



**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y ARTES DE AMÉRICA
LATINA**

FACULTAD DE DISEÑO Y COMUNICACIONES

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO

TEMA:

**EL IMPACTO DE LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DIGITAL EN ESTUDIANTES
Y DOCENTES UNIVERSITARIOS DE UCAL EN EL AÑO 2020**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

COMPORTAMIENTO DEL USUARIO FRENTE A ORDENADORES

DOCENTE:

CARLO DANIEL RODRÍGUEZ VIÑAS

ALUMNOS:

**Brisa Montaña Claros
Daniela Palomino Leng
Erick Rosales Cuya
Ana Samamé Ché
Rodrigo Salinas Marín**

CICLO ACADÉMICO:

IV

ÍNDICE

RESUMEN

1. Planteamiento del problema

1.1 Descripción del problema

1.2 Problema general

1.2.1. Problema específico 1

1.2.2. Problema específico 2

1.2.3. Problema específico 3

1.3 Objetivo general

1.3.1. Objetivo específico 1

1.3.2. Objetivo específico 2

1.3.3. Objetivo específico 3

1.4 Justificación

1.4.1. Limitaciones

1.5 Viabilidad

1.5.1. Viabilidad Técnica

1.5.2. Viabilidad Humana

1.5.3. Viabilidad Ética

1.5.4. Viabilidad Temporal

1.5.5. Viabilidad Financiera

2. Marco teórico

2.1 Antecedentes

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. EAD (Enseñanzas y Aprendizaje Digital)

2.2.1.1 Aprendizaje

2.2.1.2.Enseñanza

2.2.1.3. Digital

3. Marco metodológico

3.1 Diseño de Investigación

3.2 Supuesto general

3.2.1. Supuestos específicos

3.3 Categorización

3.3.1 Indicadores

3.4 Población

3.5 Técnicas de recolección de datos

3.5.1. Validación de Instrumentos de Investigación

3.5.2. Análisis

3.5.2.1 Entrevista a Alumnos

3.5.2.2 Preguntas para Docentes

3.6 Aspectos Éticos

4. Resultados

4.1. Docente

4.2. Estudiantes

5. Discusión, conclusiones y recomendaciones

5.1. Discusión

5.2. Conclusiones

5.3. Recomendaciones

6. Fuentes de Información

Anexos

- Matriz de Categorización
- Matriz de Consistencia para la Investigación Cualitativa
- Matriz del instrumento

Resumen

El reciente brote del virus, COVID-19, ha causado un cambio repentino en la modalidad de enseñanza, migrando a una modalidad totalmente virtual.

Las plataformas virtuales, con el objetivo de enseñar, involucran nuevas actitudes, nuevas herramientas y una mayor demanda de atención al docente y estudiante, creando una experiencia de usuario totalmente diferente al que se experimenta en las clases presenciales. Esto genera un gran peso de adaptación a las plataformas y herramientas existentes para el mejor entendimiento de los cursos dado el contexto digital.

Es importante poner en principal factor la experiencia del usuario para poder evaluar y comprender si las clases virtuales están siendo exitosas o todavía están en progreso, poniendo como principal factor el desarrollo del docente y estudiante (interacción docente -estudiante, usuario- plataforma) (seguimiento del usuario).

Capítulo 1

Planteamiento del Problema

1.1. Descripción del problema:

Tomando en cuenta el avance tecnológico en la última década, el desarrollo de clases virtuales, vía web, ha incrementado notablemente. A raíz del virus, Covid 19, UCAL ha tomado la medida de utilizar plataformas externas digitales para reanudar las clases del año 2020.

El deber de buscar una solución alternativa a las clases presenciales como institución educativa universitaria, guió a adaptarse a un diseño diferente de aprendizaje en un entorno virtual causando así un cambio en el contexto educativo previo, con nuevas herramientas. Generando un impacto en ambas partes de la enseñanza como tal. Esta medida está abarcando una interacción a través de estos medios y la comunicación sincrónica y asincrónica entre docentes y estudiantes. (Parra, 2014).

1.2. Problema general:

¿Cuál es el impacto de la enseñanza y aprendizaje digital en estudiantes y docentes universitarios de UCAL en el año 2020?

1.2.1. Problema específico 1:

¿Cuáles son las características que debería poseer la plataforma para la enseñanza y aprendizaje digital en estudiantes y docentes universitarios de UCAL en el año 2020?

1.2.2. Problema específico 2:

¿Cuáles son las estrategias que usan para la enseñanza y aprendizaje digital en estudiantes y docentes universitarios de UCAL en el año 2020?

1.2.3. Problema específico 3:

¿Cómo se sienten los usuarios respecto a las nuevas experiencias en la enseñanza y aprendizaje digital en estudiantes y docentes universitarios de UCAL en el año 2020?

1.3. Objetivo general:

Determinar el impacto de la enseñanza digital en estudiantes y docentes universitarios de UCAL en el año 2020.

1.3.1. Objetivo específico 1:

Identificar las características que debe poseer la plataforma para la enseñanza y aprendizaje digital en estudiantes y docentes universitarios de UCAL en el año 2020.

1.3.2. Objetivo específico 2:

Fundamentar qué estrategias se usan para la enseñanza y aprendizaje digital en estudiantes y docentes universitarios de UCAL en el año 2020

1.3.3. Objetivo específico 3:

Identificar cómo se sienten los usuarios respecto a las nuevas experiencias en la enseñanza y aprendizaje digital de UCAL en el año 2020.

1.4. Justificación:

El análisis del resultado que, las clases virtuales implementadas al cronograma ya establecido y el desarrollo de este método de aprendizaje y enseñanza, tienen en los estudiantes y docentes de UCAL.

1.4.1. Limitaciones

- Las limitaciones de la interacción social, la cual nos dificulta obtener una entrevista presencial a algún especialista del tema.

- La ausencia de los libros que se encuentran en el CIDOC, que no se pueden lograr encontrarse en internet ya que son de producción limitada.
- La entrevista al público objetivo se limita a conocidos dentro de UCAL, sin poder llegar a un público más amplio.

1.5. Viabilidad:

La investigación es viable debido a los 5 siguientes factores:

1.5.1. Viabilidad Técnica:

- El tema de investigación principal es un tema de necesidad, por ende cuenta con suficiente acceso de información, ya sea internet, artículos, libros, etc.

1.5.2. Viabilidad Humana:

- La investigación tiene suficientes usuarios como para realizar una muestra.

1.5.3. Viabilidad Ética:

- Con la ejecución de nuestra investigación, no se altera ni se causará daño a un individuo, comunidad, ni ambiente.

1.5.4. Viabilidad Temporal:

- los usuarios que sean encuestados podrán tener disponibilidad ya que las encuestas serán de ejecución inmediata, puntuales y cerradas.

1.5.5. Viabilidad Financiera:

- La investigación no necesita un financiamiento de alto rango o ser patrocinado por algún ente, funciona a base de recursos monetarios los mismos investigadores.

Capítulo 2

Marco Teórico

2.1. Antecedentes:

1. Alvarado, Ponce, Valdéz y Valdivia (2018), estudiantes de UCAL, presentaron una tesina cuyo objeto de estudio es la interacción entre la mencionada plataforma digital dirigida a móviles y los usuarios (estudiantes), determinan que el análisis completo de su público objetivo es importante para plantear el producto de tal manera que sea fructífero y beneficioso para el usuario satisfaciendo sus necesidades.

Dentro de su investigación exploran las diferentes características de la experiencia de usuario. Aquella experiencia o producto idóneo que desde nuestro lado nos permite diseñar soluciones a una necesidad o problema de un público con relación a la organización o institución, educativa en este caso. De forma práctica y sencilla de comprender y usar, se debe tomar en cuenta la demanda del usuario, como funciona el software, como será la interacción y el orden de información y el diseño estético del mismo.

En conclusión, es fundamental estudiar el público objetivo, para que el producto, en este caso digital, logre cubrir sus necesidades y su impacto en la experiencia de usuario sea positiva.

2. Lederman (2020), presenta un artículo en la página web de la compañía online *Inside Higher Ed*, compañía que provee noticias, opiniones, recursos, eventos, etc. enfocado a temas de bachillerato y universidad. Explica que, tomando en cuenta y aceptando que la enseñanza presencial no es lo mismo que la

enseñanza digital, se fomenten las actividades asincrónicas; siendo esta solo una de los cambios que se deben realizar dado el contexto.

En conclusión, dado el cambio de contexto, las instituciones educativas deben aceptar la situación para que no impacte negativamente a ambas partes, institución-estudiante. Se deben replantear las estrategias, herramientas, actividades, etc. para que continúe cumpliendo su deber con la educación. Por lo tanto, la experiencia de ambas partes cambia igualmente siendo su impacto diferente al contexto anterior.

3. Parra (2014), en la investigación realizada en la Universidad Católica del Norte, Chile, en donde tiene como objetivo principal, de manera cualitativa, el crear nuevos formatos de aprendizaje, que no se relacionan a una educación tradicional.

Menciona como punto principal que las plataformas digitales no buscan reemplazar al docente, sino que intensifican su labor, tanto en la planeación como en la atención de los estudiante. Además de crear un ambiente en donde el estudiante pueda adquirir una experiencia similar a la presencial, con nuevas vivencias, teniendo una clase virtual que le sume a su proceso de formación, análisis y reflexión.

Concluye planteando un nuevo desafío el cual menciona que, tanto los docentes como los estudiantes, al usar plataformas digitales, van a requerir más trabajo que las clases presenciales.

4. Gilbert (2015), en la tesis realizada en la Universidad st John Fisher, Nueva York, que tiene como objetivo el mostrar, de manera cuantitativa, forma transparente lo que implica llevar clases virtuales, haciendo énfasis en que los estudiante que tomen clases online, al tener una falta de interacción, sienten menos conectividad e inclusión, a comparación de los que llevan presencialmente la clase, afectando el proceso de aprendizaje.

Menciona todos los desafíos que le generan, tanto a la universidad, como a los estudiantes y docentes el llevar clases virtuales. Además de las posibles soluciones adoptadas en otros países que han intentado implementar las clases, pero solo en algunos cursos, no de manera completa.

En conclusión, señala que la necesidad de llevar clases virtuales, obliga a implementar y generar nuevos métodos de enseñanza para no perder la esencia de las interacciones presencial.

5. Ramírez, Urith y Barragán (2018), exhiben su artículo, sobre el cual se examina y explica la postura estudiantil frente a la formación online, Realizando encuestas, procesos y Porcentajes, para examinar a fondo el proyecto de educación Virtual en distintas etapas, desde el tipo I hasta el tipo IV.

En esta investigación se resaltan las encuestas puntuales, en las cuales podemos apreciar todos los puntos de vista, desde si es bueno emplear un buen diseño, hasta la complejidad y cuanto debería abarcar la plataforma digital.

Se llega a la conclusión en la que los estudiantes aceptan una facilitación de clases virtuales como solución tecnológica de aprendizaje teniendo a la mano una herramienta virtual completa, con buen diseño de accesibilidad y ambiente digital.

6. Escofet (2020), presenta un artículo sobre la factibilidad entre la educación vía online y las tecnologías que se podrían adaptar para desenvolver esta, en el cual se expone de una manera detallada, acentuando cada punto de vista.

En este artículo se muestra una la viabilidad entre el servicio de aprendizaje y las tecnologías digitales actuales para alcanzar el objetivo de desarrollar una ciudadanía responsable y

consciente dentro del ambiente digital, también se detalla las limitaciones y técnicas que son más aceptables.

En conclusión, el aprendizaje vía "E-learning" es posible, siempre y cuando se respete y considere las limitaciones de todo el público objetivo, contando también con responsabilidad y conciencia del Ambiente digital.

7. El Ministerio del Perú (2017) presenta su artículo sobre cómo los docentes ejercen la enseñanza en el medio digital, del cual expresa conceptos e ideas que los autores del libro no manifiestan como puntos de vista directamente de UNESCO, evitando que la Organización sea comprometida.

Se presume una opinión, sacada de alguna parte de UNESCO con respecto a su condición jurídica de países, ciudades o sobre alguna de sus limitaciones de fronteras.

Como conclusión, la labor esencial del docente es uno de los puntos claves para que el aprendizaje sea de una calidad aceptable para los estudiantes, que desde el punto de vista de UNESCO, promueve este enfoque de derechos, obteniendo empatía de las diversas situaciones que los estudiantes pueden llevar en su día, siendo esto una inclusión y contribución al fortalecimiento de sus proyectos de vida.

8. Iván (2015) mediante su tesis manifiesta una investigación y análisis sobre las aulas virtuales y como su implementación en el aprendizaje, mejora e influyen en los estudiantes de la carrera profesional de educación.

Siendo demostrado en base a los perfiles técnicos y metodología de trabajo, el sistema de evaluación mediante las aulas virtuales, dan un mejor resultado de aprendizaje en los estudiantes de las carreras profesionales de UNAMAD.

En conclusión, el método de evaluación de UNAMAD -2012 con ayuda de la asesoría de los docentes en las aulas virtuales, contribuye en el aprendizaje, estudio y enseñanza de sus estudiantes.

9. Marín V y Salinas J (2019), nos muestran un artículo sobre la dinámica entre la universidad y la presencia física y virtual, en el cual se plantea introducir a los docentes universitarios en el entorno virtual y de cómo estos deben adaptarse a la circunstancia, teniendo una preparación previa que les permita brindar el mismo nivel de educación, como si de una clase presencial se tratase.

De este modo, el artículo concluye en que la capacitación al docente es de suma importancia, sobretodo en un entorno relativamente nuevo como lo es la enseñanza virtual.

10. García F, (2019), plantea en su artículo acerca de la docencia inicialmente presencial y luego digital, la enseñanza virtual como método de adaptación para contrarrestar ciertas adversidades.

Esta investigación nos hace un énfasis en la importancia de la formación no presencial, de cómo éstas pueden ser aplicadas por centros educativos y cómo pueden ser una alternativa viable en cuanto a la educación superior de cualquier tipo, haciendo es estas una opción viable para el desarrollo estudiantil.

En conclusión, el artículo nos muestra una visión de la preparación que deberían tener todos los centros educativos en cuanto al entorno virtual y cómo éstas definen su visión y generan nuevas oportunidades para la educación.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. EAD (Enseñanzas y Aprendizaje Digital):

Para entender el significado de las EAD (enseñanza y aprendizaje digital) descomponemos la palabra para describir sus términos:

2.2.1.1 Aprendizaje:

Es un proceso, en el cual se modifica y se adquiere conductas; tales como; habilidades, aptitudes, actitudes, destrezas, valores y conocimientos, las cuales se adquieren por la práctica de una conducta duradera.

Si bien el aprendizaje es la acción y efecto de aprender, en este caso, el significado de aprendizaje se toma acompañado desde el punto de vista de una enseñanza digital o tecnológica.

Por lo cual se podría agregar, que, la enseñanza en el ámbito de tecnológico, se asocia a resolver necesidades en la educación, aprendiendo desde el contexto digital.

A si mismo, la EAD, tiene como efecto aplicar nuevas herramientas digitales para llevar a cabo el proceso de aprendizaje.

Proceso

El proceso cuenta con elementos que tanto independientemente como dependiendo de ellos, influyen en la adquisición de información a través de la instrucción y complementación de 4 elementos; los cuales son; el docente, el alumno, el contenido educativo y el contexto, los cuales son fundamentales para llevarse a cabo dicho proceso de enseñanza y aprendizaje.

Estudio

El estudio es la adquisición de nuevas aptitudes y habilidades, que, mediante la implementación de nuevos conocimientos, se desarrollan estrategias de aprendizaje, como a su misma vez, se implementan

nuevos métodos de enseñanza para lograr alcanzar una meta establecida por el docente, para el estudiante.

Observación

La observación es la ganancia de información visual, asimilando y procesando mediante los sentidos, para que, de esta forma ocurra un efecto de aprendizaje, sin la necesidad de actuar físicamente.

2.2.1.2. Enseñanza:

Es un sistema de instrucción integrado, por conocimientos, principios, e ideas, que se brinda a una persona, siendo esta, distribuida casi siempre por un docente.

La enseñanza, según María D., es la transmisión de información cultural que permite adquirir conocimiento y saberes, favoreciendo el desarrollo de una capacidad, con llevándola a la práctica.

La enseñanza digital colaborativa según Marcelo C. se basa no solo en desarrollar cursos virtuales, es también la implementación de herramientas tecnológicas y metodológicas didácticas que contribuyen en la transmisión de información de dicho proceso.

Como conclusión la EAD es un método de enseñanza que aplica nuevos métodos de la transferencia de información, docente a estudiante, en el ámbito digital.

Sujeto del conocimiento

El sujeto de conocimiento, es aquel que adquiere la información y la procesa mediante la enseñanza y aprendizaje que se obtiene por el objeto de conocimiento, como son los casos de docente a estudiante.

Objeto del conocimiento

Objeto del conocimiento es la base de la investigación, este es el tema a conocer o investigar por parte del sujeto de conocimiento, así como

se da en los docentes al investigar una situación e impartir la información a parte de ese objeto a sus estudiantes.

2.2.1.3. Digital:

Este término va de la mano con la informática y la tecnología, las cuales causan que un formato presencial donde los docentes tengan información plasmada, se convierta a un formato digital.

Esta es la forma actual en la que se brindan las EAD, trasladando todo el material y ciertas acciones a soportes digitales, que almacenan y gestionan la información y comunicación entre docentes y alumnos y viceversa.

Por ende, podemos concluir que las EAD se refieren al proceso de aprender y enseñar, con el respaldo de los medios digitales, es decir, un formato de educación a distancia sustentado en soportes y redes digitales.

Comunicación

La comunicación tiene como principales personajes al emisor y receptor, los cuales intercambian ideas a partir de un tema u objeto de estudio, la cual causa que ambos personajes obtengan información complementaria.

Interacción

La interacción es la interacción de información de manera remota y recíproca, teniendo como consecuencia los participantes de la que reciben la información mutua, obtienen una retroalimentación del tema que se esté exponiendo.

2.2.2 Diseño Web

El diseño en las páginas web es relevante debido a la empatía y conexión que debe generar con los usuarios, ya que es el primer contacto digital que se tiene con la institución. Para esto su contenido debe ser preciso e incluir una distribución de fácil entendimiento y constante interacción. Debe estar en constante innovación para comunicar con exactitud el mensaje y dar las herramientas que se necesita.

2.2.2.2 Accesibilidad del sitio web

La Accesibilidad de un producto es proporcional a la facilidad que tenga el usuario para acceder a él, ya sea que se tenga alguna discapacidad, el producto debe poder ser usado independientemente de las limitaciones del usuario. El diseñar un producto accesible, implica saber cuáles son las limitaciones del público al cual va dirigido, ya que este producto debe adaptarse y responder a las necesidades de esos usuarios en específico. (Hassan, 2015).

Después de tener claro cuál es nuestro objetivo, se plantea la manera de alcanzarlo, a este proceso se le llama DCU que se basa constantemente en la información recolectada de los usuarios a los que va destinado. Esto mismo se aplica en los sitios web, deben tener diversidad de opciones funcionales para poder brindar y facilitar al usuario una buena experiencia. Para que un sitio web sea lo más accesible posible debe seguir cuatro principios: perceptible, operable, comprensible y robusto, al seguir estos principios, se consigue que cualquier persona con o sin discapacidad pueda acceder al sitio de manera sencilla.

2.2.2.3 Experiencia de Usuario

Este punto tiene como objetivo, buscar el equilibrio entre la concepción proyección, selección y organización, de los recursos que ayuden en la realización del mensaje que se quiere transmitir. (López y Otero). El sitio web debe estar compuesto de varios aspectos que brindan una eficaz Accesibilidad al usuario, acompañado de una interfaz agradable e intuitiva, este al estar rodeado de muchos aspectos, tiene uno que se repite constantemente, el cual es la usabilidad.

Esta experiencia de usuario está valorada por su beneficio de uso, y no sólo por la facilidad que pueda presentar, la calidad es medida por un parámetro de esfuerzo/beneficio que sirve para que el entorno web sea una experiencia agradable para el usuario.

2.3. Definición de Términos Básicos:

Ambiente digital:

El aprendizaje a tenido que adaptarse a través del tiempo, siendo este como resultado emigrar a las plataformas virtuales para poder impartir información y obtener aprendizaje de este.

Comunicaciones asincrónicas:

Emisor y receptor envían y reciben los mensajes en diferentes tiempos. Siendo que el emisor al enviar la información no es recibida en el momento por el receptor o receptores.

Comunicación sincrónica:

El emisor y receptor comparten información al mismo tiempo.

Demanda del usuario:

Solicitud o petición de una persona que usa habitualmente algún servicio.

Didáctico:

Que sirve, es adecuado o está pensado para la enseñanza.

E learning:

Esta es una forma de recibir educación y aprendizaje online, por medio del Internet y la tecnología.

Herramientas asincrónicas:

Estas cumplen la función de impartir la información entre emisor y receptor en tiempos diferidos.

Las TICs:

Son un grupo de herramientas tecnológicas, creadas para recibir, modificar y analizar información para así poder ser enviarla de un lugar a otro.

Obteniendo de ello un intercambio de ideas simultáneo.

Plataforma digital:

Son áreas que brinda Internet, que aprueban la activación de distintas aplicaciones para poder satisfacer diversas necesidades.

Software:

Es un sistema informático, es decir, una totalidad de programas que se instalan en una máquina electrónica para realizar determinadas actividades y funciones.

Capítulo 3

Marco Metodológico

3.1. Diseño de Investigación:

La presente investigación es de alcance descriptivo porque tiene como base especificar el problema de las plataformas digitales en esta nueva forma de estudio debido al reciente brote del virus COVID-19 a nivel mundial. Incluyendo el análisis de las plataformas empleadas, los perfiles del usuario (docentes y alumnos), procesos, estrategias, etc. Para así describir cómo impactan los métodos de aprendizaje y enseñanza digital en los estudiantes y docentes de UCAL en el 2020.

Siendo su finalidad recopilar y analizar los datos del problema que se plantea para luego exponer la información y sacar un resultado.

3.2. Supuesto general:

Se tiene que buscar nuevos métodos de enseñanza para aplicarlo en la plataforma digital de UCAL.

3.2.1. Supuestos específicos:

El alumno muestra dificultades para desarrollarse en las clases virtuales en cuanto a prestar atención, por la falta de estímulo presencial.

La mezcla de plataformas entre las clases virtuales, presentar trabajos y verificar las notas, crea pasos innecesarios y fastidio entre alumnos y docentes.

3.3. Categorización:

Categorías	Aspectos que se observarán
Experiencia de usuario	Análisis de público objetivo Necesidades
Plataformas educativas	Viabilidad Diseño web Enfocado a estudios universitarios Tipos de LMS
Enseñanza digital	Estrategias Método de enseñanza Capacitación Interacción docente-estudiante

3.3.1. Indicadores:

- Punto de vista de docente y alumno
- Enfoque en sus pensamientos, sensaciones, percepciones, sentimientos, recomendaciones.
- Estrategias de experiencias de usuario dentro de medios digitales.
- Página web/aplicación con finalidad educativa.
- Recursos necesarios para enseñar - aprender.
- Necesidades del público objetivo.
- Interacción plataforma actual-usuarios.
- Interacción docente-estudiante.
- Referentes de mejores plataformas LMS.
- Crear unidad web/aplicación de UCAL.
- Requisitos para que una plataforma virtual educativa sea viable.
- Estrategias para que una plataforma virtual educativa sea viable.

3.4 Población:

Los alumnos y docentes de las diversas carreras de la universidad UCAL, de las cuales, a 6 estudiantes y 2 docentes, se les pidió su opinión y crítica ante la emigración a las nuevas aulas virtuales dada a la situación actual de la pandemia por el nuevo COVID-19, que ha impedido que se den clases presenciales, ocasionando que estas se desplacen a las plataformas virtuales.

De la misma manera, se tomó en cuenta opiniones y críticas, tanto de docentes como de alumnos de la universidad UCAL sobre su punto de vista de cómo fue su adaptación y desarrollo dentro de las aulas virtuales y como su uso a influido en su vida cotidiana.

3.5. Técnica de Recolección de Datos:

ENCUESTA ENTREVISTA:

Matriz de validación de instrumento			
Línea de investigación: Comportamiento del usuario frente a ordenadores			
“El impacto de la enseñanza y aprendizaje digital en estudiantes universitarios de UCAL en el año 2020”			
Categorías	Subcategorías	Indicadores	Preguntas
Enseñanza - aprendizaje digital	Método de enseñanza	Punto de vista de docente y alumno	Como docente, ¿Qué opinas de la enseñanza digital?
			Como estudiante, ¿Qué opinas de la enseñanza digital?
		Enfoque en sus pensamientos,	¿Qué sensaciones has experimentado llevando clases virtuales?

		sensaciones, percepciones, sentimientos, recomendaciones	¿Qué experiencias obtuvo mediante el uso de las plataformas virtuales?	
	Enfocado a estudios universitarios	Estrategias de experiencias de usuario dentro de medios digitales.	¿Qué estrategias aplica o debe aplicar cuando enseña virtualmente?	
			¿De qué manera cree que se podrían mejorar las estrategias aplicadas en la docencia virtual?	
		Página web/aplicación con finalidad educativa	¿Qué tan factible considera usted la creación de una nueva plataforma para dar clases virtuales?	
			¿Qué plataformas usa con regularidad para recibir clases virtuales?	
	Análisis de público objetivo	Recursos necesarios para enseñar - aprender.	¿Conoce algunos recursos que puedan ser empleados de manera virtual para la docencia?	
			¿Qué medidas se toman en caso de que algunos estudiantes no cuenten con los recursos necesarios para las clases virtuales?	
		Necesidades	¿Qué necesidades cree que tengan los estudiantes durante una clase virtual?	
			¿Por qué medio se notifican las necesidades de los estudiantes hacia los docentes?	
	Impacto de plataformas virtuales	Experiencia de usuario	Interacción plataforma actual- usuarios.	¿Qué aspectos técnicos debe tener un docente frente a las plataformas virtuales?

			¿Crees que que las plataformas virtuales aumentan las oportunidades de aprendizaje?
		Interacción docente-estudiante	¿Cómo se se han adaptado los estudiantes y maestros a las plataformas virtuales?
			¿Cree que ambos usuarios (docente y estudiante) tienen la misma capacidad de adaptación a la plataforma?
	Diseño web	Referentes de mejores plataformas LMS	¿Conoce las plataformas LMS? ¿Qué opinas de ellas?
			¿Ha usado plataformas LMS? ¿Cuántas y cuáles usa mayormente?
		Crear unidad web/aplicación	¿Qué opina de las plataformas actuales que está usando UCAL?
			¿Cree que una plataforma únicamente para la actividad académica sea eficiente?
	Viabilidad	Requisitos	¿Qué características debe poseer una plataforma virtual educativa viable?
			¿Qué experiencia práctica tiene en la disciplina que enseña?
		Estrategia	¿Qué estrategias conoce para la experiencia de usuario en el rubro educativo?
¿Cómo despierta la curiosidad y el interés de un tema académico?			

Preguntas para Docentes:

- 1. ¿Qué experiencia tiene en el curso que enseña?**
- 2. ¿Cómo despierta la curiosidad y el interés de un tema académico?**
- 3. Como docente, ¿Qué opinas de la enseñanza digital?**
- 4. ¿Conoce el significado de las siglas LMS? ¿Ha usado previamente estas plataformas?**
- 5. ¿Qué estrategias aplica o debe aplicar cuando enseña virtualmente que se diferencien a las clases presenciales?**
- 6. ¿Qué aspectos técnicos debe tener un docente frente a las plataformas virtuales?**
- 7. ¿Considera que que las plataformas virtuales aumentan las oportunidades de aprendizaje?**
- 8. ¿Cómo considera que los estudiantes y maestros se se han adaptado a las plataformas virtuales?**
- 9. ¿Cree que ambos usuarios (docente y estudiante) tienen la misma capacidad de adaptación a la plataforma?**
- 10. ¿Qué características considera que debe poseer una plataforma virtual educativa óptima?**
- 11. ¿Qué experiencias obtuvo mediante el uso de las plataformas virtuales?**
- 12. ¿Qué estrategias conoce para la experiencia de usuario en el rubro educativo?**
- 13. ¿Qué opina de las plataformas actuales que está usando UCAL?**
- 14. ¿Qué tan factible considera usted la creación de una nueva plataforma para dar clases virtuales que esté ligada con el Campus Evolution?**

preguntas para estudiantes

1. **Como estudiante, ¿Qué opinas de la enseñanza digital?**
2. **¿Se ha adaptado a las plataformas virtuales?**
3. **¿Cómo te has sentido llevando clases virtuales?**
4. **¿Qué experiencias obtuvo mediante el uso de las plataformas virtuales?**
5. **¿Cómo despierta su curiosidad e interés de un tema académico durante las clases virtuales?**
6. **¿Qué plataformas usa con regularidad para recibir clases virtuales?**
7. **¿Qué necesidades y problemas ha tenido durante una clase virtual?**
8. **¿Por qué medio notifica sus problemas y necesidades hacia los docentes?**
9. **¿Crees que que las plataformas virtuales aumentan o reducen las oportunidades de aprendizaje? ¿por qué?**
10. **¿Cree que ambos usuarios (docente y estudiante) tienen la misma capacidad de adaptación a la plataforma?**
11. **¿Qué tan viable considera que han sido las clases virtuales hasta el momento?**
12. **¿Qué tan factible considera usted la creación de una nueva plataforma para dar clases virtuales que esté ligada con el campus evolution?**
13. **¿Conoce las plataformas LMS? ¿Qué opinas de ellas?**
14. **¿Qué opina de las plataformas actuales que está usando UCAL?**
15. **¿Cree que una plataforma únicamente para la actividad académica sea eficiente (notas/clases virtuales/entrega de trabajos)?**
16. **¿Qué características cree que deba poseer una plataforma virtual educativa?**

3.5.1. Validación de Instrumentos de Investigación:

I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y Nombres del validador: **Claudia Leng Lau**

1.2. Cargo e institución donde labora: Diseño Gráfico - Belcorp

1.3. Autores del instrumento: Ana Paula Samamé, Daniela Palomino, Brisa Montaña, Rodrigo Salinas y Erick Rosales

CRITERIOS	INDICADORES	ACEPTABLE (MARQUE CON UN ASPA)	PARCIALMENTE ACEPTABLE (MARQUE CON UN ASPA)
CONSISTENCIA INTERNA	El instrumento tiene un contenido que evidencian los indicadores y valores de las variables/categorías de investigación.	X	
OBJETIVIDAD	El instrumento y su contenido cumplen con el objetivo principal del trabajo de investigación y la propuesta que se ofrece en los alcances de la investigación.	X	
APORTE	Los elementos del instrumento responden a criterios de interés del especialista que le permitirá recoger conocimientos que aportan a su carrera.		X
VALIDEZ	Los instrumentos de investigación guardan relación con la lógica de la matriz de consistencia y de operacionalización/categorización de la tesis.	X	

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN (la no aceptabilidad implica dejar en blanco los cuadros de evaluación)

III. OPINIÓN (de la aceptabilidad total o parcial)

Me parece viable, pero falta aún centrarse un poco más al diseño.

IV. VEREDICTO FINAL DE CUMPLIMIENTO

Sí cumple

No cumple

Nombre y Cargo: ___ Claudia Leng Lau - Diseñadora Gráfica en Belcorp ___

D.N.I.: ___ 08874657 ___

V. DATOS GENERALES

1.4. Apellidos y Nombres del validador: Miguel Ángel Rosales Reyes

1.5. Cargo e institución donde labora: Docente

1.6. Autores del instrumento: Ana Paula Samamé, Daniela Palomino, Brisa Montaña, Rodrigo Salinas y Erick Rosales

CRITERIOS	INDICADORES	ACEPTABLE (MARQUE CON UN ASPA)	PARCIALMENTE ACEPTABLE (MARQUE CON UN ASPA)
CONSISTENCIA INTERNA	El instrumento tiene un contenido que evidencian los indicadores y valores de las variables/categorías de investigación.	X	
OBJETIVIDAD	El instrumento y su contenido cumplen con el objetivo principal del trabajo de investigación y la propuesta que se ofrece en los alcances de la investigación.	X	
APORTE	Los elementos del instrumento responden a criterios de interés del especialista que le permitirá recoger conocimientos que aportan a su carrera.	X	
VALIDEZ	Los instrumentos de investigación guardan relación con la lógica de la matriz de consistencia y de operacionalización/categorización de la tesis.	X	

VI. ASPECTOS DE VALIDACIÓN (la no aceptabilidad implica dejar en blanco los cuadros de evaluación)

VII. OPINIÓN (de la aceptabilidad total o parcial)

Las preguntas son viables.

VIII. VEREDICTO FINAL DE CUMPLIMIENTO

Sí cumple

No cumple

Nombre y Cargo: Miguel Ángel Rosales Reyes - Docente

D.N.I.: 76082936

3.5.2. Análisis

3.5.2.1 Entrevista a Alumnos

ENTREVISTA 1: JOY FRANCESCA FIGUEROA HUAMÁN

CARRERA: DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO

CICLO: 4TO CICLO

1. Como estudiante, ¿Qué opinas de la enseñanza digital?

La verdad que no es una de las formas correcta de poder aprender adecuadamente, con respecto a ahorrar tiempo está bien sí pero ese no es el punto, se necesita metodología para aprender adecuadamente y hay muchos profesores que no lo aplican.

2. ¿Se ha adaptado a las plataformas virtuales?

Me adapté si pero no me agrada mucho.

3. ¿Cómo te has sentido llevando clases virtuales?

No tan bien, he tenido demasiados problemas de conexión que a veces se me hacía difícil poder entender algunas cosas hasta me perdía las clases.

4. ¿Qué experiencias obtuvo mediante el uso de las plataformas virtuales?

La forma rápida de hacer presentar un trabajo ya no hay necesidad del usb o el Drive.

5. ¿Cómo despierta su curiosidad e interés de un tema académico durante las clases virtuales?

Mm, es didáctico.

6. ¿Qué plataformas usa con regularidad para recibir clases virtuales?

El Classroom.

7. ¿Qué necesidades y problemas ha tenido durante una clase virtual?

La falta de internet a cada rato, que mi laptop se está saturando y me falla constantemente.

8. ¿Por qué medio notifica sus problemas y necesidades hacia los docentes?

Por el Classroom o Facebook.

9. ¿Crees que que las plataformas virtuales aumentan o reducen las oportunidades de aprendizaje? ¿por qué?

Reduzcan porque como dije es posible que uno no entienda bien el tema, otro problema sería saturar el único medio que te llevará a las clases, en caso mi laptop colapse donde podré realizar mis trabajos.

10. ¿Cree que ambos usuarios (docente y estudiante) tienen la misma capacidad de adaptación a la plataforma?

No, es posible que ambos se les dificulte.

11. ¿Qué tan viable considera que han sido las clases virtuales hasta el momento?

Pues no tan bien.

12. ¿Qué tan factible considera usted la creación de una nueva plataforma para dar clases virtuales que esté ligada con el campus evolution?

Pienso que sería lo mismo.

13. ¿Conoce las plataformas LMS? ¿Qué opinas de ellas?

Si, que son útiles pero he visto que algunas plataformas que solo los graban y envían no hay forma de poder conversar con los profesores.

14. ¿Qué opina de las plataformas actuales que está usando UCAL?

Siento que está bien pero como cualquier plataforma que tiene una gran cantidad de usuarios pueden empezar a tener dificultades.

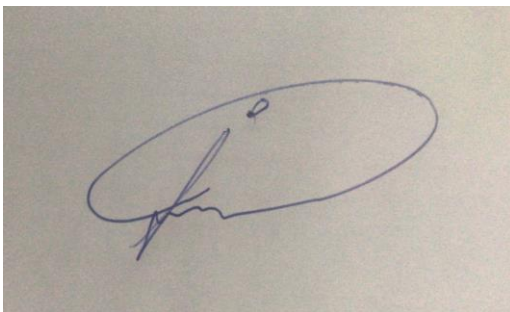
15. ¿Cree que una plataforma únicamente para la actividad académica sea eficiente (notas/clases virtuales/entrega de trabajos)?

Sí, sería mucho mejor.

16. ¿Qué características cree que deba poseer una plataforma virtual educativa?

La oportunidad de que si no tengas internet aún puedas llevar clases, último he visto que están tratando de realizar eso y me parece algo innovador.

Firma del entrevistado 1

A handwritten signature in blue ink on a light-colored background. The signature is stylized and appears to be a cursive name, possibly starting with a large 'D' or 'S'.

ENTREVISTA 2: DANIELA DÍAZ SIEZA

CARRERA: DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO

CICLO: 3ER CICLO

1. Como estudiante, ¿Qué opinas de la enseñanza digital?

Creo que fue una buena solución para la coyuntura que estamos pasando, de esta forma permitiendo que el alumnado siga con sus estudios. Si bien puede haber algunos percances como la conexión a internet o que el alumnado no tenga acceso fácil a estas plataformas, son detalles en que la universidad no puede controlar.

2. ¿Se ha adaptado a las plataformas virtuales?

Sí. Al principio costó un poco, como en cualquier experiencia nueva. Justamente lo bueno de nuestra generación es que se puede adaptar fácil a las cosas.

3. ¿Cómo te has sentido llevando clases virtuales?

Más tranquila, siento que tengo más tiempo para avanzar con mis tareas y, gracias a ello, mi promedio ha subido. Sin embargo, me distraigo fácilmente.

4. ¿Qué experiencias obtuvo mediante el uso de las plataformas virtuales?

Si tuviera que calificarla, sería un 7/10. El internet se me iba en algunas clases, igual en algunos docentes, me distraigo a veces en algunas explicaciones, entre otras cosas.

5. ¿Cómo despierta su curiosidad e interés de un tema académico durante las clases virtuales?

Creo que, siendo clases presenciales o virtuales, si un tema no me interesa o no hacen una dinámica que no me interese, se me dificulta prestar atención o simplemente no lo hago.

6. ¿Qué plataformas usa con regularidad para recibir clases virtuales?

Google classroom y google meet.

7. ¿Qué necesidades y problemas ha tenido durante una clase virtual?

Materiales para hacer ciertos trabajos y, reitero, la conexión a internet.

8. ¿Por qué medio notifica sus problemas y necesidades hacia los docentes?

Por facebook o correo (gmail).

9. ¿Crees que que las plataformas virtuales aumentan o reducen las oportunidades de aprendizaje? ¿por qué?

Si tuviéramos que comparar las clases presenciales con las virtuales, esta última se reduce, no es lo mismo estar en una clase más dinámica en el que puedes tener, de cierta forma, esa conexión con tu profesor.

10. ¿Cree que ambos usuarios (docente y estudiante) tienen la misma capacidad de adaptación a la plataforma?

Depende del profesor y el docente.

11. ¿Qué tan viable considera que han sido las clases virtuales hasta el momento?

8/10. Hay ciertas cosas que no lo hacen excelente, pero es una buena solución por todo lo que estamos pasando. Al final, la universidad hace lo que puede.

12. ¿Qué tan factible considera usted la creación de una nueva plataforma para dar clases virtuales que esté ligada con el campus evolution?

No. Simplemente no, la interfaz del campus evolution es un asco.

13. ¿Conoce las plataformas LMS? ¿Qué opinas de ellas?

No.

14. ¿Qué opina de las plataformas actuales que está usando UCAL?

Prefiero las que estamos llevando que el campus.

15. ¿Cree que una plataforma únicamente para la actividad académica sea eficiente (notas/clases virtuales/entrega de trabajos)?

Pues sí, por ahí agregaría una vía para hablar personalmente con el docente.

16. ¿Qué características cree que deba poseer una plataforma virtual educativa?

Rápida, eficaz y que esté enfocada en el aprendizaje del alumno, que este y el docente no tenga ninguna dificultad al usarla.

Firma del entrevistado 2



Entrevista 3: CAMILO JOAQUÍN PRIETO GARCÍA

CARRERA: DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO

CICLO: 5TO CICLO

1. Como estudiante, ¿Qué opinas de la enseñanza digital?

Aún hay mucho por mejorar y optimizar, especialmente a la hora de enseñar teoría.

2. ¿Se ha adaptado a las plataformas virtuales?

No del todo.

3. ¿Cómo te has sentido llevando clases virtuales?

Menos concentrado en las clases.

4. ¿Qué experiencias obtuvo mediante el uso de las plataformas virtuales?

Exponer a través de un micrófono y hacer grupo con gente sin verles la cara.

5. ¿Cómo despierta su curiosidad e interés de un tema académico durante las clases virtuales?

En la mayoría de casos tiene que interesarme el tema de por sí, ya que cuesta bastante mantenerse enfocado.

6. ¿Qué plataformas usa con regularidad para recibir clases virtuales?

Meet, Classroom y Google Chat.

7. ¿Qué necesidades y problemas ha tenido durante una clase virtual?

Se necesita mayor oportunidad a interactuar con otros alumnos.

8. ¿Por qué medio notifica sus problemas y necesidades hacia los docentes?

No suelo notificarlos, pero usualmente sería por Classroom o un mail.

9. ¿Crees que que las plataformas virtuales aumentan o reducen las oportunidades de aprendizaje? ¿por qué?

Reducen, como dije, es difícil mantener atención en una clase por 3 horas sin el ambiente o presencia del profesor

10. ¿Cree que ambos usuarios (docente y estudiante) tienen la misma capacidad de adaptación a la plataforma?

Al docente creo que le cuesta más. Los cursos más prácticos especialmente (cosas como fotografía o las que hablan de materiales).

11. ¿Qué tan viable considera que han sido las clases virtuales hasta el momento?

Son nuestra única opción, y han cumplido mayormente, pero falta mucho por mejorar.

12. ¿Qué tan factible considera usted la creación de una nueva plataforma para dar clases virtuales que esté ligada con el campus evolution?

No la veo, la verdad.

13. ¿Conoce las plataformas LMS? ¿Qué opinas de ellas?

No las conozco.

14. ¿Qué opina de las plataformas actuales que está usando UCAL?

Están ok. Cumplen.

15. ¿Cree que una plataforma únicamente para la actividad académica sea eficiente (notas/clases virtuales/entrega de trabajos)?

No entiendo la pregunta.

16. ¿Qué características cree que deba poseer una plataforma virtual educativa?

Debe simular una clase lo más posible, como dije, dejando mayores posibilidades para la interacción entre alumnos, pues contactarse con actuales y futuros trabajadores del campo es una de las grandes razones para ir a la universidad en primer lugar.

Firma del entrevistado 3

A square image showing a handwritten signature in black ink on a light-colored background. The signature is stylized and appears to be the name 'Carlo'.

Entrevista 4: SEBASTIÁN CHRISTOPHER GALLEGOS SAUÑI

CARRERA: DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO

CICLO: 3ER CICLO

1. Como estudiante, ¿Qué opinas de la enseñanza digital?

Yo opino que los alumnos se distraen con lo que hay a su alrededor debido a la poca interacción profesor-alumno, si las clases fueran un poco más dinámicas nosotros aprenderíamos más mientras nos entretenemos.

2. ¿Se ha adaptado a las plataformas virtuales?

La plataforma en cuestión que se maneja son classroom y meet, son fáciles de usar, no me llevo tanto tiempo el adaptarme.

3. ¿Cómo te has sentido llevando clases virtuales?

Como mencione anteriormente, algunas clases están entretenidas mientras que otras no, debido a la interacción de estas. Algunas veces suelo distraerme cuando las clases están aburridas o portan un formato muy repetitivo.

4. ¿Qué experiencias obtuvo mediante el uso de las plataformas virtuales?

Me enteré de la existencia de nuevas plataformas virtuales gracias a este nuevo método de enseñanza, por otro lado, en algunas clases entiendo los temas y en otras no, sin embargo suelo consultar los ppt's de respaldo aunque no siempre funcionan.

5. ¿Cómo despierta su curiosidad e interés de un tema académico durante las clases virtuales?

Cuando hablan de un tema de mi interés suelo prestar mucha atención, aparte de eso, también se me hace divertido cuando los profesores permiten escoger nuestras tareas.

6. ¿Qué plataformas usa con regularidad para recibir clases virtuales?

Las plataformas que uso con regularidad son google classroom y meet, classroom lo aplican organizar o informar a los alumnos sobre temas, trabajos y tareas y el meet es sobre llevar una clase hablada.

7. ¿Qué necesidades y problemas ha tenido durante una clase virtual?

En cuanto a problemas que tuve, fueron al principio el entender cómo entregar tareas en google classroom, otro hecho es de que algunos profesores no profundizan muy bien los temas y lo dejan al aire y en cuanto a necesidades, desearía que los profesores presenten más dinamismo en los temas y que ayuden a los alumnos que no entienden muy bien los temas no solo indicándoles leer un pdf.

8. ¿Por qué medio notifica sus problemas y necesidades hacia los docentes?

Notificar mis problemas por distintas vías como los comentarios privados de classroom, también aplico las redes sociales como facebook messenger y algunas veces instagram.

9. ¿Crees que que las plataformas virtuales aumentan o reducen las oportunidades de aprendizaje? ¿por qué?

Opino que en vez de aumentarlas las reducen, como anteriormente mencione, los alumnos suelen distraerse fácilmente cuando la clase no es llamativa, lo cual desencadena un problema en el aprendizaje del alumno, esto es un tanto hipócrita ya que ellos deciden no prestar atención a clases.

10. ¿Cree que ambos usuarios (docente y estudiante) tienen la misma capacidad de adaptación a la plataforma?

Opino que los estudiantes los tenemos mas sencillo ya que nosotros nacimos en una época en la cual fluía el auge de la tecnología, sin embargo los docentes no suelen adaptarse bien, no se muy bien si ucal cuente con docentes cerca a la tercera edad pero en mi caso mi abuelo me pide ayuda con ciertas cosas que para los adolescentes son fáciles de realizar tales como descargas o crear salas virtuales, que para la mayoría de docentes adultos se les hace difícil.

11. ¿Qué tan viable considera que han sido las clases virtuales hasta el momento?

Considero que en mi caso las clases están a la mitad, debido a la enseñanza de los profesores que nos designan por curso, algunos saben como captar la atención de los alumnos mientras otros sólo explican y lo dejan ahí.

12. ¿Qué tan factible considera usted la creación de una nueva plataforma para dar clases virtuales que esté ligada con el campus evolution?

No lo veo tan necesario porque sería maso menos igual que google classroom y meet, y esto tal vez aumentaría más la pensión que nos cobra la universidad y no sería una opción tan viable con aquellos que apenas pueden costear sus pagos con la institución.

13. ¿Conoce las plataformas LMS? ¿Qué opinas de ellas?

Pues si conocía que son, sin embargo no sabía que estas eran sus siglas, opino que son muy efectivas y muy necesarias en situaciones como esta actual. en la que no podemos asistir a la universidad por una pandemia.

14. ¿Qué opina de las plataformas actuales que está usando UCAL?

En este caso usamos classroom y meeT. Opino que esta bien ya que comparadas con otras plataformas estas son incómodas y suelen cortarse cada cierto tiempo, además classroom y meet cuentan con una interfaz simple y eficaz al momento de interactuar con ellas.

15. ¿Cree que una plataforma únicamente para la actividad académica sea eficiente (notas/clases virtuales/entrega de trabajos)?

Creo que una plataforma así podría servir mejor ya que así podríamos interactuar con profesores, tareas y notas, ya que aquí estaría todo organizado y no sería necesario usar terceros para poder ejecutar acciones y actividades.

16. ¿Qué características cree que deba poseer una plataforma virtual educativa?

Creo que las características que debería portar una plataforma digital para estos casos sería: contar con una interfaz simple y organizado, ya que si no hay orden pueden haber conflictos, quejas y confusión, lo otro debe ser que debe estar muy optimizada y actualizada en cuanto a materiales de aprendizaje y educación, sin olvidar que tiene que ser funcional y muy interactiva.

Firma del entrevistado 4



3.5.2.2. Preguntas para Docentes:

Entrevista 1: LUIS PABLO ROMERO

1. ¿Qué experiencia tiene en el curso que enseña?

Mi experiencia es de 25 años ejerciendo la carrera profesional.

2. ¿Cómo despierta la curiosidad y el interés de un tema académico?

Contrastandolo con experiencias de la vida real y cotidiana, generando expectativas para el análisis y comprensión.

3. Como docente, ¿Qué opinas de la enseñanza digital?

Es una nueva metodología de educación a distancia que permite al docente investigar en libros y revistas científicas sobre diversos temas de actualidad, asimismo nos está permitiendo subir al Drive y Classroom.

4. ¿Conoce el significado de las siglas LMS? ¿Ha usado previamente estas plataformas?

Es una plataforma de sistema de enseñanza con mejora continúa.

5. ¿Qué estrategias aplica o debe aplicar cuando enseña virtualmente que se diferencien a las clases presenciales?

Motivación permanente, acompañamiento pedagógico, direcciones electrónicas de videos instructivos.

6. ¿Qué aspectos técnicos debe tener un docente frente a las plataformas virtuales?

Debe usar un lenguaje claro y sencillo, ser flexible en cuanto los tiempos y oportunidad de comunicarse e interactuar.

7. ¿Considera que las plataformas virtuales aumentan las oportunidades de aprendizaje?

Efectivamente, pues la mayoría de plataforma son amigables y permiten acceder a mucha información.

8. ¿Cómo considera que los estudiantes y maestros se han adaptado a las plataformas virtuales?

Bastante bien, con el pasar de los días se tuvo acceso a otras herramientas tecnológica.

9. ¿Cree que ambos usuarios (docente y estudiante) tienen la misma capacidad de adaptación a la plataforma?

No, no tienen la misma capacidad, o sea, mientras que uno está corriendo, el otro está caminando. Sin embargo, hoy en día vemos ejemplos en la internet, en las noticias de docentes mayores que tuvieron esa apertura y les va yendo muy bien. Se han vuelto ya inclusive, como se diría, influencers. Todo tiene una atención después. Dan la gran palabra bonita esa, adaptarse, adaptarse y verlo como una bonita oportunidad, todo esto.

10. ¿Qué características considera que debe poseer una plataforma virtual educativa óptima?

Tiene que ser muy intuitiva, tiene que ser muy fácil de manejar. Muy amigable, yo sumaría el tema de gamificación, creo que la gamificación hoy en día en el medio está siendo poco utilizado. Creo que se le podría dar mucha más importancia a eso. Yo creo que va por ahí, debería tener colores llamativos, de repente fotos o elementos que conectan mucho más con el usuario mismo. Y ahí es donde entra una chamba fuerte del diseñador, porque no puedes enfocar un material educativo digital para niños, que para adolescentes que para mayores, es muy diferente, son casos muy diferentes. Entonces por ahí debe manejarse una ruta de navegación muy amigable, yo dándole click 1, click 2, click 3 ya llegue a lo que quiero, muy fácil debe ser ese entendimiento. Y eso sí, algo muy importante es por más de que

pueda ser muy increíble el diseño, no se puede perder tampoco ese tacto humano. En otras palabras, debe haber siempre una persona del otro lado de la pantalla, para que pueda acompañar ese proceso tuyo, porque sino estoy simplemente frente a una máquina totalmente fría.

11. ¿Qué experiencias obtuvo mediante el uso de las plataformas virtuales?

De hecho creo que la experiencia más bonita que me ha tocado hasta ahora por un lado está la enseñanza con mis chicos, con mis alumnos. Yo creo que las experiencias son positivas/negativas. Lo positivo es que veo como ellos están aprendiendo, avanzando dentro de este mundo digital y algunos equivocándose muchas veces, y es algo bastante bonito ver ese proceso. En tanto las experiencias negativas, hablaríamos de que muchas veces tenemos el problema de conectividad, de que a veces cuando estoy con la tableta en el curso de ilustración, no se llega como yo quiero porque tengo que presionar ctrl+z y por la capacidad de la máquina se lentea. Lo mismo le pasa a mis chicos, que tienen el problema del internet, de las tabletas, entonces por ahí siempre son situaciones que se van dando. Y sumado a eso, hace unas semanas me tocó sustentar mi presentación de tesis, mediante una herramienta digital. ¿Quién lo iba a pensar, no? Yo me preparé estos dos años para presentarlo de manera presencial y al final todo cambió y se tuvo que exponer de manera virtual, y salió muy bien gracias a Dios. Y claro los ves chiquitos, a los jurados atentos, ves público por ahí pero no ves rostros, ves nombres nada más. Entonces por ahí es muy interesante esta nueva experiencia que se va ganando cada vez más y de hecho a todo lo que apunta hoy en día.

12. ¿Qué estrategias conoce para la experiencia de usuario en el rubro educativo?

Bueno creo que al hablar de experiencia de usuario, es un poco lo que he compartido. A lo mejor estamos hablando de un UX, de un programador UX que se centra en la experiencia de usuario. Que el UX es un trabajo en equipo, es un profesional que tiene una base en UI, de lo que se le conoce como la ruta de aprendizaje. Donde toda esta estrategia debe estar conectada desde la parte de investigación, la parte del prototipado de la herramienta virtual, la producción dónde

trabajan psicólogos, ingenieros, diseñadores, etc., y luego la parte del testeo. Creo que toda esta ruta es encabezada o ayuda normalmente a llegar o acercarse más, a generar una experiencia de usuario más única; pero toda esta ruta está liderada siempre por un UX. Un UX es un profesional que tiene ya una base mucho más amplia y que ha pasado por todas estas etapas de hecho para poder manejar un proyecto de tal envergadura. El hablar de todo esto, hablamos de una estrategia coherente donde toda isla, cada momento, cada etapa, está conectada. Sin embargo al hablar de una estrategia como tal, es importante aclarar que si pasaste a la etapa 2, no es que no vayas a regresar a la etapa 1. Siempre hay un tema de que están conectados entre unos y otros, así que están de la mano.

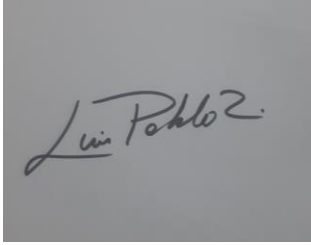
13. ¿Qué opina de las plataformas actuales que está usando UCAL?

Estaríamos hablando del Google Classroom, porque plataformas claro utiliza el Campus Evolution y creo que también está la de la biblioteca. En este caso, bastante bien. Hasta ahora bueno a veces está el tema del internet, pero bueno, eso es ajeno al Meet. De hecho permite poder interactuar bastante bien con los chicos donde puedes hablar, comentar, pueden poner sus imágenes. Creo que de esa manera hay una comunicación bastante interesante que se puede dar con ello, entonces en realidad lo veo bastante bien.

14. ¿Qué tan factible considera usted la creación de una nueva plataforma para dar clases virtuales que esté ligada con el Campus Evolution?

Considerar una nueva plataforma, yo siento que la ruta, por ejemplo, ahora que mencionas esto del Campus, es muy dura, es muy fría. Uno, inclusive yo como docente, tengo que hacer un montón de clicks para llegar a lo que quiero. Me parece ahí sí un poco, dura es la palabra. Muchas cosas, muchos clicks, siento que no es muy amigable. Uno ingresa y tiene las letras chiquitas. Siento que no ha sido testeado eso, definitivamente. Siempre he escuchado profes que se quejan o que tienen una mala experiencia con el Campus. Entonces, si lo veo factible una nueva plataforma, encantado de verdad. Porque siento que se puede potenciar mucho más esa plataforma.

Firma del entrevistado 1:



3.6. Aspectos Éticos:

En este documento de investigación hace referencias a las fuentes usadas y no contiene plagio, además, se ha utilizado información recopilada por los investigadores de fuente directa, que son expertos y el público objetivo.

Capítulo 4

Resultados

4.1. Docente:

1. ¿Qué experiencia tiene en el curso que enseña?

El entrevistado tiene 25 años ejerciendo como docente profesionalmente.

2. ¿Cómo despierta la curiosidad y el interés de un tema académico?

Contrasta el tema académico con la vida cotidiana para generar análisis y una mejor comprensión en sus alumnos.

3. Como docente, ¿Qué opinas de la enseñanza digital?

La enseñanza digital permite al docente investigar en libros y revistas científicas sobre diversos temas de actualidad, asimismo hace uso de las plataformas Google Drive y Classroom.

4. ¿Conoce el significado de las siglas LMS? ¿Ha usado previamente estas plataformas?

Conoce que las LMS son plataformas de enseñanza con mejora continua.

5. ¿Qué estrategias aplica o debe aplicar cuando enseña virtualmente que se diferencien a las clases presenciales?

Menciona que la motivación permanente, acompañamiento pedagógico, videos instructivos, son las estrategias diferenciales de las clases presenciales.

6. ¿Qué aspectos técnicos debe tener un docente frente a las plataformas virtuales?

Considera que el lenguaje claro y sencillo, flexible con el tiempo y oportunidad de comunicarse son básicos para una enseñanza virtual.

7. ¿Considera que las plataformas virtuales aumentan las oportunidades de aprendizaje?

Considera que las plataformas virtuales son amigables y permiten acceder a mucha información para un mejor aprendizaje.

8. ¿Cómo considera que los estudiantes y maestros se han adaptado a las plataformas virtuales?

Considera que tanto estudiantes como docentes se adaptaron bien con el pasar del tiempo, así como el acceso a otras herramientas digitales.

9. ¿Cree que ambos usuarios (docente y estudiante) tienen la misma capacidad de adaptación a la plataforma?

Considera que los alumnos tienen mayor capacidad de adaptarse porque están más acostumbrados al manejo de los medios digitales.

10. ¿Qué características considera que debe poseer una plataforma virtual educativa óptima?

Una plataforma óptima debe tener acceso permanente y un diseño gráfico bien planteado.

11. ¿Qué experiencias obtuvo mediante el uso de las plataformas virtuales?

No obtuvo ninguna experiencia, ya que es su primera vez con estas plataformas.

12. ¿Qué estrategias conoce para la experiencia de usuario en el rubro educativo?

No conoce ninguna estrategia para la experiencia de usuario ya que la educación a distancia es nuevo para él.

13. ¿Qué opina de las plataformas actuales que está usando UCAL?

Opina que las plataformas de UCAL son amigables y brindan acceso a varias bases de datos.

14. ¿Qué tan factible considera usted la creación de una nueva plataforma para dar clases virtuales que esté ligada con el Campus Evolution?

Opina que una nueva plataforma netamente para clases virtuales ligada al Campus Evolution sería un proyecto creativo muy interesante.

4.2. Estudiantes:

1. Como estudiante, ¿Qué opinas de la enseñanza digital?

No es tan óptimo como las clases presenciales, sin embargo dada la coyuntura fue una buena solución. Además nos permite ahorrar tiempo. Ni nosotros, ni la universidad puede controlar los fallos del wifi, y hace falta mejorar en cuanto la enseñanza de teoría.

2. ¿Se ha adaptado a las plataformas virtuales?

Al inicio costó adaptarse, pero no es de total agrado.

3. ¿Cómo te has sentido llevando clases virtuales?

No del todo bien, hay muchos problemas de wifi, algunos temas no entiendo o me pierdo las clases, y me distraigo mucho. Sin embargo, dispongo de más tiempo para las tareas y subir promedios.

4. ¿Qué experiencias obtuvo mediante el uso de las plataformas virtuales?

Es más rápido presentar tareas, las exposiciones son por micrófono y trabajo con compañeros y profesores que no he visto cara a cara. Reitero que el wifi falla constantemente.

5. ¿Cómo despierta su curiosidad e interés de un tema académico durante las clases virtuales?

Cuando es dinámico o simplemente el tema en sí es de mi interés.

6. ¿Qué plataformas usa con regularidad para recibir clases virtuales?

Google Classroom, Google Meet y Google Chat.

7. ¿Qué necesidades y problemas ha tenido durante una clase virtual?

Falla del wifi y de la laptop por saturación constantemente. Requería de materiales que no podía conseguir. Se necesita mayor oportunidad de interactuar con otros estudiantes.

8. ¿Por qué medio notifica sus problemas y necesidades hacia los docentes?

Classroom, Facebook, gmail u otro correo.

9. ¿Crees que que las plataformas virtuales aumentan o reducen las oportunidades de aprendizaje? ¿Por qué?

Reducen, porque es difícil mantenerse concentrado sin la presencia del profesor, sin ese dinamismo y conexión. Y algunas cosas no se entiende. Mi laptop colapsa de vez en cuando por su saturado uso.

10. ¿Cree que ambos usuarios (docente y estudiante) tienen la misma capacidad de adaptación a la plataforma?

Considero que es más difícil para los profesores que dictan cursos prácticos.

11. ¿Qué tan viable considera que han sido las clases virtuales hasta el momento?

No es excelente pero es lo mejor por ahora. La universidad hace lo que puede.

12. ¿Qué tan factible considera usted la creación de una nueva plataforma para dar clases virtuales que esté ligada con el Campus Evolution?

No lo veo factible si va a ser semejante al actual interfaz del Campus Evolution.

13. ¿Conoce las plataformas LMS? ¿Qué opinas de ellas?

Sí, son útiles pero la mayoría son solo grabaciones y no se puede entablar una conversación con el profesor en tiempo real.

14. ¿Qué opina de las plataformas actuales que está usando UCAL?

Están ok.

15. ¿Cree que una plataforma únicamente para la actividad académica sea eficiente (notas/clases virtuales/entrega de trabajos)?

Sí, y definitivamente añadiría una vía para conversar directamente con el profesor.

16. ¿Qué características cree que deba poseer una plataforma virtual educativa?

Rápido, eficaz, innovador, sin dificultades para el usuario.

Capítulo 5

Discusión, conclusiones y recomendaciones

5.1. Discusión:

Según los resultados, las clases virtuales no han sido un completo éxito por las mecánicas adoptadas y los problemas de red o de la página. Por eso, reiterando lo que menciona Gilbert (2015) que en las clases virtuales se necesita un mayor apoyo tanto del docente como del estudiante para lograr una clase más viable, más no considera los problemas que varios alumnos y profesores han pasado lo cual les impide llevar una experiencia grata con las clases virtuales.

Escofet (2020), presenta un artículo sobre la factibilidad entre la educación vía online y las tecnologías que se podrían adaptar para desenvolver esta, en el cual se expone de una manera detallada, acentuando cada punto de vista.

Según los encuestados, si bien se les da lícita la interacción y realización de trabajos, al momento de enviarlos y recibirlos, no se obtiene la misma experiencia y capacitación que una clase presencial.

Según Alvarado, Ponce, Valdéz y Valdivia (2018), estudiantes de UCAL, presentaron una tesina cuyo objeto de estudio es la interacción entre la mencionada plataforma digital dirigida a móviles y los usuarios (estudiantes), determinan que el análisis completo de su público objetivo es importante para plantear el producto de tal manera que sea fructífero y beneficioso para el usuario satisfaciendo sus necesidades.

Según las encuestas, no todos los estudiantes se encuentran satisfechos con las nuevas plataformas virtuales, lo cual hace de este método un poco deficiente para el aprendizaje remoto.

Gilbert (2015), en la tesis realizada en la Universidad St John Fisher, Nueva York, que tiene como objetivo el mostrar, de manera cuantitativa, forma transparente lo que implica llevar clases virtuales, haciendo énfasis en que los

estudiante que tomen clases online, al tener una falta de interacción, sienten menos conectividad e inclusión, a comparación de los que llevan presencialmente la clase, afectando el proceso de aprendizaje.

Según la encuesta, los docentes usan la interacción y dar una clase didáctica para fomentar la atención de los alumnos para que estos tengan mayor interés en esta misma.

5.2. Conclusiones:

5.2.1. Conclusión del objetivo general:

El impacto de la enseñanza digital fue una experiencia con pros y contras. Por un lado brinda un ahorro de tiempo y dinero, descubrir nuevas y prácticas herramientas digitales para un futuro. Por otro lado, la conexión wifi inestable ha sido un gran perjuicio para las clases y entregas de trabajos, generando estrés y fatiga en los estudiantes. Además, no se compara con el dinamismo y conexión de las clases presenciales.

5.2.2. Objetivo específico 1: Las plataformas educativas deben ser amigables, de acceso permanente a la información y un diseño gráfico bien planteado según su usuario.

Debe tener una vía para conversar directamente con el profesor.

Deben ser de banda ancha, carga rápida al descargar y subir archivos para mayor eficacia.

Los usuarios no deberían tener dificultades al momento de usarlas.

5.2.3. Objetivo específico 2: Contrastar el tema académico con experiencias o sucesos de la vida real y cotidiana para guiar al análisis y una mejor comprensión en los alumnos.

Promover una motivación permanente, acompañamiento pedagógico, videos instructivos.

Manejar un lenguaje claro y sencillo, ser flexible con el tiempo y las oportunidades de comunicarse con el profesor.

Actividades dinámicas.

5.2.4. Objetivo específico 3: Se sienten estresados cada vez que falla la conexión a internet. Se pierden una parte o toda la clase y no terminan de entender. No pueden avanzar ni entregar sus trabajos a tiempo.

Se sienten frustrados cuando su equipo, ya sea celular, laptop, pc, etc. colapsa por saturación.

Se distraen mucho porque les cuesta mantenerse concentrados frente a la pantalla.

Se sienten tranquilos por el tiempo libre que disponen para terminar las tareas y subir los promedios.

Se sienten aliviados por el ahorro de dinero, antes gastado en transporte, materiales, etc.

Se sienten afligidos porque extrañan pasar tiempo con sus compañeros y docentes.

5.3. Recomendaciones

A conclusión de esta investigación, se ha llegado a plantear y proponer la siguiente solución sobre las plataformas educativas que está usando la universidad UCAL:

- A. Mejora de la página web de UCAL para Alumnos - Docentes: Crear una plataforma más agradable para su uso, ya que tanto los docentes y estudiantes han mostrado disgusto frente a la plataforma actual, con el objetivo de:
 - a. Quitarle pasos innecesarios y aclarar procesos que no se entienden del todo.
 - b. Hacer el diseño más agradable y funcional para encontrar lo que uno busca con mayor facilidad.
 - c. El tamaño de las letras hacerlas más legibles.
- B. Unificación de plataformas: Diseñar una página web que unifique el proceso de verificar notas, entrar a la clase y presentar trabajos, para que ni los alumnos ni docentes tengan que depender de tres plataformas

individualmente para poder hacer sus actividades. Además de simplificar el proceso y sea más interactivo.

- C. Implementar herramientas de aprendizaje: Que haya una sección de Herramientas que el docente pueda utilizar para hacer una clase más dinámica. Incluyendo maneras dentro de la web o app con las que se pueda interactuar por medio de juegos o dinámicas.
- D. Problemas Externos: Habiéndose probado que varios estudiantes y docentes han tenido problemas con la conexión de internet, se propone:
 - a. Proporcionar un módem o un usb con internet para evitar que los docentes y estudiantes pierdan clases y se reduzcan las posibilidades de perder clases y generar molestias (medida que es ya implementado por la PUCP).
 - b. Dejar como requisito a los docentes que la clase sea grabada y subirla a la plataforma para que el alumno, si no logra conectarse en el momento, pueda recuperar la clase.

Se cree que estos factores son elementales para la mejora del aprendizaje y enseñanza dentro de esta pandemia, involucrando como factores principales la experiencia del usuario y el diseño de paginas web.

Capítulo 6

Fuentes de información

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

1. Parra, C. (2014, 24 de julio). Aspectos Didácticos por considerar en el diseño de E-LEARNING para la formación ocupacional, la WEBCT y los ambientes de aprendizaje. Revista virtual Universidad Católica del Norte. Recuperado de <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/267/504>
2. Alvarado, A. Ponce, D. Valdéz, A. y Valdivia, N. (2018). "El efecto de la interacción de la app UCAL entre los alumnos de la carrera de diseño gráfico en la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina". Tesina. Recuperado de <http://repositorio.ucal.edu.pe/handle/20.500.12637/274>
3. Lederman, D. (2020) "The Shift to Remote Learning: The Human Element". Inside Higher Ed. Recuperado de: <https://www.insidehighered.com/digital-learning/article/2020/03/25/how-shift-remote-learning-might-affect-students-instructors-and>
4. Gilbert, B. (2015, Abril). "Online Learning Revealing the benefits and challenges". Tesis de la Universidad St John Fisher. Recuperado de: https://fisherpub.sjfc.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1304&context=education_ETD_masters
5. Ramírez Mera, Urith N., & Barragán López, Jorge Francisco. (2018). "Autopercepción de estudiantes universitarios sobre el uso de tecnologías digitales para el aprendizaje". *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 10(2), 94-109. <https://dx.doi.org/10.18381/ap.vl0n2.1401>

6. Escofet, A. (2020). "Aprendizaje-servicio y tecnologías digitales: ¿Una relación posible?". RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(1), 169-182. doi:<https://doi.org/10.5944/ried.23.1.24680>
7. Iván F.(2015). "Influencia de las aulas virtuales en el aprendizaje de los estudiantes de la carrera profesional de educación". Especialidad matemática y computación UNAMAD - 2012, Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios.
8. Ministerio de Educación del Perú (2017) Docentes y sus aprendizajes en modalidad virtual, Lima, Punto & Grafía S.A.C. Av. Del Río 113 Pueblo Libre - Lima / RUC 20304411687
9. Marín, V. Salinas, J. (2019). "*La universidad entre lo real y lo virtual: una trayectoria no lineal para la didáctica universitaria*". Recuperado de: https://www.academia.edu/38371778/La_universidad_entre_lo_real_y_lo_virtual_una_trayectoria_no_lineal_para_la_did%C3%A1ctica_universitaria
10. García F, (2019). "*Modelo de Docencia Virtual para una Universidad presencial*". Recuperado de : <https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/1703/1/CampusVirtuales2019.pdf>
11. García García-Cervigón, J. (2009). [Reseña] ¿Por qué va ganando la educación a distancia?. *Revista Iberoamericana De Educación*, 51(1), 1-4. <https://doi.org/10.35362/rie5111930>
12. Rivera, K. (2004). Un Modelo de Enseñanza-Aprendizaje Virtual: Análisis, Diseño y Aplicación en un Sistema Universitario Mexicano. Universidad e Granada. recuperado de https://decsai.ugr.es/Documentos/tesis_dpto/78.pdf
13. Hassan,Y. (2015),Experiencia de Usuario: Principios y Métodos.Recuperado de: https://yusef.es/Experiencia_de_Usuario.pdf

14. Radford, L. (200). Sujeto, objeto, cultura y la información del conocimiento. Universidad de Laurcntienne. recuperado de: <http://www.revista-educacion-matematica.org.mx/descargas/Vol12/1/05Radford.pdf>
15. Pérez, T. (2011). EL APRENDIZAJE EN LA ERA DIGITAL. file:///C:/Users/CLIENTE/Downloads/Dialnet-EIAprendizajeEnLaEraDigital-3931255.pdf
16. Rosa.C(2017).Aplicación de la experiencia de usuario accesible en entornos web de recursos educativos abiertos(Tesis de pregrado).Universidad de Alicante. Recuperado de: http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/71470/1/tesis_rosa_del_carmen_navarrete_rueda.pdf
17. Salas,R.A.(2016). Diseño Y Análisis De Un Sistema Web Educativo Considerando Los Estilos De Aprendizaje. Ciudad de México. doi:<http://dx.doi.org/10.17993/DidelInnEdu.2016.18>