



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE SEGUNDA ESPECIALIDAD



**PERCEPCIÓN DE LOS ENTORNOS VIRTUALES EDUCATIVOS
EN ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
DE LA UNA PUNO 2023**

TESIS

PRESENTADA POR:

ADDERLY MAMANI FLORES

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN:

DIDÁCTICA UNIVERSITARIA

PUNO – PERÚ

2024



NOMBRE DEL TRABAJO

**PERCEPCIÓN DE LOS ENTORNOS VIRTU
ALES EDUCATIVOS EN ESTUDIANTES DE
LA FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
DE LA UNA PUNO 2023**

AUTOR

ADDERLY MAMANI FLORES

RECUENTO DE PALABRAS

48774 Words

RECUENTO DE CARACTERES

230477 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

152 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

3.3MB

FECHA DE ENTREGA

Sep 30, 2024 8:23 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Sep 30, 2024 8:25 PM GMT-5

● **11% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 9% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 8% Base de datos de trabajos entregados
- 3% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)


Dra. Ruth Mery Cruz Huisa
DOCENTE UNA - PUNO




Dra. Yannina Mitza Arias Huaco
Coordinadora de Investigación
DISEÑO: FCE/DCIC-UNA

Resumen



DEDICATORIA

- A mi asesora y jurados quienes han sido protagonistas de esta investigación, agradezco profundamente su colaboración y compromiso en el estudio sobre la percepción de los entornos virtuales educativos. A los docentes de la segunda especialidad en didáctica universitaria, cuya sabiduría y apoyo han sido fundamentales en cada paso de este proceso. A mi familia, por su inquebrantable respaldo y comprensión. Esta tesis es el resultado del esfuerzo colectivo y el deseo de mejorar la educación. Que nuestras reflexiones y hallazgos contribuyan al crecimiento académico y la innovación en la Facultad de Ciencias Sociales de la UNA Puno.

Adderly Mamani Flores



AGRADECIMIENTOS

- Agradezco sinceramente a todas las personas que hicieron posible la realización de esta investigación sobre la percepción de los entornos virtuales educativos en los estudiantes de la Facultad de Ciencias Sociales de la UNA Puno en el año 2023.
- Expresar mi gratitud a los estudiantes de las carreras profesionales de antropología, sociología, turismo, comunicación social y arte, que participaron en este estudio, por su tiempo, colaboración y valiosas aportaciones, sin las cuales este trabajo no habría sido posible. Su compromiso con la investigación ha sido fundamental para comprender mejor las dinámicas y necesidades en el ámbito de la educación virtual.
- Asimismo, agradecer a los docentes de la segunda especialidad en didáctica universitaria, cuya orientación experta y consejos han sido de gran ayuda en cada etapa de este proceso investigativo. Sus conocimientos y experiencia han sido una guía invaluable que ha enriquecido enormemente este trabajo.
- Agradezco también a mis familiares y seres queridos, por su constante apoyo, comprensión y ánimo durante esta travesía académica. Su respaldo ha sido fundamental para superar los desafíos y alcanzar los objetivos propuestos.
- Por último, pero no menos importante, quiero expresar mi reconocimiento a la Facultad de Ciencias Sociales de la UNA Puno por brindar el espacio y los recursos necesarios para llevar a cabo esta investigación. Su compromiso con la excelencia académica y la innovación ha sido inspirador y motivador.
- A todos y cada uno de ustedes, mi más sincero agradecimiento por ser parte y contribuir al avance del conocimiento en el campo de la educación virtual. Sin su colaboración y apoyo, este trabajo no habría sido posible. Muchas gracias.

Adderly Mamani Flores



ÍNDICE GENERAL

Pág.

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTOS

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE ANEXOS

ACRÓNIMOS

RESUMEN 14

ABSTRACT..... 15

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 17

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA 19

1.2.1. Problema General 19

1.2.2. Problemas Específicos 19

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN 20

1.3.1. Hipótesis general 20

1.3.2. Hipótesis específicas 20

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO 20

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN 21

1.5.1. Objetivo general 21

1.5.2. Objetivos específicos 21

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES 23

2.2. MARCO TEÓRICO 33

2.2.1. Percepción estudiantil 33

2.2.2. Fases perceptivas 33



2.2.3.	El proceso de la percepción.....	35
2.2.4.	Uso y gratificación	35
2.2.5.	Valoración de recursos virtuales	36
2.2.6.	Factores que Influyen en la Percepción de medios digitales.....	36
2.2.7.	Experiencia de uso de medios virtuales	37
2.3.	MARCO CONCEPTUAL	38
2.3.1.	Percepción	38
2.3.2.	Entorno virtual	38
2.3.3.	Plataforma virtual.....	39
2.3.4.	Aulas virtuales.....	40

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1.	UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO	41
3.2.	PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO	41
3.3.	PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO.....	41
3.4.	POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO	42
3.4.1.	Población.....	42
3.4.2.	Muestra.....	42
3.5.	DISEÑO ESTADÍSTICO.....	43
3.6.	PROCEDIMIENTO	44
3.7.	VARIABLES	45
3.8.	ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	45

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1.	RESULTADOS	46
4.1.1.	Percepciones de los estudiantes sobre los entornos virtuales utilizados en su proceso de aprendizaje.....	46
4.1.2.	Experiencia de uso de los entornos virtuales aplicados en el aprendizaje en estudiantes	57
4.1.3.	Nivel de satisfacción de estudiantes de la FCS de la UNA en el uso de los entornos virtuales utilizados en su proceso de aprendizaje.....	84
4.2.	DISCUSIÓN	96



4.2.1. Percepción de estudiantes sobre los entornos virtuales en su proceso de aprendizaje	96
4.2.2. Experiencia de uso de los entornos virtuales aplicados en el aprendizaje en estudiantes	103
4.2.3. Nivel de satisfacción de estudiantes sobre lo entornos virtuales utilizados en su proceso de aprendizaje.....	120
V. CONCLUSIONES.....	129
VI. RECOMENDACIONES	133
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	135
ANEXOS.....	141

ÁREA: Educación general

TEMA: Entornos virtuales educativos

Fecha de Sustentación: 25 de setiembre del 2024



ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Distribución de la población por escuela profesional de la facultad de Ciencias Sociales	42
Tabla 2 Detalles de la Muestra.....	43
Tabla 3 ¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual Cisco webex?	46
Tabla 4 ¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual Google meet?	47
Tabla 5 ¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual Zoom?	48
Tabla 6 ¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual Microsoft Team?	50
Tabla 7 ¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual Laurassia?	51
Tabla 8 ¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual Moodle?	53
Tabla 9 ¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual Classroom?.....	54
Tabla 10 ¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual WhatsApp?.....	55
Tabla 11 ¿Cómo calificarías tu experiencia general con entornos virtuales educativos hasta ahora?.....	57
Tabla 12 ¿Con qué frecuencia utilizas entornos virtuales para tus estudios?	58
Tabla 13 ¿Cuál es el entorno virtual que utilizas con mayor frecuencia en tus estudios?	60
Tabla 14 ¿Cuál de las siguientes funciones consideras más importantes en un entorno virtual de aprendizaje?	61
Tabla 15 ¿Has experimentado problemas técnicos o interrupciones durante tus clases en línea?	63
Tabla 16 ¿Qué tan fácil te resulta comunicarte con tus profesores a través de los entornos virtuales?	64
Tabla 17 ¿Qué tan fácil te resulta comunicarte con tus compañeros a través de los entornos virtuales?	66
Tabla 18 ¿Cómo calificarías el uso y facilidad de navegación de los entornos virtuales educativos que has utilizado?.....	67
Tabla 19 ¿Cómo describirías la cantidad de interacción que tienes con tus compañeros de clase en los entornos virtuales?	69
Tabla 20 ¿Qué tan útiles encuentras las clases en línea o virtuales en comparación con las clases presenciales?	70



Tabla 21	En tu opinión, ¿Qué herramientas de comunicación (chat, foros, videoconferencias, etc.) son las más útiles para fomentar la interacción en los entornos virtuales educativos?	71
Tabla 22	¿Crees que los entornos virtuales son igual de efectivos que las clases presenciales para tu aprendizaje?.....	73
Tabla 23	¿Cuál es la plataforma de aprendizaje en línea que utilizas con más frecuencia en la universidad?	74
Tabla 24	En general, ¿Recomendarías el uso de entornos virtuales en la educación a otros estudiantes?.....	76
Tabla 25	¿Qué tipo de apoyo adicional te gustaría recibir para mejorar tu experiencia de aprendizaje en línea?	77
Tabla 26	¿Qué opinas sobre la forma en que se realizan las evaluaciones y los exámenes en los entornos virtuales educativos?.....	79
Tabla 27	¿Cómo calificarías la retroalimentación que recibes de tus profesores en los entornos virtuales educativos?	80
Tabla 28	¿Crees que los entornos virtuales educativos seguirán siendo una parte importante de la educación en el futuro?	81
Tabla 29	¿Los materiales de aprendizaje en línea son accesibles y fáciles de encontrar?	82
Tabla 30	¿Cómo calificarías tu nivel de satisfacción general con tu experiencia con los entornos virtuales universitaria hasta ahora?	84
Tabla 31	¿Está satisfecho con los entornos virtuales utilizados en su formación académica?.....	85
Tabla 32	¿Está satisfecho con el entorno virtual que está aplicando la UNA Puno?..	86
Tabla 33	¿Qué tan satisfecho estás con la calidad de los recursos en línea (materiales de estudio, plataformas de aprendizaje, bibliotecas digitales, etc.) proporcionados por la universidad?.....	87
Tabla 34	¿Cómo calificarías la usabilidad y facilidad de navegación de la plataforma de aprendizaje en línea?	88
Tabla 35	¿Cómo calificarías el proceso de evaluación (exámenes, tareas, proyectos) en línea?.....	90
Tabla 36	¿Cómo calificarías tu nivel de satisfacción general con el entorno virtual utilizado en tus cursos universitarios?	91



Tabla 37	¿Cómo calificarías la comunicación y la disponibilidad de tus profesores a través del entorno virtual?.....	92
Tabla 38	¿Hay algún comentario adicional que desee agregar sobre tu experiencia con los entornos virtuales o tus percepciones como estudiante?	93
Tabla 39	Percepción sobre los sistemas integrados únicos (Laurasia y Moodle) utilizados por los estudiantes en su proceso de aprendizaje	98
Tabla 40	Percepción sobre las plataformas de interoperabilidad para videoconferencias (Cisco Webex, Google meet, Zoom, Microsoft Team) utilizados por los estudiantes en su proceso de aprendizaje.....	100
Tabla 41	Percepción sobre las herramientas de uso educativo incluidas dentro de las plataformas de interoperabilidad (classroom) utilizados por los estudiantes en su proceso de aprendizaje	101
Tabla 42	Percepción sobre otras herramientas de uso educativo utilizados por los estudiantes en su proceso de aprendizaje.....	103
Tabla 43	Percepción sobre la experiencia general en el uso de los entornos virtuales utilizados por los estudiantes en su proceso de aprendizaje	104
Tabla 44	Percepción sobre la mayor frecuencia de uso y facilidad del entorno virtual empleado por los estudiantes en su proceso de aprendizaje	107
Tabla 45	Percepción sobre las funciones más importantes en el uso de los entornos virtuales utilizados por los estudiantes en su proceso de aprendizaje	108
Tabla 46	Percepción sobre los problemas más frecuentes en el uso de los entornos virtuales utilizados por los estudiantes en su proceso de aprendizaje	109
Tabla 47	Percepción sobre la facilidad de comunicación e interacción en el uso de los entornos virtuales utilizados por los estudiantes en su proceso de aprendizaje	112
Tabla 48	Percepción sobre la utilidad y efectividad del uso de los entornos virtuales utilizados por los estudiantes en su proceso de aprendizaje	114
Tabla 49	Percepción sobre sugerencia y apoyo adicional para el uso de los entornos virtuales utilizados por los estudiantes en su proceso de aprendizaje	116
Tabla 50	Percepción sobre la evaluación y retroalimentación en el uso de los entornos virtuales utilizados por los estudiantes en su proceso de aprendizaje	118
Tabla 51	Percepción sobre la importancia de los entornos educativos virtuales y la accesibilidad a material educativo en los entornos virtuales utilizados por los estudiantes en su proceso de aprendizaje.....	120



Tabla 52	Percepción sobre el nivel de satisfacción de entornos virtuales utilizados por los estudiantes en su proceso de aprendizaje	122
Tabla 53	Percepción sobre el nivel de satisfacción de la calidad de los recursos en línea utilizados por los estudiantes en su proceso de aprendizaje	123
Tabla 54	Percepción sobre el nivel de satisfacción de la facilidad de navegación de los entornos virtuales utilizados por los estudiantes en su proceso de aprendizaje	124
Tabla 55	Percepción sobre el nivel de satisfacción de las evaluaciones en los entornos virtuales utilizados por los estudiantes en su proceso de aprendizaje	125
Tabla 56	Percepción sobre el nivel de satisfacción en la comunicación y disponibilidad de los profesores en los entornos virtuales utilizados por los estudiantes en su proceso de aprendizaje	126
Tabla 57	Percepción sobre sugerencias del uso de entornos virtuales utilizados por los estudiantes en su proceso de aprendizaje	128



ÍNDICE DE ANEXOS

	Pág.
ANEXO 1 Matriz de consistencia	141
ANEXO 2 Operacionalización de variables	142
ANEXO 3 Instrumento(s) de investigación	143
ANEXO 4 Validación de instrumento(s) de investigación	147
ANEXO 5 Procesamiento de datos recolectados	149
ANEXO 6 Constancia de ejecución	150
ANEXO 7 Declaración Jurada de autenticidad de tesis	151
ANEXO 8 Autorización para el depósito de tesis en el Repositorio Institucional....	152



ACRÓNIMOS

UNA Puno:	Universidad Nacional del Altiplano Puno
OTI:	Oficina de Tecnología e Informática
FCS:	Facultad de Ciencias Sociales



RESUMEN

Es importante conocer las percepciones de los estudiantes sobre los entornos virtuales utilizados en su proceso de aprendizaje. El estudio se llevó a cabo en el año 2023 el cual tuvo como objetivo conocer cómo los estudiantes perciben y experimentan el uso de los entornos virtuales en su formación académica. La investigación se basó en una metodología cuantitativa donde se aplicaron encuestas a estudiantes de las escuelas profesionales de antropología, sociología, turismo, comunicación social y arte de la Facultad de Ciencias Sociales. Se recopilaron datos sobre diversos aspectos, como la accesibilidad, la interactividad, la calidad del contenido, propuesta de mejora y la satisfacción general con los entornos virtuales educativos. Los resultados revelaron una variedad de percepciones entre los estudiantes respecto a los entornos virtuales. Algunos estudiantes destacaron la flexibilidad y comodidad que ofrecen estos entornos para acceder a recursos educativos y aprender a su propio ritmo. El estudio proporcionó una visión detallada de cómo los estudiantes perciben y utilizan los entornos virtuales en su proceso de formación académica. Estos hallazgos pueden servir como base para mejorar la implementación de entornos virtuales y adaptar las prácticas educativas a las necesidades y expectativas de estudiantes, las conclusiones a las cuales de arribaron fue que la mayor preferencia de los estudiantes en cuanto a ventajas para la enseñanza en la educación virtual son las plataformas de interoperabilidad de videoconferencias, la mayoría de estudiantes considera tener experiencias positivas y en su mayoría muestran un nivel de satisfacción bastante aceptable del uso de los entornos virtuales.

Palabras clave: Comportamientos, estudiantes, entornos digitales, percepción, tecnología.



ABSTRACT

It is important to know students' perceptions of the virtual environments used in their learning process. The study was carried out in 2023 with the objective of knowing how students perceive and experience the use of virtual environments in their academic training. The research was based on a quantitative methodology where surveys were applied to students from the professional schools of anthropology, sociology, tourism, social communication and art of the Faculty of Social Sciences. Data was collected on various aspects, such as accessibility, interactivity, content quality, improvement proposal and general satisfaction with educational virtual environments. The results revealed a variety of perceptions among students regarding virtual environments. Some students highlighted the flexibility and convenience these environments offer to access educational resources and learn at their own pace. The study provided a detailed view of how students perceive and use virtual environments in their academic training process. These findings can serve as a basis to improve the implementation of virtual environments and adapt educational practices to the needs and expectations of students, the conclusions reached were that the greatest preference of students in terms of advantages for teaching in the virtual education are videoconferencing interoperability platforms, the majority of students consider they have positive experiences and the majority show a fairly acceptable level of satisfaction with the use of virtual environments.

Keywords: Behaviors, students, digital environments, perception, technology.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

Actualmente la educación se encuentra en constante transformación debido al impacto de las tecnologías emergentes. El uso de medios digitales en entornos educativos ha adquirido una relevancia significativa, planteando desafíos y oportunidades para estudiantes, docentes y gestores educativos. En este contexto, el presente estudio se enfoca en explorar la percepción del uso de medios digitales educativos por parte de los estudiantes de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional del Altiplano (UNA Puno) en el año 2023.

La Facultad de Ciencias Sociales, como parte integral de la UNA Puno, desempeña un papel fundamental en la formación de profesionales en diversas disciplinas como son: Arte, Sociología, Antropología, Ciencias de la comunicación, turismo y un departamento de humanidades. En el contexto actual, el acceso a tecnologías digitales ha transformado la dinámica de aprendizaje, presentando nuevas oportunidades y desafíos en el proceso educativo. Este estudio busca analizar la percepción de los estudiantes sobre la efectividad, utilidad y desafíos asociados al uso de medios digitales en sus experiencias académicas, como mencionan (Chalela et al., 2016) quienes consideran que las plataformas virtuales permiten a los estudiantes sentirse más eficientes en su proceso de aprendizaje, aún existen grandes retos para la implementación de nuevas tecnologías como estrategias de mediación del proceso enseñanza – aprendizaje.

A través de la investigación, se pretende obtener una comprensión profunda de cómo los estudiantes de la Facultad de Ciencias Sociales de la UNA PUNO perciben la integración de medios digitales en su proceso de aprendizaje, examinando factores que



pueden influir en su aceptación y adaptación a estas herramientas tecnológicas, (La Torre Castillo, 2020) consideran que la mayoría de los estudiantes está a favor del uso de aula virtual y la experiencia previa favorece una mejor percepción de las herramientas para el aprendizaje online. Además, se explorarán posibles recomendaciones para mejorar la implementación de medios digitales con el objetivo de potenciar la calidad educativa y satisfacción de los estudiantes en esta institución. En última instancia, este estudio contribuirá al creciente cuerpo de conocimiento sobre la intersección entre la educación universitaria, las tecnologías digitales y las experiencias de los estudiantes en un contexto específico como es la Facultad de Ciencias Sociales de la UNA PUNO en el año 2023.

La presente tesis está estructurada de acuerdo al siguiente orden, donde el primer capítulo contiene la introducción, el planteamiento del problema, la formulación del problema, las hipótesis de la investigación, la justificación del estudio y finalmente los objetivos de la investigación, el segundo capítulo consta de la revisión de literatura, el cual contiene los antecedentes, el marco teórico y el marco conceptual, el tercer capítulo contiene los materiales y métodos de la investigación aquí consta la ubicación geográfica del estudio, el periodo de duración la procedencia del material utilizado, la población y muestra, el diseño estadístico el procedimiento y el análisis de los resultados el cuarto capítulo contiene los resultados y discusión, las conclusiones y finalmente las recomendaciones.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La creciente adopción de entornos educativos virtuales en las instituciones de educación superior, como la Universidad Nacional del Altiplano (UNA Puno), ha cambiado la dinámica del aprendizaje, brindando flexibilidad y accesibilidad para acceder a recursos digitales. Sin embargo, la percepción de los estudiantes sobre la eficacia y



calidad de estos entornos virtuales es un aspecto importante que requiere especial atención. En el año 2023 surge la necesidad de comprender profundamente cómo los estudiantes de la Facultad de Ciencias Sociales de la UNA Puno perciben y evalúan estos entornos virtuales, ya que en la actualidad las (TICs), tecnologías de información y comunicación, están revolucionando la forma en que vemos y actuamos en el mundo, influyendo en los diversos diseños, estrategias, metodologías educativas.

Actualmente diferentes instituciones educativas de nivel superior universitaria, iniciaron con el uso de sistemas de gestión y medios digitales para los procesos educativos conocidos también como plataformas virtuales de enseñanza-aprendizaje virtual. Estos entornos virtuales son establecidos como espacios de entornos digitales donde la enseñanza-aprendizaje se muestra de dos maneras; síncrona y asíncrona, que incluyen actividades donde los estudiantes colaboran, reflexionan facilitan los procesos educativos.

La Universidad Nacional de Altiplano de Puno no es la excepción ya que cuenta con una plataforma virtual propia denominada LAURASIA, es un entorno virtual oficial de manera institucional, que es parte del sistema de calidad de dicha casa de estudios que empezó a funcionar a partir del año 2021, para todos los docentes, estudiantes y comunidad universitaria, pudiendo acceder mediante una cuenta institucional proporcionada por esta misma casa de estudios con dominio en Gmail (@una.edu.pe), mediante su Oficina de Tecnología e Informática (OTI), la cual conlleva a tener acceso integral a dicho entorno virtual.

Ya pasaron 4 años desde la implementación de este entorno virtual en la UNA Puno, y es así que surge la necesidad de conocer las percepciones de los estudiantes en cuanto a este entorno virtual interna y externa a la universidad, que se está utilizando



dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, para así proporcionar información valiosa para la mejora de las experiencias de aprendizajes, adaptando estrategias pedagógicas que sean más adecuadas, identificando las necesidades y dificultades, y por último evaluando la calidad de la educación virtual, conduciendo a un proceso educativo más efectivo y satisfactorio para los estudiantes en el entorno virtual.

Las percepciones sobre los entornos educativos virtuales entre los estudiantes de la Facultad de Ciencias Sociales de la UNA Puno en el año 2023, plantean un tema importante que requiere de una investigación para idear estrategias educativas y mejorar la calidad de la educación en línea. Este estudio pretende abordar esta cuestión y contribuir a mejorar las experiencias educativas de los estudiantes en entornos virtuales, considerando los factores motivacionales que determinan la satisfacción del estudiante por el uso de los entornos virtuales que se utilizan en la institución conjuntamente con las actividades se llevan a cabo de acuerdo con las herramientas utilizadas y sus resultados de aprendizaje.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema General

- ¿Cuál es la percepción de los entornos virtuales educativos en estudiantes de la Facultad de Ciencias Sociales de la UNA Puno durante el año 2023?

1.2.2. Problemas Específicos

- ¿Cuáles son las percepciones de los estudiantes sobre los entornos virtuales utilizados en su proceso de aprendizaje en el año 2023?
- ¿Cuál es la experiencia de uso de los entornos virtuales aplicados en el



aprendizaje en estudiantes?

- ¿Cuál es el nivel de satisfacción de estudiantes de la FCS de la UNA en el uso de los entornos virtuales utilizados en su proceso de aprendizaje?

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Hipótesis general

- Existen percepciones de los entornos virtuales educativos en estudiantes de la Facultad de Ciencias Sociales de la UNA Puno durante el año 2023.

1.3.2. Hipótesis específicas

- Existen percepciones de los estudiantes sobre los entornos virtuales utilizados en su proceso de aprendizaje en el año 2023.
- Existe una experiencia de uso de los entornos virtuales aplicados en el aprendizaje en estudiantes.
- Existe un nivel de satisfacción de estudiantes de la FCS de la UNA en el uso de los entornos virtuales utilizados en su proceso de aprendizaje.

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

La UNA Puno, al igual que muchas otras instituciones educativas, ha adoptado entornos virtuales para facilitar sus procesos educativos de manera virtual, especialmente en respuesta a situaciones excepcionales, como la pandemia de COVID-19 y la crisis sociopolítica en la actualidad. Estos entornos virtuales incluyen plataformas de aprendizaje en línea, recursos digitales y herramientas de comunicación virtual.



A pesar de los beneficios potenciales de estos entornos virtuales, existen importantes desafíos relacionados en cuanto a las percepciones de estudiantes, por tal motivo la justificación está en base a la implementación de un proyecto de investigación sobre la percepción de los entornos educativos virtuales de los estudiantes de la Facultad de Ciencias Sociales de la UNA Puno en el 2023, con el fin de contribuir en la mejora de la calidad de la educación virtual, promoviendo la satisfacción de los estudiantes, aumentando la retención estudiantil y preparándolos para un futuro digital en constante cambio. Esta investigación también contribuirá a la toma de decisiones informadas enriqueciendo la experiencia educativa de los estudiantes, ya que, en el contexto actual, existe un desconocimiento profundo sobre esas percepciones de estudiantes, sobre los medios virtuales que se vienen aplicando en la UNA Puno. Este vacío de conocimiento necesita ser explorado para mejorar las condiciones educativas para una mejor educación híbrida como propuesta de enseñanza a futuro.

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Objetivo general

- Identificar la percepción de los entornos virtuales educativos en estudiantes de la Facultad de Ciencias Sociales de la UNA Puno durante el año 2023.

1.5.2. Objetivos específicos

- Analizar las percepciones de los estudiantes sobre los entornos virtuales utilizados en su proceso de aprendizaje en el año 2023.
- Identificar la experiencia de uso de los entornos virtuales aplicados en el aprendizaje en estudiantes.



- Identificar el nivel de satisfacción de estudiantes de la FCS de la UNA en el uso de los entornos virtuales utilizados en su proceso de aprendizaje.



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES

Nivel global

Hernández et al. (2024) en su trabajo de investigación sobre las *Percepciones sobre el aprendizaje social y la operatividad de un entorno virtual: un análisis en estudiantes de una Facultad de Educación en Colombia*, Se centraron en las percepciones de estudiantes sobre el impacto que tuvieron las plataformas digitales en la interacción social y el aprendizaje en el contexto educativo híbrido de la Universidad Estatal de Columbia. Su metodología fue cuantitativa, descriptiva en la realización de un estudio de campo donde participaron 131 estudiantes de la Facultad de Educación. Se utilizó la técnica del cuestionario. Los resultados consideran que el 95,6% de estudiantes accedió a las redes sociales, pero sólo el 79,60% las utilizó con fines académicos. Significativamente, más del 50% agradeció el apoyo docente, aunque indicaron que en la retroalimentación y el tiempo de respuesta necesitaban se necesitan mejoras. En cuanto a los métodos de enseñanza, el 51,90% y el 39,20% de estudiantes creían que los métodos basados en proyectos y los métodos basados en problemas eran los más adecuados, En resumen, se destaca el papel transformador de las plataformas educativas en la experiencia educativa, promoviendo la colaboración y el aprendizaje social.

Humanante et al. (2019) realizaron un trabajo de investigación sobre *Aulas virtuales en contextos universitarios: percepciones de uso por parte de los estudiantes en Mexico*, el cual tuvo como objetivo, fue conocer los aportes que generan las aulas virtuales a nivel institucional en el proceso educativo de alumnos de la Universidad



Nacional de Chimborazo, en cuanto a sus propios enfoques cuyos términos son: personalización, flexibilidad, interacción, movilidad, satisfacción y motivación en la reproducción de aprendizajes innovadores. El tamaño muestral fue probabilístico y consta de 368 alumnos universitarios. La investigación utilizó un enfoque cuantitativo, y tuvo alcance a nivel descriptivo, la técnica utilizada fue la aplicación de encuestas, en cuanto al resultado considera que, a pesar de la existencia de un porcentaje considerable de encuestados que viene a ser un (55.51%) hay una percepción positiva, por tal motivo ay la necesidad de generar propuestas que encaminen a mejorar de los medios virtuales utilizados por la institución.

Quiñonez et al. (2018) en su trabajo de investigación sobre las *percepciones de profesores sobre la afectividad en los entornos virtuales en una universidad pública del sureste de México*, exploraron las percepciones de profesores universitarios sobre el desarrollo de la competencia emocional en un entorno virtual. El comité representativo está integrado por profesores de tiempo completo de la Facultad de Ciencias Sociales, Administración Económica y Humanidades de la Universidad de Yucatán. El estudio fue cuantitativo, exploratorio y transversal. Los resultados mostraron que el 90% de los docentes no mostraron aspectos emocionales al trabajar en el entorno digital, ya que se enfocaron más en desarrollar habilidades cognitivas y técnicas. Estos hallazgos son importantes para proponer planes de formación específicos y adecuados para desarrollar competencias emocionales para su uso en la educación en dichos entornos.

Cabero et al. (2018) en su investigación acerca de las *Percepciones de profesores y estudiantes de la formación virtual y de las herramientas en ellas utilizadas*, cuyo objetivo fue la caracterización de profesores y alumnos de la Universidad Tecnológica de Chile INACAP que tenían la tarea de facilitar o quizá obstaculizar la combinación de las TICs en el proceso educativo. El tamaño muestral estuvo conformado por 383 profesores



y 396 alumnos, esta muestra supera el nivel de confianza establecida en dicha investigación. En el caso de estudiantes, 227 son varones (57,3%) y 169 son mujeres (42,7%), en el caso de profesores, 208 son varones (54,3%) y 175 son mujeres (45,7%), su muestra es no probabilística, en la recopilación de las percepciones se aplicó la técnica del cuestionario estándar con el propósito de conocer las opiniones de profesores y estudiantes. Los resultados destacan lo siguiente: tecnologías móviles con las que cuentan los profesores y estudiantes facilitando el proceso educativo, la actitud que toma el profesorado en cuanto al uso de las TICs en la didáctica de la enseñanza, y la predisposición de estudiantes a acceder a espacios webs en la búsqueda de información.

Hernández & Navarro (2017) en su trabajo de investigación relacionado a las *Percepciones de los estudiantes sobre el uso del ordenador personal y otros recursos en el aula universitaria*, cuyo objetivo fue el de realizar un análisis sobre la utilidad de la computadora personal en un salón de clase por estudiantes de educación de nivel superior pertenecientes a la Facultad de Ciencias de Educación de Sevilla. Donde el tamaño muestral estuvo conformado por 161 alumnos de las Escuelas Profesionales de Educación Primaria, Infantil y Psicopedagogía generando una muestra intencionada no probabilístico, compuesto por varones y mujeres, de 18 a 25 años, teniendo como base su participación de forma directa y continua como alumno y con práctica docente. En dicha investigación se aplicó un cuestionario como técnica para la recopilación de datos, el diseño considero, la utilidad específica de la computadora personal en cuanto a la facilidad de su uso, valoración de su percepción, percepción de inconvenientes, recursos digitales y sitios útiles de búsqueda de consultas. Los resultados muestran que el ordenador personal si contribuye a resolver consultas de búsqueda de información de manera más ágil, hace más fácil el trabajo, contribuye al ahorro de espacio y tiempo,



contribuye a tomar de forma más rápida los apuntes y realizar consultas mediante la plataforma virtual y por último proporciona la autonomía a los estudiantes en sus deberes.

Chalela et al. (2016) en su trabajo de investigación *Percepciones estudiantiles acerca del uso de nuevas tecnologías en instituciones de Educación Superior en Medellín*, donde se planteó como objetivo realizar la descripción de la percepción estudiantil con respecto a factores que están inmersos en la admisión de medios virtuales en los procesos de aprendizajes contextualizados en Medellín – Colombia. El tamaño muestral consta de 1032 estudiantes de nivel universitario, el diseño fue de corte cuantitativo mediante la aplicación de cuestionarios. Los resultados, incidieron en el descubrimiento de nuevas TIC, el aumento de la velocidad a nivel transaccional de forma significativa, incidiendo en estrategias que fueron masificándolas y flexibilizándolas en la formación de instituciones educativas de nivel superior. Se concluye que, a pesar de que el uso de los entornos virtuales permitió ser más eficientes en estudiantes en su proceso educativo, todavía hay inmensos desafíos en implementar tecnologías actuales como medios estratégicos que intervienen en el proceso educativo.

Nivel nacional

Ochoa (2021) en su trabajo de investigación sobre la *Percepción de los estudiantes de enfermería sobre las estrategias didácticas que utilizan los docentes en el entorno virtual de una universidad pública de Lima, 2021*, consideran que durante muchos años el método de enseñanza utilizado tradicionalmente ha sido el presencial, pero desde el año 2020, debido a la pandemia, se ha visto la necesidad de utilizar la enseñanza virtual. El objetivo fue determinar percepciones de estudiantes de enfermería en cuanto a las estrategias de enseñanza utilizadas por sus docentes en el entorno virtual. Su metodología fue cuantitativa su diseño fue descriptivo, transversal, su muestra consta de 93 estudiantes



ubicados de primer a cuarto año, la técnica aplicada fue el cuestionario aplicando la escala Likert. El resultado es que de un 100% (93) de los estudiantes tuvieron una actitud positiva promedio hacia las estrategias de aprendizaje dimensional, un 51,6% (48) tuvo una actitud positiva promedio hacia las estrategias activadas, el 65,5% (61) tuvo una opinión positiva promedio sobre las estrategias organizacionales, el 56% (52) sobre las estrategias de evaluación e el 75% (70) en estrategias donde se aplican la retroalimentación. La percepción de estudiantes sobre las estrategias de enseñanza fue en su mayoría moderado-positivo; aquellas estrategias de activación, organización, evaluación y retroalimentación vienen a ser parte del modelo de educación virtual generando nuevos recursos tecnológicos y actividades educativas encaminadas a lograr aprendizajes significativos para los estudiantes.

La Torre (2020) en su trabajo de investigación acerca de la *Percepción de uso de los elementos de un aula virtual para el aprendizaje del idioma inglés en las universidades de Lima, Perú*, profundizó su estudio sobre el uso de los entornos digitales para el desarrollo educativo consideran que es necesario las mejoras continuas para poder implementarlas, considero también algunas experiencias positivas y la actitud proactiva de profesores en interacción con los estudiantes. Fue un estudio transversal que se plantea como objetivo, conocer la percepción de estudiantes de educación superior universitaria de condición privado en Lima, acerca del uso de implementos con las que debe de contar un aula virtual en los procesos educativos del idioma inglés. La muestra consta de 150 estudiantes de la carrera de contabilidad de cinco universidades privadas, se realizó la evaluación de la percepción sobre la implementación del aula virtual comparando con experiencias previas. En su mayoría los estudiantes estuvieron a favor del uso de la implementación del aula virtual con su respectivo equipamiento, aquellos estudiantes que tuvieron previa experiencia estuvieron a favor de usar recordatorios, chat, foro, correos



electrónicos y prácticas en línea ($p < 0,05$). El resultado fue que un mayor número de alumnos apoya el uso de medios virtuales ya que se cuentan con experiencias previas y ello estaría favoreciendo a una percepción positiva de las de aprendizaje virtual.

Cruzado (2016) en su trabajo de investigación sobre la *Percepción del Campo virtual y la satisfacción de los estudiantes de Ingeniería de Sistemas de la Universidad César Vallejo- Ate, en el 2015*, se planteó como objetivo determinar la correspondencia perceptiva del entorno virtual con un grado de complacencia de alumnos de la escuela profesional de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Cesar Vallejo. El tamaño muestral consta de 378 estudiantes y la muestra estuvo conformado por 191 estudiantes, la forma de del muestreo fue probabilístico no intencionado. En cuanto a la técnica que se aplicó fue la encuesta acerca de la percepción del entorno virtual, así como su grado de satisfacción. La investigación es de tipo básico, el diseño fue no experimental. El grado de la investigación fue de corte correlacional, descriptivo y transversal. El resultado muestra una correspondencia significativa y directa de la percepción del entorno virtual y el grado de satisfacción de alumnos en un. $p = 0,00$. $P < 0,05$.

Agama (2016) en su trabajo de investigación relacionado *Al entorno virtual Chamilo en el desarrollo de las competencias del módulo de ofimática en estudiantes del instituto "Norbert Wiener" de lince*, donde se planteó como objetivo general la determinación del grado de influencia de la plataforma remota Chamilo en lograr las competencias del curso Ofimática en alumnos. El tamaño muestral fue no probabilístico, de estudiantes indemnes $n=40$, donde 20 alumnos conforman el grupo experimental y el resto que son parte del grupo control. En cuanto al tipo de investigación fue el aplicado, y su diseño fue cuasiexperimental, el modelo consta en base al pre y post test. En la evaluación de efectividad del entorno virtual Chamilo se empleó cuestionarios sobre el desarrollo de competencias del módulo de Ofimática, que fue contrastada con la hipótesis,



tomando en cuenta los progresos significativos del grupo experimental en el progreso de sus capacidades de nivel técnico, comunicativas, personal y social, pero los alumnos pertenecientes al grupo de control se mantenían en un nivel básico. Las conclusiones, en relación a las hipótesis muestran un contraste significativo de ($p = .000$) entre ambos grupos.

Ramos (2014) en su investigación acerca de la *Percepción de los estudiantes universitarios sobre la utilidad del aula virtual para el aprendizaje en Lima-Perú*, tuvo como objetivo identificar la percepción de los estudiantes acerca de la utilidad del aula virtual en su aprendizaje. Su tamaño muestral consta de 722 alumnos pertenecientes a las Facultades de Ciencias Económicas y Empresariales, e Ingeniería. El método utilizado es de tipo descriptivo transversal, en el cual se aplicó cuestionarios a los alumnos. Los resultados evidencian que un 45% de estudiantes, considera, que el AV. No es muy útil en su proceso educativo; se evidencio también la correspondencia de la percepción de los estudiantes acerca del AV. con la facultad perteneciente, no encontrando la relación entre el uso que realizan los profesores del AV. con la facultad perteneciente las conclusiones conllevan a que los alumnos consideran que el AV incrementan el desinterés de los temas presentados en las diversas sesiones ya que las sesiones que los profesores plantean tienen muy poca motivación; y finalmente consideran que es poco útil en el proceso educativo que se imparten en las sesiones de clase, pero consideran que sí les ayudo a incrementar las calificaciones.

Nivel local

Alave (2023) en su tesis de investigación *Entornos virtuales para el aprendizaje y desempeño académico en estudiantes de la facultad de ingeniería geológica y metalúrgica de la UNA, 2021*, estudia sobre medios virtuales en el proceso de aprendizaje



como herramientas que coadyuvan en el aprendizaje, más que todo en esta última crisis sanitaria ocasionada por la COVID 19, es así que su objetivo fue determinar la relación de los entornos virtuales con el desempeño académico de alumnos de la Facultad de Ingeniería Geológica y Metalúrgica de la UNA Puno. En cuanto al tipo de estudio fue no experimental y su enfoque fue cuantitativo de manera correlacional. Dentro de las técnicas utilizadas la principal fue la encuesta. En cuanto a su tamaño muestral fue de 487 estudiantes aplicando un cuestionario de forma virtual para evaluar su uso a mediante 14 interrogantes, utilizando la escala de Likert y para el desempeño académico, el análisis de los promedios finales de los alumnos. Se aplicó un análisis estadístico descriptivo para los datos inferenciales para todas las variables, para establecer la relación se utilizó el coeficiente de Spearman dándonos un nivel de confianza del 95 %. En cuanto al resultado se determinó, que existe una correlación positiva media de 0.189 y un p valor $< 0,001$; la que lleva a comprobar que si existe relación significativa entre las variables establecidas por la investigación.

Mancha et al. (2022) en su investigación sobre las *Competencias digitales y satisfacción en logros de aprendizaje de estudiantes universitarios en tiempos de Covid-19*, abordaron las capacidades digitales de docentes universitarios para el desarrollo de sus cursos durante la pandemia con la satisfacción de parte de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, el objetivo fue determinar esa relación en estudiantes de la Universidad Nacional del Altiplano Puno, durante el año académico de la Covid-19 año, 2021. El método aplicado fue el cuantitativo, su diseño fue no experimental-correlacional. La población fue un total de 1180 estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Puno, seleccionando una muestra de 290 estudiantes aplicando el muestreo probabilístico. Sus resultados en base a la prueba estadística chi-cuadrado muestran que existe una relación significativa entre las variables del estudio ya que su



nivel de significancia es $p=0.000$. Concluyendo que las competencias digitales de los docentes, tiene una relación significativa con la satisfacción de los estudiantes el proceso de aprendizaje, es decir, los docentes si están capacitados para realizar actividades de aprendizaje en entornos virtuales.

Griselda et al. (2022) en su trabajo de investigación sobre *Percepción del estudiante de secundaria sobre desempeño docente y calidad educativa en tiempos COVID-19, Puno-Perú*, consideran que la educación en países subdesarrollados han experimentado cambios y transformaciones significativas en base a la influencia de la Covid-19, en el transcurso de actividades presenciales a actividades virtuales sin realizar procesos de preparación y adaptación, generando preocupaciones en el desempeño pedagógico y la calidad de la educación en diferentes niveles educativos, esta investigación tuvo como objetivo determinar la percepción de estudiantes de nivel secundario, su enfoque fue deductivo hipotético utilizando el método cuantitativo, su diseño fue descriptivo correlacional y transversal. Su población consto de 9019 estudiantes, seleccionando 189 estudiantes como muestra. Los resultados muestran que el rendimiento del aprendizaje es bueno (69,70%), la calidad de la educación es media (54,00%), entre dos variables y dimensiones del rendimiento del aprendizaje: personal, institucional, interpersonal, enseñanza y valores, y calidad de la educación. Se concluyó que el grupo de estudiantes cree que los logros de los docentes contribuyen al logro de una educación de calidad, la cual está diseñada para ayudar o promover la comprensión de principios básicos de una vida digna, el respeto, los derechos y responsabilidades.

Calatayud et al. (2022) en su investigación sobre el *Estrés como factor de riesgo en el rendimiento académico en el estudiantado universitario (Puno, Perú)*, tuvo como objetivo determinar si el estrés es un factor de riesgo que afecta el rendimiento académico de estudiantes universitarios durante la pandemia de Covid-19. El estudio utilizó el



enfoque correlación-cuantitativa. El estrés fue medido mediante el índice aditivo del cuestionario de salud de un paciente (PHQ-9) y el análisis factorial de componentes principales basado en el PHQ-9 utilizando el método de regresión de probabilidad para evaluar el riesgo académico; la muestra fue de 1046 estudiantes pertenecientes a tres programas de estudio, los resultados muestran que los estudiantes con mayor nivel de estrés tenían más probabilidades de experimentar una disminución en sus calificaciones y ello afectaba en su rendimiento académico. Por lo tanto, el riesgo de empeorar el rendimiento académico aumenta aprox. 3% por cada aumento de estrés.

Pino (2015) en su trabajo de investigación *Diagnostico situacional del uso de aulas virtuales en el desarrollo académico en docentes de la Universidad Nacional del Altiplano Puno 2013*, considera que la tecnología contemporánea está permitiendo promover nuevas modalidades de enseñanza remota, denominada "EDUCACIÓN VIRTUAL", donde lo tradicional probablemente está siendo suplantado por modernas herramientas de calidad telemática en su forma sincrónica y asincrónica, ya que brindan elementos interactivos como son; Email, chat interactivo, videoconferencias, aula virtual y foros de debate, permitiendo una comunicación enriquecida entre profesor y alumno, en el proceso educativo. El objetivo fue el de diagnosticar los beneficios que tienen los entornos virtuales como herramientas en la mejora en el desarrollo educativo de profesores de la UNA Puno en el proceso de capacitación en TICs. Se tomo en cuenta a los profesores de las diferentes Escuelas Profesionales, los datos se obtuvieron mediante la aplicación de encuestas sobre la experiencia que desarrollaron en el año académico 2023, mediante la Oficina de Aulas Virtuales de la institución, se aplicaron encuestas después de haber sido capacitados. El resultado muestra un progreso en el uso del entorno virtual utilizado de forma institucional, en el proceso educativo de los profesores de la UNA Puno en el año 2023.



2.2. MARCO TEÓRICO

La incorporación de medios digitales en la educación superior universitaria ha transformado la forma en que los estudiantes interactúan con el conocimiento y participan en su proceso de aprendizaje. La percepción de los estudiantes sobre estos medios es esencial para comprender cómo influyen en su experiencia académica. Este marco teórico no permitirá saber cuál la percepción de los medios digitales educativos en estudiantes universitarios, destacando su importancia y sus dimensiones clave.

2.2.1. Percepción estudiantil

Viene a ser un “proceso cognitivo de la conciencia, que consiste en el reconocimiento, interpretación y significación para la elaboración de juicios en torno a las sensaciones obtenidas del ambiente físico y social, en el que intervienen otros procesos psíquicos entre los que se encuentran el aprendizaje, la memoria y la simbolización” (Vargas, 1994, p. 48).

Pero, Allport (1974), piensa que las percepciones vienen a ser el comprender las captaciones de las circunstancias complejas en el entorno social, cultural y ambiental de cada objeto en nuestro alrededor. Esta es una inclinación por considerar que las cogniciones vienen a ser percepciones, y debemos entender que ambos procesos están relacionados íntimamente porque no es factible considerarlos por separado, más que todo desde el enfoque teórico y práctico.

2.2.2. Fases perceptivas

La percepción está estructurada por una serie de fases. Es así que tomamos en cuenta a García (1999), que la explica de la siguiente forma:



a) Percepción temprana: viene a ser un conjunto de procesos internos en los que el sistema perceptivo crea representaciones iniciales con propiedades sensoriales básicas como percibir los colores, movimientos, profundidad y ubicación del objeto, es decir su orientación, volumen, distancia y demás con relación al observador, es esencial para conseguir información acerca de la estructura e identidad del objeto.

b) Organización perceptiva: aquí se considera una serie de mecanismos por el cual se logra una persistencia perceptiva de diversos elementos de la información que se obtiene en la percepción temprana, detallando la manera en que se organiza una integridad de elementos, de esta forma se genera la relación a los diversos objetos y espacios que constituyen una imagen perceptiva.

c) Fase del reconocimiento: aquí se logra obtener información sobre la equivalencia, la significación y la función de diversos elementos que están alrededor nuestro. De esta forma, se considera que el reconocimiento perceptivo tiene como base el establecimiento y relación de la información perceptiva alcanzada en cada instante generando conocimientos acumulados de largo plazo acerca percepción de los objetos. Este proceso se percata de forma consciente sobre los distintos caracteres y aspectos los objetos y entidades que están en nuestro alrededor. Pero, en circunstancias determinadas, estos resultados del procesamiento de la información perceptiva tienen lugar en el inconsciente, es decir, el observador considera que no ha podido descubrir y experimentar un determinado aspecto dentro de su medio perceptivo.



2.2.3. El proceso de la percepción

Rivas (2008) conceptualiza la percepción como un proceso que tiene tres fases específicamente: la primera selección, la segunda es la organización y por último la fase de la interpretación. La primera fase se inicia cuando se empieza a percibir aspectos relacionados al interés nuestro, en esta percepción selecta: el sujeto descubre mensajes con códigos relacionadas a sus propias actividades, intereses, valores y necesidades. La siguiente fase viene a ser lo organizativo, donde una vez selectos, los individuos clasifican generando y otorgando significados, después los analizan y agrupan mediante sus características. En la tercera fase el individuo trata de dar contenidos mediante los estímulos que fueron anteriormente escogidos y estructurados; es así que la interpretación de estos estímulos varía, de acuerdo a la experiencia, expectativa e interés.

Robbins et al. (2009) teoriza sobre los factores que afectan a las percepciones que residen en los perceptores, ya que, cuando un individuo observa un objeto, intenta generar una interpretación, estando ya influido por sus peculiaridades de forma personal. Entre los elementos que influyen a las percepciones vienen a ser la actitud, las motivaciones, las prácticas experienciales regresivas y por último las expectativas.

2.2.4. Uso y gratificación

La teoría de usos y gratificaciones de Katz (2000), sugiere que las personas seleccionan y utilizan los medios en función de sus necesidades y deseos individuales. Ahora en el contexto de los medios digitales educativos, los estudiantes universitarios pueden percibir estos medios como herramientas que satisfacen sus necesidades de adquirir conocimientos, mejorar habilidades y



participar activamente en su ambiente educativo. Esta teoría se centra en el papel activo que desempeñan las personas en la elección y el uso de los medios. En lugar de considerar a las audiencias como pasivas, esta teoría postula que las personas seleccionan y utilizan los medios para satisfacer necesidades y deseos específicos. Esta perspectiva enfatiza la comprensión de por qué y cómo las personas usan los medios y la gratificación que reciben.

2.2.5. Valoración de recursos virtuales

La valoración de recursos virtuales se refiere al proceso de evaluar críticamente la calidad, relevancia y confiabilidad de los recursos en línea utilizados para obtener información, aprender o realizar investigaciones. En el entorno digital actual, hay una gran cantidad de recursos disponibles, como sitios web, bases de datos, publicaciones electrónicas y plataformas de aprendizaje en línea. La valoración de estos recursos es esencial para asegurarse de que sean fiables, precisos y adecuados para el propósito previsto (Santoveña, 2010). Es decir, implica análisis y evaluación de aspectos clave de los recursos, como la calidad, utilidad, accesibilidad, eficacia, seguridad y relevancia de los mismos. Esta evaluación se puede aplicar a una variedad de recursos, como sitios web, aplicaciones móviles, plataformas de aprendizaje en línea, contenido multimedia.

2.2.6. Factores que Influyen en la Percepción de medios digitales

El diseño de medios digitales que abarca la usabilidad, la estética y la accesibilidad puede tener un impacto significativo en la percepción de los estudiantes. Los recursos con diseño atractivo y navegación intuitiva tienden a tener una calificación más alta y se nota más atractivo hacia el usuario quien la usa (Caballero et al., 2022). Otro de los factores que influye en la percepción es



la experiencia previa con tecnología es la familiaridad y la experiencia previa de estudiantes con la tecnología ya que pueden influir en su percepción de los medios digitales educativos, es así que los estudiantes con habilidades digitales más sólidas pueden sentirse más cómodos y encontrar más valor en el uso de estos recursos. Finalmente, otro factor viene a ser el objetivo de aprendizaje ya que la percepción de los medios digitales está estrechamente relacionada con su capacidad para apoyar los objetivos de aprendizaje. Los estudiantes valoran positivamente los recursos que facilitan la consecución de metas académicas específicas (Santoveña, 2010).

2.2.7. Experiencia de uso de medios virtuales

La experiencia del usuario incluye las percepciones subjetivas de los estudiantes mientras interactúan con los medios virtuales. Incluye aspectos como la inmersión, la satisfacción, la usabilidad, la interacción y las emociones vividas al interactuar con estos medios. La experiencia del usuario puede variar dependiendo del tipo de medio virtual, objetivos y perfil del usuario, dentro de lo cual existe la teoría de la experiencia del usuario que se centra en cómo las personas interactúan con los sistemas y productos tecnológicos. En el contexto de los medios virtuales, la percepción está estrechamente relacionada con las experiencias de los estudiantes, esto incluye la utilidad, usabilidad y satisfacción general al utilizar los medios (Sangrà, 2001). También se toma en cuenta la emoción en relación a los medios digitales (Almenara et al., 2018). Esto porque los estudiantes exploran cómo los medios digitales, incluidos los medios virtuales, pueden generar y gestionar emociones en ellos. La experiencia de uso se relaciona con las emociones experimentadas durante las interacciones con el medio y cómo estas emociones pueden influir en el compromiso y la satisfacción.



La percepción de los medios educativos digitales entre los estudiantes universitarios es un aspecto fundamental que debe tenerse en cuenta a la hora de mejorar la calidad de la educación superior. Las teorías del uso y la gratificación, la motivación y la cognición situada proporcionan marcos conceptuales valiosos para comprender cómo los estudiantes perciben y utilizan estos recursos. Los factores de diseño, la experiencia previa con la tecnología y la alineación con los objetivos de aprendizaje son aspectos clave que influyen en las percepciones de los estudiantes.

2.3. MARCO CONCEPTUAL

2.3.1. Percepción

La percepción es un proceso cognitivo fundamental que afecta la forma en que los individuos experimentan y comprenden el mundo que los rodea. A través de la percepción, los humanos dan sentido a la información sensorial que reciben y la utilizan para interactuar de manera significativa con su entorno (Ruiz & Davila, 2014).

2.3.2. Entorno virtual

Un entorno virtual es un espacio digital creado mediante tecnología informática donde los usuarios pueden interactuar, comunicarse y acceder a información o realizar actividades de aprendizaje, trabajo o entretenimiento. En el ámbito educativo, un entorno virtual permite a los estudiantes y docentes participar en actividades de enseñanza-aprendizaje a través de plataformas en línea, como aulas virtuales, sistemas de gestión de aprendizaje (LMS), y herramientas de videoconferencia. Estos entornos suelen integrar diversas herramientas como foros, chats, bibliotecas digitales, y evaluaciones en línea,



proporcionando flexibilidad y accesibilidad al proceso educativo. Los entornos virtuales pueden simular escenarios reales o abstractos, facilitando la interacción sin las limitaciones físicas del mundo real (Belloch, 2009).

2.3.3. Plataforma virtual

Una plataforma virtual viene a ser un espacio que no se muestra de manera física, donde la única forma de tener acceso es mediante una computadora pública o personal con acceso al servicio de internet, tiene como propósito propiciar y optimizar el progreso educativo de docentes y estudiantes que hacen uso de recursos, consiguiendo de este modo el desarrollo de competencias innovadoras en las TICs (Aguilar, 2014).

La plataforma virtual viene a ser también un recurso el cual facilita y complementa la formación de estudiantes de diversos niveles educativos, ya que rompe con los límites de la barrera de la enseñanza de manera presencial, ofrece un entorno y medios virtuales donde el estudiante hace uso de recursos y materiales didácticos donde el profesor proporciona en el proceso de formación, accediendo desde cualquier parte donde se encuentre a su entorno virtual (López & Bartra, 2009).

Una plataforma virtual debe ser comprendido como un espacio de interacción conformado o integrado por múltiples recursos que no implica necesariamente la simulación electrónica del aula convencional mediante la realidad virtual (Peña & Avendaño, 2006).



2.3.4. Aulas virtuales

Las aulas virtuales son entornos de aprendizaje en línea que utilizan tecnología digital para facilitar la enseñanza y el aprendizaje a distancia, también se les conoce como plataformas de aprendizaje en línea o entornos virtuales de aprendizaje. Las aulas virtuales ofrecen un espacio virtual donde los estudiantes y los docentes pueden interactuar y participar en actividades educativas a través de Internet (Barbera & Badía, 2004).

Este soporte permite la interacción a través de Internet y proporciona acceso a contenidos educativos, evaluaciones y recursos multimedia sincrónicos y asincrónicos. Las aulas virtuales con contenido interactivo suelen incluir contenido interactivo como vídeos, simulaciones, lecturas en línea y ejercicios de práctica. Estos elementos permiten a los estudiantes interactuar activamente con el material de aprendizaje (Hernández & Navarro, 2017).

Permite la comunicación sincrónica y asincrónica, facilitando la comunicación tanto en tiempo real (sincrónica) como fuera de tiempo real (asincrónica) a través de chats, foros de discusión, conferencias, recomendaciones por vídeo y correo electrónico. Esto promueve la interacción entre profesores y estudiantes y la colaboración entre colegas. (Bedregal et al., 2019).

El aula virtual contiene evaluaciones y retroalimentación porque brindan herramientas para evaluar los resultados del aprendizaje de los estudiantes a través de pruebas, tareas en línea y retroalimentación personalizada. La retroalimentación continua es esencial para un aprendizaje en línea efectivo (Castellano et al., 2021).



CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

La Universidad Nacional del Altiplano Puno (UNA-Puno), está ubicada en el Departamento de Puno, Provincia y Distrito de Puno, específicamente en la Av. Sesquicentenario N.º 1150 de la ciudad de Puno, la Facultad de Ciencias Sociales, es una de las más grandes de la universidad por tener 5 escuelas profesionales; Sociología, Antropología, Ciencias de la Comunicación Social, Turismo, Arte y un Departamento Académico de Humanidades, el cual es constituido en 1983, por disposición y aprobación la asamblea universitaria ubicada en las siguientes coordenadas: longitud oeste: 15° 50' 15'' y latitud sur: 70° 01' 18''.

El estudio se desarrolló en el departamento, provincia y distrito de Puno, con los estudiantes de la Facultad de Ciencias Sociales de la UNA- Puno (Arte, Sociología, Antropología, Ciencias de la comunicación, turismo y un departamento de humanidades).

3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

El periodo de duración del estudio es de un año, ya que se está evaluando la percepción de los estudiantes de la facultad de ciencias sociales durante el 2023 y esta engloba el año académico 2023-I y 2023-II.

3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

La procedencia del material utilizado viene a ser recursos propios del investigador.



3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO

3.4.1. Población

La población total de estudiantes considerados, entre varones y mujeres que pertenecen a la Facultad de Ciencias Sociales, consta de 508 estudiantes que están dispersos en cada una de las 5 escuelas profesionales que la conforman, a su vez se eligió a estudiantes que están entre el 4to al 8vo semestre, ya que es una población que tiene ya una experiencia de uso de los entornos virtuales de la UNA-Puno, de acuerdo al siguiente detalle (tabla 1):

Tabla 1

Distribución de la población por escuela profesional de la facultad de Ciencias Sociales

Facultad	Escuela profesional	Cantidad de alumnos
Ciencias sociales	Antropología	108
	Arte	93
	Sociología	110
	Turismo	92
	Ciencias de la comunicación social	105
Total		508

3.4.2. Muestra

El tamaño de la nuestra muestra representa parte de la población total, es una muestra aleatoria estratificado, en la que los encuestados se eligen completamente al azar de entre nuestra población objetivo.

El cálculo de nuestra muestra requirió la aplicación de la siguiente formula:



$$\text{Tamaño de la muestra} = \frac{\frac{z^2 \times p(1-p)}{e^2}}{1 + \left(\frac{z^2 \times p(1-p)}{e^2 N}\right)}$$

Donde

- N = tamaño de la población
- e = margen de error (porcentaje expresado con decimales)
- z = puntuación z

El resultado del nuestro tamaño muestral viene a ser 112 estudiantes, los cuales conformaran la muestra de la investigación, ver tabla 2.

Tabla 2

Detalles de la Muestra

Genero	Cantidad	Grupos de edad	Cantidad	Semestres	Cantidad
Masculino	45	[17-22>	93	III	39
Femenino	67	[22-26>	10	IV	68
		[26-30>	6	V	4
		[34-38>	1	VIII	1
		[38-42>	1		
		[46-50>	1		
Total	112		112		112

3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO

El nivel de complejidad del presente trabajo demandó ser abordado desde el enfoque cuantitativo, el diseño fue no experimental-transversal, ya que se recolectó datos en un solo momento dado, el tipo de investigación viene a ser exploratoria ya que pretendemos dar una visión general, aproximándonos a una determinada realidad, este tipo de estudio nos servirá para incrementar el grado de familiaridad con la percepción de estudiantes en cuanto a los medios virtuales utilizados en su proceso de aprendizaje, se



aplicó la técnica de la encuesta a 112 estudiantes de las 5 escuelas profesionales que conforman la Facultad de Ciencias Sociales, en cuanto a la definición de nuestra técnica, este viene a ser la siguiente:

Técnica: La encuesta según Hernández et al. (2014) considera que la encuesta: “es la técnica más empleada en las investigaciones realizadas en las ciencias sociales. Se utiliza para recolectar información de personas respecto a características, creencias, expectativas, conocimiento, conducta actual y conducta pasada”. (pág. 25).

3.6. PROCEDIMIENTO

Este es el caso nuestro tipo y procedimiento de muestreo de acuerdo al diseño de investigación cuantitativa como dicen Hernández et al. (2014), son “Estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos” (p. 149). Es que nuestro tamaño muestral tiene un nivel de confianza del 95% con un margen de error del 5%, es así que el resultado de la aplicación de dicha formula está conformada por 75 estudiantes en total que están dispersos en los semestres de entre 4to al 8vo de las escuelas profesionales que conforman esta facultad.

Según Hernández et al. (2014), se aplicara la técnica de la encuesta con su instrumento cuestionario para la recolección de datos y validar los resultados que nos llevaran a obtener una comprensión más profunda del fenómeno para una comprensión más completa del estudio, la definición de nuestro instrumento viene a ser el siguiente:

Instrumento: El cuestionario según Hernández et al. (2014) considera que el cuestionario: “Es un instrumento para medir las variables conceptualizadas al plantear su problema de investigación, en éste las variables están operacionalizadas como preguntas”



(pág. 26). Éstas no solo deben tomar en cuenta el problema que se investiga sino también la población que las contestará y los diferentes métodos de recolección de información.

3.7. VARIABLES

Variable X: Percepción de los entornos virtuales educativos en estudiantes de la Facultad de Ciencias Sociales de la UNA Puno 2023.

3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

La descripción del análisis correlacional de datos, previamente al estudio se identificó en base al análisis estadístico de las variables que intervienen en la percepción sobre los entornos digitales, la experiencia de su uso y el grado de satisfacción de los entornos virtuales educativos. La recolección de los datos se realizó mediante la aplicación de un formulario virtual a grupos de estudiantes de las Escuelas profesionales de Antropología, Sociología, Turismo, Ciencias de la Comunicación y Arte de la Facultad de Ciencias Sociales de la UNA – Puno, cuyas respuestas fueron enviadas por medios digitales como correo electrónico y WhatsApp. Estas variables fueron correlacionadas con los rangos de edad, sexo y semestre académico, seleccionando aquellas variables que obtuvieron un grado de significancia menor a 0.05 mediante la prueba de Chi-cuadrado.

Hernández et al. (2014) considera que la encuesta: “es la técnica más empleada en las investigaciones realizadas en las ciencias sociales. Se utiliza para recolectar información de personas respecto a características, creencias, expectativas, conocimiento, conducta actual y conducta pasada”. (pág. 25).

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

Los resultados de la investigación se muestran, de acuerdo a los objetivos planteados y las tablas por cada una de las preguntas de nuestra encuesta.

4.1.1. Percepciones de los estudiantes sobre los entornos virtuales utilizados en su proceso de aprendizaje

Tabla 3

¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual Cisco webex?

ESCALA	Género				Semestre										Valor P*		
	M		F		Total		III		IV		V		VIII			Total	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%		N	%
Excelente	4	3.6	4	3.6	8	7.1	0	0.0	8	7.1	0	0.0	0	0.0	8	7.1	0.245 0.000 0.718
Buena	6	5.4	11	9.8	17	15.2	5	4.5	10	8.9	2	1.8	0	0.0	17	15.2	
Regular	16	14.3	25	22.3	41	36.6	15	13.4	26	23.2	0	0.0	0	0.0	41	36.6	
Mala	0	0.0	2	1.8	2	1.8	1	0.9	0	0.0	0	0.0	1	0.9	2	1.8	
Muy mala	5	4.5	1	0.9	6	5.4	2	1.8	4	3.6	0	0.0	0	0.0	6	5.4	
No sabe/No opina	14	12.5	24	21.4	38	33.9	16	14.3	20	17.9	2	1.8	0	0.0	38	33.9	
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0	

La tabla 3, muestra la distribución por categoría donde se muestra los siguientes resultados, excelente representa el 7.1% de los participantes evaluaron positivamente a la plataforma virtual Cisco Webex, luego un 15.2% que consideraron que este entorno virtual es bueno, luego un 36.6%, califican el entorno virtual como regular, hubo una pequeña proporción que representa una 1.8% que la percibió como mala y un 5.4% la calificaron como muy mala pero la categoría de No sabe/No que viene a ser un 33.9% no expresaron una opinión clara, ante un análisis comparativo, la mayoría de los participantes se inclinan hacia las categorías "Regular" y "Buena", sugiriendo una percepción general neutral a positiva, pero la categoría "No sabe/No opina" representa

una proporción significativa, indicando la presencia de incertidumbre o falta de opinión sobre el tema, la tendencia viene a ser que la categoría "Buena" tiene una representación considerable, pero no supera a la categoría "Regular", lo que sugiere que hay espacio para mejoras, pero la situación no es crítica. La categoría "No sabe/No opina" destaca en todas las respuestas, indicando posiblemente la complejidad o falta de información clara sobre el tema.

Entonces del total de respuestas de los 112 participantes, la mayoría de las respuestas están distribuidas entre las categorías "Regular" y "No sabe/No opina", lo que destaca la ambigüedad o diversidad de opiniones.

Tabla 4

¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual Google meet?

ESCALA	Género				Semestre								Valor P*						
	M		F		Total		III		IV		V					VIII		Total	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%				N	%	N	%
Excelente	16	14.3	13	11.6	29	25.9	7	6.3	22	19.6	0	0.0	0	0.0	29	25.9			
Buena	17	15.2	37	33.0	54	48.2	22	19.6	27	24.1	4	3.6	1	0.9	54	48.2			
Regular	9	8.0	15	13.4	24	21.4	9	8.0	15	13.4	0	0.0	0	0.0	24	21.4			
Mala	2	1.8	1	0.9	3	2.7	0	0.0	3	2.7	0	0.0	0	0.0	3	2.7	0.185	0.581	0.997
Muy mala	0	0.0	1	0.9	1	0.9	1	0.9	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	0.9			
No sabe/No opina	1	0.9	0	0.0	1	0.9	0	0.0	1	0.9	0	0.0	0	0.0	1	0.9			
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0			

La tabla 4 muestra una distribución por categoría, donde el 25.9% de los participantes considera que Google Meet es excelente, un 48.2% tiene una percepción positiva, calificando a Google Meet como buena, el 21.4% percibe la plataforma de manera neutral o regular, las categorías de Mala y Muy mala juntas, representan un porcentaje bajo que es de 3.6%, indicando una percepción mayoritariamente positiva y el No sabe/No opina apenas tiene un 0.9% expresando una opinión no clara, su análisis comparativo la plataforma Google Meet es generalmente bien percibido, con más del 74.1% de los participantes calificando la plataforma como excelente o buena, la categoría "Regular" muestra una proporción significativa, indicando que hay margen para mejoras

o que algunos participantes pueden tener opiniones más neutrales, su tendencias de acuerdo a la categoría "Buena" es la más grande, sugiriendo una satisfacción generalizada con Google Meet, por lo tanto la falta de respuestas negativas significativas indica que la plataforma tiene una aceptación positiva entre los usuarios, entonces del total de respuestas de los 112 participantes, la mayoría de las respuestas se inclinan hacia las categorías positivas, lo que sugiere una aceptación generalizada de Google Meet como entorno virtual, dada la alta proporción de respuestas positivas, se puede considerar que Google Meet cumple eficazmente con las expectativas de los usuarios.

Para abordar la categoría "Regular", podría ser útil realizar encuestas adicionales o recopilar comentarios específicos para identificar áreas de mejora.

La baja proporción de respuestas negativas indica que, en general, la percepción del entorno virtual Google Meet es positiva.

El análisis revela una percepción mayoritariamente positiva hacia Google Meet como entorno virtual, con una fuerte aceptación entre los participantes y margen para mejoras identificadas en la categoría "Regular".

Tabla 5

¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual Zoom?

ESCALA	Género				Semestre								Valor P*						
	M		F		Total		III		IV		V			VIII		Total			
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%		N	%	N	%		
Excelente	8	7.1	5	4.5	13	11.6	0	0.0	13	11.6	0	0.0	0	0.0	13	11.6			
Buena	12	10.7	24	21.4	36	32.1	15	13.4	19	17.0	2	1.8	0	0.0	36	32.1			
Regular	20	17.9	28	25.0	48	42.9	18	16.1	28	25.0	2	1.8	0	0.0	48	42.9			
Mala	0	0.0	7	6.3	7	6.3	1	0.9	5	4.5	0	0.0	1	0.9	7	6.3	0.046	0.017	0.729
Muy mala	1	0.9	2	1.8	3	2.7	2	1.8	1	0.9	0	0.0	0	0.0	3	2.7			
No sabe/No opina	4	3.6	1	0.9	5	4.5	3	2.7	2	1.8	0	0.0	0	0.0	5	4.5			
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0			

La tabla 5 muestra una distribución por categoría de acuerdo al siguiente detalle, donde el 11.6% de los participantes considera que Zoom es excelente seguido por buena



en un 32.1% el cual muestra una percepción positiva, calificando a la plataforma Zoom como buena, luego un 42.9% percibe la plataforma de manera neutral o regular y las categorías Mala y Muy mala juntas, representan un porcentaje bajo de 9.0%, indicando que la mayoría de los participantes tiene una percepción favorable, por ultimo las categorías No sabe/No opina apenas tiene un 4.5% expresando una opinión no muy clara, analizando comparativamente la plataforma Zoom es generalmente bien percibido, con más del 43.7% de los participantes calificando la plataforma como excelente o buena luego la categoría "Regular" muestra la mayor proporción, indicando que hay una percepción mayoritariamente neutra o sin opiniones extremas, las tendencias según la categoría "Buena" es la más grande, sugiriendo una satisfacción generalizada con Zoom.

La falta de respuestas negativas significativas indica que la plataforma tiene una aceptación positiva entre los usuarios, por lo tanto del total de respuestas que viene a ser de 112 participantes la mayoría de las respuestas se inclinan hacia las categorías positivas, lo que sugiere una aceptación generalizada de Zoom como entorno virtual por lo que dada la alta proporción de respuestas positivas, se puede considerar que Zoom cumple eficazmente con las expectativas de los usuarios.

La categoría "Regular" podría indicar que algunos participantes tienen opiniones neutrales o que hay áreas de mejora no identificadas.

La baja proporción de respuestas negativas indica que, en general, la percepción del entorno virtual Zoom es positiva.

En resumen, el análisis revela una percepción mayoritariamente positiva hacia Zoom como entorno virtual, con una fuerte aceptación entre los participantes y una tendencia hacia opiniones neutrales que podrían indicar áreas potenciales para mejorar o explorar en futuras encuestas.

Tabla 6

¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual Microsoft Team?

ESCALA	Género								Semestre								Valor P*		
	M		F		Total		III		IV		V		VIII		Total				
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%			
Excelente	5	4.5	3	2.7	8	7.1	0	0.0	8	7.1	0	0.0	0	0.0	8	7.1			
Buena	4	3.6	10	8.9	14	12.5	4	3.6	7	6.3	3	2.7	0	0.0	14	12.5			
Regular	21	18.8	33	29.5	54	48.2	18	16.1	34	30.4	1	0.9	1	0.9	54	48.2			
Mala	3	2.7	4	3.6	7	6.3	2	1.8	5	4.5	0	0.0	0	0.0	7	6.3	0.308	0.056	0.017
Muy mala	5	4.5	2	1.8	7	6.3	3	2.7	4	3.6	0	0.0	0	0.0	7	6.3			
No sabe/No opina	7	6.3	15	13.4	22	19.6	12	10.7	10	8.9	0	0.0	0	0.0	22	19.6			
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0			

En la tabla 6 según la distribución por categorías, muestra que el 7.1% de los participantes considera que Microsoft Teams es excelente un 12.5% tiene una percepción positiva, calificando a Microsoft Teams como buena, el 48.2% percibe la plataforma de manera neutral o regular, las categorías Mala y Muy mala juntas, representan un porcentaje moderado de 12.6%, indicando que hay opiniones negativas pero no son dominantes, y por último el No sabe/No opina que representa un 19.6% no expresó una opinión clara, realizando su análisis comparativo la plataforma Microsoft Teams tiene una distribución más equilibrada de respuestas en comparación con las categorías "Excelente" y "Buena", mientras la categoría "Regular" muestra la mayor proporción, indicando una percepción mayoritariamente neutral, la tendencia viene a ser que la categoría "Regular" es la más grande, sugiriendo que la mayoría de los participantes tiene una percepción neutral o sin opiniones extremas sobre Microsoft Teams.

La proporción de respuestas negativas es moderada, con un 12.6% indicando cierta insatisfacción con la plataforma. Del total de las 112 respuestas, la percepción de Microsoft Teams se inclina hacia una neutralidad general, con una presencia moderada de opiniones positivas y negativas, por lo que la categoría "Regular" podría indicar que Microsoft Teams cumple con ciertas expectativas, pero también deja espacio para mejoras o preferencias individuales.

Las categorías "Mala" y "Muy mala" indican áreas de insatisfacción que podrían explorarse para mejorar la experiencia del usuario.

La proporción significativa de respuestas en la categoría "No sabe/No opina" sugiere que algunos participantes pueden no estar completamente familiarizados con la plataforma o no tienen una opinión formada, por lo tanto, el análisis revela una percepción predominantemente neutral hacia Microsoft Teams, con una distribución equilibrada entre opiniones positivas y negativas. Este resultado puede indicar áreas de mejora y destaca la necesidad de investigar y abordar las preferencias y expectativas específicas de los usuarios en futuras encuestas o evaluaciones.

Tabla 7

¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual Laurassia?

ESCALA	Género						Semestre								Valor P*		
	M		F		Total		III		IV		V		VIII			Total	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%		N	%
Excelente	2	1.8	3	2.7	5	4.5	0	0.0	5	4.5	0	0.0	0	0.0	5	4.5	
Buena	4	3.6	4	3.6	8	7.1	2	1.8	3	2.7	2	1.8	1	0.9	8	7.1	
Regular	12	10.7	26	23.2	38	33.9	14	12.5	23	20.5	1	0.9	0	0.0	38	33.9	
Mala	4	3.6	5	4.5	9	8.0	4	3.6	5	4.5	0	0.0	0	0.0	9	8.0	0.764 0.012 0.03
Muy mala	2	1.8	1	0.9	3	2.7	2	1.8	1	0.9	0	0.0	0	0.0	3	2.7	
No sabe/No opina	21	18.8	28	25.0	49	43.8	17	15.2	31	27.7	1	0.9	0	0.0	49	43.8	
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0	

En la tabla 7 según distribución por categoría, el 4.5% de los participantes considera que Laurassia es excelente, un 7.1% tiene una percepción positiva, calificando a Laurassia como buena, el 33.9% percibe la plataforma de manera neutral o regular, las categorías

Mala y Muy mala juntas representan un porcentaje moderado de 10.7%, indicando que hay opiniones negativas, pero no son dominantes, y el No sabe/No opina en un 43.8% no expresó una opinión clara, su análisis comparativo considera que la plataforma virtual



Laurassia tiene una distribución desigual de respuestas, con una gran proporción en la categoría "No sabe/No opina".

La categoría "Regular" muestra la mayor proporción, indicando una percepción mayoritariamente neutra. Las tendencias en cuanto a la categoría "Regular" es la más grande, sugiriendo que la mayoría de los participantes tiene una percepción neutral o sin opiniones extremas sobre Laurassia, ya que la proporción de respuestas negativas es moderada, pero no es la más predominante, por lo tanto del total de respuestas de los 112 participantes, la percepción de Laurassia se inclina hacia una neutralidad general, con una presencia moderada de opiniones positivas y negativas.

La alta proporción en la categoría "No sabe/No opina" sugiere que Laurassia puede no ser ampliamente conocida o utilizada por los participantes.

Las categorías "Mala" y "Muy mala" indican áreas de insatisfacción que podrían explorarse para mejorar la experiencia del usuario.

Es esencial recopilar más información sobre Laurassia, ya que la falta de opinión puede deberse a la falta de familiaridad con la plataforma.

Es así que el análisis revela una percepción predominantemente neutral hacia Laurassia, con una distribución desigual entre opiniones positivas y negativas. La categoría "No sabe/No opina" destaca la necesidad de obtener más información sobre la plataforma y explorar áreas específicas de mejora para adaptarse a las expectativas y necesidades de los usuarios.

Tabla 8

¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual Moodle?

ESCALA	Género				Semestre								Total		Valor P*				
	M		F		III		IV		V		VIII								
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%							
Excelente	3	2.7	1	0.9	4	3.6	1	0.9	3	2.7	0	0.0	0	0.0	4	3.6			
Buena	4	3.6	12	10.7	16	14.3	4	3.6	9	8.0	2	1.8	1	0.9	16	14.3			
Regular	13	11.6	20	17.9	33	29.5	11	9.8	22	19.6	0	0.0	0	0.0	33	29.5			
Mala	4	3.6	4	3.6	8	7.1	3	2.7	5	4.5	0	0.0	0	0.0	8	7.1	0.554	0.383	0.552
Muy mala	1	0.9	1	0.9	2	1.8	2	1.8	0	0.0	0	0.0	0	0.0	2	1.8			
No sabe/No opina	20	17.9	29	25.9	49	43.8	18	16.1	29	25.9	2	1.8	0	0.0	49	43.8			
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0			

La tabla 8 según la distribución por categoría muestra que el 3.6% de los participantes considera que Moodle es excelente, el 14.3% tiene una percepción positiva, calificando a Moodle como buena, el 29.5% percibe la plataforma de manera neutral o regular, las categorías Mala y Muy mala juntas, representan un porcentaje moderado de 8.9%, indicando que hay opiniones negativas, pero no son dominantes, la categoría No sabe/No opina que representa un 43.8% no expresó una opinión clara, al realizar el análisis comparativo la plataforma Moodle tiene una distribución desigual de respuestas, con la categoría "No sabe/No opina" como la más predominante, la categoría "Regular" muestra la segunda mayor proporción, indicando una percepción mayoritariamente neutra, la tendencia viene a ser que la categoría "No sabe/No opina" es la más grande, sugiriendo que Moodle puede no ser conocido o utilizado de manera extensiva por los participantes, pero la proporción de respuestas negativas es moderada, pero no es la más predominante, por lo tanto del total de respuestas de los 112 participantes la percepción de Moodle se inclina hacia la neutralidad, con una presencia moderada de opiniones positivas y negativas.

La alta proporción en la categoría "No sabe/No opina" sugiere que Moodle puede no ser ampliamente conocido o utilizado por los participantes.

La categoría "Buena" indica que aquellos que conocen Moodle tienen una percepción positiva, pero la falta de respuestas en esta categoría sugiere que la plataforma puede no ser utilizada por muchos participantes.

La categoría "Regular" puede señalar áreas específicas que podrían mejorarse para mejorar la experiencia del usuario.

Por lo tanto, el análisis revela una percepción predominantemente neutral hacia Moodle, con una distribución desigual entre opiniones positivas y negativas. La falta de respuestas en la categoría "Buena" y la alta proporción en la categoría "No sabe/No opina" sugieren la necesidad de obtener más información sobre Moodle y explorar áreas específicas para mejorar su adopción y percepción entre los usuarios.

Tabla 9

¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual Classroom?

ESCALA	Género				Semestre								Valor P*				
	M		F		Total		III		IV		V			VIII		Total	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%		N	%	N	%
Excelente	5	4.5	9	8.0	14	12.5	2	1.8	12	10.7	0	0.0	0	0.0	14	12.5	0.643 0.569 0.998
Buena	13	11.6	27	24.1	40	35.7	17	15.2	21	18.8	2	1.8	0	0.0	40	35.7	
Regular	20	17.9	23	20.5	43	38.4	16	14.3	25	22.3	1	0.9	1	0.9	43	38.4	
Mala	2	1.8	3	2.7	5	4.5	0	0.0	5	4.5	0	0.0	0	0.0	5	4.5	
Muy mala	0	0.0	1	0.9	1	0.9	1	0.9	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	0.9	
No sabe/No opina	5	4.5	4	3.6	9	8.0	3	2.7	5	4.5	1	0.9	0	0.0	9	8.0	
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0	

La tabla 9 muestra la siguiente distribución por categoría donde el 12.5% de los participantes considera que Classroom es excelente, el 35.7% tiene una percepción positiva, calificando a Classroom como buena, un 38.4% percibe la plataforma de manera neutral o regular, las categorías Mala y Muy mala juntas, representan un porcentaje moderado de 5.4%, indicando que hay opiniones negativas pero no son dominantes, la categoría No sabe/No opina cuenta con un 8.0% que no expresaron una opinión clara, su análisis comparativo considera que la plataforma virtual Classroom tiene una distribución

equitativa de respuestas, con la categoría "Regular" como la más predominante, la categoría "Buena" muestra la segunda mayor proporción, indicando una percepción mayoritariamente positiva, su tendencia en cuanto a la categoría "Regular" es la más grande, sugiriendo que la mayoría de los participantes tiene una percepción neutral o sin opiniones extremas sobre Classroom, la proporción de respuestas negativas es moderada, pero no es la más predominante, es así que del total de respuestas de los 112 participantes, la percepción de Classroom se inclina hacia la neutralidad, con una presencia moderada de opiniones positivas y negativas, por lo tanto la distribución equitativa de respuestas sugiere que Classroom es percibido de manera diversa entre los participantes.

La categoría "Buena" indica que una parte significativa de los participantes tiene una percepción positiva de la plataforma.

La categoría "Regular" podría señalar áreas específicas que podrían mejorarse para mejorar la experiencia del usuario y convertir opiniones neutrales en positivas.

Es así que el análisis revela una percepción equitativa hacia Classroom, con una distribución equilibrada entre opiniones positivas y neutrales. La categoría "Regular" destaca la necesidad de identificar áreas específicas de mejora, mientras que la categoría "Buena" indica que la plataforma tiene una aceptación positiva entre los usuarios.

Tabla 10

¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual WhatsApp?

ESCALA	Género						Semestre								Valor P*		
	M		F		Total		III		IV		V		VIII			Total	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%		N	%
Excelente	14	12.5	21	18.8	35	31.3	8	7.1	27	24.1	0	0.0	0	0.0	35	31.3	0.474 0.614 0.997
Buena	19	17.0	34	30.4	53	47.3	24	21.4	25	22.3	3	2.7	1	0.9	53	47.3	
Regular	11	9.8	10	8.9	21	18.8	6	5.4	14	12.5	1	0.9	0	0.0	21	18.8	
Mala	0	0.0	1	0.9	1	0.9	0	0.0	1	0.9	0	0.0	0	0.0	1	0.9	
Muy mala	0	0.0	1	0.9	1	0.9	1	0.9	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	0.9	
No sabe/No opina	1	0.9	0	0.0	1	0.9	0	0.0	1	0.9	0	0.0	0	0.0	1	0.9	
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0	



La tabla 10 muestra la siguiente distribución por categoría donde el 31.3% de los participantes considera que WhatsApp es excelente, el 47.3% tiene una percepción positiva, calificando a WhatsApp como buena un 18.8% percibe la plataforma de manera neutral o regular, las categorías Mala y Muy mala juntas, representan un porcentaje muy bajo de 1.8%, indicando que hay opiniones negativas pero son minoritarias, la categoría No sabe/No opina representa un 0.9% donde expresaron una opinión no muy clara, de acuerdo a su análisis comparativo el entorno virtual WhatsApp tiene una distribución desigual de respuestas, con la categoría "Buena" como la más predominante, seguida de "Excelente", la categoría "Regular" muestra una proporción significativamente menor, la tendencia de la categoría "Buena" es la más grande, sugiriendo que la mayoría de los participantes tiene una percepción positiva de WhatsApp, la falta de respuestas negativas significativas indica una aceptación generalizada de la plataforma.

Por lo tanto, del total de respuestas de los 112 participantes, la percepción de WhatsApp es mayoritariamente positiva, con una presencia mínima de opiniones negativas, sus implicaciones vienen a ser que la alta proporción en la categoría "Buena" indica una fuerte aceptación de WhatsApp como entorno virtual.

La baja proporción en las categorías "Mala" y "Muy mala" sugiere que las opiniones negativas son mínimas, lo que respalda la percepción general positiva de la plataforma.

La categoría "Regular" podría indicar áreas específicas que podrían mejorarse para mejorar la experiencia del usuario.

Por lo tanto, el análisis revela una percepción muy positiva hacia WhatsApp como entorno virtual, con una distribución desigual entre opiniones positivas y neutrales. La

falta de respuestas negativas significativas indica una fuerte aceptación y satisfacción generalizada de los participantes con la plataforma.

4.1.2. Experiencia de uso de los entornos virtuales aplicados en el aprendizaje en estudiantes

Tabla 11

¿Cómo calificarías tu experiencia general con entornos virtuales educativos hasta ahora?

ESCALA	Género				Semestre												Valor P*		
	M		F		Total		III		IV		V		VIII		Total				
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%			
Muy positiva	4	3.6	9	8.0	13	11.6	1	0.9	12	10.7	0	0.0	0	0.0	13	11.6			
Positiva	24	21.4	27	24.1	51	45.5	18	16.1	30	26.8	3	2.7	0	0.0	51	45.5			
Neutral	15	13.4	26	23.2	41	36.6	16	14.3	23	20.5	1	0.9	1	0.9	41	36.6	0.709	0.352	0.500
Negativa	1	0.9	3	2.7	4	3.6	3	2.7	1	0.9	0	0.0	0	0.0	4	3.6			
Muy negativa	1	0.9	2	1.8	3	2.7	1	0.9	2	1.8	0	0.0	0	0.0	3	2.7			
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0			

La tabla 11 muestra la siguiente distribución por categoría donde el 11.6% de los participantes califica su experiencia como muy positiva, un 45.5% tiene una experiencia positiva con entornos virtuales educativos, el 36.6% describe su experiencia como neutral, las categorías Negativa y Muy negativa ambas representan un porcentaje bajo de 6.3%, indicando que las experiencias negativas son minoritarias, en su Análisis Comparativo la categoría "Positiva" es la más predominante, seguida de cerca por la categoría "Neutral", las categorías "Muy positiva" y "Negativa" tienen proporciones relativamente bajas, la combinación de las categorías "Muy positiva" y "Positiva" sugiere que la mayoría de los participantes tiene una percepción positiva de su experiencia general con entornos virtuales educativos, la presencia de la categoría "Neutral" indica que una proporción significativa tiene opiniones neutrales o estándar sobre su experiencia, y las categorías "Negativa" y "Muy negativa" representan opiniones minoritarias, indicando que las experiencias negativas son menos comunes, del total de respuestas de los 112 participantes, la experiencia general con entornos virtuales educativos se inclina hacia una evaluación positiva, con una presencia moderada de opiniones neutrales y una

minoría con experiencias negativas, la alta proporción en la categoría "Positiva" respalda la efectividad y aceptación general de los entornos virtuales educativos.

La categoría "Neutral" podría indicar áreas específicas que podrían mejorarse para mejorar la experiencia del usuario y convertir opiniones neutrales en positivas.

Las categorías "Negativa" y "Muy negativa" señalan áreas críticas que requieren atención y posiblemente intervención para mejorar la satisfacción general del usuario.

Por lo tanto, el análisis sugiere una percepción mayoritariamente positiva de la experiencia general con entornos virtuales educativos, con áreas potenciales de mejora identificadas en la categoría "Neutral" y aspectos críticos señalados en las categorías "Negativa" y "Muy negativa".

Tabla 12

¿Con qué frecuencia utilizas entornos virtuales para tus estudios?

ESCALA	Género						Semestre						Valor P*				
	M		F		Total		III		IV		V			VIII		Total	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%		N	%	N	%
Todos los días	5	4.5	13	11.6	18	16.1	4	3.6	14	12.5	0	0.0	0	0.0	18	16.1	
Varias veces a la semana	16	14.3	36	32.1	52	46.4	17	15.2	32	28.6	3	2.7	0	0.0	52	46.4	
Una vez a la semana	14	12.5	5	4.5	19	17.0	5	4.5	13	11.6	1	0.9	0	0.0	19	17.0	0.017 0.201 0.142
Raramente	9	8.0	12	10.7	21	18.8	13	11.6	7	6.3	0	0.0	1	0.9	21	18.8	
Nunca	1	0.9	1	0.9	2	1.8	0	0.0	2	1.8	0	0.0	0	0.0	2	1.8	
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0	

La tabla 12 muestra una distribución por categoría donde el 16.1% de los participantes utiliza entornos virtuales para estudios todos los días, el 46.4% utiliza entornos virtuales varias veces a la semana, un 17.0% utiliza entornos virtuales para estudios una vez a la semana, el 18.8% utiliza entornos virtuales para estudios raramente y apenas el 1.8% nunca utiliza entornos virtuales para sus estudios, en su análisis comparativo, la categoría "Varias veces a la semana" es la más predominante, seguida por "Todos los días" y "Una vez a la semana".

La categoría "Nunca" tiene la menor proporción, indicando que la gran mayoría utiliza entornos virtuales en algún momento, a tendencia al combinar de las categorías "Todos los días"



y "Varias veces a la semana" indica que la mayoría de los participantes utiliza entornos virtuales de manera frecuente para sus estudios, las categorías "Una vez a la semana" y "Raramente" indican que hay una proporción significativa de usuarios que los utilizan de forma menos frecuente y la baja proporción en la categoría "Nunca" sugiere que la gran mayoría de los participantes utiliza entornos virtuales en algún momento para sus estudios, por lo tanto del total de respuestas de 112 participantes, la frecuencia de uso de entornos virtuales para estudios se distribuye de manera diversa, con una clara inclinación hacia el uso frecuente, su implicación viene a ser que la alta proporción en las categorías "Todos los días" y "Varias veces a la semana" respalda la importancia y prevalencia del uso de entornos virtuales en la rutina de estudio de los participantes.

La categoría "Raramente" podría indicar áreas específicas donde algunos participantes podrían no estar aprovechando completamente los entornos virtuales disponibles.

La baja proporción en la categoría "Nunca" sugiere que, en general, hay una aceptación generalizada y uso de entornos virtuales para estudios.

Es así que el análisis indica que la gran mayoría de los participantes utiliza entornos virtuales para sus estudios, con una frecuencia variada que incluye tanto el uso diario como ocasional. La categoría "Nunca" es mínima, lo que respalda la integración generalizada de entornos virtuales en la experiencia educativa de los participantes.

Tabla 13

¿Cuál es el entorno virtual que utilizas con mayor frecuencia en tus estudios?

ESCALA	M		Género F		Total		III		IV		Semestre V		VIII		Total		Valor P*
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	
Plataforma de aprendizaje de la institución educativa	11	9.8	7	6.3	18	16.1	4	3.6	14	12.5	0	0.0	0	0.0	18	16.1	
Plataforma de videoconferencia (Zoom, Microsoft Teams, etc.)	16	14.3	24	21.4	40	35.7	9	8.0	27	24.1	3	2.7	1	0.9	40	35.7	0.296 0.839 0.216
Redes sociales educativas (Edmodo, Schoology, etc.)	1	0.9	2	1.8	3	2.7	3	2.7	0	0.0	0	0.0	0	0.0	3	2.7	
Otro	4	3.6	11	9.8	15	13.4	7	6.3	7	6.3	1	0.9	0	0.0	15	13.4	
Usa dos plataformas a la vez	10	8.9	21	18.8	31	27.7	15	13.4	16	14.3	0	0.0	0	0.0	31	27.7	
Usa tres plataformas a la vez	3	2.7	2	1.8	5	4.5	1	0.9	4	3.6	0	0.0	0	0.0	5	4.5	
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0	

La tabla 13 muestra una distribución por categoría donde la plataforma de aprendizaje de la institución educativa que representa el 16.1% utiliza esta plataforma con mayor frecuencia, la Plataforma de videoconferencia (Zoom, Microsoft Teams, etc.) con el 35.7% utiliza plataformas de videoconferencia con mayor frecuencia, las Redes sociales educativas (Edmodo, Schoology, etc.) representan el 2.7% utiliza redes sociales educativas con mayor frecuencia, Otro que representa el 13.4% utiliza otra plataforma no especificada con mayor frecuencia, usa dos plataformas a la vez que viene a ser el 27.7% utiliza dos plataformas simultáneamente, y la categoría Usa tres plataformas a la vez que vienen a ser el 4.5% utiliza tres plataformas simultáneamente, en su análisis comparativo las plataformas de videoconferencia son las más utilizadas con un 35.7%, seguidas por la plataforma de aprendizaje de la institución educativa con un 16.1%, la combinación de las categorías "Usa dos plataformas a la vez" y "Usa tres plataformas a la vez" indica que un 32.2% utiliza múltiples plataformas simultáneamente, su tendencias vienen a ser que las plataformas de videoconferencia son las más populares, lo que sugiere que las interacciones en tiempo real son esenciales para los participantes, el uso simultáneo de múltiples plataformas indica una necesidad de integrar herramientas para satisfacer las diversas necesidades educativas, por lo tanto del total de respuestas de 112 participantes,

la distribución de preferencias sugiere una diversidad en la elección de entornos virtuales, reflejando las distintas necesidades y preferencias de los participantes, lo que implica que la popularidad de las plataformas de videoconferencia sugiere que la interacción en tiempo real y las clases virtuales son fundamentales para los participantes.

El uso simultáneo de múltiples plataformas destaca la necesidad de flexibilidad y adaptabilidad en el entorno educativo virtual.

La categoría "Otro" podría indicar la presencia de plataformas específicas no mencionadas, lo que justifica una mayor investigación para comprender mejor las preferencias individuales.

Por lo tanto, el análisis revela una diversidad en la elección de entornos virtuales, con un fuerte énfasis en las plataformas de videoconferencia y la posibilidad de usar múltiples plataformas simultáneamente. Esto refleja la complejidad y diversidad de las necesidades educativas en un entorno virtual, y destaca la importancia de ofrecer opciones flexibles y adaptativas para satisfacer las preferencias de los participantes.

Tabla 14

¿Cuál de las siguientes funciones consideras más importantes en un entorno virtual de aprendizaje?

ESCALA	M		Género F		Total		III		IV		Semestre V		VIII		Total		Valor P*		
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%			
Facilidad de navegación y acceso a materiales	11	9.8	14	12.5	25	22.3	7	6.3	18	16.1	0	0.0	0	0.0	25	22.3			
Interacción con profesores y compañeros	1	0.9	6	5.4	7	6.3	1	0.9	6	5.4	0	0.0	0	0.0	7	6.3			
Variedad de recursos didácticos (videos, lecturas, etc.)	5	4.5	9	8.0	14	12.5	4	3.6	10	8.9	0	0.0	0	0.0	14	12.5			
Retroalimentación inmediata sobre el progreso	1	0.9	2	1.8	3	2.7	1	0.9	2	1.8	0	0.0	0	0.0	3	2.7	0.607	0.011	0.468
Oportunidades de evaluación y pruebas en línea	3	2.7	1	0.9	4	3.6	1	0.9	2	1.8	1	0.9	0	0.0	4	3.6			
Considera dos funciones de aprendizaje	10	8.9	9	8.0	19	17.0	7	6.3	10	8.9	2	1.8	0	0.0	19	17.0			
Considera tres funciones de aprendizaje	5	4.5	12	10.7	17	15.2	9	8.0	7	6.3	0	0.0	1	0.9	17	15.2			
Considera cuatro funciones de aprendizaje	5	4.5	8	7.1	13	11.6	6	5.4	7	6.3	0	0.0	0	0.0	13	11.6			
Considera cinco funciones de aprendizaje	4	3.6	6	5.4	10	8.9	3	2.7	6	5.4	1	0.9	0	0.0	10	8.9			
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0			



La tabla 14 muestra una distribución por categorías donde la categoría de la Facilidad de navegación y acceso a materiales representa el 22.3% considera esta función como la más importante, la siguiente, Interacción con profesores y compañeros representa el 6.3% considera esta función como la más importante, en cuanto a la Variedad de recursos didácticos viene a ser el 12.5% considera esta función como la más importante, la Retroalimentación inmediata sobre el progreso representa el 2.7% considera esta función como la más importante, la Oportunidades de evaluación y pruebas en línea con un 3.6% considera esta función como la más importante, Considera dos funciones de aprendizaje con el 17.0% considera esta opción como la más importante, considera tres funciones de aprendizaje con un 15.2% considera esta opción como la más importante, considera cuatro funciones de aprendizaje con el 11.6% considera esta opción como la más importante, considera cinco funciones de aprendizaje con un 8.9% considera esta opción como la más importante, su análisis comparativo considera la facilidad de navegación y acceso a materiales es la función más destacada, seguida por considerar dos funciones de aprendizaje y la variedad de recursos didácticos, las funciones relacionadas con la interacción (con profesores y compañeros) y la retroalimentación inmediata tienen proporciones más bajas, su tendencia es que la distribución sugiere que la usabilidad y accesibilidad son prioridades clave para los participantes, la diversidad en las preferencias de funciones de aprendizaje indica la importancia de adaptarse a diferentes estilos y enfoques de aprendizaje, del total de respuestas de 112 participantes consideran que la variedad en las preferencias destaca la necesidad de personalizar las plataformas virtuales para satisfacer diversas expectativas y necesidades donde las implicaciones vienen a ser la alta proporción en la categoría "Facilidad de navegación y acceso a materiales" sugiere que la experiencia del usuario, en términos de usabilidad, es crítica.

Las funciones de aprendizaje y la variedad de recursos también son importantes, destacando la necesidad de plataformas educativas con características diversas y flexibles.

Las funciones de interacción y retroalimentación inmediata son menos destacadas, pero aun así son consideradas importantes, indicando áreas que podrían mejorar.

Por lo tanto, el análisis resalta la importancia de la usabilidad y accesibilidad en un entorno virtual de aprendizaje. También destaca la necesidad de ofrecer una variedad de recursos y adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje. La consideración de múltiples funciones de aprendizaje refleja la diversidad de expectativas de los participantes en un entorno educativo virtual.

Tabla 15

¿Has experimentado problemas técnicos o interrupciones durante tus clases en línea?

ESCALA	M		Género				Total		Semestre								Valor P*		
	N	%	F		M		N	%	III		IV		V		VIII			N	%
Sí, con frecuencia	5	4.5	17	15.2	22	19.6	9	8.0	11	9.8	1	0.9	1	0.9	22	19.6			
Sí, ocasionalmente	21	18.8	36	32.1	57	50.9	24	21.4	32	28.6	1	0.9	0	0.0	57	50.9			
Raramente	17	15.2	12	10.7	29	25.9	5	4.5	22	19.6	2	1.8	0	0.0	29	25.9	0.062	0.766	0.253
Nunca	2	1.8	2	1.8	4	3.6	1	0.9	3	2.7	0	0.0	0	0.0	4	3.6			
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0			

La tabla 15 muestra una distribución por categoría de acuerdo al siguiente detalle; Sí, con frecuencia: El 19.6% ha experimentado problemas técnicos o interrupciones con frecuencia, Sí, ocasionalmente: El 50.9% ha experimentado problemas técnicos o interrupciones ocasionalmente, Raramente: El 25.9% ha experimentado problemas técnicos o interrupciones raramente, Nunca con apenas el 3.6% nunca ha experimentado problemas técnicos o interrupciones, en su análisis comparativo la categoría "Sí, ocasionalmente" es la más predominante, seguida por "Raramente" y "Sí, con frecuencia", la proporción de participantes que nunca ha experimentado problemas técnicos es muy

baja, el cual lleva a la tendencia donde la mayoría de los participantes ha experimentado problemas técnicos u interrupciones en sus clases en línea, ya sea ocasional o frecuentemente y la baja proporción en la categoría "Nunca" indica que las interrupciones técnicas son una experiencia común, del total de respuestas de 112 participantes consideran que la prevalencia de problemas técnicos destaca la importancia de abordar y mitigar estos problemas en el entorno de aprendizaje en línea, eso implica que la alta proporción en las categorías "Sí, ocasionalmente" y "Sí, con frecuencia" subraya la necesidad de abordar y resolver problemas técnicos de manera efectiva para mejorar la experiencia del usuario.

Las instituciones educativas y proveedores de plataformas en línea deben considerar medidas proactivas para garantizar la estabilidad técnica y minimizar interrupciones durante las clases virtuales.

La baja proporción en la categoría "Nunca" sugiere que los problemas técnicos son una realidad común en el entorno virtual, y la preparación para enfrentarlos debe ser una parte integral de la planificación educativa.

Es así que el análisis destaca la prevalencia de problemas técnicos o interrupciones durante las clases en línea, lo que enfatiza la necesidad de soluciones efectivas y medidas proactivas para mejorar la experiencia del usuario en entornos virtuales de aprendizaje.

Tabla 16

¿Qué tan fácil te resulta comunicarte con tus profesores a través de los entornos virtuales?

ESCALA	M		Género F		Total		III		IV		Semestre V		VIII		Total		Valor P*		
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%			
Muy difícil	4	3.6	6	5.4	10	8.9	4	3.6	6	5.4	0	0.0	0	0.0	10	8.9			
Difícil	5	4.5	8	7.1	13	11.6	6	5.4	6	5.4	1	0.9	0	0.0	13	11.6			
Neutro	13	11.6	23	20.5	36	32.1	14	12.5	21	18.8	0	0.0	1	0.9	36	32.1	0.945	0.861	0.525
Fácil	13	11.6	19	17.0	32	28.6	10	8.9	19	17.0	3	2.7	0	0.0	32	28.6			
Muy fácil	10	8.9	11	9.8	21	18.8	5	4.5	16	14.3	0	0.0	0	0.0	21	18.8			
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0			



La tabla 16 muestra la distribución por categoría donde el 8.9% encuentra muy difícil comunicarse con sus profesores, el 11.6% considera difícil la comunicación con profesores, el 32.1% tiene una percepción neutra sobre la facilidad de comunicación, el 28.6% encuentra fácil la comunicación con profesores a través de los entornos virtuales, un 18.8% encuentra muy fácil comunicarse con sus profesores, al compararlos la categoría "Neutro" es la más predominante, seguida por "Fácil" y "Muy fácil", las categorías de dificultad (Muy difícil y Difícil) tienen proporciones más bajas, pero aun así son significativas, por lo que su tendencia es que la mayoría de los participantes tiene una percepción neutral, fácil o muy fácil sobre la comunicación con profesores en entornos virtuales. La baja proporción en las categorías de dificultad sugiere que, en general, la comunicación no es percibida como un problema significativo. Por lo tanto del total de respuestas de 112 participantes, la distribución indica que la mayoría de los participantes tiene experiencias variadas en cuanto a la facilidad de comunicación con profesores en entornos virtuales, eso implica que la alta proporción en las categorías "Neutro", "Fácil" y "Muy fácil" sugiere que, en general, los participantes se sienten cómodos y capaces de comunicarse con sus profesores en entornos virtuales.

Las categorías de dificultad indican que existe un porcentaje de participantes que enfrenta desafíos en la comunicación, lo que podría requerir una atención específica y personalizada.

Las instituciones educativas podrían beneficiarse de estrategias para mejorar la comunicación en entornos virtuales, como capacitación adicional o la implementación de herramientas más efectivas.

Por lo que el análisis sugiere que, en general, la comunicación con profesores en entornos virtuales es percibida de manera positiva, aunque existe una proporción significativa de participantes que encuentra la comunicación neutra. Esto destaca la importancia de abordar las variaciones individuales en la experiencia de comunicación para mejorar la efectividad general en entornos virtuales de aprendizaje.

Tabla 17

¿Qué tan fácil te resulta comunicarte con tus compañeros a través de los entornos virtuales?

ESCALA	M		Género F		Total		III		IV		Semestre V		VIII		Total		Valor P*		
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%			
Muy difícil	1	0.9	5	4.5	6	5.4	3	2.7	3	2.7	0	0.0	0	0.0	6	5.4			
Difícil	5	4.5	12	10.7	17	15.2	5	4.5	11	9.8	1	0.9	0	0.0	17	15.2			
Neutro	16	14.3	18	16.1	34	30.4	14	12.5	19	17.0	1	0.9	0	0.0	34	30.4	0.554	0.803	0.881
Fácil	12	10.7	18	16.1	30	26.8	9	8.0	18	16.1	2	1.8	1	0.9	30	26.8			
Muy fácil	11	9.8	14	12.5	25	22.3	8	7.1	17	15.2	0	0.0	0	0.0	25	22.3			
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0			

La tabla 17 muestra la distribución por categoría de acuerdo al siguiente detalle donde el 5.4% encuentra muy difícil comunicarse con sus compañeros un 15.2% considera difícil la comunicación con compañeros, el 30.4% tiene una percepción neutra sobre la facilidad de comunicación, el 26.8% encuentra fácil la comunicación con compañeros y el 22.3% encuentra muy fácil comunicarse con sus compañeros, al comparar los resultados la categoría "Neutro" es la más predominante, seguida por "Fácil" y "Muy fácil". las categorías de dificultad (Muy difícil y Difícil) tienen proporciones más bajas, pero aún son significativas, por lo que la tendencia es que la mayoría de los participantes tiene una percepción neutral, fácil o muy fácil sobre la comunicación con compañeros en entornos virtuales, la baja proporción en las categorías de dificultad sugiere que, en general, la comunicación con compañeros no es percibida como un problema significativo, es así que de los 112 participantes, la distribución indica que la mayoría de los participantes tiene experiencias variadas en cuanto a la facilidad de comunicación con compañeros en entornos virtuales esto implica que la alta proporción

en las categorías "Neutro", "Fácil" y "Muy fácil" sugiere que, en general, los participantes se sienten cómodos y capaces de comunicarse con sus compañeros en entornos virtuales.

Las categorías de dificultad indican que existe un porcentaje de participantes que enfrenta desafíos en la comunicación con compañeros, lo que podría requerir una atención específica y personalizada.

Las instituciones educativas podrían beneficiarse de estrategias para mejorar la comunicación entre compañeros en entornos virtuales, como la implementación de herramientas colaborativas y actividades grupales.

Es así que el análisis sugiere que, en general, la comunicación con compañeros en entornos virtuales es percibida de manera positiva, aunque existe una proporción significativa de participantes que encuentra la comunicación neutra. Esto destaca la importancia de abordar las variaciones individuales en la experiencia de comunicación para mejorar la efectividad general en entornos virtuales de aprendizaje.

Tabla 18

¿Cómo calificarías el uso y facilidad de navegación de los entornos virtuales educativos que has utilizado?

ESCALA	M		Género F		Total		III		IV		Semestre V		VIII		Total		Valor P*		
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%			
Muy difícil	1	0.9	3	2.7	4	3.6	2	1.8	2	1.8	0	0.0	0	0.0	4	3.6			
Difícil	3	2.7	9	8.0	12	10.7	5	4.5	7	6.3	0	0.0	0	0.0	12	10.7			
Neutro	21	18.8	24	21.4	45	40.2	18	16.1	25	22.3	2	1.8	0	0.0	45	40.2	0.672	0.685	0.919
Fácil	15	13.4	23	20.5	38	33.9	11	9.8	24	21.4	2	1.8	1	0.9	38	33.9			
Muy fácil	5	4.5	8	7.1	13	11.6	3	2.7	10	8.9	0	0.0	0	0.0	13	11.6			
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0			

La tabla 18 muestra una distribución por categoría donde el 3.6% califica el uso y la facilidad de navegación como muy difícil, el 10.7% considera difícil el uso y la facilidad de navegación, un 40.2% tiene una percepción neutral sobre el uso y la facilidad de navegación, el 33.9% califica como fácil el uso y la facilidad de navegación, un 11.6%



califica el uso y la facilidad de navegación como muy fácil en su análisis comparativo la categoría "Neutro" es la más predominante, seguida por "Fácil" y "Muy fácil" y las categorías de dificultad (Muy difícil y Difícil) tienen proporciones más bajas, pero aún son significativas, su tendencia es que la mayoría de los participantes tiene una percepción neutral, fácil o muy fácil sobre el uso y la facilidad de navegación en entornos virtuales educativos, la baja proporción en las categorías de dificultad sugiere que, en general, el uso y la navegación no son percibidos como problemas significativos, por lo que del total de respuestas de 112 participantes, la distribución indica que la mayoría de los participantes tiene experiencias variadas en cuanto al uso y la facilidad de navegación en entornos virtuales educativos, esto implica que la alta proporción en las categorías "Neutro", "Fácil" y "Muy fácil" sugiere que, en general, los participantes tienen experiencias positivas en cuanto al uso y la facilidad de navegación en entornos virtuales educativos.

Las categorías de dificultad indican que existe un porcentaje de participantes que encuentran desafíos en el uso y la navegación, lo que podría requerir atención específica y personalizada.

Las instituciones educativas podrían beneficiarse de evaluaciones regulares de la usabilidad de sus plataformas virtuales y la implementación de mejoras basadas en el feedback de los usuarios.

El análisis sugiere que, en general, la experiencia de uso y la facilidad de navegación en entornos virtuales educativos es percibida de manera positiva, aunque existe una proporción significativa de participantes que encuentra la experiencia neutral. Esto destaca la importancia de abordar las variaciones individuales en la experiencia de uso para mejorar la efectividad general en entornos virtuales de aprendizaje.

Tabla 19

¿Cómo describirías la cantidad de interacción que tienes con tus compañeros de clase en los entornos virtuales?

ESCALA	M		Género F		Total		III		IV		Semestre V		VIII		Total		Valor P*		
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%			
Muy baja	2	1.8	6	5.4	8	7.1	4	3.6	4	3.6	0	0.0	0	0.0	8	7.1			
Baja	7	6.3	10	8.9	17	15.2	6	5.4	10	8.9	1	0.9	0	0.0	17	15.2			
Moderada	26	23.2	44	39.3	70	62.5	27	24.1	40	35.7	2	1.8	1	0.9	70	62.5	0.465	0.008	0.744
Alta	5	4.5	3	2.7	8	7.1	1	0.9	6	5.4	1	0.9	0	0.0	8	7.1			
Muy alta	5	4.5	4	3.6	9	8.0	1	0.9	8	7.1	0	0.0	0	0.0	9	8.0			
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0			

La tabla 19 muestra una distribución por categoría donde el 7.1% describe la cantidad de interacción como muy baja, el 15.2% considera baja la cantidad de interacción, el 62.5% describe la cantidad de interacción como moderada, un 7.1% considera alta la cantidad de interacción, un 8.0% describe la cantidad de interacción como muy alta, al compararlos, la categoría "Moderada" es la más predominante, seguida por "Baja" y "Muy baja", las categorías de alta interacción (Alta y Muy alta) tienen proporciones más bajas, pero aún son significativas por lo que la tendencia es que la mayoría de los participantes describe la cantidad de interacción con compañeros como moderada, las categorías de interacción baja o muy baja, aunque presentes, no son predominantes, por lo que del total de respuestas de los 112 participantes es que la distribución indica que la mayoría de los participantes tiene experiencias variadas en cuanto a la cantidad de interacción con compañeros en entornos virtuales, esto implica que la alta proporción en la categoría "Moderada" sugiere que, en general, los participantes experimentan una cantidad equilibrada de interacción con compañeros en entornos virtuales.

Las categorías de baja interacción indican que existe un porcentaje de participantes que siente que la interacción podría mejorarse, lo que podría requerir estrategias para fomentar la colaboración y la comunicación en línea.

Las instituciones educativas podrían considerar la implementación de actividades grupales, foros de discusión y otras estrategias para promover una mayor interacción entre los estudiantes en entornos virtuales.

El análisis sugiere que, en general, la cantidad de interacción con compañeros en entornos virtuales es percibida como moderada, aunque hay un porcentaje significativo que percibe la interacción como baja o muy baja. Esto resalta la importancia de implementar estrategias para mejorar la colaboración y la comunicación entre los estudiantes en entornos virtuales de aprendizaje.

Tabla 20

¿Qué tan útiles encuentras las clases en línea o virtuales en comparación con las clases presenciales?

ESCALA	M		Género F		Total		III		IV		Semestre V		VIII		Total		Valor P*		
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%			
Mucho más útiles	3	2.7	8	7.1	11	9.8	2	1.8	9	8.0	0	0.0	0	0.0	11	9.8			
Más útiles	13	11.6	7	6.3	20	17.9	7	6.3	12	10.7	1	0.9	0	0.0	20	17.9			
Igual de útiles	19	17.0	31	27.7	50	44.6	16	14.3	33	29.5	1	0.9	0	0.0	50	44.6	0.110	0.327	0.504
Menos útiles	9	8.0	16	14.3	25	22.3	10	8.9	12	10.7	2	1.8	1	0.9	25	22.3			
Mucho menos útiles	1	0.9	5	4.5	6	5.4	4	3.6	2	1.8	0	0.0	0	0.0	6	5.4			
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0			

La tabla 20 muestra una distribución por categoría donde el 9.8% encuentra las clases en línea mucho más útiles que las presenciales, el 17.9% las encuentra más útiles, un 44.6% las percibe igual de útiles que las presenciales, el 22.3% las considera menos útiles y un 5.4% las encuentra mucho menos útiles, al compararlos la categoría "Igual de útiles" es la más predominante, seguida por "Más útiles" y las categorías de menor utilidad (Menos útiles y Mucho menos útiles) tienen proporciones más bajas, pero aún son significativas, su tendencia es que la mayoría de los participantes percibe las clases en línea como igual de útiles que las presenciales y existe un porcentaje significativo que las encuentra más útiles, pero también un porcentaje considerable que las considera menos útiles, del total de respuestas de 112 participantes, la distribución indica que hay

variabilidad en las percepciones sobre la utilidad de las clases en línea en comparación con las presenciales.

Implicaciones y Recomendaciones:

La alta proporción en la categoría "Igual de útiles" sugiere que, para la mayoría, las clases en línea no representan una disminución en la utilidad.

Las categorías de mayor utilidad indican que algunos participantes encuentran beneficios adicionales en las clases en línea.

Las instituciones educativas podrían beneficiarse de evaluar y abordar las preocupaciones de aquellos que perciben las clases en línea como menos útiles, implementando estrategias para mejorar la experiencia de aprendizaje en este formato.

El análisis sugiere que, en general, la percepción de utilidad de las clases en línea es variada, con una proporción significativa que las considera igual de útiles que las clases presenciales. Sin embargo, es importante abordar las preocupaciones de aquellos que encuentran las clases en línea menos útiles para mejorar la experiencia educativa en este formato.

Tabla 21

En tu opinión, ¿Qué herramientas de comunicación (chat, foros, videoconferencias, etc.) son las más útiles para fomentar la interacción en los entornos virtuales educativos?

ESCALA	Género				Total		III		IV		Semestre				Total		Valor P*
	M		F		N	%	N	%	N	%	V		VIII		N	%	
Chat en vivo	2	1.8	5	4.5	7	6.3	3	2.7	4	3.6	0	0.0	0	0.0	7	6.3	
Foros de discusión	6	5.4	8	7.1	14	12.5	5	4.5	8	7.1	1	0.9	0	0.0	14	12.5	
Videoconferencias	14	12.5	16	14.3	30	26.8	8	7.1	21	18.8	1	0.9	0	0.0	30	26.8	
Correo electrónico	2	1.8	0	0.0	2	1.8	0	0.0	2	1.8	0	0.0	0	0.0	2	1.8	
Usa dos herramientas de comunicación a la vez	6	5.4	18	16.1	24	21.4	8	7.1	14	12.5	1	0.9	1	0.9	24	21.4	0.387 0.177 0.860
Usa tres herramientas de comunicación a la vez	8	7.1	8	7.1	16	14.3	10	8.9	6	5.4	0	0.0	0	0.0	16	14.3	
Usa cuatro herramientas de comunicación a la vez	2	1.8	7	6.3	9	8.0	3	2.7	5	4.5	1	0.9	0	0.0	9	8.0	
Usa cinco herramientas de comunicación a la vez	2	1.8	2	1.8	4	3.6	0	0.0	4	3.6	0	0.0	0	0.0	4	3.6	
Otro	3	2.7	3	2.7	6	5.4	2	1.8	4	3.6	0	0.0	0	0.0	6	5.4	
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0	



La tabla 21 muestra una distribución por categoría donde el 6.3% encuentra el chat en vivo como la herramienta más útil, un 12.5% considera los foros de discusión como la herramienta más útil, el 26.8% percibe las videoconferencias como la herramienta más útil, el 1.8% encuentra el correo electrónico como la herramienta más útil, en cuanto al uso de múltiples herramientas, diversos porcentajes utilizan dos, tres, cuatro o cinco herramientas de comunicación simultáneamente y la categoría Otro que representa el 5.4% menciona otras herramientas no especificadas, al realizar su análisis comparativo, se tiene que las videoconferencias son la herramienta más utilizada y percibida como más útil, el uso de múltiples herramientas es común, con porcentajes significativos que utilizan dos, tres o más herramientas a la vez, el cual su tendencia es que las videoconferencias destacan como una herramienta crucial y percibida como muy útil para fomentar la interacción.

El chat en vivo y los foros de discusión también son valorados, aunque en menor medida que las videoconferencias y el uso simultáneo de múltiples herramientas sugiere la necesidad de una variedad de canales de comunicación, es así que del total de respuestas de 112 participantes, es que la distribución indica que hay preferencias y necesidades variadas en cuanto a las herramientas de comunicación en entornos virtuales y ello implica que la alta utilidad percibida de las videoconferencias sugiere la importancia de mantener y mejorar estas plataformas para la interacción efectiva.

El uso simultáneo de múltiples herramientas destaca la complejidad de las preferencias individuales y subraya la importancia de ofrecer opciones variadas.

La categoría "Otro" sugiere la posibilidad de identificar y satisfacer necesidades específicas no cubiertas por las opciones predefinidas.

El análisis indica que las videoconferencias son la herramienta más útil para fomentar la interacción en entornos virtuales educativos. Sin embargo, el uso simultáneo de múltiples herramientas y la presencia de respuestas "Otro" subrayan la importancia de la flexibilidad y la diversidad en la elección de herramientas de comunicación.

Tabla 22

¿Crees que los entornos virtuales son igual de efectivos que las clases presenciales para tu aprendizaje?

ESCALA	M		Género		Total		III		IV		Semestre V		VIII		Total		Valor P*		
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%			
Sí, son igual de efectivos	11	9.8	11	9.8	22	19.6	5	4.5	17	15.2	0	0.0	0	0.0	22	19.6			
Sí, son casi igual de efectivos	20	17.9	27	24.1	47	42.0	15	13.4	30	26.8	2	1.8	0	0.0	47	42.0			
No, son menos efectivos	12	10.7	23	20.5	35	31.3	13	11.6	19	17.0	2	1.8	1	0.9	35	31.3	0.519	0.116	0.239
No, son mucho menos efectivos	2	1.8	6	5.4	8	7.1	6	5.4	2	1.8	0	0.0	0	0.0	8	7.1			
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0			

La tabla 22 muestra una distribución por categoría donde un 19.6% cree que los entornos virtuales son igual de efectivos que las clases presenciales, un 42.0% considera que son casi igual de efectivos, el 31.3% opina que son menos efectivos y el 7.1% piensa que son mucho menos efectivos, al comparar se tiene que la mayoría de los participantes considera que los entornos virtuales son, al menos, casi igual de efectivos que las clases presenciales, pero existe un porcentaje considerable que percibe que los entornos virtuales son menos efectivos, ya sea en menor o mayor medida, su tendencia es que la percepción general es positiva, con una mayoría que ve los entornos virtuales como igual de efectivos o casi igual de efectivos, aunque un porcentaje significativo opina que son menos efectivos, tanto en menor como en mayor medida, entonces del total de respuestas de 112 participantes, la distribución indica una variedad de opiniones sobre la efectividad de los entornos virtuales en comparación con las clases presenciales ello implica que la percepción mayoritaria de que los entornos virtuales son al menos casi igual de efectivos

sugiere que, para muchos participantes, estos son una alternativa viable a las clases presenciales.

La proporción de aquellos que los consideran menos efectivos destaca la importancia de abordar posibles desafíos y mejorar la experiencia de aprendizaje en línea.

Las instituciones educativas podrían beneficiarse de recopilar feedback detallado sobre los aspectos específicos que contribuyen a la percepción de efectividad o falta de ella en los entornos virtuales.

El análisis sugiere que hay una diversidad de opiniones sobre la efectividad de los entornos virtuales en comparación con las clases presenciales, con una tendencia general hacia la percepción positiva, pero también con un porcentaje significativo que los considera menos efectivos. Esto resalta la importancia de abordar las preocupaciones y mejorar continuamente la calidad de la educación en línea.

Tabla 23

¿Cuál es la plataforma de aprendizaje en línea que utilizas con más frecuencia en la universidad?

ESCALA	M		Género		Total		III		IV		Semestre				Total		Valor P*
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	
Aula virtual UNAP	2	1.8	2	1.8	4	3.6	1	0.9	3	2.7	0	0.0	0	0.0	4	3.6	
Brave	0	0.0	1	0.9	1	0.9	0	0.0	0	0.0	1	0.9	0	0.0	1	0.9	
Canva	9	8.0	19	17.0	28	25.0	12	10.7	15	13.4	1	0.9	0	0.0	28	25.0	
Herramientas educativas de Google (Google Meet, Classroom, Jamboard, Google documentos, Google académico, etc.)	24	21.4	37	33.0	61	54.5	19	17.0	39	34.8	2	1.8	1	0.9	61	54.5	0.468 0.000 0.052
Microsoft Team	0	0.0	1	0.9	1	0.9	0	0.0	1	0.9	0	0.0	0	0.0	1	0.9	
Moodle	2	1.8	0	0.0	2	1.8	2	1.8	0	0.0	0	0.0	0	0.0	2	1.8	
YouTube	0	0.0	1	0.9	1	0.9	0	0.0	1	0.9	0	0.0	0	0.0	1	0.9	
Zoom	1	0.9	1	0.9	2	1.8	0	0.0	2	1.8	0	0.0	0	0.0	2	1.8	
Ninguno	7	6.3	5	4.5	12	10.7	5	4.5	7	6.3	0	0.0	0	0.0	12	10.7	
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0	

La tabla 23 muestra una distribución por plataforma, comenzando del aula virtual de la UNA Puno con el 3.6%, seguido por Brave con una proporción mínima de menos



del 1%, el 25.0% utiliza Canva con frecuencia, el 54.5% utiliza Google Meet, Classroom, Jamboard, Google Docs, Google Scholar, etc. El 1% utiliza Microsoft Team, el 1.8% utiliza Moodle, menos del 1% utiliza YouTube, el 1.8% utiliza Zoom, pero sorpresivamente el 10.7% no utiliza ninguna plataforma de aprendizaje en línea, al hacer su análisis comparativo, se tiene que las herramientas educativas de Google tienen la mayor frecuencia de uso, seguidas por Canva y Moodle, algunas plataformas, como Brave, Microsoft Team y YouTube, tienen una frecuencia de uso muy baja, es así que la tendencia nos dice que las herramientas de Google son ampliamente adoptadas, siendo la opción más utilizada por los participantes, algunas plataformas específicas, como Brave, Microsoft Team y YouTube, tienen una presencia mínima, pero existe un porcentaje significativo que no utiliza ninguna plataforma específica de aprendizaje en línea, del total de respuestas de 112 participantes, la distribución indica una concentración en un conjunto limitado de plataformas, con una preferencia clara por las herramientas de Google, por lo que implica que dado que las herramientas de Google son ampliamente utilizadas, las instituciones educativas podrían centrarse en optimizar y mejorar la experiencia del usuario en estas plataformas.

La presencia de participantes que no utilizan ninguna plataforma específica sugiere la importancia de evaluar y abordar las necesidades y preferencias individuales de los estudiantes.

La baja frecuencia de uso de algunas plataformas específicas podría indicar la necesidad de revisar su relevancia y utilidad en el contexto educativo.

El análisis revela que las herramientas educativas de Google son la opción más utilizada por los participantes, seguidas por Canva y Moodle. La presencia de opciones

con baja frecuencia de uso destaca la necesidad de evaluar la eficacia y relevancia de estas plataformas en el contexto educativo.

Tabla 24

En general, ¿Recomendarías el uso de entornos virtuales en la educación a otros estudiantes?

ESCALA	M		Género		Total		III		IV		Semestre		VIII		Total		Valor P*
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	
Sí, definitivamente	11	9.8	9	8.0	20	17.9	5	4.5	15	13.4	0	0.0	0	0.0	20	17.9	
Sí, en general	16	14.3	24	21.4	40	35.7	13	11.6	25	22.3	2	1.8	0	0.0	40	35.7	
No estoy seguro	13	11.6	21	18.8	34	30.4	13	11.6	18	16.1	2	1.8	1	0.9	34	30.4	0.545 0.673 0.864
No, en general	4	3.6	11	9.8	15	13.4	7	6.3	8	7.1	0	0.0	0	0.0	15	13.4	
No, definitivamente no	1	0.9	2	1.8	3	2.7	1	0.9	2	1.8	0	0.0	0	0.0	3	2.7	
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0	

La tabla 24 muestra una distribución por categoría, donde el 17.9% recomendaría definitivamente el uso de entornos virtuales, el 35.7% lo recomendaría en general, el 30.4% no está seguro si recomendaría o no el uso de entornos virtuales, un 13.4% no lo recomendaría en general y un 2.7% definitivamente no lo recomendaría, al realizar el análisis comparativo la mayoría de los participantes tiene una postura positiva hacia la recomendación de entornos virtuales, ya sea definitivamente o en general, un porcentaje significativo se encuentra indeciso sobre la recomendación, por lo que la tendencia general es favorable, con un alto porcentaje que recomendaría el uso de entornos virtuales.

La indecisión de un grupo considerable destaca la necesidad de abordar inquietudes o falta de información, del total de respuestas de 112 participantes, la distribución indica que la mayoría de los participantes estaría dispuesta a recomendar el uso de entornos virtuales en la educación y ello implica que hay la alta proporción de recomendaciones positivas sugiere que muchos participantes ven valor en el uso de entornos virtuales.

La indecisión de un grupo podría abordarse proporcionando información adicional sobre los beneficios y desafíos de los entornos virtuales.

La minoría que no recomendaría puede ser un grupo relevante para obtener comentarios específicos sobre las áreas de mejora en la implementación de entornos virtuales.

El análisis indica que la mayoría de los participantes estaría dispuesta a recomendar el uso de entornos virtuales en la educación, ya sea de manera definitiva o en general. La indecisión de un grupo sugiere la importancia de abordar las dudas o inquietudes para fortalecer la aceptación general de esta modalidad educativa.

Tabla 25

¿Qué tipo de apoyo adicional te gustaría recibir para mejorar tu experiencia de aprendizaje en línea?

ESCALA	M		Género		Total		III		IV		Semestre		VIII		Total		Valor P*
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	
Tutorías en línea	3	2.7	10	8.9	13	11.6	4	3.6	9	8.0	0	0.0	0	0.0	13	11.6	
Recursos de estudio adicionales	5	4.5	8	7.1	13	11.6	4	3.6	9	8.0	0	0.0	0	0.0	13	11.6	
Capacitación en el uso de las herramientas virtuales	4	3.6	9	8.0	13	11.6	1	0.9	12	10.7	0	0.0	0	0.0	13	11.6	
Mayor interacción con profesores	7	6.3	5	4.5	12	10.7	1	0.9	10	8.9	1	0.9	0	0.0	12	10.7	
Requiere dos tipos de apoyo adicional para el aprendizaje en línea	10	8.9	15	13.4	25	22.3	10	8.9	13	11.6	1	0.9	1	0.9	25	22.3	0.125 0.389 0.131
Requiere tres tipos de apoyo adicional para el aprendizaje en línea	10	8.9	7	6.3	17	15.2	12	10.7	5	4.5	0	0.0	0	0.0	17	15.2	
Requiere cuatro tipos de apoyo adicional para el aprendizaje en línea	2	1.8	11	9.8	13	11.6	5	4.5	6	5.4	2	1.8	0	0.0	13	11.6	
Requiere cinco tipos de apoyo adicional para el aprendizaje en línea	2	1.8	0	0.0	2	1.8	0	0.0	2	1.8	0	0.0	0	0.0	2	1.8	
Otros	2	1.8	2	1.8	4	3.6	2	1.8	2	1.8	0	0.0	0	0.0	4	3.6	
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0	

La tabla 25 muestra la distribución por Tipo de Apoyo en específico donde el 11.6% desea recibir tutorías en línea un 11.6% busca recursos de estudio adicionales, el 11.6% requiere capacitación en el uso de herramientas virtuales, el 10.7% busca una mayor interacción con los profesores, un 22.3% necesita dos tipos de apoyo adicional, un 15.2% busca tres tipos de apoyo adicional, el 11.6% requiere cuatro tipos de apoyo adicional, el 1.8% necesita cinco tipos de apoyo adicional y finalmente el 3.6% menciona otros tipos de apoyo, su análisis comparativo muestra una variedad de necesidades de



apoyo adicional, siendo el requerimiento de dos tipos de apoyo la categoría más alta, la tutoría en línea, los recursos de estudio adicionales y la capacitación en el uso de herramientas virtuales tienen una demanda similar, algunos participantes expresan necesidades específicas bajo la categoría de "Otros", por lo que la tendencia viene a ser la necesidad de múltiples tipos de apoyo adicional destaca la complejidad y diversidad de las demandas de los estudiantes, la capacitación en el uso de herramientas virtuales sugiere la importancia de la competencia tecnológica para una experiencia de aprendizaje efectiva, por lo tanto del total de respuestas de 112 participantes, la distribución refleja una variedad de solicitudes de apoyo adicional, indicando que las necesidades son diversas cuya implicación conlleva a que las instituciones educativas pueden considerar estrategias para proporcionar tutorías en línea, recursos de estudio adicionales y capacitación en el uso de herramientas virtuales.

La atención a las necesidades individuales, especialmente aquellas que requieren múltiples tipos de apoyo, puede mejorar la experiencia de aprendizaje en línea.

La categoría de "Otros" podría ser explorada más a fondo para identificar necesidades específicas no cubiertas por las categorías predefinidas.

El análisis destaca la diversidad de necesidades de apoyo adicional entre los participantes. La atención a estas necesidades, como tutorías en línea, recursos adicionales y capacitación en herramientas virtuales, puede mejorar significativamente la experiencia de aprendizaje en línea.

Tabla 26

¿Qué opinas sobre la forma en que se realizan las evaluaciones y los exámenes en los entornos virtuales educativos?

ESCALA	M		Género F		Total		III		IV		Semestre V		VIII		Total		Valor P*		
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%			
Justa	23	20.5	34	30.4	57	50.9	20	17.9	33	29.5	3	2.7	1	0.9	57	50.9			
Más exigente que en clases presenciales	12	10.7	18	16.1	30	26.8	8	7.1	22	19.6	0	0.0	0	0.0	30	26.8	0.999	0.526	0.562
Menos exigente que en clases presenciales	10	8.9	15	13.4	25	22.3	11	9.8	13	11.6	1	0.9	0	0.0	25	22.3			
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0			

La tabla 26 se muestra la distribución por opinión donde el 50.9% considera que las evaluaciones y exámenes en entornos virtuales son justos, el 26.8% opina que son más exigentes, y un 22.3% considera que son menos exigentes, con el análisis comparativo se tiene que la mayoría de los participantes tiene una percepción justa de las evaluaciones y exámenes en entornos virtuales, un porcentaje significativo encuentra que son más exigentes que las clases presenciales, una proporción menor opina que son menos exigentes que las clases presenciales, esto tiende a que la percepción de justicia es dominante, lo que indica una aceptación general de la forma en que se realizan las evaluaciones en entornos virtuales, la consideración de que son más exigentes sugiere que algunos participantes pueden experimentar mayores desafíos en este formato, donde del total de respuestas de 112 participantes según la distribución muestra una variedad de opiniones, pero la mayoría percibe las evaluaciones como justas, esto implica que la percepción general de justicia en las evaluaciones virtuales es positiva, la minoría que encuentra que son más exigentes podría beneficiarse de un análisis detallado de los desafíos específicos y la implementación de estrategias de apoyo.

La atención a las preocupaciones de los participantes puede mejorar la aceptación y eficacia de las evaluaciones en entornos virtuales.

El análisis indica que la mayoría de los participantes percibe las evaluaciones y exámenes en entornos virtuales como justos. Sin embargo, un segmento significativo considera que son más exigentes que en clases presenciales, lo que destaca la importancia de abordar las necesidades y desafíos específicos de este grupo.

Tabla 27

¿Cómo calificarías la retroalimentación que recibes de tus profesores en los entornos virtuales educativos?

ESCALA	M		Género F		Total		III		IV		Semestre V		VIII		Total		Valor P*		
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%			
Muy útil	11	9.8	12	10.7	23	20.5	5	4.5	18	16.1	0	0.0	0	0.0	23	20.5			
Útil	16	14.3	31	27.7	47	42.0	19	17.0	25	22.3	2	1.8	1	0.9	47	42.0			
Neutral	14	12.5	21	18.8	35	31.3	12	10.7	21	18.8	2	1.8	0	0.0	35	31.3	0.188	0.258	0.889
Poco útil	3	2.7	0	0.0	3	2.7	1	0.9	2	1.8	0	0.0	0	0.0	3	2.7			
Muy poco útil	1	0.9	3	2.7	4	3.6	2	1.8	2	1.8	0	0.0	0	0.0	4	3.6			
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0			

La tabla 27 muestra la distribución por calificación donde el 20.5% considera la retroalimentación como muy útil, un 42.0% la califica como útil, el 31.3% tiene una percepción neutral sobre la retroalimentación el 2.7% la encuentra poco útil y el 3.6% la califica como muy poco útil, su análisis comparativo considera que la mayoría de los participantes percibe la retroalimentación como útil, ya sea muy útil o simplemente útil, un porcentaje significativo tiene una percepción neutral sobre la retroalimentación y un pequeño grupo encuentra la retroalimentación poco o muy poco útil su tendencia es positiva, con la mayoría considerando la retroalimentación como útil, la presencia de un grupo neutral sugiere que hay espacio para mejorar y personalizar la retroalimentación según las necesidades individuales, entonces del total de respuestas de 112 participantes la distribución muestra una variedad de percepciones sobre la retroalimentación, pero la mayoría la encuentra útil, esto implica que la retroalimentación es percibida en su mayoría como útil, lo que sugiere que los profesores están proporcionando información valiosa.

El grupo neutral podría beneficiarse de enfoques más personalizados o formatos de retroalimentación que se ajusten mejor a sus preferencias de aprendizaje.

La retroalimentación efectiva es esencial para mejorar la experiencia de aprendizaje en entornos virtuales.

El análisis indica que la mayoría de los participantes valora la retroalimentación de sus profesores en entornos virtuales, ya sea como muy útil o simplemente útil. Sin embargo, la presencia de un grupo neutral y pequeñas proporciones de calificaciones menos favorables sugiere áreas de mejora potencial en la forma en que se proporciona la retroalimentación.

Tabla 28

¿Crees que los entornos virtuales educativos seguirán siendo una parte importante de la educación en el futuro?

ESCALA	M		Género		Total		III		IV		Semestre V		VIII		Total		Valor P*		
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%			
Sí	34	30.4	59	52.7	93	83.0	34	30.4	55	49.1	3	2.7	1	0.9	93	83.0			
No	7	6.3	4	3.6	11	9.8	4	3.6	7	6.3	0	0.0	0	0.0	11	9.8	0.188	0.989	0.681
No estoy seguro	4	3.6	4	3.6	8	7.1	1	0.9	6	5.4	1	0.9	0	0.0	8	7.1			
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0			

La tabla 28 muestra la distribución de respuestas donde el 83.0% de los participantes cree que los entornos virtuales educativos seguirán siendo una parte importante de la educación en el futuro, el 9.8% piensa que no serán una parte importante y el 7.1% está indeciso sobre el papel futuro de los entornos virtuales educativos, su análisis comparativo considera que la abrumadora mayoría de los participantes tiene una perspectiva positiva, anticipando que los entornos virtuales educativos serán una parte significativa de la educación en el futuro.

Un pequeño porcentaje es escéptico sobre su importancia futura, una proporción menor aún está indecisa, la tendencia general es optimista, sugiriendo una aceptación

creciente y la percepción positiva de la continuidad de los entornos virtuales en la educación.

La incertidumbre de un pequeño grupo podría indicar la necesidad de más información o experiencias para formar una opinión firme, del total de respuestas de 112 participantes es que la abrumadora mayoría cree que los entornos virtuales educativos serán una parte importante en el futuro y su implicación es que la gran aceptación de los entornos virtuales sugiere una transición y adaptación exitosa hacia la educación en línea.

Abordar las preocupaciones de aquellos que son escépticos podría ayudar a comprender y superar posibles desafíos percibidos.

La educación virtual continuará desempeñando un papel significativo y requerirá desarrollo y mejora continua.

Por lo tanto, la amplia mayoría de los participantes espera que los entornos virtuales educativos sigan siendo una parte importante de la educación en el futuro, destacando la creciente aceptación y adaptación a estos métodos de enseñanza.

Tabla 29

¿Los materiales de aprendizaje en línea son accesibles y fáciles de encontrar?

ESCALA	M		Género F		Total		III		IV		Semestre V		VIII		Total		Valor P*		
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%			
Sí	33	29.5	52	46.4	85	75.9	28	25.0	52	46.4	4	3.6	1	0.9	85	75.9			
No	7	6.3	9	8.0	16	14.3	6	5.4	10	8.9	0	0.0	0	0.0	16	14.3	0.871	0.908	0.906
No estoy seguro	5	4.5	6	5.4	11	9.8	5	4.5	6	5.4	0	0.0	0	0.0	11	9.8			
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0			

La tabla 29 muestra la distribución de las respuestas, donde el 75.9% de los participantes considera que los materiales de aprendizaje en línea son accesibles y fáciles de encontrar, el 14.3% piensa que no son accesibles ni fáciles de encontrar y el 9.8% está indeciso sobre la accesibilidad y facilidad de encontrar los materiales en línea, su análisis



comparativo considera que la mayoría de los participantes tiene una perspectiva positiva, indicando que los materiales en línea son accesibles y fáciles de encontrar, un porcentaje significativo encuentra que la accesibilidad y facilidad de búsqueda son problemáticas, un grupo menor aún no tiene una opinión definitiva sobre este aspecto cuya tendencia es que a pesar de la mayoría positiva, el porcentaje de aquellos que no están seguros o encuentran problemas sugiere que hay áreas de mejora en la organización y acceso a los materiales de aprendizaje en línea, las experiencias individuales pueden variar, lo que destaca la importancia de considerar la diversidad de necesidades de los estudiantes. Es así que del total de respuestas de 112 participantes, aunque la mayoría percibe que los materiales son accesibles, existe una proporción significativa que no comparte esta opinión cuya implicancia es abordar las preocupaciones de aquellos que encuentran los materiales inaccesibles puede mejorar la experiencia de aprendizaje.

La implementación de estrategias para mejorar la organización y búsqueda de materiales en línea podría beneficiar a todos los estudiantes.

La retroalimentación continua sobre la accesibilidad podría ser valiosa para ajustar y mejorar los sistemas existentes.

Por lo tanto, mientras la mayoría encuentra que los materiales de aprendizaje en línea son accesibles y fáciles de encontrar, la existencia de un porcentaje significativo que no comparte esta perspectiva destaca la necesidad de mejorar la organización y accesibilidad de estos recursos.

4.1.3. Nivel de satisfacción de estudiantes de la FCS de la UNA en el uso de los entornos virtuales utilizados en su proceso de aprendizaje

Tabla 30

¿Cómo calificarías tu nivel de satisfacción general con tu experiencia con los entornos virtuales universitaria hasta ahora?

ESCALA	M		Género F		Total		III		IV		Semestre V		VIII		Total		Valor P*		
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%			
Muy satisfecho	8	7.1	7	6.3	15	13.4	2	1.8	13	11.6	0	0.0	0	0.0	15	13.4			
Satisfecho	20	17.9	29	25.9	49	43.8	14	12.5	33	29.5	2	1.8	0	0.0	49	43.8			
Neutral	15	13.4	26	23.2	41	36.6	19	17.0	19	17.0	2	1.8	1	0.9	41	36.6	0.618	0.349	0.303
Insatisfecho	2	1.8	3	2.7	5	4.5	2	1.8	3	2.7	0	0.0	0	0.0	5	4.5			
Muy insatisfecho	0	0.0	2	1.8	2	1.8	2	1.8	0	0.0	0	0.0	0	0.0	2	1.8			
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0			

La tabla 30 muestra la distribución según las respuestas donde el 13.4% de los participantes está muy satisfecho con su experiencia en entornos virtuales universitarios, luego el 43.8% está satisfecho con su experiencia en entornos virtuales universitarios, un 36.6% tiene una perspectiva neutral respecto a su satisfacción, el 4.5% se siente insatisfecho con su experiencia en entornos virtuales universitarios, y un 1.8% está muy insatisfecho con su experiencia, al realizar su análisis comparativo, la mayoría de los participantes (57.2%) muestra niveles de satisfacción (muy satisfecho y satisfecho), un porcentaje considerable (36.6%) se mantiene neutral en cuanto a su satisfacción pero un pequeño porcentaje (6.3%) está insatisfecho o muy insatisfecho, su tendencia es que la satisfacción general es moderada, con un grupo significativo que se mantiene neutral, la presencia de respuestas insatisfactorias indica áreas de mejora en la experiencia en entornos virtuales universitarios, su Implicación es Investigar las razones detrás de la neutralidad y la insatisfacción puede proporcionar información valiosa para mejorar la experiencia.

Recopilar comentarios detallados de los estudiantes puede ayudar a identificar áreas específicas que necesitan atención y mejora.

La implementación de ajustes basados en la retroalimentación puede contribuir a elevar los niveles de satisfacción.

Es así que mientras que la mayoría de los participantes está satisfecha con su experiencia en entornos virtuales universitarios, la presencia de respuestas neutrales e insatisfactorias indica la necesidad de abordar y mejorar ciertos aspectos de la experiencia.

Tabla 31

¿Está satisfecho con los entornos virtuales utilizados en su formación académica?

ESCALA	M	Género		Total	III		IV		Semestre V		VIII		Total	Valor P*		
		N	F		N	%	N	%	N	%	N	%			N	%
Muy satisfecho	7	6.3	10	8.9	17	15.2	3	2.7	14	12.5	0	0.0	17	15.2		
Satisfecho	18	16.1	31	27.7	49	43.8	17	15.2	30	26.8	2	1.8	49	43.8		
Neutral	18	16.1	21	18.8	39	34.8	15	13.4	21	18.8	2	1.8	1	0.9	39	34.8
Insatisfecho	1	0.9	4	3.6	5	4.5	3	2.7	2	1.8	0	0.0	5	4.5	0.781 0.331 0.811	
Muy insatisfecho	1	0.9	1	0.9	2	1.8	1	0.9	1	0.9	0	0.0	2	1.8		
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9		112

La tabla 31 muestra la distribución de las respuestas de acuerdo al siguiente orden, el cual el 15.2% de los participantes está muy satisfecho con los entornos virtuales utilizados en su formación académica, el 43.8% está satisfecho con los entornos virtuales, un 34.8% tiene una perspectiva neutral respecto a su satisfacción con los entornos virtuales, el 4.5% se siente insatisfecho con los entornos virtuales y el 1.8% está muy insatisfecho con los entornos virtuales, su análisis comparativo muestra que la mayoría de los participantes (59% en total) muestra niveles de satisfacción (muy satisfecho y satisfecho), un porcentaje considerable (34.8%) se mantiene neutral en cuanto a su satisfacción y un pequeño porcentaje (6.3%) está insatisfecho o muy insatisfecho, su tendencia es que la satisfacción general es moderada, con un grupo significativo que se mantiene neutral, la presencia de respuestas insatisfactorias indica áreas de mejora en los entornos virtuales utilizados en la formación académica, su implicación es explorar las

razones detrás de la neutralidad e insatisfacción puede proporcionar información clave para mejorar los entornos virtuales.

Recopilar comentarios específicos sobre qué aspectos podrían mejorarse contribuirá a decisiones informadas.

La implementación de ajustes basados en la retroalimentación puede contribuir a elevar los niveles de satisfacción.

Es así que mientras que la mayoría de los participantes está satisfecha con los entornos virtuales utilizados en su formación académica, la presencia de respuestas neutrales e insatisfactorias sugiere la necesidad de abordar y mejorar ciertos aspectos de dichos entornos.

Tabla 32

¿Está satisfecho con el entorno virtual que está aplicando la UNA Puno?

ESCALA	M		Género		Total		III		IV		Semestre		VIII		Total		Valor P*
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	
Muy satisfecho	5	4.5	6	5.4	11	9.8	1	0.9	10	8.9	0	0.0	0	0.0	11	9.8	
Satisfecho	22	19.6	26	23.2	48	42.9	17	15.2	29	25.9	2	1.8	0	0.0	48	42.9	
Neutral	13	11.6	26	23.2	39	34.8	14	12.5	22	19.6	2	1.8	1	0.9	39	34.8	0.655 0.244 0.502
Insatisfecho	4	3.6	5	4.5	9	8.0	3	2.7	6	5.4	0	0.0	0	0.0	9	8.0	
Muy insatisfecho	1	0.9	4	3.6	5	4.5	4	3.6	1	0.9	0	0.0	0	0.0	5	4.5	
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0	

La tabla 32 muestra la distribución de las respuestas donde el 9.8% de los participantes está muy satisfecho con el entorno virtual de la UNA Puno, el 42.9% está satisfecho con el entorno virtual, un 34.8% se mantiene neutral en cuanto a su satisfacción con el entorno virtual, el 8.0% se siente insatisfecho con el entorno virtual y el 4.5% está muy insatisfecho con el entorno virtual, su análisis comparativo confiere que la mayoría de los participantes (52.7%) muestra niveles de satisfacción (muy satisfecho y satisfecho), un porcentaje significativo (34.8%) se mantiene neutral en cuanto a su satisfacción y un porcentaje menor (12.5%) está insatisfecho o muy insatisfecho, su tendencia muestra que

la satisfacción general es moderada, con un grupo significativo que se mantiene neutral y la presencia de respuestas insatisfactorias indica áreas de mejora en el entorno virtual de la UNA Puno, esto implica explorar las razones detrás de la neutralidad e insatisfacción puede proporcionar información clave para mejorar el entorno virtual.

Recopilar comentarios específicos sobre qué aspectos podrían mejorarse contribuirá a decisiones informadas.

La implementación de ajustes basados en la retroalimentación puede contribuir a elevar la satisfacción con el entorno virtual de la UNA Puno.

Por lo tanto, aunque la mayoría de los participantes está satisfecha con el entorno virtual de la UNA Puno, la presencia de respuestas neutrales e insatisfactorias sugiere la necesidad de abordar y mejorar ciertos aspectos del entorno virtual.

Tabla 33

¿Qué tan satisfecho estás con la calidad de los recursos en línea (materiales de estudio, plataformas de aprendizaje, bibliotecas digitales, etc.) proporcionados por la universidad?

ESCALA	M		Género F		Total		III		IV		Semestre V		VIII		Total		Valor P*		
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%			
Muy satisfecho	5	4.5	12	10.7	17	15.2	3	2.7	14	12.5	0	0.0	0	0.0	17	15.2			
Satisfecho	19	17.0	24	21.4	43	38.4	11	9.8	30	26.8	2	1.8	0	0.0	43	38.4			
Neutral	15	13.4	24	21.4	39	34.8	17	15.2	19	17.0	2	1.8	1	0.9	39	34.8	0.847	0.342	0.319
Insatisfecho	4	3.6	5	4.5	9	8.0	5	4.5	4	3.6	0	0.0	0	0.0	9	8.0			
Muy insatisfecho	2	1.8	2	1.8	4	3.6	3	2.7	1	0.9	0	0.0	0	0.0	4	3.6			
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0			

La tabla 33 muestra una distribución de las respuestas, donde se muestra que el 15.2% de los participantes está muy satisfecho con los recursos en línea de la universidad, el 38.4% está satisfecho con los recursos en línea, un 34.8% se mantiene neutral en cuanto a su satisfacción con los recursos en línea, el 8.0% se siente insatisfecho con los recursos en línea y un 3.6% está muy insatisfecho con los recursos en línea, en el análisis Comparativo la mayoría de los participantes (53.6%) muestra niveles de satisfacción

(muy satisfecho y satisfecho), un porcentaje significativo (34.8%) se mantiene neutral en cuanto a su satisfacción, un porcentaje menor (12.0%) está insatisfecho o muy insatisfecho, la tendencia viene a ser que la satisfacción general es moderada, con una distribución equitativa entre satisfacción, neutralidad e insatisfacción, la neutralidad podría indicar que algunos participantes no tienen una opinión clara o están indecisos sobre la calidad de los recursos en línea, esto implica que es necesario explorar las razones detrás de la neutralidad e insatisfacción puede proporcionar información clave para mejorar la calidad de los recursos en línea.

Recopilar comentarios específicos sobre qué recursos podrían mejorarse contribuirá a decisiones informadas.

La implementación de ajustes basados en la retroalimentación puede contribuir a elevar la satisfacción con los recursos en línea proporcionados por la universidad.

Es así que, aunque la mayoría de los participantes está satisfecha con los recursos en línea de la universidad, la presencia de respuestas neutrales e insatisfactorias sugiere la necesidad de abordar y mejorar ciertos aspectos de estos recursos.

Tabla 34

¿Cómo calificarías la usabilidad y facilidad de navegación de la plataforma de aprendizaje en línea?

ESCALA	M		Género		Total		III		IV		Semestre V		VIII		Total		Valor P*
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	
Muy satisfecho	7	6.3	5	4.5	12	10.7	3	2.7	9	8.0	0	0.0	0	0.0	12	10.7	
Satisfecho	21	18.8	34	30.4	55	49.1	16	14.3	35	31.3	3	2.7	1	0.9	55	49.1	
Neutral	15	13.4	23	20.5	38	33.9	16	14.3	21	18.8	1	0.9	0	0.0	38	33.9	0.543 0.975 0.774
Insatisfecho	2	1.8	3	2.7	5	4.5	2	1.8	3	2.7	0	0.0	0	0.0	5	4.5	
Muy insatisfecho	0	0.0	2	1.8	2	1.8	2	1.8	0	0.0	0	0.0	0	0.0	2	1.8	
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0	

La tabla 34 muestra la distribución de las respuestas, donde el 10.7% de los participantes se muestra muy satisfecho con la usabilidad y facilidad de navegación, el



49.1% está satisfecho con la usabilidad y facilidad de navegación el 33.9% se mantiene neutral en cuanto a la usabilidad y facilidad de navegación, el 4.5% se siente insatisfecho con la usabilidad y facilidad de navegación y el 1.8% está muy insatisfecho con la usabilidad y facilidad de navegación, al realizar el análisis comparativo se muestra que la mayoría de los participantes (59.8%) muestra niveles de satisfacción (muy satisfecho y satisfecho), un porcentaje significativo (33.9%) se mantiene neutral en cuanto a la usabilidad y facilidad de navegación, un porcentaje menor (6.3%) está insatisfecho o muy insatisfecho, su tendencia es que la satisfacción general es relativamente alta, con una distribución inclinada hacia la satisfacción y la presencia de respuestas neutrales puede indicar que algunos participantes no tienen una opinión clara o están indecisos sobre la usabilidad de la plataforma, la implicación sería el de explorar las razones detrás de la neutralidad e insatisfacción puede proporcionar información clave para mejorar la usabilidad y la facilidad de navegación de la plataforma.

Recopilar comentarios específicos sobre áreas de mejora contribuirá a decisiones informadas.

La implementación de ajustes basados en la retroalimentación puede contribuir a mantener y mejorar la satisfacción general con la plataforma de aprendizaje en línea.

Entonces la mayoría de los participantes está satisfecha con la usabilidad y facilidad de navegación de la plataforma, pero la presencia de respuestas neutrales sugiere la necesidad de considerar posibles áreas de mejora.

Tabla 35

¿Cómo calificarías el proceso de evaluación (exámenes, tareas, proyectos) en línea?

ESCALA	M		Género F		Total		III		IV		Semestre V		VIII		Total		Valor P*		
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%			
Muy satisfecho	10	8.9	9	8.0	19	17.0	4	3.6	15	13.4	0	0.0	0	0.0	19	17.0			
Satisfecho	19	17.0	30	26.8	49	43.8	19	17.0	27	24.1	2	1.8	1	0.9	49	43.8			
Neutral	12	10.7	23	20.5	35	31.3	14	12.5	19	17.0	2	1.8	0	0.0	35	31.3	0.759	0.907	0.818
Insatisfecho	3	2.7	4	3.6	7	6.3	1	0.9	6	5.4	0	0.0	0	0.0	7	6.3			
Muy insatisfecho	1	0.9	1	0.9	2	1.8	1	0.9	1	0.9	0	0.0	0	0.0	2	1.8			
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0			

La tabla 35 muestra la distribución de las respuestas según el siguiente detalle, el 17.0% de los participantes se muestra muy satisfecho con el proceso de evaluación en línea, un 43.8% está satisfecho con el proceso de evaluación en línea, el 31.3% se mantiene neutral en cuanto al proceso de evaluación en línea el 6.3% se siente insatisfecho con el proceso de evaluación en línea y un 1.8% está muy insatisfecho con el proceso de evaluación en línea, el análisis comparativo muestra que la mayoría de los participantes (60.8%) muestra niveles de satisfacción (muy satisfecho y satisfecho), un porcentaje significativo (31.3%) se mantiene neutral en cuanto al proceso de evaluación en línea, un porcentaje menor (8.1%) está insatisfecho o muy insatisfecho, su tendencia es que la satisfacción general es relativamente alta, con una distribución inclinada hacia la satisfacción y la presencia de respuestas neutrales puede indicar que algunos participantes no tienen una opinión clara o están indecisos sobre el proceso de evaluación en línea, esto implica que es necesario explorar las razones detrás de la neutralidad e insatisfacción puede proporcionar información clave para mejorar el proceso de evaluación en línea.

Recopilar comentarios específicos sobre áreas de mejora contribuirá a decisiones informadas.

La implementación de ajustes basados en la retroalimentación puede contribuir a mantener y mejorar la satisfacción general con el proceso de evaluación en línea.

Entonces la mayoría de los participantes está satisfecha con el proceso de evaluación en línea, pero la presencia de respuestas neutrales sugiere la necesidad de considerar posibles áreas de mejora.

Tabla 36

¿Cómo calificarías tu nivel de satisfacción general con el entorno virtual utilizado en tus cursos universitarios?

ESCALA	M		Género F		Total		III		IV		Semestre V		VIII		Total		Valor P*
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	
Muy insatisfecho	2	1.8	3	2.7	5	4.5	4	3.6	1	0.9	0	0.0	0	0.0	5	4.5	
Insatisfecho	2	1.8	6	5.4	8	7.1	6	5.4	2	1.8	0	0.0	0	0.0	8	7.1	
Neutral	21	18.8	27	24.1	48	42.9	17	15.2	29	25.9	2	1.8	0	0.0	48	42.9	0.906 0.878 0.072
Satisfecho	13	11.6	19	17.0	32	28.6	9	8.0	20	17.9	2	1.8	1	0.9	32	28.6	
Muy Satisfecho	7	6.3	11	9.8	18	16.1	2	1.8	16	14.3	0	0.0	0	0.0	18	16.1	
Total	45	40.2	66	58.9	111	99.1	38	33.9	68	60.7	4	3.6	1	0.9	111	99.1	

La tabla 36 muestra la distribución de las respuestas de acuerdo a los porcentajes, donde el 4.5% de los participantes se siente muy insatisfecho con el entorno virtual, el 7.1% está insatisfecho con el entorno virtual, un 42.9% se mantiene neutral respecto al entorno virtual, el 28.6% está satisfecho con el entorno virtual y un 16.1% se siente muy satisfecho con el entorno virtual, su análisis comparativo muestra que la mayoría de los participantes (44.7%) muestra niveles de satisfacción (satisfecho y muy satisfecho), un porcentaje significativo (42.9%) se mantiene neutral respecto al entorno virtual, un porcentaje menor (12.7%) está insatisfecho o muy insatisfecho, su tendencia es que la neutralidad es la respuesta más común, lo que sugiere que muchos participantes no tienen una opinión clara sobre el entorno virtual y la satisfacción general es moderada, pero hay espacio para mejoras en la experiencia del entorno virtual, esto implica explorar las razones detrás de la neutralidad e insatisfacción puede proporcionar información valiosa para mejorar el entorno virtual.

Recopilar comentarios específicos sobre aspectos positivos y áreas de mejora contribuirá a decisiones informadas.

La implementación de ajustes basados en la retroalimentación puede contribuir a mejorar la satisfacción general con el entorno virtual.

Por lo tanto, la neutralidad es común, y hay un espacio para mejorar la satisfacción general con el entorno virtual, especialmente al abordar las áreas identificadas como insatisfactorias.

Tabla 37

¿Cómo calificarías la comunicación y la disponibilidad de tus profesores a través del entorno virtual?

ESCALA	M		Género F		Total		III		IV		Semestre V		VIII		Total		Valor P*		
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%			
Muy satisfecho	3	2.7	6	5.4	9	8.0	0	0.0	9	8.0	0	0.0	0	0.0	9	8.0			
Satisfecho	16	14.3	23	20.5	39	34.8	13	11.6	24	21.4	2	1.8	0	0.0	39	34.8			
Neutral	18	16.1	28	25.0	46	41.1	20	17.9	23	20.5	2	1.8	1	0.9	46	41.1	0.819	0.002	0.560
Insatisfecho	6	5.4	5	4.5	11	9.8	3	2.7	8	7.1	0	0.0	0	0.0	11	9.8			
Muy insatisfecho	2	1.8	5	4.5	7	6.3	3	2.7	4	3.6	0	0.0	0	0.0	7	6.3			
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0			

La tabla 37 muestra la distribución de las respuestas, las cuales muestran que un 8% de los participantes se siente muy satisfecho con la comunicación y disponibilidad de sus profesores, un 34.8% está satisfecho con la comunicación y disponibilidad de sus profesores, el 41.1% se mantiene neutral respecto a la comunicación y disponibilidad de sus profesores, el 9.8% está insatisfecho con la comunicación y disponibilidad de sus profesores y el 6.3% se siente muy insatisfecho con la comunicación y disponibilidad de sus profesores, su análisis comparativo muestra que la mayoría de los participantes (42.8%) muestra niveles de satisfacción o neutralidad en la comunicación y disponibilidad de sus profesores, un porcentaje significativo (16.1%) se mantiene neutral respecto a esta pregunta, un porcentaje menor (16.1%) está insatisfecho o muy insatisfecho, cuya tendencia viene a ser que la neutralidad es común, indicando que hay una diversidad de opiniones sobre la comunicación y disponibilidad de los profesores.

Existe un grupo considerablemente grande (42.8%) que se encuentra satisfecho o muy satisfecho, lo cual es positivo.

Se debe prestar atención a los participantes insatisfechos para entender las áreas específicas que necesitan mejoras, y recopilar comentarios específicos sobre la comunicación y disponibilidad de los profesores puede proporcionar información detallada.

Tabla 38

¿Hay algún comentario adicional que desee agregar sobre tu experiencia con los entornos virtuales o tus percepciones como estudiante?

ESCALA	M		Género F		Total		III		IV		Semestre V		VIII		Total		Valor P*
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	
La virtualidad no es favorable para los cursos prácticos	1	0.9	4	3.6	5	4.5	2	1.8	2	1.8	1	0.9	0	0.0	5	4.5	
No es un buen método de aprendizaje, es aburrido, hay poca participación, prefiero clases presenciales	3	2.7	8	7.1	11	9.8	5	4.5	6	5.4	0	0.0	0	0.0	11	9.8	
Son buena opción ante inconvenientes, huelgas y trabajo, de esta forma no se perjudican a los estudiantes	3	2.7	0	0.0	3	2.7	0	0.0	2	1.8	1	0.9	0	0.0	3	2.7	
Debe tener un fin concreto para el intercambio de información	0	0.0	1	0.9	1	0.9	0	0.0	1	0.9	0	0.0	0	0.0	1	0.9	0.071 0.000 0.086
Mayor comprensión del docente, no hay buena señal, hay zonas sin internet, no se puede cargar los exámenes	2	1.8	5	4.5	7	6.3	2	1.8	5	4.5	0	0.0	0	0.0	7	6.3	
Se debe detallar mejor los procedimientos de tareas o proyectos	0	0.0	1	0.9	1	0.9	0	0.0	1	0.9	0	0.0	0	0.0	1	0.9	
Ayuda a explotar la tecnología, confianza, ser autodidactas, buscar mas información y usar herramientas virtuales	2	1.8	7	6.3	9	8.0	0	0.0	8	7.1	1	0.9	0	0.0	9	8.0	
Prefiero las clases virtuales porque se puede grabar y ayuda a la retroalimentación	0	0.0	5	4.5	5	4.5	4	3.6	0	0.0	1	0.9	0	0.0	5	4.5	
Ninguno	34	30.4	36	32.1	70	62.5	26	23.2	43	38.4	0	0.0	1	0.9	70	62.5	
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0	



La tabla 38 refleja diferentes opiniones y percepciones de los estudiantes sobre la virtualidad como método de aprendizaje, se realizó un análisis de las respuestas proporcionadas:

La virtualidad no es favorable para los cursos prácticos en un 4.5%, Aunque hay una minoría que considera que la virtualidad no es adecuada para cursos prácticos, la mayoría parece no tener una opinión desfavorable en este aspecto, en cuanto a la categoría No es un buen método de aprendizaje, es aburrido, hay poca participación, prefiero clases presenciales, refleja un 9.8%, existe una proporción significativa de estudiantes que encuentran desventajas en la virtualidad, como el aburrimiento y la falta de participación. La preferencia por clases presenciales es evidente en este grupo, en cuanto a la categoría Son buena opción ante inconvenientes, huelgas y trabajo, de esta forma no se perjudican a los estudiantes, refleja un 2.7% por lo que algunos estudiantes valoran la virtualidad como una alternativa útil en situaciones específicas, como huelgas o problemas laborales, para la categoría Debe tener un fin concreto para el intercambio de información hay un 0.9%, es decir que la mayoría no parece tener una opinión negativa sobre la necesidad de un propósito claro en el intercambio de información virtual, para la categoría Mayor comprensión del docente, no hay buena señal, hay zonas sin internet, no se puede cargar los exámenes, tiene como porcentaje un 6.3%, es decir que los desafíos técnicos y de conectividad son mencionados por algunos estudiantes como limitantes de la virtualidad, en la categoría Se debe detallar mejor los procedimientos de tareas o proyectos hay un 0.9%. es decir que una minoría sugiere una mejora en la claridad de los procedimientos de tareas o proyectos virtuales, en la categoría Ayuda a explotar la tecnología, confianza, ser autodidactas, buscar más información y usar herramientas virtuales existe un 8%, es decir algunos estudiantes destacan beneficios como el desarrollo de habilidades tecnológicas, confianza y autonomía en el aprendizaje, en la categoría



Prefiero las clases virtuales porque se puede grabar y ayuda a la retroalimentación, esta representa un 4.5%, es decir la grabación y la retroalimentación son aspectos apreciados por algunos estudiantes que prefieren las clases virtuales, en cuanto a la categoría Ninguno se tiene un 62.5%, es decir hay un grupo considerable de estudiantes no expresa opiniones específicas, indicando una neutralidad o falta de comentarios adicionales.

Por lo tanto, existe una diversidad de opiniones sobre la virtualidad, con algunos estudiantes destacando beneficios y otros señalando desafíos y preferencias por la enseñanza presencial.

Los desafíos tecnológicos y la falta de participación son aspectos comunes mencionados por aquellos que tienen opiniones desfavorables.

Algunos estudiantes reconocen ventajas específicas de la virtualidad, como la flexibilidad en situaciones particulares.

La grabación de clases y la retroalimentación son aspectos apreciados por algunos estudiantes que prefieren la enseñanza virtual.

Este análisis sugiere que la experiencia de los estudiantes con entornos virtuales es variada, con percepciones tanto positivas como negativas. La atención a los desafíos técnicos, la participación y la claridad en los procedimientos podría mejorar la calidad de la enseñanza virtual.



4.2. DISCUSIÓN

4.2.1. Percepción de estudiantes sobre los entornos virtuales en su proceso de aprendizaje

Para determinar la percepción de los estudiantes de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional del Altiplano – Puno sobre el conocimiento de los entornos virtuales empleados en el proceso de enseñanza aprendizaje, hemos agrupado esta percepción en tres (3) tipos de plataformas cuyo uso ofrecen distintos elementos, como interoperabilidad, flexibilidad y facilidad de uso. De esta forma podemos clasificar a: los sistemas integrados únicos (Laurassia, Moodle, etc.), las plataformas de interoperabilidad para videoconferencias (CiscoWebex, Zoom, Google meet, Microsoft Team, etc.), y las herramientas de mensajería instantánea (WhatsApp, Telegram, etc.) y herramientas de uso educativo incluidas dentro de las plataformas de interoperabilidad (classroom, Jamboard, Google documentos, etc.). según Humanante et al. (2019), cuando se tiene una percepción positiva, se puede generar propuestas encaminadas a mejorar los entornos virtuales en una institución.

En la tabla 39 según distribución por categoría de evaluación de las plataformas integradas Laurassia y Moodle, donde los estudiantes de la FCS, tienen una percepción de aceptación positiva entre excelente y buena, que supera el 15% en promedio de ambas plataformas (11.6% Laurassia y 17.9% Moodle), en comparación con la percepción negativa entre mala y muy mala que no supera el 10% en promedio de ambos casos (10.7% Laurassia y 8.9% Moodle). En contraste con ambos extremos, la percepción que califica como regular el uso de ambas plataformas, representa el 32% (33.9% Laurassia y 29.5% Moodle), estos valores nos indican que a pesar de su rápida adopción y adaptación a dichos



entornos virtuales los estudiantes no tuvieron mayor alternativa que la adopción progresiva a estas plataformas una con mayor dificultad que la otra de acuerdo a su periodo de implementación como se puede apreciar en la diferencia porcentual entre la plataforma Moodle que fue implementada antes de Laurassia que se viene utilizando actualmente, cuya comparación no tiene preferencias dominantes. Esta percepción neutral en comparación con la categoría "No sabe/No opina", que representa a un 43.8% en ambos casos nos confirma el alto grado de dificultad de los estudiantes para acceder al uso y dominio de los entornos virtuales que como veremos más adelante nos lleva a suponer un acceso limitado a las plataformas por restricciones en los requerimientos tecnológicos de los dispositivos usados por los estudiantes, un desconocimiento de su uso por el poco contacto tecnológico en la enseñanza, o su uso restringido en relación a la cobertura y calidad de servicio de operadores por la lejanía y diversidad de entornos geográficos en que fue empleado por los estudiantes, los cuales influyeron en su percepción sobre la satisfacción plena de los usuarios. Sin embargo, la tendencia hacia opiniones neutrales, también podrían indicar áreas potenciales para mejorar o explorar en futuras encuestas. En cuanto a las otras variables analizadas se nota una mayor predominancia en el género femenino y los semestres IV y V, siendo indiferente en la fluctuación de edades cuyo grado de significancia es más representativo con respecto a las otras dos variables, ante esto (Ramos, 2014), considera que los estudiantes perciben que el aula virtual incrementa muy poco el interés por los temas propuestos en las clases; las actividades que los docentes proponen son muy poco motivadoras; no la consideran útil como complemento para entender mejor las clases, y aunque son muy pocos los recursos que el docente utiliza, sí les ha ayudado a mejorar sus calificaciones.

Tabla 39

Percepción sobre los sistemas integrados únicos (Laurassia y Moodle) utilizados por los estudiantes en su proceso de aprendizaje

ESCALA	M		Género F		Total		III		IV		Semestre V		VIII		Total		Valor P*		
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%			
¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual Laurassia?																			
Excelente	2	1.8	3	2.7	5	4.5	0	0.0	5	4.5	0	0.0	0	0.0	5	4.5			
Buena	4	3.6	4	3.6	8	7.1	2	1.8	3	2.7	2	1.8	1	0.9	8	7.1			
Regular	12	10.7	26	23.2	38	33.9	14	12.5	23	20.5	1	0.9	0	0.0	38	33.9	0.764	0.030	0.012
Mala	4	3.6	5	4.5	9	8.0	4	3.6	5	4.5	0	0.0	0	0.0	9	8.0			
Muy mala	2	1.8	1	0.9	3	2.7	2	1.8	1	0.9	0	0.0	0	0.0	3	2.7			
No sabe/No opina	21	18.8	28	25.0	49	43.8	17	15.2	31	27.7	1	0.9	0	0.0	49	43.8			
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0			
¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual Moodle?																			
Excelente	3	2.7	1	0.9	4	3.6	1	0.9	3	2.7	0	0.0	0	0.0	4	3.6			
Buena	4	3.6	12	10.7	16	14.3	4	3.6	9	8.0	2	1.8	1	0.9	16	14.3			
Regular	13	11.6	20	17.9	33	29.5	11	9.8	22	19.6	0	0.0	0	0.0	33	29.5			
Mala	4	3.6	4	3.6	8	7.1	3	2.7	5	4.5	0	0.0	0	0.0	8	7.1	0.554	0.552	0.383
Muy mala	1	0.9	1	0.9	2	1.8	2	1.8	0	0.0	0	0.0	0	0.0	2	1.8			
No sabe/No opina	20	17.9	29	25.9	49	43.8	18	16.1	29	25.9	2	1.8	0	0.0	49	43.8			
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0			

Nota. El cuadro presenta datos sobre la percepción de los participantes en seis categorías (Excelente, Buena, Regular, Mala, Muy mala, No sabe/No opina)

La tabla 40, muestra la distribución por categoría de evaluación de las plataformas de interoperabilidad para videoconferencias Cisco Webex, Google Meet, Zoom y Microsoft Team, donde se muestra los siguientes resultados comparativos. El promedio de aceptación entre excelente y buena de las 4 plataformas es del 39.9%, siendo el de mayor aceptación Google Meet (74.1%) y Zoom (43.7%), obteniendo resultados significativamente menores en la percepción negativa cuyo promedio es de 8.1%, en relación con las otras plataformas CiscoWebex y Microsoft Team. En contraste con ambos extremos, una comparación entre la percepción que considera regular y no sabe/no opina, presenta resultados de disparidad igualmente significativos con un promedio de 37.3% entre los que lo consideran regular y un promedio de 14.7% de aquellos que no saben/no opinan, lo que nos lleva a definir que los medios educativos digitales más utilizados por docentes y estudiantes de la FCS, fueron las



plataformas de interoperabilidad para videoconferencias, cuyo conocimiento, uso y dominio por los estudiantes se ve reflejado en los resultados expuestos. Estos medios mayormente expositivos, no necesariamente tienen una percepción positiva como desarrollaremos más adelante, pues tienen que ser complementados con herramientas incluidas en las mismas plataformas, donde muchos docentes y estudiantes desconocían su uso o simplemente no lo aplicaron por lo complejo que puede resultar la construcción de nuevas plantillas de sesiones educativas diseñadas con anterioridad y el uso del tiempo en la interacción con los estudiantes en tiempo real por las dificultades antes mencionadas. Podemos concluir que las plataformas más aceptadas por los estudiantes en base al cumplimiento eficaz de las expectativas y experiencia de los usuarios, fueron Google Meet y Zoom, los cuales tienen menores valores negativos en cuanto a la percepción de su uso y desconocimiento. En cuanto al cruce de variables analizadas la fluctuación entre género, edad y semestre académico, tienen un alto grado de significancia en la mayoría de las categorías analizadas (Cruzado, 2016), en su estudio dice que existe una relación directa y significativa entre la percepción de un Campo virtual y la satisfacción de los estudiantes.

Tabla 40

Percepción sobre las plataformas de interoperabilidad para videoconferencias (Cisco Webex, Google meet, Zoom, Microsoft Team) utilizados por los estudiantes en su proceso de aprendizaje

ESCALA	M		Género F		Total		III		IV		Semestre V		VIII		Total		Valor P*	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%		
¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual Cisco webex?																		
Excelente	4	3.6	4	3.6	8	7.1	0	0.0	8	7.1	0	0.0	0	0.0	8	7.1		
Buena	6	5.4	11	9.8	17	15.2	5	4.5	10	8.9	2	1.8	0	0.0	17	15.2		
Regular	16	14.3	25	22.3	41	36.6	15	13.4	26	23.2	0	0.0	0	0.0	41	36.6	0.245	0.718
Mala	0	0.0	2	1.8	2	1.8	1	0.9	0	0.0	0	0.0	1	0.9	2	1.8		
Muy mala	5	4.5	1	0.9	6	5.4	2	1.8	4	3.6	0	0.0	0	0.0	6	5.4		
No sabe/No opina	14	12.5	24	21.4	38	33.9	16	14.3	20	17.9	2	1.8	0	0.0	38	33.9		
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0		
¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual Google meet?																		
Excelente	16	14.3	13	11.6	29	25.9	7	6.3	22	19.6	0	0.0	0	0.0	29	25.9		
Buena	17	15.2	37	33.0	54	48.2	22	19.6	27	24.1	4	3.6	1	0.9	54	48.2		
Regular	9	8.0	15	13.4	24	21.4	9	8.0	15	13.4	0	0.0	0	0.0	24	21.4		
Mala	2	1.8	1	0.9	3	2.7	0	0.0	3	2.7	0	0.0	0	0.0	3	2.7	0.185	0.997
Muy mala	0	0.0	1	0.9	1	0.9	1	0.9	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	0.9		
No sabe/No opina	1	0.9	0	0.0	1	0.9	0	0.0	1	0.9	0	0.0	0	0.0	1	0.9		
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0		
¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual Zoom?																		
Excelente	8	7.1	5	4.5	13	11.6	0	0.0	13	11.6	0	0.0	0	0.0	13	11.6		
Buena	12	10.7	24	21.4	36	32.1	15	13.4	19	17.0	2	1.8	0	0.0	36	32.1		
Regular	20	17.9	28	25.0	48	42.9	18	16.1	28	25.0	2	1.8	0	0.0	48	42.9		
Mala	0	0.0	7	6.3	7	6.3	1	0.9	5	4.5	0	0.0	1	0.9	7	6.3	0.046	0.729
Muy mala	1	0.9	2	1.8	3	2.7	2	1.8	1	0.9	0	0.0	0	0.0	3	2.7		
No sabe/No opina	4	3.6	1	0.9	5	4.5	3	2.7	2	1.8	0	0.0	0	0.0	5	4.5		
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0		
¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual Microsoft Team?																		
Excelente	5	4.5	3	2.7	8	7.1	0	0.0	8	7.1	0	0.0	0	0.0	8	7.1		
Buena	4	3.6	10	8.9	14	12.5	4	3.6	7	6.3	3	2.7	0	0.0	14	12.5		
Regular	21	18.8	33	29.5	54	48.2	18	16.1	34	30.4	1	0.9	1	0.9	54	48.2		
Mala	3	2.7	4	3.6	7	6.3	2	1.8	5	4.5	0	0.0	0	0.0	7	6.3	0.308	0.017
Muy mala	5	4.5	2	1.8	7	6.3	3	2.7	4	3.6	0	0.0	0	0.0	7	6.3		
No sabe/No opina	7	6.3	15	13.4	22	19.6	12	10.7	10	8.9	0	0.0	0	0.0	22	19.6		
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0		

Nota. El cuadro presenta datos sobre la percepción de los participantes en seis categorías (Excelente, Buena, Regular, Mala, Muy mala, No sabe/No opina)

La tabla 41, muestra la percepción del uso de las herramientas de uso educativo en las plataformas de interoperabilidad, donde el 12.5% de los participantes considera que Classroom es una herramienta excelente, el 35.7% tiene una percepción positiva, calificando a Classroom como buena y un 38.4% percibe de manera neutral o regular, las categorías Mala y Muy mala, juntas representan un porcentaje moderado de 5.4%, indicando que hay opiniones

negativas pero no son dominantes, la categoría No sabe/No opina cuenta con un 8.0% de estudiantes que no expresaron una opinión clara, su análisis comparativo considera que Classroom tiene una distribución equitativa de respuestas, entre "Regular" y "Buena", indicando una percepción mayoritariamente positiva, es así que del total de respuestas de los 112 participantes, la percepción de Classroom se inclina hacia un uso mayoritario de la herramienta, de manera diversa entre los participantes, (Pino, 2015) en su estudio demuestra que existe una mejora del uso de las aulas virtuales, en el desarrollo pedagógico de los docentes y estudiantes al hacer una práctica constante de estas plataformas, según (Ortiz & Nuñez, 2019), mencionan que la percepción de los docentes y estudiantes frente a los entornos virtuales y el proceso de enseñanza-aprendizaje, evidencia la importancia que debe existir en la fundamentación de la praxis, apuntando a construir procesos formativos más dinámicos y colaborativos.

Tabla 41

Percepción sobre las herramientas de uso educativo incluidas dentro de las plataformas de interoperabilidad (classroom) utilizados por los estudiantes en su proceso de aprendizaje

ESCALA	M		Género F		Total		III		IV		Semestre V		VIII		Total		Valor P*		
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%			
¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual Cisco webex?																			
Excelente	5	4.5	9	8.0	14	12.5	2	1.8	12	10.7	0	0.0	0	0.0	14	12.5			
Buena	13	11.6	27	24.1	40	35.7	17	15.2	21	18.8	2	1.8	0	0.0	40	35.7			
Regular	20	17.9	23	20.5	43	38.4	16	14.3	25	22.3	1	0.9	1	0.9	43	38.4	0.643	0.998	0.569
Mala	2	1.8	3	2.7	5	4.5	0	0.0	5	4.5	0	0.0	0	0.0	5	4.5			
Muy mala	0	0.0	1	0.9	1	0.9	1	0.9	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	0.9			
No sabe/No opina	5	4.5	4	3.6	9	8.0	3	2.7	5	4.5	1	0.9	0	0.0	9	8.0			
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0			

Nota. El cuadro presenta datos sobre la percepción de los participantes en seis categorías (Excelente, Buena, Regular, Mala, Muy mala, No sabe/No opina)

La tabla 42 muestra el uso de otras herramientas colaborativas, hallándose la siguiente distribución por categoría, donde el 31.3% de los participantes considera que WhatsApp es excelente, el 47.3% tiene una percepción positiva,



calificando a WhatsApp como buena, un 18.8% percibe la plataforma de manera neutral o regular, las categorías Mala y Muy mala juntas, representan un porcentaje muy bajo de 1.8%, indicando que hay opiniones negativas pero son minoritarias, la categoría No sabe/No opina representa un 0.9% donde expresaron una opinión no muy clara, de acuerdo a su análisis comparativo, WhatsApp tiene una distribución desigual de respuestas, con la categoría "Buena" como la más predominante, seguida de "Excelente", la categoría "Regular" muestra una proporción significativamente menor, la tendencia de la categoría "Buena" es la más grande, sugiriendo que la mayoría de los participantes tiene una percepción positiva de WhatsApp, la falta de respuestas negativas significativas indica una aceptación generalizada del aplicativo según Cabero et al. (2018), mencionan que la posesión de tecnologías móviles por parte de los docentes y estudiantes facilita el uso de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje, así como también la tendencia por parte de los estudiantes a acudir a sitios web en abierto para el acceso como fuente inicial de información, según Flores (2018) en su investigación evidencian que el uso de las TIC dentro de su vida estudiantil ha estado marcado por la utilización de aplicaciones tradicionales como Word, Excel o Power Point, no ocurriendo lo mismo con otro tipo de software, por lo que los nuevos entornos virtuales causan en un inicio dificultades pero con el tiempo y practica se hace más fácil el uso.

Tabla 42

Percepción sobre otras herramientas de uso educativo utilizados por los estudiantes en su proceso de aprendizaje

ESCALA	M		Género		Total		III		IV		Semestre V		VIII		Total		Valor P*		
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%			
¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual WhatsApp?																			
Excelente	14	12.5	21	18.8	35	31.3	8	7.1	27	24.1	0	0.0	0	0.0	35	31.3			
Buena	19	17.0	34	30.4	53	47.3	24	21.4	25	22.3	3	2.7	1	0.9	53	47.3			
Regular	11	9.8	10	8.9	21	18.8	6	5.4	14	12.5	1	0.9	0	0.0	21	18.8	0.474	0.997	0.614
Mala	0	0.0	1	0.9	1	0.9	0	0.0	1	0.9	0	0.0	0	0.0	1	0.9			
Muy mala	0	0.0	1	0.9	1	0.9	1	0.9	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	0.9			
No sabe/No opina	1	0.9	0	0.0	1	0.9	0	0.0	1	0.9	0	0.0	0	0.0	1	0.9			
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0			

Nota. El cuadro presenta datos sobre la percepción de los participantes en seis categorías (Excelente, Buena, Regular, Mala, Muy mala, No sabe/No opina)

4.2.2. Experiencia de uso de los entornos virtuales aplicados en el aprendizaje en estudiantes

Para determinar la percepción de los estudiantes de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional del Altiplano – Puno sobre su experiencia en el uso de los entornos virtuales empleados en el proceso de enseñanza aprendizaje, hemos agrupado esta percepción en experiencia, frecuencia de uso, función, interacción, facilidad, utilidad, efectividad, evaluación, importancia y accesibilidad con los entornos virtuales empleados.

Complementando lo descrito, la tabla 43 muestra la distribución por categoría sobre la experiencia del estudiante en el uso de los entornos virtuales, donde el 11.6% de los participantes califica su experiencia como muy positiva y un 45.5% como positiva. Juntas ambas categorías suman un 57.1%, es decir más de la mitad del total de respuestas de los 112 participantes, se inclina hacia una evaluación positiva que considera que su experiencia general educativa virtual fue beneficiosa en comparación con las categorías Negativa y Muy negativa que representan un porcentaje minoritario de 6.3%, indicando que las experiencias

negativas son mínimas, pero señalan áreas críticas que requieren atención para mejorar la satisfacción general del usuario. La presencia de la categoría "Neutral" de 36.6% indica que una proporción significativa tiene opiniones imparciales sobre su experiencia que aún desconocemos, los autores Villasana & Dorrego (2012), mostraron que un entorno virtual, promueve el desarrollo de habilidades sociales de conversación, y de aceptación y oposición asertiva en los estudiantes, según los autores Martín et al. (2019) evidencian la relación e influencia positiva entre la utilidad percibida y la norma subjetiva hacia la variable intención de uso, siendo ésta determinante en el aprendizaje percibido por los estudiantes.

Tabla 43

Percepción sobre la experiencia general en el uso de los entornos virtuales utilizados por los estudiantes en su proceso de aprendizaje

ESCALA	M		Género		Total		III		IV		Semestre V		VIII		Total		Valor P*		
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%			
¿Cómo calificarías tu experiencia general con entornos virtuales educativos hasta ahora?																			
Muy positiva	4	3.6	9	8.0	13	11.6	1	0.9	12	10.7	0	0.0	0	0.0	13	11.6			
Positiva	24	21.4	27	24.1	51	45.5	18	16.1	30	26.8	3	2.7	0	0.0	51	45.5			
Neutral	15	13.4	26	23.2	41	36.6	16	14.3	23	20.5	1	0.9	1	0.9	41	36.6	0.709	0.352	0.500
Negativa	1	0.9	3	2.7	4	3.6	3	2.7	1	0.9	0	0.0	0	0.0	4	3.6			
Muy negativa	1	0.9	2	1.8	3	2.7	1	0.9	2	1.8	0	0.0	0	0.0	3	2.7			
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0			

La tabla 44 muestra una distribución por categoría de la frecuencia de uso de los entornos virtuales, donde el 16.1% de los participantes utiliza entornos virtuales para estudios todos los días, el 46.4% utiliza entornos virtuales varias veces a la semana, un 17.0% lo utiliza una vez a la semana, el 18.8% lo utiliza raramente y apenas el 1.8% nunca utiliza los entornos virtuales para sus estudios. El análisis comparativo del total de respuestas de 112 participantes, indica que la categoría "Todos los días" y "Varias veces a la semana" representan el 62.5% indicando la predominancia del uso de los entornos virtuales en comparación con las categorías "Raramente" y "Nunca" que unidas suman



un 20.6% que indicaría un uso esporádico o limitado de la frecuencia de uso de entornos virtuales para sus estudios.

En relación a la preferencia y frecuencia de uso de entornos virtuales empleados simultáneamente, el análisis revela un fuerte énfasis (84.0%) en la frecuencia de uso de las plataformas de videoconferencia y la posibilidad de usar múltiples plataformas simultáneamente. La categoría plataforma de aprendizaje de la institución educativa representa sólo el 16.1%, en comparación con las plataformas de videoconferencia (Zoom, Microsoft Teams, etc.) con el 35.7%. Es necesario aclarar que a estas categorías debemos sumar en la frecuencia y preferencia el uso simultáneo de más de una plataforma (2 o 3) que sumadas representan el 32.2% de respuestas de los participantes que se considerarían con un mayor dominio informático. A su vez un porcentaje minoritario, pero no menos significativo 2.7% reconoce el uso de otros entornos virtuales (Edmodo, Schoology, etc.), lo cual indicaría una tendencia a mayor conocimiento e innovación sobre el uso de plataformas ya conocidas, finalmente la categoría "Otro" podría indicar la presencia de plataformas específicas no mencionadas, lo que justifica una mayor investigación para comprender mejor las preferencias individuales. En cuanto al cruce de variables analizadas la fluctuación de género, tiene un alto grado de significancia entre las otras categorías analizadas.

En esta misma tabla se muestra la preferencia de plataforma utilizadas, comenzando con el 54.5% que utiliza Google Meet, Classroom, Jamboard, Google Docs, Google Scholar, etc., le sigue el 25.0% que utiliza Canva, luego el aula virtual de la UNA Puno con el 3.6%, seguido del 1.8% que utiliza tanto Moodle y zoom, y otras plataformas que tienen menos del 1% Microsoft Team, YouTube, Brave entre otros. Sin embargo, sorpresivamente el 10.7% no utiliza ninguna plataforma de aprendizaje que guardaría correspondencia parcial con la frecuencia de uso de plataformas en el primer cuadro. Al hacer el análisis comparativo, se tiene que las herramientas educativas de Google tienen la mayor preferencia de uso, seguidas por Canva y Moodle, presentando las otras



plataformas un uso muy reducido, Brave, Microsoft Team y YouTube, que podría indicar la necesidad de revisar su relevancia y utilidad en el contexto educativo.

Finalmente, sobre la facilidad de uso y navegación en los entornos virtuales, entre los extremos de las percepciones de los estudiantes, encontramos que el 14.3% tiene dificultades de navegación, el 45,5% considera que la navegación en entornos virtuales es fácil y muy fácil, y otro 40.2% tiene una opinión indiferente sobre la navegación en estos entornos. El análisis comparativo nos permite determinar que un gran porcentaje de opiniones de los estudiantes considera que la navegación en los entornos virtuales es relativamente fácil, sin embargo, existe un porcentaje menor de estudiantes (14.3%), que requiere ayuda o capacitación que mejore su experiencia de navegación en estos entornos, que ayudaría a una adopción más rápida y efectiva en la enseñanza, Durán et al. (2015) en su investigación presentan opiniones de estudiantes sobre la utilidad y las ventajas percibidas en la utilización de la plataforma virtual Blackboard y sobre su potencialidad como herramienta sustitutiva del sistema tradicional de clase presencial, este estudio muestra que las variables satisfacción, frecuencia de uso y utilidad de la plataforma virtual no tienen influencia sobre la calificación final del estudiante ni sobre su asistencia a clase, de manera que estas actividades complementan pero no reemplazan el aprendizaje presencial.

Tabla 44

Percepción sobre la mayor frecuencia de uso y facilidad del entorno virtual empleado por los estudiantes en su proceso de aprendizaje

ESCALA	M		Género F		Total		III		IV		Semestre V		VIII		Total		Valor P*	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%		
¿Con qué frecuencia utilizas entornos virtuales para tus estudios?																		
Todos los días	5	4.5	13	11.6	18	16.1	4	3.6	14	12.5	0	0.0	0	0.0	18	16.1		
Varias veces a la semana	16	14.3	36	32.1	52	46.4	17	15.2	32	28.6	3	2.7	0	0.0	52	46.4		
Una vez a la semana	14	12.5	5	4.5	19	17.0	5	4.5	13	11.6	1	0.9	0	0.0	19	17.0	0.017	0.201
Raramente	9	8.0	12	10.7	21	18.8	13	11.6	7	6.3	0	0.0	1	0.9	21	18.8		
Nunca	1	0.9	1	0.9	2	1.8	0	0.0	2	1.8	0	0.0	0	0.0	2	1.8		
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0		
¿Cuál es el entorno virtual que utilizas con mayor frecuencia en tus estudios?																		
Plataforma de aprendizaje de la IE	11	9.8	7	6.3	18	16.1	4	3.6	14	12.5	0	0.0	0	0.0	18	16.1		
Plataforma de videoconferencia (Zoom, Microsoft Teams, etc.)	16	14.3	24	21.4	40	35.7	9	8.0	27	24.1	3	2.7	1	0.9	40	35.7		
Redes sociales educativas (Edmodo, Schoology, etc.)	1	0.9	2	1.8	3	2.7	3	2.7	0	0.0	0	0.0	0	0.0	3	2.7	0.300	0.840
Otro	4	3.6	11	9.8	15	13.4	7	6.3	7	6.3	1	0.9	0	0.0	15	13.4		
Usa dos plataformas a la vez	10	8.9	21	18.8	31	27.7	15	13.4	16	14.3	0	0.0	0	0.0	31	27.7		
Usa tres plataformas a la vez	3	2.7	2	1.8	5	4.5	1	0.9	4	3.6	0	0.0	0	0.0	5	4.5		
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0		
¿Cuál es la plataforma de aprendizaje en línea que utilizas con más frecuencia en la universidad?																		
Aula virtual UNAP	2	1.8	2	1.8	4	3.6	1	0.9	3	2.7	0	0.0	0	0.0	4	3.6		
Brave	0	0.0	1	0.9	1	0.9	0	0.0	0	0.0	1	0.9	0	0.0	1	0.9		
Canva	9	8.0	19	17.0	28	25.0	12	10.7	15	13.4	1	0.9	0	0.0	28	25.0		
Herramientas educativas de Google (Google Meet, Classroom, Jamboard, Google documentos, Google académico, etc.)	24	21.4	37	33.0	61	54.5	19	17.0	39	34.8	2	1.8	1	0.9	61	54.5		
Microsoft Team	0	0.0	1	0.9	1	0.9	0	0.0	1	0.9	0	0.0	0	0.0	1	0.9		
Moodle	2	1.8	0	0.0	2	1.8	2	1.8	0	0.0	0	0.0	0	0.0	2	1.8	0.47	0.000
YouTube	0	0.0	1	0.9	1	0.9	0	0.0	1	0.9	0	0.0	0	0.0	1	0.9		
Zoom	1	0.9	1	0.9	2	1.8	0	0.0	2	1.8	0	0.0	0	0.0	2	1.8		
Ninguno	7	6.3	5	4.5	12	10.7	5	4.5	7	6.3	0	0.0	0	0.0	12	10.7		
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0		
¿Cómo calificarías el uso y facilidad de navegación de los entornos virtuales educativos que has utilizado?																		
Muy difícil	1	0.9	3	2.7	4	3.6	2	1.8	2	1.8	0	0.0	0	0.0	4	3.6		
Difícil	3	2.7	9	8.0	12	10.7	5	4.5	7	6.3	0	0.0	0	0.0	12	10.7		
Neutro	21	18.8	24	21.4	45	40.2	18	16.1	25	22.3	2	1.8	0	0.0	45	40.2	0.67	0.69
Fácil	15	13.4	23	20.5	38	33.9	11	9.8	24	21.4	2	1.8	1	0.9	38	33.9		
Muy fácil	5	4.5	8	7.1	13	11.6	3	2.7	10	8.9	0	0.0	0	0.0	13	11.6		
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0		

La tabla 45 muestra una distribución por categorías de las funciones más importantes de los entornos virtuales identificadas por los estudiantes en su proceso de

aprendizaje. Aquí, la categoría de “Facilidad de navegación y acceso a materiales” 22.3% representa la función más importante, le siguen a esta, “Variedad de recursos didácticos” con 12.5% e “Interacción con profesores y compañeros” con 6.3%, “Oportunidades de evaluación y pruebas en línea” con 3.6% y “Retroalimentación inmediata sobre el progreso” con 2.7%. Sin embargo, entre estas alternativas debemos considerar aquellas opiniones que atribuyen a los entornos virtuales más de una función importante, cuyos porcentajes son bastante significativos entre las distintas combinaciones que suman un total de 52.7%, lo que nos lleva a pensar sobre la relevancia en la función que cumplen los entornos virtuales en la enseñanza, sobre todo en el acceso a materiales y la interacción entre docente y estudiantes que fueron las opiniones más preferidas por los 112 participantes que destaca la necesidad de ofrecer una variedad de recursos y adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje y expectativas de los participantes, los autores Tapia et al. (2019), consideran que los estudiantes perciben un alto grado de aceptación entre las diferentes tecnologías, con un mayor grado de aceptación en cuanto a la comunicación de WhatsApp frente a la plataforma Moodle.

Tabla 45

Percepción sobre las funciones más importantes en el uso de los entornos virtuales utilizados por los estudiantes en su proceso de aprendizaje

ESCALA	M		Género		Total		III		IV		Semestre V		VIII		Total		Valor P*
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	
¿Cuál de las siguientes funciones consideras más importantes en un entorno virtual de aprendizaje?																	
Facilidad de nav. y acceso a materiales	11	9.8	14	12.5	25	22.3	7	6.3	18	16.1	0	0.0	0	0.0	25	22.3	
Interacción con prof. y compañeros	1	0.9	6	5.4	7	6.3	1	0.9	6	5.4	0	0.0	0	0.0	7	6.3	
Variedad de RR. Didác. (videos, lecturas, etc.)	5	4.5	9	8.0	14	12.5	4	3.6	10	8.9	0	0.0	0	0.0	14	12.5	
Retroalim. inmediata sobre el progreso	1	0.9	2	1.8	3	2.7	1	0.9	2	1.8	0	0.0	0	0.0	3	2.7	
Oport. de eval. y pruebas en línea	3	2.7	1	0.9	4	3.6	1	0.9	2	1.8	1	0.9	0	0.0	4	3.6	0.607 0.011 0.468
Considera 2 funciones de aprendizaje	10	8.9	9	8.0	19	17.0	7	6.3	10	8.9	2	1.8	0	0.0	19	17.0	
Considera 3 funciones de aprendizaje	5	4.5	12	10.7	17	15.2	9	8.0	7	6.3	0	0.0	1	0.9	17	15.2	
Considera 4 funciones de aprendizaje	5	4.5	8	7.1	13	11.6	6	5.4	7	6.3	0	0.0	0	0.0	13	11.6	
Considera 5 funciones de aprendizaje	4	3.6	6	5.4	10	8.9	3	2.7	6	5.4	1	0.9	0	0.0	10	8.9	
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0	

La tabla 46 muestra una distribución por categoría de la frecuencia de problemas en el uso de entornos virtuales. Los resultados obtenidos, demuestran que el 50.9% de los estudiantes ha experimentado problemas técnicos o interrupciones “ocasionalmente”, seguido de un 25.9% que ha experimentado problemas “raramente”, en contraste con un 19.6% que ha experimentado problemas técnicos o interrupciones “con frecuencia”. Estas percepciones de los participantes indican que la mayoría de los estudiantes ha experimentado ocasionalmente, raramente o nunca problemas técnicos o interrupciones durante sus clases en línea (80.4%), en comparación de solo un 19.6% que tuvo problemas frecuentes, donde la tendencia de los participantes es mayormente positiva en relación a la existencia de problemas técnicos o interrupciones durante las clases en línea, sin embargo, aún queda por atender un porcentaje no menos significativo que si tuvo problemas frecuentes que enfatiza la necesidad de soluciones efectivas y medidas proactivas para mejorar la experiencia del usuario en entornos virtuales de aprendizaje, según los autores Valencia et al. (2014), evidenciaron que los estudios en este campo de conocimiento deben propender por la inclusión de metodologías de investigación rigurosas e instrumentos fiables y validados que permitan dar cuenta de la eficacia y eficiencia de los métodos implementados.

Tabla 46

Percepción sobre los problemas más frecuentes en el uso de los entornos virtuales utilizados por los estudiantes en su proceso de aprendizaje

ESCALA	M		Género		Total		III		IV		Semestre V		VIII		Total		Valor P*
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	
¿Has experimentado problemas técnicos o interrupciones durante tus clases en línea?																	
Sí, con frecuencia	5	4.5	17	15.2	22	19.6	9	8.0	11	9.8	1	0.9	1	0.9	22	19.6	0.06 0.77 0.25
Sí, ocasionalmente	21	18.8	36	32.1	57	50.9	24	21.4	32	28.6	1	0.9	0	0.0	57	50.9	
Raramente	17	15.2	12	10.7	29	25.9	5	4.5	22	19.6	2	1.8	0	0.0	29	25.9	
Nunca	2	1.8	2	1.8	4	3.6	1	0.9	3	2.7	0	0.0	0	0.0	4	3.6	
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0	



La tabla 47 muestra la distribución por categoría sobre la facilidad de comunicación en el uso de entornos virtuales, donde el análisis de los extremos entre “muy difícil y muy fácil”, muestra resultados bastante interesantes. Los participantes que consideran tener dificultades comunicativas tanto con docentes y compañeros de aula entre muy difícil y difícil representan un 20.5% y 20.6% respectivamente en contraste con aquellos que consideran que los entornos virtuales facilitaron la comunicación entre docentes y compañeros de aula entre “fácil y muy fácil” representan un 47% y 49.1% respectivamente, destacándose en ambos casos un porcentaje ligeramente mayor en la interacción con sus pares, donde la comunicación no es percibida como un problema significativo e implicaría que los participantes tienen un dominio moderado de los entornos virtuales y se sienten cómodos y capaces de comunicarse con sus profesores y compañeros de estudio. Sin embargo, a estas apreciaciones se debe sumar una opinión imparcial de 32.1% y 30.4%, que considera indiferente o habitual la comunicación mediante entornos virtuales.

Complementan estas apreciaciones la frecuencia o cantidad de interacción entre estudiantes con los entornos virtuales, cuyos resultados muestran una distribución entre “muy baja y baja” de 7.1% y 15.2% respectivamente, mientras que en el otro extremo la opinión de considerar una interacción “alta y muy alta” es de 7.1% y 8.0% respectivamente, lo que nos lleva a suponer que los entornos virtuales no tienen una relación directa determinante con la interacción entre estudiantes, siendo más bien la categoría “moderada” la más predominante con 62.5%, indicando que se debe mejorar las interfases de interacción de las distintas plataformas para que la experiencia de los usuarios tenga una interacción más dinámica y fluida.



De esta segunda interpretación, también se preguntó a los participantes sobre las herramientas de comunicación más útiles que fomentan la interacción con los entornos virtuales educativos. Los resultados muestran una distribución por categoría, donde el 26.8% percibe las videoconferencias como la herramienta más útil, seguido de un 12.5% que considera a los foros de discusión, luego el 6.3% encuentra el chat y finalmente el 1.8% encuentra el correo electrónico como una herramienta que fomenta la interacción con los entornos virtuales. Dentro de estas mismas categorías, algunos participantes indican el uso de 2 o más herramientas comunicativas, sin embargo, sus porcentajes no se alejan mucho de las categorías principales, que consideran la categoría de “videoconferencias” como la herramienta de comunicación más útil para fomentar la interacción virtual educativa.

Estos resultados nos dan a conocer la necesidad de desarrollar mejores entornos virtuales educativos que se adapten a las necesidades de los usuarios en cuanto a su facilidad de uso, grado de interacción e integración con herramientas más usadas, cuya suma de aspectos detallados deberían hacer que la experiencia del usuario mejore significativamente. Borgobello & Roselli (2016), analizaron los clics –entradas en distintas zonas del entorno- realizados en la plataforma para navegar en el entorno, los mensajes escritos en foros, las respuestas a un cuestionario sobre hábitos y opiniones y las calificaciones obtenidas en exámenes regulares. Los tres ejes de análisis fueron: 1) relación entre uso de la plataforma con calificaciones académicas, opiniones y hábitos; 2) construcción de perfiles de sujetos a partir de análisis de clases en relación a las variables anteriores; 3) características de los mensajes escritos en foros de cinco sujetos con alto y bajo rendimiento académico general. Los resultados muestran que 1) hubo diferencias

significativas en las calificaciones y el agrado por utilizar la plataforma; 2) se distinguieron tres clases: uso bajo, medio y alto de plataforma con preferencias distintas en recursos, agrado al utilizarla, entre otros; 3) hubo diferencias notables en el contenido de los mensajes, especialmente en lo no estrictamente cognitivo.

Tabla 47

Percepción sobre la facilidad de comunicación e interacción en el uso de los entornos virtuales utilizados por los estudiantes en su proceso de aprendizaje

ESCALA	M		Género F		Total		III		IV		Semestre V		VIII		Total		Valor P*
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	
¿Qué tan fácil te resulta comunicarte con tus profesores a través de los entornos virtuales?																	
Muy difícil	4	3.6	6	5.4	10	8.9	4	3.6	6	5.4	0	0.0	0	0.0	10	8.9	
Difícil	5	4.5	8	7.1	13	11.6	6	5.4	6	5.4	1	0.9	0	0.0	13	11.6	
Neutro	13	11.6	23	20.5	36	32.1	14	12.5	21	18.8	0	0.0	1	0.9	36	32.1	0.95 0.86 0.53
Fácil	13	11.6	19	17.0	32	28.6	10	8.9	19	17.0	3	2.7	0	0.0	32	28.6	
Muy fácil	10	8.9	11	9.8	21	18.8	5	4.5	16	14.3	0	0.0	0	0.0	21	18.8	
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0	
¿Qué tan fácil te resulta comunicarte con tus compañeros a través de los entornos virtuales?																	
Muy difícil	1	0.9	5	4.5	6	5.4	3	2.7	3	2.7	0	0.0	0	0.0	6	5.4	
Difícil	5	4.5	12	10.7	17	15.2	5	4.5	11	9.8	1	0.9	0	0.0	17	15.2	
Neutro	16	14.3	18	16.1	34	30.4	14	12.5	19	17.0	1	0.9	0	0.0	34	30.4	
Fácil	12	10.7	18	16.1	30	26.8	9	8.0	18	16.1	2	1.8	1	0.9	30	26.8	0.55 0.8 0.88
Muy fácil	11	9.8	14	12.5	25	22.3	8	7.1	17	15.2	0	0.0	0	0.0	25	22.3	
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0	
¿Cómo describirías la cantidad de interacción que tienes con tus compañeros de clase en los entornos virtuales?																	
Muy baja	2	1.8	6	5.4	8	7.1	4	3.6	4	3.6	0	0.0	0	0.0	8	7.1	
Baja	7	6.3	10	8.9	17	15.2	6	5.4	10	8.9	1	0.9	0	0.0	17	15.2	
Moderada	26	23.2	44	39.3	70	62.5	27	24.1	40	35.7	2	1.8	1	0.9	70	62.5	
Alta	5	4.5	3	2.7	8	7.1	1	0.9	6	5.4	1	0.9	0	0.0	8	7.1	0.47 0.01 0.74
Muy alta	5	4.5	4	3.6	9	8.0	1	0.9	8	7.1	0	0.0	0	0.0	9	8.0	
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0	
En tu opinión, ¿Qué herramientas de comunicación (chat, foros, videoconferencias, etc.) son las más útiles para fomentar la interacción en los entornos virtuales educativos?																	
Chat en vivo	2	1.8	5	4.5	7	6.3	3	2.7	4	3.6	0	0.0	0	0.0	7	6.3	
Foros de discusión	6	5.4	8	7.1	14	12.5	5	4.5	8	7.1	1	0.9	0	0.0	14	12.5	
Videoconferencias	14	12.5	16	14.3	30	26.8	8	7.1	21	18.8	1	0.9	0	0.0	30	26.8	
Correo electrónico	2	1.8	0	0.0	2	1.8	0	0.0	2	1.8	0	0.0	0	0.0	2	1.8	
Usa 2 herramientas de comunic. a la vez	6	5.4	18	16.1	24	21.4	8	7.1	14	12.5	1	0.9	1	0.9	24	21.4	0.39 0.18 0.860
Usa 3 herramientas de comunic. a la vez	8	7.1	8	7.1	16	14.3	10	8.9	6	5.4	0	0.0	0	0.0	16	14.3	
Usa 4 herramientas de comunic. a la vez	2	1.8	7	6.3	9	8.0	3	2.7	5	4.5	1	0.9	0	0.0	9	8.0	
Usa 5 herramientas de comunic. a la vez	2	1.8	2	1.8	4	3.6	0	0.0	4	3.6	0	0.0	0	0.0	4	3.6	
Otro	3	2.7	3	2.7	6	5.4	2	1.8	4	3.6	0	0.0	0	0.0	6	5.4	
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0	



La tabla 48 muestra una distribución por categoría sobre la utilidad y efectividad de los entornos virtuales, donde el análisis de los extremos entre “mucho más útiles y más útiles” representan el 27.7% (9.8% y 17.9% respectivamente) y las categorías “menos útiles y mucho menos útiles” con un total de 27.7% (22.3% y 5.4% respectivamente), siendo la categoría “igual de útiles” la más representativa con un 44.6%, lo cual indica que la percepción de los estudiantes percibe las clases virtuales como igual de útiles que las clases presenciales. Sin embargo, la variabilidad de la distribución agrupa un porcentaje significativo cuya opinión es negativa sobre todo en los semestres inferiores (I-IV), donde se concentra la mayor cantidad de opiniones menos favorables, lo cual sugiere que este grupo encuentra dificultades pedagógicas o didácticas en el proceso adaptativo a la educación virtual que es importante abordar para mejorar la experiencia educativa.

Una segunda categoría analizada, relacionada a este primer aspecto, aborda el grado de efectividad de los entornos virtuales para el aprendizaje de los estudiantes. La distribución por categoría muestra que un 19.6% considera que los entornos virtuales son igual de efectivos que las clases presenciales, un 42.0% considera que son casi igual de efectivos, el 31.3% opina que son menos efectivos y el 7.1% piensa que son mucho menos efectivos. Al comparar se tiene que un porcentaje bastante significativo de los participantes considera que la efectividad de los entornos virtuales es menos efectiva 38.4%, esta tendencia es bastante preocupante, que, comparada con el cuadro anterior sobre la utilidad de las clases en línea, tendrían una correlación, que es necesario explicar en términos de una evaluación de aprendizajes y destaca la importancia de abordar posibles desafíos y mejorar la experiencia de aprendizaje en línea. Así mismo, las instituciones

educativas podrían beneficiarse de recopilar feedback detallados sobre los aspectos específicos que contribuyen a la percepción de efectividad o falta de ella en los entornos virtuales, según Mercado et al. (2019) en su investigación analizan la necesidad de repensar la evaluación y seguimiento de la interactividad, para brindar aportes metodológicos claves que generen en dicho proceso un mejoramiento y favorezcan la interacción social en un entorno virtual de aprendizaje. El tema de interés no solo cobra validez en el proceso formativo sino también en la socialización de fundamentos que pueden contribuir a la calidad educativa en entornos virtuales. También, se comparten juicios a partir de elementos teóricos que optimizan la interactividad mediada con TIC y la interacción virtual. En este texto se logra establecer como conclusión principal, que algunos entornos virtuales no incorporan herramientas de seguimiento para potenciar el desarrollo de procesos de interactividad desde requisitos expuestos por los actores educativos.

Tabla 48

Percepción sobre la utilidad y efectividad del uso de los entornos virtuales utilizados por los estudiantes en su proceso de aprendizaje

ESCALA	M		Género		Total		III		IV		Semestre V		VIII		Total		Valor P*	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%		
¿Qué tan útiles encuentras las clases en línea o virtuales en comparación con las clases presenciales?																		
Mucho más útiles	3	2.7	8	7.1	11	9.8	2	1.8	9	8.0	0	0.0	0	0.0	11	9.8		
Más útiles	13	11.6	7	6.3	20	17.9	7	6.3	12	10.7	1	0.9	0	0.0	20	17.9		
Igual de útiles	19	17.0	31	27.7	50	44.6	16	14.3	33	29.5	1	0.9	0	0.0	50	44.6	0.110	0.33
Menos útiles	9	8.0	16	14.3	25	22.3	10	8.9	12	10.7	2	1.8	1	0.9	25	22.3		
Mucho menos útiles	1	0.9	5	4.5	6	5.4	4	3.6	2	1.8	0	0.0	0	0.0	6	5.4		
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0		
¿Crees que los entornos virtuales son igual de efectivos que las clases presenciales para tu aprendizaje?																		
Sí, son igual de efectivos	11	9.8	11	9.8	22	19.6	5	4.5	17	15.2	0	0.0	0	0.0	22	19.6		
Sí, son casi igual de efectivos	20	17.9	27	24.1	47	42.0	15	13.4	30	26.8	2	1.8	0	0.0	47	42.0		
No, son menos efectivos	12	10.7	23	20.5	35	31.3	13	11.6	19	17.0	2	1.8	1	0.9	35	31.3	0.52	0.12
No, son mucho menos efectivos	2	1.8	6	5.4	8	7.1	6	5.4	2	1.8	0	0.0	0	0.0	8	7.1		
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0		



La tabla 49 muestra una distribución por categoría, donde el extremo positivo 53.6% que “recomendaría definitivamente y en general” el uso de entornos virtuales (17.9% y 35.7% respectivamente), contrasta con el extremo negativo 16.1% que “en general y definitivamente no recomendaría” el uso de entornos virtuales (13.4% y 2.7% respectivamente), siendo la categoría positiva la que destaca sobre las otras variables como la categoría neutral o indecisa con un 30.4% que expresaría una percepción dubitativa o ecléctica sobre el uso de estos entornos. En este sentido, podemos decir que los entornos virtuales, pese a las dificultades de uso, función, interacción y efectividad, son aceptados por más de la mitad de los estudiantes encuestados, que si recomendaría el uso de estos entornos para su enseñanza

Adicionalmente a esta pregunta, la percepción sobre un “tipo de apoyo en específico” para mejorar su experiencia de aprendizaje, los estudiantes encuentran gran potencialidad en la “tutoría en línea” (11.6%), “recursos de estudio adicionales” (11.6%), “capacitación en el uso de herramientas virtuales” (11.6%) y una “mayor interacción con los profesores” (10.7%). La combinación de más de una necesidad de apoyo (50.9%), destaca aquellos que requieren dos tipos de apoyo (22.3%), es decir que la mayor proporción de estudiantes encuestados sostiene que requiere más de un apoyo específico para mejorar su experiencia y competencias tecnológicas para una experiencia de aprendizaje efectiva. Podemos concluir aquí que la atención a las necesidades individuales, especialmente aquellas que requieren múltiples tipos de apoyo, puede mejorar la experiencia de aprendizaje en línea Poot et al. (2022) evidenciaron que los estudiantes del nivel superior consideran importante la implementación de la afectividad en el proceso de enseñanza aprendizaje; asimismo, se detectó como área de oportunidad que los

profesores puedan dar un acompañamiento más preciso al desempeño académico de los estudiantes, esto con el objetivo de poder evitar angustias o deserciones cuando se trabaja a distancia.

Tabla 49

Percepción sobre sugerencia y apoyo adicional para el uso de los entornos virtuales utilizados por los estudiantes en su proceso de aprendizaje

ESCALA	M		Género		Total		III		IV		Semestre		VIII		Total		Valor P*
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	
En general, ¿Recomendarías el uso de entornos virtuales en la educación a otros estudiantes?																	
Sí, definitivamente	11	9.8	9	8.0	20	17.9	5	4.5	15	13.4	0	0.0	0	0.0	20	17.9	
Sí, en general	16	14.3	24	21.4	40	35.7	13	11.6	25	22.3	2	1.8	0	0.0	40	35.7	
No estoy seguro	13	11.6	21	18.8	34	30.4	13	11.6	18	16.1	2	1.8	1	0.9	34	30.4	0.55 0.67 0.86
No, en general	4	3.6	11	9.8	15	13.4	7	6.3	8	7.1	0	0.0	0	0.0	15	13.4	
No, definitivamente no	1	0.9	2	1.8	3	2.7	1	0.9	2	1.8	0	0.0	0	0.0	3	2.7	
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0	
¿Qué tipo de apoyo adicional te gustaría recibir para mejorar tu experiencia de aprendizaje en línea?																	
Tutorías en línea	3	2.7	10	8.9	13	11.6	4	3.6	9	8.0	0	0.0	0	0.0	13	11.6	
Recursos de estudio adicionales	5	4.5	8	7.1	13	11.6	4	3.6	9	8.0	0	0.0	0	0.0	13	11.6	
Capacitación en el uso de las herramientas virtuales	4	3.6	9	8.0	13	11.6	1	0.9	12	10.7	0	0.0	0	0.0	13	11.6	
Mayor interacción con profesores	7	6.3	5	4.5	12	10.7	1	0.9	10	8.9	1	0.9	0	0.0	12	10.7	
Requiere dos tipos de apoyo adicional para el aprendizaje en línea	10	8.9	15	13.4	25	22.3	10	8.9	13	11.6	1	0.9	1	0.9	25	22.3	0.13 0.39 0.13
Requiere tres tipos de apoyo adicional para el aprendizaje en línea	10	8.9	7	6.3	17	15.2	12	10.7	5	4.5	0	0.0	0	0.0	17	15.2	
Requiere cuatro tipos de apoyo adicional para el aprendizaje en línea	2	1.8	11	9.8	13	11.6	5	4.5	6	5.4	2	1.8	0	0.0	13	11.6	
Requiere cinco tipos de apoyo adicional para el aprendizaje en línea	2	1.8	0	0.0	2	1.8	0	0.0	2	1.8	0	0.0	0	0.0	2	1.8	
Otros	2	1.8	2	1.8	4	3.6	2	1.8	2	1.8	0	0.0	0	0.0	4	3.6	
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0	

La tabla 50 muestra percepciones sobre la evaluación y la calificación de la retroalimentación usados en los entornos virtuales. Las opiniones de los



estudiantes sobre las evaluaciones y/o exámenes en entornos virtuales, consideran que estos son “justos” (50.9%), mientras que un 26.8% considera que son “más exigentes”, y un 22.3% opina que son “menos exigentes” que en clases presenciales. El análisis comparativo muestra que la percepción dominante de los estudiantes sobre las evaluaciones tiende a ser positiva o justa, lo que indica una aceptación general de la forma en que se realizan las evaluaciones en entornos virtuales, mientras que la consideración de que son más exigentes sugiere que algunos participantes pueden experimentar mayores desafíos en este formato. La atención a las preocupaciones de los participantes sobre la exigencia o no de las herramientas de evaluación, puede mejorar la aceptación y eficacia de las mismas en los entornos virtuales, lo que destaca la importancia de abordar las necesidades y desafíos específicos de este grupo.

En concurrencia al tratamiento de este Ítem, los estudiantes también calificaron la retroalimentación de la enseñanza en los entornos virtuales, donde la distribución por calificación fue de 20.5% que considera la retroalimentación como muy útil, un 42.0% la califica como útil, el 31.3% tiene una percepción neutral sobre la retroalimentación, el 2.7% la encuentra poco útil y el 3.6% la califica como muy poco útil. El análisis comparativo considera que la mayoría de los participantes percibe la retroalimentación como “útil y muy útil” (62.5%) lo que sugiere que los profesores están proporcionando información valiosa, un porcentaje significativo tiene una percepción neutral sobre la retroalimentación y un pequeño grupo, encuentra la retroalimentación “poco o muy poco útil”. Sin embargo, la presencia de un grupo “neutral” importante sugiere que hay espacio para mejorar y personalizar la retroalimentación de la enseñanza según las necesidades individuales. Humanante et al. (2019) indican que, aunque los

estudiantes tienen una percepción positiva, es necesario generar propuestas encaminadas a mejorar los entornos virtuales de una institución.

Tabla 50

Percepción sobre la evaluación y retroalimentación en el uso de los entornos virtuales utilizados por los estudiantes en su proceso de aprendizaje

ESCALA	M		Género F		Total		III		IV		Semestre V		VIII		Total		Valor P*
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	
¿Qué opinas sobre la forma en que se realizan las evaluaciones y los exámenes en los entornos virtuales educativos?																	
Justa	23	20.5	34	30.4	57	50.9	20	17.9	33	29.5	3	2.7	1	0.9	57	50.9	
Más exigente que en clases presenciales	12	10.7	18	16.1	30	26.8	8	7.1	22	19.6	0	0.0	0	0.0	30	26.8	0.999 0.526 0.562
Menos exigente que en clases presenciales	10	8.9	15	13.4	25	22.3	11	9.8	13	11.6	1	0.9	0	0.0	25	22.3	
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0	
¿Cómo calificarías la retroalimentación que recibes de tus profesores en los entornos virtuales educativos?																	
Muy útil	11	9.8	12	10.7	23	20.5	5	4.5	18	16.1	0	0.0	0	0.0	23	20.5	
Útil	16	14.3	31	27.7	47	42.0	19	17.0	25	22.3	2	1.8	1	0.9	47	42.0	
Neutral	14	12.5	21	18.8	35	31.3	12	10.7	21	18.8	2	1.8	0	0.0	35	31.3	0.190 0.260 0.890
Poco útil	3	2.7	0	0.0	3	2.7	1	0.9	2	1.8	0	0.0	0	0.0	3	2.7	
Muy poco útil	1	0.9	3	2.7	4	3.6	2	1.8	2	1.8	0	0.0	0	0.0	4	3.6	
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0	

La tabla 51 muestra la distribución de respuestas a las preguntas sobre la importancia futura de la educación virtual y la accesibilidad a los materiales de aprendizaje. Donde el 83.0% de los participantes cree que los entornos virtuales educativos “seguirán siendo una parte importante de la educación en el futuro”; el 9.8% piensa que “no” serán una parte importante, siendo escéptico sobre su importancia futura; y el 7.1% está indeciso sobre el papel futuro de los entornos virtuales educativos. El análisis comparativo considera que una notable mayoría de los participantes tiene una tendencia general optimista, anticipando que los entornos virtuales educativos serán parte de la educación en el futuro. Sin embargo, abordar las preocupaciones de aquellos que son escépticos e indecisos podría ayudar a comprender y superar posibles desafíos percibidos en los entornos virtuales educativos, su aceptación, transición y adaptación exitosa hacia la



educación en línea, indicando que la educación virtual continuará desempeñando un papel significativo que requiere desarrollo y mejora continua de estos métodos de enseñanza.

En correspondencia con la importancia de la educación virtual en el futuro, la distribución de las respuestas sobre la accesibilidad de materiales en la enseñanza virtual, muestra que el 75.9% de los participantes considera que los materiales de aprendizaje en línea son “accesibles y fáciles de encontrar”, el 14.3% piensa que “no son accesibles ni fáciles de encontrar” y el 9.8% está “indeciso” sobre la accesibilidad y facilidad de encontrar los materiales en línea. El análisis comparativo considera que la mayoría de los participantes tiene una percepción positiva, indicando que los materiales en línea son accesibles y fáciles de encontrar, un porcentaje menor encuentra que la accesibilidad y facilidad de búsqueda son problemáticas, un grupo más reducido aún no tiene una opinión definitiva sobre este aspecto. El porcentaje de aquellos que no están seguros o encuentran problemas sugiere que hay áreas que deben ser mejoradas en la organización y acceso a los materiales de aprendizaje en línea que podría enriquecer la experiencia de todos los estudiantes. Belloch (2009) considera que un entorno virtual de enseñanza - aprendizaje (EVE-A) es un conjunto de facilidades informáticas y telemáticas para la comunicación y el intercambio de información en el que se desarrollan procesos de enseñanza - aprendizaje. En un EVE-A interactúan, fundamentalmente, profesores y estudiantes. Sin embargo, la naturaleza del medio impone la participación en momentos clave del proceso de otros roles: administrador del sistema informático, expertos en media, personal de apoyo.

Tabla 51

Percepción sobre la importancia de los entornos educativos virtuales y la accesibilidad a material educativo en los entornos virtuales utilizados por los estudiantes en su proceso de aprendizaje

ESCALA	M		Género				Total		III		IV		Semestre V		VIII		Total		Valor P*		
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%			
¿Crees que los entornos virtuales educativos seguirán siendo una parte importante de la educación en el futuro?																					
Si	34	30.4	59	52.7	93	83.0	34	30.4	55	49.1	3	2.7	1	0.9	93	83.0					
No	7	6.3	4	3.6	11	9.8	4	3.6	7	6.3	0	0.0	0	0.0	11	9.8	0.190	0.990	0.680		
No estoy seguro	4	3.6	4	3.6	8	7.1	1	0.9	6	5.4	1	0.9	0	0.0	8	7.1					
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0					
¿Los materiales de aprendizaje en línea son accesibles y fáciles de encontrar?																					
Si	33	29.5	52	46.4	85	75.9	28	25.0	52	46.4	4	3.6	1	0.9	85	75.9					
No	7	6.3	9	8.0	16	14.3	6	5.4	10	8.9	0	0.0	0	0.0	16	14.3	0.870	0.910	0.910		
No estoy seguro	5	4.5	6	5.4	11	9.8	5	4.5	6	5.4	0	0.0	0	0.0	11	9.8					
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0					

4.2.3. Nivel de satisfacción de estudiantes sobre lo entornos virtuales utilizados en su proceso de aprendizaje

Para determinar la percepción de los estudiantes de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional del Altiplano – Puno sobre su satisfacción en el uso de los entornos virtuales empleados en el proceso de enseñanza aprendizaje, hemos agrupado estas percepciones en satisfacción de los entornos virtuales utilizados, satisfacción de los recursos en línea, satisfacción de la experiencia de navegación, satisfacción de la evaluación en los entornos virtuales y la satisfacción de la comunicación y disponibilidad de los profesores en los entornos virtuales.

La tabla 52 muestra la distribución de respuestas sobre la satisfacción de los entornos virtuales utilizados por los estudiantes de la facultad de ciencias sociales de la Universidad Nacional del Altiplano Puno en su formación académica. Donde el análisis de los extremos “muy satisfecho y satisfecho” en las distintas categorías estudiadas muestra un nivel de satisfacción bastante aceptable



del uso de los entornos virtuales (57.2%, 59%, 52.7% y 44.7 respectivamente), que expresa una experiencia positiva de los usuarios de mas de un 50% en promedio. En el otro extremo de “insatisfecho y muy insatisfecho” los valores obtenidos son menores en comparación con las otras categorías analizadas (6.3%, 6.3%, 12.5% y 11.6% respectivamente), siendo el entorno virtual de la UNAP, el de menor aceptación por los estudiantes que representa un 12.5% de insatisfacción en comparación con la experiencia general en el uso de entornos virtuales. Otra categoría no menos importante es la “neutral”, que expresa indiferencia respecto a la satisfacción o no del uso de los entornos virtuales (36.6%, 34.8%, 34.8% y 42.9% respectivamente), cuya tendencia de satisfacción general sería moderada con respecto a los otras categorías evaluadas, sin embargo, la presencia de respuestas insatisfactorias implica una necesidad de mejora en la experiencia en entornos virtuales universitarios, su implicación para la investigación es explicar las razones detrás de la neutralidad y la insatisfacción que puedan proporcionar información valiosa para mejorar la experiencia de los usuarios. Sánchez & Morales (2012) consideran la importancia de las herramientas virtuales destacando el papel de Moodle para visualizar la organización de la docencia, así como para el intercambio de información y documentos, y en menor medida para generar espacios de colaboración y coordinación.

Tabla 52

Percepción sobre el nivel de satisfacción de entornos virtuales utilizados por los estudiantes en su proceso de aprendizaje

ESCALA	M		Género F		Total		III		IV		Semestre V		VIII		Total		Valor P*		
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%			
¿Cómo calificarías tu nivel de satisfacción general con tu experiencia con los entornos virtuales universitaria hasta ahora?																			
Muy satisfecho	8	7.1	7	6.3	15	13.4	2	1.8	13	11.6	0	0.0	0	0.0	15	13.4			
Satisfecho	20	17.9	29	25.9	49	43.8	14	12.5	33	29.5	2	1.8	0	0.0	49	43.8			
Neutral	15	13.4	26	23.2	41	36.6	19	17.0	19	17.0	2	1.8	1	0.9	41	36.6	0.618	0.349	0.303
Insatisfecho	2	1.8	3	2.7	5	4.5	2	1.8	3	2.7	0	0.0	0	0.0	5	4.5			
Muy insatisfecho	0	0.0	2	1.8	2	1.8	2	1.8	0	0.0	0	0.0	0	0.0	2	1.8			
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0			
¿Está satisfecho con los entornos virtuales utilizados en su formación académica?																			
Muy satisfecho	7	6.3	10	8.9	17	15.2	3	2.7	14	12.5	0	0.0	0	0.0	17	15.2			
Satisfecho	18	16.1	31	27.7	49	43.8	17	15.2	30	26.8	2	1.8	0	0.0	49	43.8			
Neutral	18	16.1	21	18.8	39	34.8	15	13.4	21	18.8	2	1.8	1	0.9	39	34.8	0.781	0.331	0.811
Insatisfecho	1	0.9	4	3.6	5	4.5	3	2.7	2	1.8	0	0.0	0	0.0	5	4.5			
Muy insatisfecho	1	0.9	1	0.9	2	1.8	1	0.9	1	0.9	0	0.0	0	0.0	2	1.8			
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0			
¿Está satisfecho con el entorno virtual que está aplicando la UNA Puno?																			
Muy satisfecho	5	4.5	6	5.4	11	9.8	3	2.7	14	12.5	0	0.0	0	0.0	17	15.2			
Satisfecho	22	19.6	26	23.2	48	42.9	17	15.2	30	26.8	2	1.8	0	0.0	49	43.8			
Neutral	13	11.6	26	23.2	39	34.8	15	13.4	21	18.8	2	1.8	1	0.9	39	34.8	0.655	0.244	0.502
Insatisfecho	4	3.6	5	4.5	9	8.0	3	2.7	2	1.8	0	0.0	0	0.0	5	4.5			
Muy insatisfecho	1	0.9	4	3.6	5	4.5	1	0.9	1	0.9	0	0.0	0	0.0	2	1.8			
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0			
¿Cómo calificarías tu nivel de satisfacción general con el entorno virtual utilizado en tus cursos universitarios?																			
Muy insatisfecho	2	1.8	3	2.7	5	4.5	4	3.6	1	0.9	0	0.0	0	0.0	5	4.5			
Insatisfecho	2	1.8	6	5.4	8	7.1	6	5.4	2	1.8	0	0.0	0	0.0	8	7.1			
Neutral	21	18.8	27	24.1	48	42.9	17	15.2	29	25.9	2	1.8	0	0.0	48	42.9	0.906	0.878	0.072
Satisfecho	13	11.6	19	17.0	32	28.6	9	8.0	20	17.9	2	1.8	1	0.9	32	28.6			
Muy Satisfecho	7	6.3	11	9.8	18	16.1	2	1.8	16	14.3	0	0.0	0	0.0	18	16.1			
Total	45	40.2	66	58.9	111	99.1	38	33.9	68	60.7	4	3.6	1	0.9	111	99.1			

La tabla 53 muestra la distribución de respuestas sobre la satisfacción de la calidad de los recursos en línea proporcionados por la universidad y utilizados por los estuantes en su proceso de aprendizaje. Donde el 38.4% está satisfecho con los recursos en línea, un 34.8% se mantiene neutral, 15.2% está muy satisfecho, el 8.0% se siente insatisfecho y un 3.6% está muy insatisfecho con los recursos en línea proporcionados por la universidad. El análisis comparativo de esta categoría indica que la mayoría de los participantes (53.6%) muestra niveles de satisfacción bastante respetables hacia una tendencia general positiva (muy satisfecho y satisfecho), un porcentaje significativo (34.8%) se mantiene neutral

en cuanto a su satisfacción, que indicaría que los participantes no tienen una opinión clara o están indecisos sobre la calidad de los recursos en línea, y un porcentaje menor (11.6%) está insatisfecho o muy insatisfecho, que sugiere investigar las razones más a profundidad de estas percepciones que nos ayuden a mejorar los recursos de las plataformas de aprendizaje de la universidad. Según Manrique & Sánchez (2019), detectaron que son los monitores académicos los que cumplen una función determinante porque fungen como asesores permanentes que impulsan y estimulan al alumno en el proceso educativo virtual esta percepción puede mejorar los procesos educativos.

Tabla 53

Percepción sobre el nivel de satisfacción de la calidad de los recursos en línea utilizados por los estudiantes en su proceso de aprendizaje

ESCALA	M		Género				Total		III		IV		Semestre V		VIII		Total		Valor P*		
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%			
¿Qué tan satisfecho estás con la calidad de los recursos en línea (materiales de estudio, plataformas de aprendizaje, bibliotecas digitales, etc.) proporcionados por la universidad?																					
Muy satisfecho	5	4.5	12	10.7	17	15.2	3	2.7	14	12.5	0	0.0	0	0.0	17	15.2					
Satisfecho	19	17.0	24	21.4	43	38.4	11	9.8	30	26.8	2	1.8	0	0.0	43	38.4					
Neutral	15	13.4	24	21.4	39	34.8	17	15.2	19	17.0	2	1.8	1	0.9	39	34.8	0.847	0.342	0.319		
Insatisfecho	4	3.6	5	4.5	9	8.0	5	4.5	4	3.6	0	0.0	0	0.0	9	8.0					
Muy insatisfecho	2	1.8	2	1.8	4	3.6	3	2.7	1	0.9	0	0.0	0	0.0	4	3.6					
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0					

La tabla 54 muestra la distribución de las respuestas sobre satisfacción de la facilidad de navegación en las plataformas de aprendizaje en línea. Donde el 49.1% está satisfecho con la usabilidad y facilidad de navegación de las plataformas en línea, el 33.9% mantiene una opinión neutral, el 10.7% se muestra muy satisfecho, el 4.5% se siente insatisfecho y el 1.8% está muy insatisfecho con la usabilidad y facilidad de navegación. Al realizar el análisis comparativo se muestra que la mayoría de los participantes (59.8%) muestra niveles de satisfacción positivos, un porcentaje menor (6.3%) está insatisfecho o muy

insatisfecho, mientras un porcentaje significativo (33.9%) se mantiene neutral en cuanto a la usabilidad y facilidad de navegación, su tendencia es que la satisfacción general es relativamente alta, con una distribución inclinada hacia el cumplimiento de expectativas y la presencia de respuestas neutrales, que puede indicar que algunos participantes no tienen una opinión clara o están indecisos sobre la usabilidad de la plataforma, de la misma manera, explorar las razones detrás de la neutralidad e insatisfacción puede proporcionar información clave para mejorar la usabilidad y la facilidad de navegación de la plataforma. Inzunza et al. (2012), en su estudio permite determinar la percepción de los estudiantes sobre el entorno virtual, indicando que los estudiantes tienen una positiva aceptación y valoración de medios virtuales como complemento importante a una clase presencial además se observó participación más activa en el aula que se tradujo.

Tabla 54

Percepción sobre el nivel de satisfacción de la facilidad de navegación de los entornos virtuales utilizados por los estudiantes en su proceso de aprendizaje

ESCALA	M		Género		Total		III		IV		Semestre V		VIII		Total		Valor P*		
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%			
¿Cómo calificarías la usabilidad y facilidad de navegación de la plataforma de aprendizaje en línea?																			
Muy satisfecho	7	6.3	5	4.5	12	10.7	3	2.7	9	8.0	0	0.0	0	0.0	12	10.7			
Satisfecho	21	18.8	34	30.4	55	49.1	16	14.3	35	31.3	3	2.7	1	0.9	55	49.1			
Neutral	15	13.4	23	20.5	38	33.9	16	14.3	21	18.8	1	0.9	0	0.0	38	33.9	0.543	0.975	0.774
Insatisfecho	2	1.8	3	2.7	5	4.5	2	1.8	3	2.7	0	0.0	0	0.0	5	4.5			
Muy insatisfecho	0	0.0	2	1.8	2	1.8	2	1.8	0	0.0	0	0.0	0	0.0	2	1.8			
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0			

La tabla 55 muestra la distribución de las respuestas sobre el grado de satisfacción de las evaluaciones realizadas en línea. Donde el 43.8% de los estudiantes está satisfecho con el proceso de evaluación en línea, un 31.3% se mantiene neutral, un 17.0% muy satisfecho con el proceso de evaluación en línea,

el 6.3% se siente insatisfecho y un 1.8% está muy insatisfecho con este proceso. El análisis comparativo muestra que la mayoría de los participantes (60.8%) muestra niveles de satisfacción bastante altos, un porcentaje significativo (31.3%) se mantiene neutral, y un porcentaje menor (8.1%) está insatisfecho o muy insatisfecho, su tendencia es que la satisfacción general es relativamente alta en comparación con los niveles de insatisfacción, con una distribución de opiniones inclinada hacia la satisfacción y la presencia de respuestas neutrales que puede indicar que algunos participantes no tienen una opinión clara o están indecisos sobre las evaluaciones en línea, esto implica que es necesario explorar las razones detrás de la neutralidad e insatisfacción para proporcionar información clave que ayude a mejorar los procesos de evaluación en línea.

Tabla 55

Percepción sobre el nivel de satisfacción de las evaluaciones en los entornos virtuales utilizados por los estudiantes en su proceso de aprendizaje

ESCALA	M		Género		Total		III		IV		Semestre V		VIII		Total		Valor P*		
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%			
¿Cómo calificarías el proceso de evaluación (exámenes, tareas, proyectos) en línea?																			
Muy satisfecho	10	8.9	9	8.0	19	17.0	4	3.6	15	13.4	0	0.0	0	0.0	19	17.0			
Satisfecho	19	17.0	30	26.8	49	43.8	19	17.0	27	24.1	2	1.8	1	0.9	49	43.8			
Neutral	12	10.7	23	20.5	35	31.3	14	12.5	19	17.0	2	1.8	0	0.0	35	31.3	0.759	0.907	0.818
Insatisfecho	3	2.7	4	3.6	7	6.3	1	0.9	6	5.4	0	0.0	0	0.0	7	6.3			
Muy insatisfecho	1	0.9	1	0.9	2	1.8	1	0.9	1	0.9	0	0.0	0	0.0	2	1.8			
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0			

La tabla 56 muestra la distribución de las respuestas sobre la percepción de disponibilidad de tiempo de los profesores para la comunicación con sus estudiantes. El cuadro muestra que un 41.1% se mantiene neutral respecto a la comunicación y disponibilidad de sus profesores, un 34.8% está satisfecho, el 9.8% está insatisfecho, el 8% se siente muy satisfecho y un 6.3% se siente muy insatisfecho con la comunicación y disponibilidad de sus profesores. El análisis

comparativo muestra que la mayoría de los participantes (42.8%) muestra niveles de satisfacción o neutralidad (41.1%) en la comunicación y disponibilidad de sus profesores, sin embargo, un porcentaje significativo está insatisfecho o muy insatisfecho (16.1%) cuya tendencia viene a ser negativa sobre la comunicación y disponibilidad de los profesores en el entorno virtual, debemos prestar atención a estos participantes insatisfechos para entender las áreas específicas que necesitan mejorar, y recopilar comentarios específicos sobre la comunicación y disponibilidad de los profesores. Fernández et al. (2013), ponen de manifiesto el significativo nivel de satisfacción de los estudiantes con la experiencia y revelan las variables más importantes a la hora de explicar la varianza en satisfacción.

Tabla 56

Percepción sobre el nivel de satisfacción en la comunicación y disponibilidad de los profesores en los entornos virtuales utilizados por los estudiantes en su proceso de aprendizaje

ESCALA	M		Género		Total		Semestre								Valor P*	
	N	%	F	N	N	%	III	IV	V	VIII	Total	N	%	N		%
¿Cómo calificarías la comunicación y la disponibilidad de tus profesores a través del entorno virtual?																
Muy satisfecho	3	2.7	6	5.4	9	8.0	0	0.0	9	8.0	0	0.0	0	0.0	9	8.0
Satisfecho	16	14.3	23	20.5	39	34.8	13	11.6	24	21.4	2	1.8	0	0.0	39	34.8
Neutral	18	16.1	28	25.0	46	41.1	20	17.9	23	20.5	2	1.8	1	0.9	46	41.1
Insatisfecho	6	5.4	5	4.5	11	9.8	3	2.7	8	7.1	0	0.0	0	0.0	11	9.8
Muy insatisfecho	2	1.8	5	4.5	7	6.3	3	2.7	4	3.6	0	0.0	0	0.0	7	6.3
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0

La tabla 57 refleja diferentes opiniones y percepciones de los estudiantes sobre la virtualidad como método de enseñanza-aprendizaje, que se agrupan por similitud de acuerdo a las respuestas proporcionadas por los participantes. Las opiniones más significativas reflejan que un 9.8% indica que la educación a través de entornos virtuales “no es un buen método de aprendizaje, es aburrido, y hay poca participación, dando a conocer su preferencia a las clases presenciales”, muestra, que existe una proporción significativa de estudiantes que encuentran



desventajas en la virtualidad, como el aburrimiento y la falta de participación; un 8%, opina que “ayuda a explotar la tecnología, da confianza, promueve ser autodidactas, buscar más información y usar herramientas virtuales”, destacando los beneficios como el desarrollo de habilidades tecnológicas, confianza y autonomía en el aprendizaje; un 6.3%, menciona que debe existir “mayor comprensión de los docentes, por dificultades técnicas como no tienen buena señal, hay zonas sin internet, no se puede cargar los exámenes”, indicando que los desafíos técnicos y de conectividad son de suma importancia para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes que son vistos como limitantes de la virtualidad; un 4.5%, considera que “la virtualidad no es favorable para los cursos prácticos”, estas respuestas evidencian la preferencia de la presencialidad en un grupo de asignaturas donde se tiene deficiencias en realizarlas de forma virtual; otro 4.5%, expresa que “prefiere las clases virtuales porque se puede grabar y ayuda a la retroalimentación”, estas opiniones revelan una serie de ventajas del aprendizaje en línea, es decir la grabación y la retroalimentación que son aspectos apreciados por algunos estudiantes que prefieren las clases virtuales; otro grupo de estudiantes 2.7%, menciona que el aprendizaje en línea “es buena opción ante inconvenientes, huelgas y trabajo, de esta forma no se perjudica a los estudiantes”, estas opiniones manifiestan que algunos estudiantes valoran la virtualidad como una alternativa útil en situaciones específicas, como huelgas o problemas laborales; un 0.9% indica que “debe tener un fin concreto para el intercambio de información”, es decir que la mayoría no parece tener una opinión negativa sobre la necesidad de un propósito claro en el intercambio de información virtual; otro 0.9% señala que “se debe detallar mejor los procedimientos de tareas o proyectos”, evidencia que un porcentaje minoritario, sugiere una mejora en la claridad de los

procedimientos de tareas o proyectos virtuales o que los profesores no dan instrucciones precisas para su desarrollo; finalmente en la categoría “Ninguno” se tiene un 62.5%, es decir hay un grupo considerable de estudiantes que no expresa opiniones específicas, indicando una neutralidad o falta de comentarios adicionales. Ochoa (2021) considera que la percepción de los estudiantes sobre las estrategias didácticas es en su mayoría medianamente favorable; siendo la estrategia de activación, organización, evaluación y retroalimentación parte de la modalidad virtual en la educación, el cual genera nuevas técnicas, recursos y actividades de enseñanza direccionadas a un logro de aprendizaje significativo en los estudiantes de educación superior universitaria.

Tabla 57

Percepción sobre sugerencias del uso de entornos virtuales utilizados por los estudiantes en su proceso de aprendizaje

ESCALA	M		Género		Total		III		IV		Semestre		VIII		Total		Valor P*		
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%			
¿Hay algún comentario adicional que desee agregar sobre tu experiencia con los entornos virtuales o tus percepciones como estudiante?																			
La virtualidad no es favorable para los cursos prácticos	1	0.9	4	3.6	5	4.5	2	1.8	2	1.8	1	0.9	0	0.0	5	4.5			
No es un buen método de aprendizaje, es aburrido, hay poca participación, prefiero clases presenciales	3	2.7	8	7.1	11	9.8	5	4.5	6	5.4	0	0.0	0	0.0	11	9.8			
Son buena opción ante inconvenientes, huelgas y trabajo, de esta forma no se perjudican a los estudiantes	3	2.7	0	0.0	3	2.7	0	0.0	2	1.8	1	0.9	0	0.0	3	2.7			
Debe tener un fin concreto para el intercambio de información	0	0.0	1	0.9	1	0.9	0	0.0	1	0.9	0	0.0	0	0.0	1	0.9	0.071	0.000	0.086
Mayor comprensión del docente, no tienen buena señal, hay zonas sin internet, no se puede cargar los exámenes	2	1.8	5	4.5	7	6.3	2	1.8	5	4.5	0	0.0	0	0.0	7	6.3			
Se debe detallar mejor los procedimientos de tareas o proyectos	0	0.0	1	0.9	1	0.9	0	0.0	1	0.9	0	0.0	0	0.0	1	0.9			
Ayuda a explotar la tecnología, confianza, ser autodidactas, buscar más información y usar herramientas virtuales	2	1.8	7	6.3	9	8.0	0	0.0	8	7.1	1	0.9	0	0.0	9	8.0			
Prefiero las clases virtuales porque se puede grabar y ayuda a la retroalimentación	0	0.0	5	4.5	5	4.5	4	3.6	0	0.0	1	0.9	0	0.0	5	4.5			
Ninguno	34	30.4	36	32.1	70	62.5	26	23.2	43	38.4	0	0.0	1	0.9	70	62.5			
Total	45	40.2	67	59.8	112	100.0	39	34.8	68	60.7	4	3.6	1	0.9	112	100.0			



V. CONCLUSIONES

PRIMERA: El estudio ha revelado que, aunque los entornos virtuales ofrecen flexibilidad y accesibilidad, la percepción de los estudiantes es mixta. Los resultados muestran que muchos estudiantes valoran las ventajas de estos entornos, especialmente las plataformas de videoconferencias, destacando la comodidad de aprender a su propio ritmo. Sin embargo, también existen áreas de mejora, como la calidad de la interacción y la resolución de problemas técnicos. En general, los estudiantes han mostrado una satisfacción aceptable, aunque es necesario seguir mejorando la implementación y uso de estas tecnologías para adaptarse mejor a las necesidades académicas.

SEGUNDA: La percepción sobre los entornos virtuales usados por los estudiantes podemos agruparlas en tres (3) tipos de funciones que ofrecen interoperabilidad, flexibilidad y facilidad de uso. De esta forma encontramos a los sistemas integrados únicos (Laurassia, Moodle, etc.), las plataformas de interoperabilidad para videoconferencias (CiscoWebex, Zoom, Google meet, Microsoft Team, etc.), y las herramientas de mensajería instantánea (Whatsapp, Telegram, etc.), entre otros, herramientas de uso educativo incluidas dentro de las plataformas de interoperabilidad (classroom, Jamboard, Google documentos, etc.). Donde la mayor preferencia de los estudiantes en cuanto a ventajas para la enseñanza en la educación virtual son las plataformas de interoperabilidad de videoconferencias Google Meet (74.1%) y Zoom (43.7%), sobre el resto de plataformas y herramientas de plataformas Classroom (35.7%) y en



herramientas de mensajería instantánea Whatsapp (47.3%). A través de la investigación, se ha podido identificar una variedad de percepciones entre los estudiantes de la FCS de la UNA Puno respecto a los entornos virtuales utilizados en su proceso de aprendizaje. Se han detectado opiniones positivas, como el reconocimiento de la accesibilidad y flexibilidad que ofrecen los entornos virtuales para el aprendizaje, así como opiniones negativas, como dificultades técnicas o limitaciones en la interacción. Las percepciones recopiladas proporcionan una visión inicial sobre cómo los estudiantes perciben y experimentan los entornos virtuales, lo que puede servir como punto de partida para mejoras y ajustes en la implementación de estas herramientas.

TERCERA: Sobre la percepción de la experiencia, frecuencia de uso, función, interacción, facilidad, utilidad, efectividad, evaluación, importancia y accesibilidad con los entornos virtuales empleados por los estudiantes para el aprendizaje, un 57.1% considera tener experiencias positivas, el 62.5% indica tener una frecuencia de uso de "todos los días" y "varias veces a la semana", un 84.0% revela un fuerte énfasis de uso de las plataformas de videoconferencia, un 45,5% considera que la navegación en entornos virtuales es "fácil y muy fácil", un 22.3% indica que la función más importante es la "facilidad de navegación y acceso a materiales", sin embargo, el 50.9% indica haber tenido problemas técnicos o interrupciones en el uso de entornos virtuales, un 20.5% y 20.6% consideran tener dificultades comunicativas tanto con docentes y compañeros, sobre las herramientas de comunicación más útiles el 26.8% percibe las videoconferencias como la herramienta más útil, sobre el grado de



efectividad de los entornos virtuales un 42.0% de estudiantes considera que los entornos virtuales son casi igual de efectivos que las clases presenciales, un 53.6% “recomendaría definitivamente y en general” el uso de entornos virtuales, sobre la evaluación y la calificación de la retroalimentación un 50.9% consideran que estos son “justos”, mientras un 83.0% cree que los entornos virtuales educativos “seguirán siendo una parte importante de la educación en el futuro y el 75.9% de los participantes considera que los materiales de aprendizaje en línea son “accesibles y fáciles de encontrar”. Estas percepciones implican que los entornos virtuales educativos ofrecen grandes ventajas para los estudiantes y docentes. La investigación revela una diversidad de percepciones entre los estudiantes de la FCS de la UNA Puno en relación con su experiencia en el uso de entornos virtuales durante su proceso de aprendizaje. Se han identificado aspectos positivos de la experiencia, como la facilidad de acceso a recursos educativos y la oportunidad de aprender a su propio ritmo. Asimismo, se han destacado aspectos negativos, como la falta de interacción personalizada con los docentes y compañeros, lo que puede influir en el compromiso y la motivación de los estudiantes.

CUARTA: En cuanto a la satisfacción en el uso de los entornos virtuales empleados en el proceso de enseñanza aprendizaje, las percepciones en satisfacción de los entornos virtuales utilizados, muestra un nivel de satisfacción bastante aceptable del uso de los entornos virtuales (57.2%, 59%, 52.7% y 44.7), la satisfacción de los recursos en línea muestra que el 38.4% está satisfecho, en cuanto a la satisfacción de la experiencia de navegación el 49.1% está satisfecho con la usabilidad y facilidad de navegación de las plataformas



en línea, sobre la satisfacción de la evaluación en los entornos virtuales, el 43.8% de los estudiantes está satisfecho con el proceso de evaluación en línea, finalmente en la satisfacción de la comunicación y disponibilidad de los profesores en los entornos virtuales el 34.8% de los estudiantes está satisfecho, siendo los extremos negativos no tan significativos en cuanto a la valoración de la satisfacción de la experiencia del uso de los entornos virtuales en general. El análisis de la satisfacción de los estudiantes de la FCS de la UNA Puno con los entornos virtuales utilizados en su proceso de aprendizaje muestra una variedad de opiniones. Se ha observado un nivel moderado de satisfacción, con algunos estudiantes expresando niveles altos de satisfacción debido a la comodidad y conveniencia que proporcionan los entornos virtuales, mientras que otros muestran niveles más bajos debido a limitaciones percibidas en la efectividad del aprendizaje. La identificación de estos niveles de satisfacción proporciona información valiosa para la mejora continua de los entornos virtuales y la adaptación de las prácticas educativas a las necesidades y expectativas de los estudiantes.



VI. RECOMENDACIONES

PRIMERA: Se recomienda a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno, continuar con la implementación de entornos virtuales, pero con un enfoque más centrado en el usuario, mejorando la calidad de los recursos y la interacción entre estudiantes y docentes. Además, sería útil proporcionar capacitación tanto a estudiantes como a docentes para maximizar el aprovechamiento de las herramientas digitales. La retroalimentación periódica sobre la experiencia de los usuarios debería ser una práctica regular para identificar y abordar los problemas que puedan surgir, garantizando así una educación virtual más efectiva y satisfactoria.

SEGUNDA: A la Facultad de Ciencias Sociales realizar encuestas periódicas que aborden específicamente las percepciones de los estudiantes sobre los entornos virtuales utilizados en su proceso de aprendizaje. Estas encuestas podrían incluir preguntas abiertas y cerradas para capturar una variedad de opiniones y experiencias. Organizar grupos focales con estudiantes seleccionados al azar para discutir en profundidad sus percepciones sobre los entornos virtuales. Estas sesiones pueden proporcionar información detallada y cualitativa sobre las experiencias de los estudiantes. Implementar sistemas de retroalimentación continua dentro de los entornos virtuales, como formularios de comentarios o encuestas rápidas al final de cada sesión o módulo de aprendizaje, para recopilar percepciones en tiempo real.

TERCERA: Al vicerrectorado académico de la UNA Puno, realizar entrevistas individuales con estudiantes para explorar en profundidad sus experiencias



en el uso de los entornos virtuales. Estas entrevistas pueden proporcionar insights detallados y contextuales sobre las percepciones y emociones de los estudiantes. Facilitar grupos de discusión entre estudiantes para compartir experiencias, desafíos y sugerencias relacionadas con los entornos virtuales. Estas sesiones pueden fomentar el intercambio de ideas y la generación de soluciones colaborativas. Implementar herramientas de seguimiento del usuario dentro de los entornos virtuales para recopilar datos sobre el comportamiento y las interacciones de los estudiantes, lo que puede ofrecer insights sobre su experiencia de uso y áreas de mejora.

CUARTA: A la Una Puno realizar una encuesta de satisfacción específica centrada en los entornos virtuales utilizados en el proceso de aprendizaje, abordando aspectos como la facilidad de uso, la calidad del contenido, la interacción con los docentes y la satisfacción general. Incorporar preguntas abiertas en la encuesta de satisfacción para permitir a los estudiantes expresar sus opiniones de manera detallada y proporcionar sugerencias para mejorar los entornos virtuales. Analizar regularmente los datos de satisfacción recopilados y tomar medidas correctivas o realizar ajustes en los entornos virtuales según sea necesario, en base a las necesidades y expectativas de los estudiantes.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agama Moreno, D. F. (2016). El entorno virtual Chamilo en el desarrollo de las competencias del módulo de ofimática en estudiantes del instituto “Norbert Wiener” de Lince / the chamilo virtual environment in the development of competencies in the office automation unit in students. *Hamut’Ay*, 3(1), 7. <https://doi.org/10.21503/hamu.v3i1.996>
- Aguilar Valle, M. (2014). *Influencia de las Aulas Virtuales en el aprendizaje por competencias de los Estudiantes del curso de Internado Estomatológico de la Facultad de Odontología De La Universidad de San Martín de Porres*. Universidad de San Martín de Porres.
- Alave Chata, D. E. (2023). Entornos virtuales para el aprendizaje y desempeño académico en estudiantes de la facultad de ingeniería geológica y metalúrgica de la UNA, 2021. In *Repositorio de la Universidad Nacional del Altiplano Puno*. http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/7104/Molleapaza_Mamani_Joel_Neftali.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Allport, F. H. (1974). El problema de la percepción: su lugar en la metodología de la ciencia. *Nueva Visión*, 7–81.
- Almenara, J. C., Marín-Díaz, V., & Sampedro-Requena, B. E. (2018). Aceptación del Modelo Tecnológico en la enseñanza superior. *Revista de Investigación Educativa*, 36(2), 435–453. <https://doi.org/10.6018/rie.36.2.292951>
- Barbera, E., & Badía, A. (2004). *Educación con aulas virtuales: Vol. CXLVII*. <https://n9.cl/6zxv5%0A>
- Bedregal, N., Cornejo, V., Tupacyupanqui, D., & Flores, S. (2019). Evaluación de la percepción estudiantil en relación al uso de la plataforma Moodle desde la perspectiva del TAM. *Ingeniare. Revista Chilena de Ingeniería*, 27(4), 707–718.
- Belloch, C. (2009). Entornos Virtuales de Aprendizaje. In *Unidad de Tecnología Educativa (UTE)*. Universidad de Valencia. <http://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA3.pdf>
- Borgobello, A., & Roselli, N. D. (2016). Rendimiento académico e interacción



- sociocognitiva de estudiantes en un entorno virtual. *Educacao e Pesquisa*, 42(2), 359–374. <https://doi.org/10.1590/S1517-9702201606143478>
- Caballero Cedillo, J., Curiel Rojo, J., Michel Peña, L., Rizo estrada, E., & Rubio Villanueva, F. (2022). Factores que influyen en la percepción del aprendizaje de las clases en la modalidad virtual y presencial de los estudiantes de la Licenciatura en Cirujano Dentista del Centro Universitario de Ciencias de la Salud. *Universidad de Guadalajara*, 12.
- Cabero Almenara, J., Arancibia Muñoz, M. L., Valdivia Zamorano, I., & Araneda Riveros, S. M. (2018). Percepciones de profesores y estudiantes de la formación virtual y de las herramientas en ellas utilizadas. *Revista Diálogo Educativo*, 18(56). <https://doi.org/10.7213/1981-416x.18.056.ds07>
- Calatayud Mendoza, A. P., Apaza Mamani, E., Huaquisto Ramos, E., Belizario Quispe, G., & Inquilla Mamani, J. (2022). Estrés como factor de riesgo en el rendimiento académico en el estudiantado universitario (Puno, Perú). *Revista Educación*, 46, 0–18. <https://doi.org/10.15517/revedu.v46i2.47551>
- Castellano Gil, J. M., Almagro Lominchar, J., & Fajardo Pucha, Á. B. (2021). Percepción estudiantil sobre la educación online en tiempos de COVID-19: Universidad de Almería (España). *Revista Científica*, 6(19), 185–207. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2021.6.19.9.185-207>
- Chalela Naffah, S., Valencia Arias, A., Bermudez Hernández, J., & Ortega Rojas, C. M. (2016). Percepciones estudiantiles acerca del uso de nuevas tecnologías en instituciones de Educación Superior en Medellín. *Revista Lasallista de Investigación*, 13(2), 151–162. <https://doi.org/10.22507/rli.v13n2a14>
- Cruzado Puente de la Vega, C. F. (2016). Percepción del Campo virtual y la satisfacción de los estudiantes de Ingeniería de Sistemas de la Universidad César Vallejo- Ate, 2015. *Repositorio Institucional – UCV*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/7619>
- Durán Santomil, P., Maside Sanfiz, J. M., Rodeiro Pazos, D., & Cantorna Agra, S. (2015). Rendimiento académico y utilización de entornos virtuales de aprendizaje por los alumnos de una asignatura de contabilidad Academic performance and use of virtual



- learning environments for students of a course of accounting. *Educade: Revista de Educación En Contabilidad, Finanzas y Administración de Empresas*, 6, 5–21.
- Fernández-Pascual, M. D., Ferrer-Cascales, R., & Reig-Ferrer, A. (2013). Entornos virtuales: predicción de la satisfacción en contexto universitario Virtual learning environments: prediction of satisfaction in the university context. *Pixel-Bit Revista de Medios y Educación*, 43, 167–181. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2013.i43.12>
- Flores-Lueg, C. y R. V. R. (2018). Percepción de estudiantes de Pedagogía sobre el desarrollo de su competencia digital a lo largo de su proceso formativo. *Estudios Pedagógicos*, 42(3), 129–148. <https://www.scielo.cl/pdf/estped/v42n3/art07.pdf>
- García-Albea, J. E. (1999). *Algunas notas introductorias al estudio de la percepción* (E. Munar (ed.)).
- Griselda, L. L. M., Wigberto, L. F., Luis, M. H., & Jean, H. A. (2022). Percepción del estudiante de secundaria sobre desempeño docente y calidad educativa en tiempos COVID-19, Puno-Perú. *Revista de Ciencias Sociales*, 28(ESPECIAL 6), 10–16. <https://doi.org/10.31876/rcs.v28i.38821>
- Hernández-Suárez, C. A., Gamboa-Suárez, A. A., & Prada-Núñez, R. (2024). Percepciones sobre el aprendizaje social y la operatividad de un entorno virtual: un análisis en estudiantes de una Facultad de Educación. *Formación Universitaria*, 17(1), 129–138. <https://doi.org/10.4067/s0718-50062024000100129>
- Hernández de la Torre, E., & Navarro Montaña, M. J. (2017). Percepciones de los estudiantes sobre el uso del ordenador personal y otros recursos en el aula universitaria. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 50, 123–135. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36849882008>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collad, C., & Baptista Lucio, M. del P. (2014). *Metodología de la Investigación 6a Edición*.
- Humanante Ramos, P., Fernandez Acevedo, J., & Jimenez, C. (2019). Aulas virtuales en contextos universitarios: percepciones de uso por parte de los estudiantes. *Revista Espacios*, 40(2), [Aprox. 16p.].
- Inzunza, B. C., Rocha, R. A., Márquez, C. G., & Duk, M. S. (2012). Asignatura Virtual



- como Herramienta de Apoyo en la Enseñanza Universitaria de Ciencias Básicas: Implementación y Satisfacción de los Estudiantes. *Formacion Universitaria*, 5(4), 3–14. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062012000400002>
- Katz, E. (2000). *Dialogo con Elihu Katz*. 11.
- La Torre Castillo, C. C. (2020). Percepción de uso de los elementos de un aula virtual para el aprendizaje del idioma inglés en las universidades de Lima, Perú. *Universidad Científica*.
- López García, R. del P., & Bartra Bazán, M. L. (2009). Aulas virtuales: Teria y aplicacion. *Enlace Virtual – Edición N° 2, Noviembre 2009*, 1–10.
- Mancha Pineda, E. E., Casa-Coila, M. D., Yana Salluca, M., Mamani Jilaja, D., & Mamani Vilca, P. S. (2022). Competencias digitales y satisfacción en logros de aprendizaje de estudiantes universitarios en tiempos de Covid-19. *Comuni@cción: Revista de Investigación En Comunicación y Desarrollo*, 13(2), 106–116. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.13.2.661>
- Manrique Maldonado, K. A., & Sánchez López, M. (2019). Satisfacción estudiantil universitaria: un referente para elevar los indicadores de los cursos en línea impulsados por la Coordinación General de Educación Virtual de la UAGro. *Cuaderno de Pedagogia Universitaria*, 16(31), 17–30. <https://doi.org/10.29197/cpu.v16i31.321>
- Martín, A. C. U., Prieto, M. S. C., & Aznar, C. T. (2019). Virtual learning environments: Extending the technology acceptance model. *Revista Electronica de Investigacion Educativa*, 21(1), 1–12. <https://doi.org/10.24320/REDIE.2019.21.E22.1866>
- Mercado Borja, W. E., Guarnieri, G., & Rodríguez, G. L. (2019). Análisis y evaluación de procesos de interactividad en entornos virtuales de aprendizaje. *Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad*, 11(20), 63–99. <https://doi.org/10.22430/21457778.1213>
- Ochoa Camac, K. A. (2021). Percepción de los estudiantes de enfermería sobre las estrategias didácticas que utilizan los docentes en el entorno virtual de una universidad pública de Lima, 2021. In *Repositorio de Tesis - UNMSM*. <https://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/20.500.12672/16685>



- Ortiz, J., & Nuñez, R. (2019). Percepciones Docentes De Las Didácticas En El Entorno Virtual. *Conocimiento Global*, 4(1)(1), 67–81. <http://conocimientoglobal.org/revista/index.php/cglobal/article/view/35>
- Peña Sarmiento, M. del R., & Avendaño Prieto, B. L. (2006). Evaluación de la implementación del aula virtual en una institución de educación superior. *Revista Suma Psicológica*, 13(2), 1–21.
- Pino Cordero, D. (2015). Diagnostico situacional del uso de aulas virtuales en el desarrollo académico en docentes de la Universidad Nacional del Altiplano Puno 2013. *Universidad Nacional Del Altiplano*, 93. <http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/407/EPG789-00789-01.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Poot Caamal, K. G., Quiñonez Pech, S. H., & Canto Herrera, P. J. (2022). Percepción de estudiantes del nivel superior respecto a la afectividad en los entornos virtuales. *Revista de Investigación En Tecnologías de La Información*, 10(22), 118–128. <https://doi.org/10.36825/riti.10.22.009>
- Quiñonez Pech, S. H., Zapata González, A., & Canto Herrera, P. J. (2018). Percepción de profesores sobre la afectividad en los entornos virtuales en una universidad pública del sureste de México. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 9(17), 195–224. <https://doi.org/10.23913/ride.v9i17.378>
- Ramos Arones, M. (2014). Percepción de los estudiantes universitarios sobre la utilidad del aula virtual para el aprendizaje. *Pandeia XXI*, 4(5), 82–94.
- Rivas Navarro, M. (2008). Procesos cognitivos y aprendizaje significativo. In *Procesos Cognitivos Y Aprendizaje Significativo*. [http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4809/Procesos cognitivos y aprendizaje significativo.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4809/Procesos%20cognitivos%20y%20aprendizaje%20significativo.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Robbins, S. P., Judge, T. A., H, J. M. J., & Estrada, R. G. (2009). *Comportamiento organizacional*.
- Ruiz Bolivar, C., & Davila, A. (2014). Evaluacion estudiantil sobre la percpcion de la calidad de un curso de Posgrado administrado bajo la modalidad E-learning. *Compendium*, 17(33), 23–42.



- Sánchez Santamaría, J., & Morales Calvo, S. (2012). Docencia universitaria con apoyo de entornos virtuales de aprendizaje (EVA). *Digital Education Review*, 21(21), 33–46. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3941884>
- Sangrà, A. (2001). La calidad en las experiencias virtuales de educación superior Área Temática: VI. Criterios y certificaciones de calidad en la formación virtual. *Universidad Oberta de Catalunya*, 12.
- Santoveña Casal, S. (2010). Cuestionario de evaluación de la calidad de los cursos virtuales de la UNED. *Red-Revista De Educacion a Distancia*.
- Tapia-Repetto, G., Gutiérrez, C., & Tremillo-Maldonado, O. (2019). Nuevas tecnologías en educación superior. Estudio de percepción en estudiantes acerca del uso de WhatsApp y Entornos Virtuales de Aprendizaje (Plataforma Moodle). *Odontoestomatología*, 21(33), 28–36. <https://doi.org/10.22592/ode2019n33a5>
- Valencia, N., Huertas, A., & Baracaldo, P. (2014). Los ambientes virtuales de aprendizaje: una revisión de publicaciones entre 2003 y 2013, desde la perspectiva de la pedagogía basada en la evidencia. *Revista Colombiana de Educación.*, 66, 73–102.
- Vargas Melgarejo, L. M. (1994). Sobre el concepto de percepción. *Alteridades*, 4(8), 47–53.
- Villasana, N., & Dorrego, E. (2012). Habilidades Sociales En Entornos Virtuales De Trabajo Colaborativo. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 10(2), 45–74. <https://doi.org/10.5944/ried.2.10.993>

ANEXOS

ANEXO 1. Matriz de consistencia

Preguntas	Hipótesis	Objetivos	Variables	Dimensiones	Indicadores	Métodos
Problema General: - ¿Cuál es la percepción de los entornos virtuales educativos en estudiantes de la Facultad de Ciencias Sociales de la UNA Puno durante el año 2023?	Hipótesis General: - Existen percepciones de los entornos virtuales educativos en estudiantes de la Facultad de Ciencias Sociales de la UNA Puno durante el año 2023.	Objetivo General: - Identificar la percepción de los entornos virtuales educativos en estudiantes de la Facultad de Ciencias Sociales de la UNA Puno durante el año 2023.	Variable X Percepción de los entornos virtuales educativos en estudiantes de la Facultad de Ciencias Sociales	Percepción de estudiantes	Uso, experiencia y nivel de satisfacción de estudiantes sobre los entornos virtuales	Enfoque: Cuantitativo Tipo y diseño de investigación Enfoque: Cuantitativo Diseño: no experimental, transversal Tipo: Exploratoria La Población (N) y Muestra (n): La Población: La población total de estudiantes considerados, entre varones y mujeres que pertenecen a la Facultad de Ciencias Sociales, consta de 508 estudiantes. La Muestra: El resultado del nuestro tamaño muestral viene a ser 112 estudiantes, los cuales conformaran la muestra de la investigación. $\text{Tamaño de la muestra} = \frac{z^2 N p (1-p)}{1 + \frac{z^2 N p (1-p)}{e^2}}$ Donde N = tamaño de la población e = margen de error (porcentaje expresado con decimales) z = puntuación z
Problema Específico: P1. ¿Cuáles son las percepciones de los entornos virtuales utilizados en su proceso de aprendizaje en el año 2023?	Hipótesis Específica: H1. Existen percepciones de los entornos virtuales utilizados en su proceso de aprendizaje en el año 2023.	Objetivo Específico: O1. Analizar las percepciones de los entornos virtuales utilizados en su proceso de aprendizaje en el año 2023.		Percepciones de los entornos virtuales	Entorno virtual Sincrónico Cisco Webex Google meet Zoom Microsoft Team Asincrónico. Laurasia Moodle Classroom WhatsApp Otro	
Problema Específico: P2. ¿Cuál es la experiencia de uso de los entornos virtuales aplicados en el aprendizaje en estudiantes?	Hipótesis Específica: H2. Existe una experiencia de uso de los entornos virtuales aplicados en el aprendizaje en estudiantes.	Objetivo Específico: O2. Identificar la experiencia de uso de los entornos virtuales aplicados en el aprendizaje en estudiantes.		• Nivel de satisfacción de estudiantes de la FCS de la UNA • Experiencia de uso • Frecuencia de uso del entorno virtual • Entorno virtual que más utiliza • Funciones más importantes en un entorno virtual • Problemas técnicos • Facilidad de uso • Calificarías la retroalimentación • Materiales de aprendizaje		
Problema Específico: P3. - ¿Cuál es el nivel de satisfacción de estudiantes de la FCS de la UNA en el uso de los entornos virtuales utilizados en su proceso de aprendizaje?	Hipótesis Específica: H3. Existe un nivel de satisfacción de estudiantes de la FCS de la UNA en el uso de los entornos virtuales utilizados en su proceso de aprendizaje.	Objetivo Específico: O3. Identificar el nivel de satisfacción de estudiantes de la FCS de la UNA en el uso de los entornos virtuales utilizados en su proceso de aprendizaje.		• Nivel de satisfacción de estudiantes de la FCS de la UNA • Nivel de satisfacción general con tu experiencia con los entornos virtuales Propuestas de mejoras en el aprendizaje virtual, en su formación académica, en la UNA Puno, Materiales de estudio, facilidad, evaluación, comunicación e interacción. • Comentario adicional		

ANEXO 2. Operacionalización de variables

Variables	Tipo de variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Percepción de los entornos virtuales educativos en estudiantes de la Facultad de Ciencias Sociales	<p>Variable X Percepciones de estudiantes del entorno virtual en su proceso de aprendizaje.</p>	Percepciones que tienen los estudiantes sobre su experiencia en el uso de los entornos virtuales en su proceso de aprendizaje.	<p>Percepción de estudiantes</p> <p>● Percepciones de los estudiantes sobre los entornos virtuales</p>	<p>● Uso, experiencia y nivel de satisfacción de estudiantes sobre los entornos virtuales</p>	<p>Cuestionario</p>
		Percepciones que tienen los estudiantes sobre su experiencia en el uso de los entornos virtuales en su proceso de aprendizaje.	<p>● Percepciones de los estudiantes sobre los entornos virtuales</p>	<p>Entorno virtual Sincrónico Cisco Webex Google meet Zoom Microsoft Team Asincrónico. Laurasia Moodle Classroom Whats:App ● Otro</p>	<p>Cuestionario</p>
		Nivel de satisfacción de estudiantes de la FCS de la UNA sobre los entornos virtuales utilizados durante su proceso de aprendizaje.	<p>● Nivel de satisfacción de estudiantes de la FCS de la UNA</p>	<p>● Experiencia de uso ● Frecuencia de uso del entorno virtual ● Entorno virtual que más utiliza ● Funciones más importantes en un entorno virtual ● Problemas técnicos ● Facilidad de uso ● Calificarías la retroalimentación ● Materiales de aprendizaje</p>	<p>Encuesta</p>



ANEXO 3. Instrumento(s) de investigación

CUESTIONARIO

Percepción de los entornos virtuales educativos en estudiantes de la Facultad de Ciencias Sociales de la UNA Puno
2023

NOTA: Recuerde que la información es completamente confidencial y con fines de investigación.

Nombres y apellidos: _____
Género: () Masculino () Femenino
Edad: _____ años
Código de estudiante: _____
Carrera universitaria: _____
Semestre de estudio: _____
Fecha: ____/____/____

OE1. Analizar las percepciones de los estudiantes sobre los entornos virtuales utilizados en su proceso de aprendizaje en el año 2023.

Sincrónica

1. ¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual Cisco webex?
Excelente
Buena
Regular
Mala
Muy mala
No sabe no opina
2. ¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual Google meet?
Excelente
Buena
Regular
Mala
Muy mala
No sabe no opina
3. ¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual Zoom?
Excelente
Buena
Regular
Mala
Muy mala
No sabe no opina
4. ¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual Microsoft Team?
Excelente
Buena
Regular
Mala
Muy mala
No sabe no opina

Asincrónica

5. ¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual Laurassia?
Excelente
Buena
Regular
Mala
Muy mala
No sabe no opina
6. ¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual Moodle?
Excelente
Buena
Regular
Mala
Muy mala
No sabe no opina
7. ¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual Classroom?
Excelente
Buena
Regular
Mala



- Muy mala
No sabe no opina
8. ¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual WhatsApp?
Excelente
Buena
Regular
Mala
Muy mala
No sabe no opina
9. ¿Cuál es su percepción sobre otro entorno virtual que conoce y/o utiliza, menciónelo _____?
Excelente
Buena
Regular
Mala
Muy mala
No sabe no opina

OE2. - Identificar la experiencia de uso de los entornos virtuales aplicados en el aprendizaje en estudiantes.

10. ¿Cómo calificarías tu experiencia general con entornos virtuales educativos hasta ahora?
Muy positiva
Positiva
Neutral
Negativa
Muy negativa
11. ¿Con qué frecuencia utilizas entornos virtuales para tus estudios?
Todos los días
Varias veces a la semana
Una vez a la semana
Raramente
Nunca
12. ¿Cuál es el entorno virtual que utilizas con mayor frecuencia en tus estudios?
Plataforma de aprendizaje de la institución educativa
Plataforma de videoconferencia (Zoom, Microsoft Teams, etc.)
Redes sociales educativas (Edmodo, Schoology, etc.)
Otro (por favor, especifica) _____
13. ¿Cuál de las siguientes funciones consideras más importantes en un entorno virtual de aprendizaje?
Facilidad de navegación y acceso a materiales
Interacción con profesores y compañeros
Variedad de recursos didácticos (videos, lecturas, etc.)
Retroalimentación inmediata sobre el progreso
Oportunidades de evaluación y pruebas en línea
14. ¿Has experimentado problemas técnicos o interrupciones durante tus clases en línea?
Sí, con frecuencia
Sí, ocasionalmente
Raramente
Nunca
15. En una escala del 1 al 5, donde 1 es "muy difícil" y 5 es "muy fácil", ¿qué tan fácil te resulta comunicarte con tus profesores a través de los entornos virtuales?
1
2
3
4
5
16. En una escala del 1 al 5, donde 1 es "muy difícil" y 5 es "muy fácil", ¿qué tan fácil te resulta comunicarte con tus compañeros a través de los entornos virtuales?
1
2
3
4
5
17. ¿Cómo describirías la cantidad de interacción que tienes con tus compañeros de clase en los entornos virtuales?
Muy baja
Baja
Moderada
Alta
Muy alta



18. En una escala del 1 al 5, donde 1 es "Muy insatisfecho" y 5 es "Muy satisfecho", ¿cómo calificarías la usabilidad y facilidad de navegación de los entornos virtuales educativos que has utilizado?
- 1
 - 2
 - 3
 - 4
 - 5
19. ¿Qué tan útiles encuentras las clases en línea o virtuales en comparación con las clases presenciales?
- Mucho más útiles
 - Más útiles
 - Igual de útiles
 - Menos útiles
 - Mucho menos útiles
20. En tu opinión, ¿qué herramientas de comunicación (chat, foros, videoconferencias, etc.) son las más útiles para fomentar la interacción en los entornos virtuales educativos? (Selecciona todas las que apliquen)
- Chat en vivo
 - Foros de discusión
 - Videoconferencias
 - Correo electrónico
 - Otro (especifica): _____
21. ¿Crees que los entornos virtuales son igual de efectivos que las clases presenciales para tu aprendizaje?
- Sí, son igual de efectivos
 - Sí, son casi igual de efectivos
 - No, son menos efectivos
 - No, son mucho menos efectivos
22. ¿Cuál es la plataforma de aprendizaje en línea que utilizas con más frecuencia en tu universidad? (Ejemplo: Moodle, Blackboard, Canvas, Google Classroom, otro)
- Plataforma: _____
23. En general, ¿recomendarías el uso de entornos virtuales en la educación a otros estudiantes?
- Sí, definitivamente
 - Sí, en general
 - No estoy seguro
 - No, en general
 - No, definitivamente no
24. ¿Qué tipo de apoyo adicional te gustaría recibir para mejorar tu experiencia de aprendizaje en línea?
- Tutorías en línea
 - Recursos de estudio adicionales
 - Capacitación en el uso de las herramientas virtuales
 - Mayor interacción con profesores
 - Otro (por favor, especifica)
25. ¿Qué opinas sobre la forma en que se realizan las evaluaciones y los exámenes en los entornos virtuales educativos?
- Justa
 - Más exigente que en clases presenciales
 - Menos exigente que en clases presenciales
26. ¿Cómo calificarías la retroalimentación que recibes de tus profesores en los entornos virtuales educativos?
- Muy útil
 - Útil
 - Neutral
 - Poco útil
 - Muy poco útil
27. ¿Crees que los entornos virtuales educativos seguirán siendo una parte importante de la educación en el futuro?
- Sí
 - No
 - No estoy seguro
28. ¿Los materiales de aprendizaje en línea son accesibles y fáciles de encontrar?
- Sí
 - No
 - No estoy seguro

O3. Identificar el nivel de satisfacción de estudiantes de la FCS de la UNA en el uso de los entornos virtuales utilizados en su proceso de aprendizaje.

29. ¿Cómo calificarías tu nivel de satisfacción general con tu experiencia con los entornos virtuales universitaria hasta ahora?
- Muy satisfecho
 - Satisfecho



- Neutral
Insatisfecho
Muy insatisfecho
30. ¿Está satisfecho con los entornos virtuales utilizados en su formación académica?
Muy satisfecho
Satisfecho
Neutral
Insatisfecho
Muy insatisfecho
31. ¿Está satisfecho con el entorno virtual que está aplicando la UNA Puno?
Muy satisfecho
Satisfecho
Neutral
Insatisfecho
Muy insatisfecho
32. ¿Qué tan satisfecho estás con la calidad de los recursos en línea (materiales de estudio, plataformas de aprendizaje, bibliotecas digitales, etc.) proporcionados por la universidad?
Muy satisfecho
Satisfecho
Neutral
Insatisfecho
Muy insatisfecho
33. ¿Cómo calificarías la usabilidad y facilidad de navegación de la plataforma de aprendizaje en línea?
Muy satisfecho
Satisfecho
Neutral
Insatisfecho
Muy insatisfecho
34. ¿Cómo calificarías el proceso de evaluación (exámenes, tareas, proyectos) en línea?
Muy satisfecho
Satisfecho
Neutral
Insatisfecho
Muy insatisfecho
35. En una escala del 1 al 5, donde 1 es "Muy insatisfecho" y 5 es "Muy satisfecho", ¿cómo calificarías tu nivel de satisfacción general con el entorno virtual utilizado en tus cursos universitarios?
1
2
3
4
5
36. ¿Cómo calificarías la comunicación y la disponibilidad de tus profesores a través del entorno virtual?
Muy satisfecho
Satisfecho
Neutral
Insatisfecho
Muy insatisfecho
37. ¿Hay algún comentario adicional que desees agregar sobre tu experiencia con los entornos virtuales o tus percepciones como estudiante?

Sí (Por favor, proporciona tus comentarios a continuación)

No

Gracias por tu participación en esta encuesta. Tus respuestas son valiosas para comprender mejor las percepciones de entornos virtuales de los estudiantes.



ANEXO 4. Validación de instrumento(s) de investigación

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN JUICIO DE EXPERTOS

VARIABLE DE INVESTIGACIÓN:

Percepción de los entornos virtuales educativos en estudiantes

Responsable: Adderly Mamani Flores

Señor especialista se le pide su colaboración para que luego de un riguroso análisis del instrumento presentado, marque con un aspa en el casillero que cree conveniente acuerdo a su criterio y experiencia profesional.

N°	Criterio de validez	Muy poco	Poco	Regular	Aceptable	Muy aceptable
1	Los ítems son pertinentes con la variable				/	
2	Los ítems son pertinentes con las dimensiones.				/	
3	Los ítems son pertinentes con los indicadores.				/	
4	La redacción de los ítems es adecuada.					/
5	La valoración de cada ítem es adecuada.				/	
6	La presentación de instrumentos es adecuada.				/	
7	El instrumento contiene suficiente cantidad de ítems.					/
8	La estructura del instrumento es adecuada.				/	
9	La valoración del instrumento es adecuada.					/
10	El instrumento corresponde a los objetivos de la investigación.				/	

No apto: Muy poco, Poco. Modifique: Regular

Apto: Aceptable, Muy aceptable.

OBSERVACIONES:

.....
.....

Después de haber evaluado el instrumento, se declara APTO(), NO APTO () para su aplicación.

DATOS DEL JUEZ

Apellidos y nombres : MANTARI CONDEMAITA MANUEL AGUSTO.

Grado Académico : MAGISTER SCIENTIAE

Cargo y especialidad : Docente Universitario.

.....
Firma y post firma del experto.
M.Sc. MANUEL AGUSTO MANTARI CONDEMAITA



**VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN JUICIO DE
EXPERTOS**

VARIABLE DE INVESTIGACIÓN:

Percepción de los entornos virtuales educativos en estudiantes

Responsable: Adderly Mamani Flores

Señor especialista se le pide su colaboración para que luego de un riguroso análisis del instrumento presentado, marque con un aspa en el casillero que cree conveniente acuerdo a su criterio y experiencia profesional.

Nº	Criterio de validez	Muy poco	Poco	Regular	Aceptable	Muy aceptable
1	Los ítems son pertinentes con la variable				/	
2	Los ítems son pertinentes con las dimensiones.				/	
3	Los ítems son pertinentes con los indicadores.					/
4	La redacción de los ítems es adecuada.				/	
5	La valoración de cada ítem es adecuada.				/	
6	La presentación de instrumentos es adecuada.					/
7	El instrumento contiene suficiente cantidad de ítems.				/	
8	La estructura del instrumento es adecuada.				/	
9	La valoración del instrumento es adecuada.				/	
10	El instrumento corresponde a los objetivos de la investigación.				/	

No apto: Muy poco, Poco. Modifique: Regular

Apto: Aceptable, Muy aceptable.

OBSERVACIONES:

Después de haber evaluado el instrumento, se declara APTO (), NO APTO () para su aplicación.

DATOS DEL JUEZ

Apellidos y nombres : PUMA LLANQUI JAVIER SANTOS
Grado Académico : DOCTOR
Cargo y especialidad : Docente Universitario.

Dr. Javier S. Puma Llanqui
DOCENTE-UNA-PUNO

Firma y post firma del experto.



ANEXO 5. Procesamiento de datos recolectados

CUESTIONARIO: Percepción de los entornos virtuales educativos en estu. ☆

Preguntas Respuestas 113 Configuración

Sección 1 de 4

PERCEPCIÓN DEL USO DE MEDIOS DIGITALES EDUCATIVOS DE ESTUDIANTES DE LA FCS – UNA PUNO 2022

NOTA: Recuerde que la información es completamente confidencial y con fines de investigación.

Correo *
Correo válido
Este formulario registra los correos. [Cambiar configuración](#)

Apellidos y nombres *
Texto de respuesta corta

Genero *
1. Masculino
2. Femenino

CUESTIONARIO: Percepción de los entornos virtuales educativos en estudiantes de la Facultad de Ciencias Sociales de la UNA Puno 2023 (respuestas) ☆

Archivo Editar Ver Insertar Formato Datos Herramientas Extensiones Ayuda

Menús 100% Predet... + B I Z U A

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Marca temporal	Dirección de correo electrónico	Apellidos y nombres	Genero	Edad (solo números)	Código de estudiante	Escuela profesional	Semestre de estudio	1. ¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual Cisco webex?	2. ¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual Blackboard?	3. ¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual Moodle?	4. ¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual FutureLearn?
1	24/10/2023 20:07:49	e.elpis@est.unap.edu.pe	Quilpe Maman Edgar Alfredo	Masculino	21	216750	Arts	Quinto semestre	No sabe no opina	Buena	Buena
2	15/11/2023 21:03:40	wendyaneith@gmail.com	Hualpa Maman Wendy Yaneth	Femenino	19	221441	Antropología	Cuarto semestre	Regular	Buena	Buena
3	15/11/2023 21:07:21	andeanca27@gmail.com	Ticona Ancco Yajaira Andrea	Femenino	19	221669	Antropología	Cuarto semestre	Buena	Buena	Buena
4	15/11/2023 21:08:31	lalelelesalasalpaque@gmail.com	Salas Quilpe Italo Leito	Masculino	18	220706	Antropología	Cuarto semestre	No sabe no opina	Excelente	Regular
5	15/11/2023 21:09:19	aribucumaidy@gmail.com	ARIBULU CICAMA DEYISI	Femenino	23	214301	Antropología	Cuarto semestre	Excelente	Regular	Regular
6	15/11/2023 21:10:30	alya202020@gmail.com	Alicia Yony Garcia Calzaca	Femenino	00	213862	Antropología	Cuarto semestre	Regular	Regular	Regular
7	15/11/2023 21:14:20	gabytutuucuanca@gmail.com	Thurco Huancayo Gabi Yandira	Femenino	20	221083	Antropología	Cuarto semestre	Regular	Regular	Buena
8	15/11/2023 21:17:53	carlosviemamanmaman@gmail.com	Mamani Mamani Carlos Javier	Masculino	22	221438	Antropología	Cuarto semestre	No sabe no opina	Excelente	Excelente
9	15/11/2023 21:19:32	danyaparcuro62@gmail.com	Parí Coro Danya Estrella	Femenino	18	221485	Antropología	Cuarto semestre	Regular	Regular	Excelente
10	15/11/2023 21:19:46	evangelholic195@gmail.com	Pico Rodríguez Evangelholic	Femenino	27	141759	Antropología	Cuarto semestre	Regular	Regular	Regular
11	15/11/2023 21:21:28	shirleyalanca1@gmail.com	Alanca Quilpe Shirley Solange	Femenino	20	220443	Antropología	Cuarto semestre	No sabe no opina	Excelente	Excelente
12	15/11/2023 21:23:42	emhokirara@gmail.com	Arocutipa Alencio Roy Abel	Masculino	19	220487	Antropología	Cuarto semestre	No sabe no opina	Buena	No sabe no opina
13	15/11/2023 21:24:23	claropascotasoyfapi@gmail.com	Mamani Quilpe Kevin Pablo	Masculino	18	221697	Antropología	Cuarto semestre	No sabe no opina	Mala	Buena
14	15/11/2023 21:25:37	darysigalararomacania@gmail.com	Romero Ricardo DARYSI Pablo	Femenino	22	222165	Antropología	Cuarto semestre	Buena	Buena	Buena
15	15/11/2023 21:27:41	romerohayromario5@gmail.com	Romero Silhuayo Romario	Masculino	21	221554	Antropología	Cuarto semestre	Excelente	Excelente	Excelente
16	15/11/2023 22:21:45	rosmerycacora334@gmail.com	Cacora Pacompia Katherine Rosmer	Femenino	20	220567	Antropología	Cuarto semestre	Regular	Regular	Regular
17	16/11/2023 2:11:18	fredycahi1234@gmail.com	CACH GOMEZ FREDY RODY	Masculino	19	220541	Antropología	Cuarto semestre	Buena	Buena	Buena
18	16/11/2023 4:44:20	maylym904@gmail.com	Mamani Bruna Mayly Lisett	Femenino	19	221937	Antropología	Cuarto semestre	No sabe no opina	Buena	Buena
19	16/11/2023 5:15:54	gabrielkazaroccal9@gmail.com	Gabriel Kazaroccal	Masculino	30	221578	Antropología	Cuarto semestre	Buena	Buena	Buena
20	16/11/2023 5:52:36	walterchupanapaca0813@gmail.com	Chpana Paca Walker Yonhy	Masculino	22	200569	Antropología	Cuarto semestre	Muy mala	Excelente	Excelente
21	16/11/2023 6:22:24	acahuapaza@est.unap.edu.pe	Cahuapaza Condori Ana	Femenino	22	181335	Antropología	Cuarto semestre	Regular	Buena	Buena
22	16/11/2023 17:48:33	eteparar@est.unap.edu.pe	Tapara Yupanqui Elsa Carmela	Femenino	20	200085	Antropología	Octavo semestre	Mala	Buena	Buena
23	16/11/2023 17:52:25	brayanwick@gmail.com	Brayan Wick	Masculino	27	227545	Antropología	Cuarto semestre	Excelente	Excelente	Excelente
24	16/11/2023 17:57:19	yannhang@gmail.com	Aguilar Vera Yanneth Angal	Femenino	25	228287	Antropología	Cuarto semestre	Muy mala	Excelente	Excelente
25	16/11/2023 18:02:17	lumadadya@gmail.com	Quilpe Huarahuara Luz Madajira	Femenino	20	229344	Antropología	Cuarto semestre	Buena	Buena	Excelente
26	16/11/2023 18:17:54	ronaldgonzalofores37@gmail.com	Gonzalo Flores ronald joel	Masculino	20	227228	Antropología	Cuarto semestre	Regular	Buena	Buena
27	16/11/2023 18:21:58	abelosca14@gmail.com	Sosa Mamani Abel Osmary	Masculino	20	229799	Antropología	Cuarto semestre	No sabe no opina	Excelente	Excelente
28	16/11/2023 18:23:41	brasilcristianaleves@gmail.com	Cana Condori Luis Fernando	Masculino	18	229116	Antropología	Cuarto semestre	No sabe no opina	Buena	Buena
29	16/11/2023 18:27:56	mendoza.jhon24@gmail.com	Jhon Hery Mendoza Mamani	Masculino	21	237205	Antropología	Cuarto semestre	Regular	Buena	Buena
30	16/11/2023 20:18:56	josecavalancomontes@gmail.com	Cahuahuancoco Montes Josué Alexander	Masculino	19	236976	Antropología	Cuarto semestre	Regular	Regular	Regular
31	16/11/2023 20:46:22	g.mackee@est.unap.edu.pe	Macedo Guerra Giovana Fabiola	Femenino	50	216507	Antropología	Cuarto semestre	Regular	Regular	Regular
32	16/11/2023 20:59:10	makivia.2003@gmail.com	Casana Lima Nancy Maria Luisa	Femenino	20	228223	Antropología	Cuarto semestre	Regular	Regular	Regular

Convertir en chips desplegables

CUESTIONARIO: Percepción de los entornos virtuales educativos en estudiantes de la Facultad de Ciencias Sociales de la UNA Puno 2023 (respuestas) ☆

Archivo Editar Ver Insertar Formato Datos Herramientas Extensiones Ayuda

Menús 100% Predet... + B I Z U A

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Marca temporal	Dirección de correo electrónico	Apellidos y nombres	Genero	Edad (solo números)	Código de estudiante	Escuela profesional	Semestre de estudio	1. ¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual Cisco webex?	2. ¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual Blackboard?	3. ¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual Moodle?	4. ¿Cuál es su percepción sobre el entorno virtual FutureLearn?
83	24/11/2023 12:59:56	fanyhologamara@gmail.com	Gamara Otazu Fany Helmi	Femenino	19	228005	Antropología	Tercer semestre	Regular	Buena	Buena
84	24/11/2023 12:58:19	condoriadeysa@gmail.com	Quilpe condori adeysa erika	Femenino	22	229245	Antropología	Tercer semestre	No sabe no opina	Regular	Regular
85	24/11/2023 13:06:26	kariapapicquique@gmail.com	Palisco Quilpe Ruth Karina	Femenino	20	227377	Antropología	Tercer semestre	No sabe no opina	Excelente	Excelente
86	24/11/2023 14:54:48	729395@est.unap.edu.pe	TITO CRUZ BRENLY LEZET	Femenino	18	227867	Antropología	Tercer semestre	Buena	Buena	Buena
87	24/11/2023 15:47:31	kittorja@gmail.com	Tlo Rojas Karen Katia	Femenino	20	227532	Antropología	Tercer semestre	Regular	Buena	Buena
88	24/11/2023 18:14:09	luisfernandoujupescondor216@gmail.com	QUISPE CONDORI LUIS FERNANDO	Masculino	19	227346	Antropología	Tercer semestre	No sabe no opina	Buena	Buena
89	24/11/2023 18:32:18	adelahanco@gmail.com	Mamani Hanco Melania Adely	Femenino	20	228271	Antropología	Tercer semestre	Mala	Regular	Regular
90	26/11/2023 7:43:35	daria2019@gmail.com	Hilasaca Quilpe Yimy Yisel	Masculino	24	228599	Antropología	Tercer semestre	Regular	Regular	Regular
91	26/11/2023 15:08:45	juarezcardovsalmajor10@gmail.com	Juarez Cardovs Yma Dixon	Masculino	21	227803	Antropología	Tercer semestre	No sabe no opina	Buena	Buena
92	30/11/2023 11:38:35	lemaroy7@gmail.com	Lema Susacaya Roy Alex	Masculino	20	228665	Ciencias de la comunicación	Tercer semestre	No sabe no opina	Buena	Buena
93	30/11/2023 11:39:27	arcangelortizquilpe@gmail.com	Ortiz Quilpe	Masculino	19	229662	Ciencias de la comunicación	Tercer semestre	Regular	Buena	Buena
94	30/11/2023 11:43:24	francopancaramamani12@gmail.com	Panca Mamani Frank orlay	Masculino	20	227300	Ciencias de la comunicación	Tercer semestre	Regular	Excelente	Excelente
95	30/11/2023 11:52:14	aydiazcaza@gmail.com	Tapey Cacaora Ayra Zuliana	Femenino	20	228983	Ciencias de la comunicación	Tercer semestre	Regular	Buena	Buena
96	30/11/2023 12:00:05	raidosma@gmail.com	Flores Cacaora Raid Omar	Masculino	17	221614	Ciencias de la comunicación	Tercer semestre	Regular	Buena	Buena
97	30/11/2023 12:52:16	hilasaca16@gmail.com	Hilasaca Quilpe Rafo Antonio	Masculino	18	228435	Ciencias de la comunicación	Tercer semestre	Muy mala	Excelente	Excelente
98	30/11/2023 13:30:38	noelilacopa961@gmail.com	Cocpa Panoca Noelia Dayesari	Femenino	19	228229	Ciencias de la comunicación	Tercer semestre	No sabe no opina	Buena	Buena
99	30/11/2023 13:53:24	rodriguezcarriatal@gmail.com	VAHURJA COLQUE LIZ TATIANA	Femenino	18	228590	Ciencias de la comunicación	Tercer semestre	No sabe no opina	Muy mala	Muy mala
100	30/11/2023 14:46:36	licaza@est.unap.edu.pe	Casaca Pacompia	Femenino	20	216852	Ciencias de la comunicación	Quinto semestre	No sabe no opina	Buena	Buena
101	30/11/2023 19:10:01	rhualpa@est.unap.edu.pe	Hualpa Arbio Nahomi Diana	Femenino	22	216925	Ciencias de la comunicación	Quinto semestre	Buena	Buena	Buena
102	30/11/2023 20:18:09	roussebel909@gmail.com	Beltran Diaz Rousse Estefany	Femenino	19	229505	Ciencias de la comunicación	Tercer semestre	No sabe no opina	Buena	Buena
103	2/12/2023 7:26:11	daniaviaca2004@gmail.com	Vica Poma Daniela Lizbeth	Femenino	19	221971	Antropología	Cuarto semestre	Regular	Regular	Excelente
104	5/12/2023 15:49:23	xiomaramendoza612345@gmail.com	Mendoza Hinojosa Xiomara Guadalupe	Femenino	19	228195	Antropología	Tercer semestre	No sabe no opina	Buena	Buena
105	5/12/2023 16:06:02	cutipapumalourdesdana@gmail.com	Cutipa puma Lourdes	Femenino	22	230685	Turismo	Tercer semestre	Regular	Buena	Buena
106	5/12/2023 16:24:19	jhuanantoniamorales@gmail.com	Tlo palomino	Masculino	19	228596	Turismo	Tercer semestre	Regular	Regular	Regular
107	5/12/2023 16:36:05	rm4002081@gmail.com	Quilpe Flores Ruth Maribel	Femenino	18	228921	Turismo	Tercer semestre	No sabe no opina	Regular	Regular
108	5/12/2023 16:54:34	743303599@est.unap.edu.pe	CONDORI SOLANO NAVCET JIMENA	Femenino	20	230696	Turismo	Tercer semestre	No sabe no opina	Buena	Buena
109	5/12/2023 18:22:39	esmeraldarocospaza@gmail.com	Orcoapaza Ahumada Regina Esmeralda	Femenino	21	230698	Turismo	Tercer semestre	Regular	Regular	Regular
110	5/12/2023 18:54:11	emsheto.31@gmail.com	Machaca Melo Fermín Salvador	Masculino	23	228678	Turismo	Tercer semestre	Muy mala	Excelente	Excelente
111	5/12/2023 19:40:32	cosimamartinezceda@gmail.com	Cosa Mamani Ana Cecilia	Femenino	18	227242	Turismo	Tercer semestre	No sabe no opina	Buena	Buena
112	9/12/2023 10:38:25	avalesnons95@gmail.com	Avales antilva junior nelson	Masculino	22	200726	Turismo	Tercer semestre	Buena	Buena	Buena
113	18/12/2023 6:36:13	marquezclaros21@gmail.com	Márquez Claros Maciel Marian	Femenino	21	221547	Antropología	Tercer semestre	Regular	Regular	Excelente



ANEXO 6. Constancia de ejecución

CONSTANCIA DE EJECUCIÓN

Por medio de la presente certifico la ejecución del proyecto de investigación titulado "Percepción de los Entornos Virtuales Educativos en Estudiantes de la Facultad de Ciencias Sociales de la UNA Puno 2023", el cual contiene los siguientes detalles:

Título del Proyecto: Percepción de los Entornos Virtuales Educativos en Estudiantes de la Facultad de Ciencias Sociales de la UNA Puno 2023

- **Autor:** Adderly Mamani Flores
- **Objetivo del Proyecto:** Conocer la percepción que tienen los estudiantes de la Facultad de Ciencias Sociales de la UNA Puno, sobre los medios digitales utilizados en su proceso de aprendizaje durante el año 2023
- **Metodología utilizada:** El nivel de complejidad del proyecto demandó ser abordado desde el enfoque cuantitativo, el diseño fue no experimental-transversal.

Esta constancia se expide a petición de la parte interesada para los fines que considere pertinentes.

En constancia de ello, se firma esta constancia.

Atentamente,

Dr. Javier S. Puma Llanqui
DOCENTE-UNA-PUNO

Dr. Javier Santos Puma Llanqui
Director de investigación
EPA-UNA Puno



ANEXO 7. Declaración Jurada de autenticidad de tesis



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo ADDERLY MAMANI FLORES,
identificado con DNI 45145517 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado
DIDACTICA UNIVERSITARIA

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

“ PERCEPCIÓN DE LOS ENTORNOS VIRTUALES EDUCATIVOS
EN ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
DE LA UNA PUNO 2023 ”

Es un tema original.


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

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

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

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 25 de SEPTIEMBRE del 2024


FIRMA (obligatoria)



Huella



ANEXO 8. Autorización para el depósito de tesis en el Repositorio Institucional



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo ADDERLY MAMANI FLORES,
identificado con DNI 45145517 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado
DIDACTICA UNIVERSITARIA

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:
" PERCEPCIÓN DE LOS ENTORNOS VIRTUALES EDUCATIVOS EN ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES DE LA UNA PUNO 2023 "

para la obtención de Grado, Título Profesional o Segunda Especialidad.

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los "Contenidos") que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 25 de SEPTIEMBRE del 20 24


FIRMA (obligatoria)



Huella