuda a que sea más seguro y no entren personas de otro lado.	- Expresaron que es una plataforma fácil de usar y cumple con su objetivo.

- Tiene ser didáctica al tema
- Tiene que ser interactiva para los alumnos
- La hace agradable
- Aprender a manejar la plataforma en un corto tiempo

También se señaló que si un aplicativo está diseñado en tonalidades grises o colores apagados, esto causaría que se vuelva aburrido y no de ganas de ingresar a la plataforma. Para concluir

todos los participantes están de acuerdo en que es importante el diseño y dinamismo de un aplicativo, esto apunta que la idea y el diseño deben ser uno mismo para poder comunicar mejor nuestro objetivo.

Focus group

Use esta herramienta para llegar a una conclusión y nuestros participantes están de acuerdo que un aplicativo de aprendizaje debe ser didáctico, interactivo y debe llamar la atención. Algunas de sus experiencias según los tres tipos de plataforma que son:

Zoom: Los participantes señalan que no ayuda a su aprendizaje, que el aplicativo no está enfocado claramente en el aprendizaje y que a veces se les hace tedioso utilizar este aplicativo.

Google Meet: Señala que está bien desarrollada el aplicativo y cumple con el objetivo del aprendizaje.

Blackboard: Los participantes señalan que es interactiva y les ayuda en su aprendizaje, cumple con su objetivo.

En conclusión los aplicativos que tiene claro su objetivo de enseñar cumplen con ese objetivo, y que es importante el diseño para la interacción y motivación de los estudiantes, señalaron que una página no debe ser en colores apagados ya que eso causa aburrimiento y no beneficia, por otro lado se señala que los aplicativos de videochat no ayuda tanto en su aprendizaje.

Respondiendo a nuestra problemática de que si un aplicativo de aprendizaje no es llamativo e interactivo no cumplirá con su objetivo, se concluye que este es un punto verdadero y que una solución es desarrollar mejor un aplicativo donde tengan claro sus cimientos, objetivos y que quieres que el usuario aprenda en su plataforma, es importante aclarar que la educación a distancia

es igual de difícil que la educación a distancia, depende mucho de la voluntad del estudiante de querer aprender, los alumnos de 5to, pre universitario y universitario es un público más enfocado en el futuro, ya que tienen que desarrollar que les gustara hacer por toda la vida, por ende es importante incentivar su aprendizaje con un buen diseño que cumpla y este de la mano con el objetivo para que los alumnos tengan mayor interacción y no por tener un aprendizaje aburrido o poco eficiente dejen de estudiar y dejen un futuro prometedor.

8. Referencias

Carabajal, S., Gutiérrez, S., Maturano, A., Ronchetti & M. Magdalena (2010) *Trabajo de investigación sobre la educación* <https://www.monografias.com/trabajos81/historia-escuela/historia-escuela2.shtml>

Raffino M, 2019 Fuente: <https://concepto.de/aprendizaje-2/#ixzz6OtQkRtio>

(Urviola, J. 2010 <https://es.slideshare.net/URVIOLA/modelo-pedagogico-peruano>

Jopen, Walter Gomez y Herbert Olivera (2014) *Sistema educativo peruano: balance y Agenda pendiente* <http://files.pucp.edu.pe/departamento/economia/DDD379.pdf>

Pintrich, P.R., Smith, D.A., García, T. & McKeachie, WJ. (1991) *A Manual Of The Use Of The Motivated Strategies For Learning Questionnaire (MSQL). National Center For Research To Improve Postsecondary Teaching A Learning*

Santiago R. 2013 <https://www.theflippedclassroom.es/what-is-innovacion-educativa/amp/>

Perez. M., 2018 <https://www.marketinet.com/blog/importancia-experiencia-usuario-pagina-web#gref>