

MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE PUNO  
ESCUELA SUPERIOR DE FORMACIÓN ARTÍSTICA PÚBLICA DE PUNO  
PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA  
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA - DANZA



**TESIS**

PRESENTADO A LA ESFA - PUNO COMO REQUISITO PARA OPTAR EL TÍTULO  
PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA,  
ESPECIALIDAD DE DANZA

**TÍTULO:**

**INFLUENCIA DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN LA SATISFACCIÓN  
ACADÉMICA DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA PROFESIONAL  
DE DANZA DE LA ESFA PUNO, 2022**

**PRESENTADA POR:**

**Bach. Felicitas ALCOS QUISPE  
Bach. Ángel YUCRA TICONA**

**Asesor:**

*Lic. Sandra Garnica Jiménez*

Puno 2022 Perú

MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE PUNO  
ESCUELA SUPERIOR DE FORMACIÓN ARTÍSTICA PÚBLICA DE PUNO

PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA  
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA - DANZA

**TÍTULO**

**INFLUENCIA DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN LA SATISFACCIÓN  
ACADÉMICA DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA  
PROFESIONAL DE DANZA DE LA ESFAP PUNO, 2022**

**TESIS**

**PARA OPTAR A NOMBRE DE LA NACION, EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADO EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA, ESPECIALIDAD DANZA**

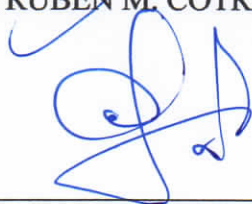
APROBADO POR:

PRESIDENTE DE JURADO :



Dr. Sc. RUBEN M. COTRADO RAMOS

MIEMBRO DEL JURADO :



Lic. CÉSAR CALSIN CONDORI

MIEMBRO DEL JURADO :



Mg. ANA MARÍA AROHUANCA NINA

ASESOR DE TESIS :



Lic. SANDRA GARNICA JIMÉNEZ

## DEDICATORIA

Dedico esta tesis a la memoria de mis padres JUAN ALCOS Y ALEJANDRA QUISPE + (Q.E.P.D. Y D.D.G.) que hoy están en la diestra de nuestro Dios todo poderoso.

A pesar que pasé momentos complicados, sin embargo, tuve esa fortaleza de seguir adelante con mis proyectos trazados con la bendición de mis padres.

Así mismo, va dedicado a mis hijos que fueron el motor y motivo para seguir adelante siempre con humildad y respeto. Con sus palabras y sus motivaciones me llenaron de alegría

Felicitas.

Dedico esta tesis a mi familia, a mi padre Raymundo Yucra Mamani y madre Faustina Ticona, Por los valores forjados en mi persona y por su comprensión a dejar que estudie lo que más me gusta. Me enseñaron que todo es posible si uno se propone.

A mis hijos Fernando Yucra Checani, Jesús Yucra Checani y esposa Ana Maria Checani por su comprensión a que concluya lo que se inició y siempre demostrando valores, principios, continuidad y creatividad que me inspiraron para continuar y culminar mi objetivo.

Ángel

## AGRADECIMIENTO

Primeramente, agradecer a Dios por darme buena salud, paz y sabiduría, y en especial a mi pareja por entenderme y por su apoyo incondicional. Lo llevaré siempre en mi corazón con amor y cariño por toda la ayuda que me brindó. Simplemente eres excepcional y gracias por todo. Te amo mucho mi amor.

Así mismo agradezco a mi asesora Sandra Garnica Jiménez por sus buenos deseos y consejos. No hay duda, que la disposición y el apoyo en este tiempo, fueron claves para el logro de mis objetivos.

A mis colegas de la ESFAP PUNO por sus buenos deseos

Felicitas.

Agradezco a los docentes y estudiantes de la especialidad de Danza de la ESFAP Puno, y en especial al Dr. Sc. Rubén Cotrado Ramos, Director de esta prestigiosa casa de estudios por su valioso profesionalismo y con principios académicos culturales.

A la asesor de la Tesis Lic. Sandra Garnica Jiménez, mis agradecimientos por sus consejos y apoyo en la realización de la presente Tesis. Para mi colega del Arte Felicitas Alcos Quispe, por su perseverancia y trámites para terminar el proyecto emprendido, para fines de nuestra graduación.

Ángel

# ÍNDICE

	Pág.
ÍNDICE	iv
PRESENTACIÓN	vii
RESUMEN	viii
INTRODUCCIÓN	ix
<b>CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>1</b>
1. Descripción del Problema	1
2. Formulación del Problema	3
2.1. Problema General	3
2.2. Problemas Específicos	3
3. Delimitación del Problema	3
4. Justificación de la Investigación	4
5. Limitaciones de la investigación	5
6. Objetivos	6
6.1. Objetivo General	6
6.2. Objetivos Específicos	6
<b>CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO</b>	<b>7</b>
1. Antecedentes de la Investigación	7
2. Base Teórica	14
2.1. La Educación Virtual	14
2.1.1. Entorno Virtual de Aprendizaje	16
2.1.2. Herramientas digitales	19
2.1.3. Herramientas de Ofimática	21
2.1.4. Sistema Tecnológico	22
2.1.5. Las TICs	24
2.1.6. Plataformas Virtuales	25
2.1.6.1. Tipos de Plataformas Virtuales	28
2.1.7. Acompañamiento Virtual a los Estudiantes	36
2.1.8. Competencias de los Estudiantes en el manejo de las TICs	39
2.2. Satisfacción Académica	41
2.2.1. Competencias digitales de los docentes	42
2.2.2. Capacidad de Comunicación	44
2.2.3. Dominio de los contenidos por los docentes	45
2.2.4. Ambientes de aprendizaje en el curso virtual	46
2.2.5. Adaptación de la Educación Virtual	47
2.2.6. Interacción de la Educación en Línea (internet)	48

2.3. Marco Conceptual	50
2.3.1. La Educación Virtual	50
2.3.2. La Enseñanza Virtual	50
2.3.3. Formación Sincrónica	50
2.3.4. Formación Asincrónica	50
2.3.5. Plataformas Virtuales	50
2.3.6. Clases remotas	51
2.3.7. Aprendo en Casa	51
2.3.8. Satisfacción Académica	51
2.3.9. Desempeño Académico	51
2.3.10. Performance Profesional del Docente	51
3. Hipótesis	52
3.1. Hipótesis General	52
3.2. Hipótesis Específicas	52
4. Sistema de Variables	53
4.1. Operacionalización de Variables	53
<b>CAPÍTULO III. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>54</b>
1. Método de Investigación	54
2. Diseño de la Investigación	55
2.1. Diseño	55
2.2. Tipo de Investigación	55
2.3. Nivel	55
3. Población y Muestra	56
3.1. Población	56
3.2. Muestra	56
4. Técnicas e Instrumentos de Investigación	57
5. Estrategias de Recolección de datos	57
5.1. Proceso de Tratamiento de Datos	58
5.2. Análisis e Interpretación de Datos	58
<b>CAPÍTULO IV. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN</b>	<b>59</b>
1. Educación Virtual	59
1.1. Señalar la medida en que favorece el entorno virtual en la Satisfacción Académica de los estudiantes	60
1.2. Caracterizar las competencias de los estudiantes en la educación virtual.	61
1.3. Identificar la medida en que influye el acompañamiento virtual en la - Satisfacción Académica de los estudiantes.	63
2. Satisfacción Académica de los Estudiantes.	65
2.1. Definir la medida en que influye las competencias del docente en la - Satisfacción Académica de los estudiantes.	65

2.2. Describir la influencia del ambiente del curso virtual de las sesiones de aprendizaje en la satisfacción de los estudiantes.	67
3. Influencia de la Educación Virtual en la Satisfacción Académica de los estudiantes	68
3.1. Determinar la medida en que influye la educación virtual en la Satisfacción Académica de los estudiantes de la Carrera Profesional de Danza de la ESFAP Puno, 2022	69
3. Prueba de Hipótesis	70
4.1. Análisis de Estadísticos Descriptivos	70
4.2. Pruebas de la Hipótesis Planteada	72
5. Discusión	74
CONCLUSIONES.	77
SUGERENCIAS.	79
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.	80
Anexo 1. Matriz de consistencia.	87
Anexo 2. Cuestionario dirigido a estudiantes de la Carrera Profesional de Danza	88
Anexo 3. Ficha de Observación dirigido a estudiantes de la Carrera Profesional Danza	89
Anexo 4. Galería de Fotografías	90
Anexo 5. Base de datos de la Variables Educación Virtual y Satisfacción Académica	91

## **PRESENTACIÓN**

La tesis denominada “influencia de la educación virtual en la satisfacción académica de los estudiantes de la Carrera Profesional de Danza de la ESFAP Puno, en el año 2022”, ponemos a consideración de los jurados, sobre las experiencias vividas durante el semestre impar del año académico 2022-I, por estar relacionado directamente con el trabajo remoto o educación a distancia que se viene desarrollando con los estudiantes de la especialidad de Danza, y la forma como expresan los estudiantes respecto a su satisfacción o insatisfacción con el servicio que les brinda sus docentes.

Esta nueva modalidad de trabajo académico en aula virtual, ha sido ocasionado por la rápida expansión del COVID-19, que ha causado un gran impacto en toda la humanidad, obligándonos a guardar el distanciamiento social, y fundamentalmente a cambiar el modo de vida en las personas, marcando inmensa preocupación en el ámbito de la educación, que sin mayores alternativas se ha tenido que proceder a cobijarnos en la educación virtual, cerrando los campus en las escuelas, colegios, institutos y universidades de todo el mundo, para contrarrestar el contagio masivo y la preservación de la salud, ya que en ningún otro momento de la historia se habían suspendido las actividades educativas en todos los niveles del sistema educativo.

En esta dimensión, pasar de una educación convencional a la educación virtual no ha sido nada fácil, ya que no habíamos imaginado que se suscitaría de la noche a la mañana, y peor mientras aún esté latente el COVID-19, ya que no sabemos cuándo desaparecerá por completo para retornar a la plena presencialidad, y entre tanto seguiremos mitigando en la educación en línea, como alternativa para continuar con la educación que exigen los niños y jóvenes. Este problema ha sido el motivo principal que nos ha inducido a realizar la investigación basada en la educación virtual y la satisfacción académica que expresan los alumnos de la Carrera Profesional de Danza.



## RESUMEN

La tesis desarrollada referente a las variables de la educación virtual y la satisfacción académica, se ha ejecutado con el objetivo de determinar la medida en que influye la educación virtual en la satisfacción de los estudiantes de la Carrera Profesional de Danza. Es decir, para conocer el grado de gozo personal que expresan los estudiantes respecto a las enseñanzas que reciben de sus docentes. Para ello, se ha considerado en la población de estudio a todos los estudiantes de la Carrera Profesional de Danza, del primero al noveno semestre. Y la muestra de estudio se ha determinado por conveniencia – no aleatorio, seleccionando a las secciones únicas de los semestres III, V y VII. En el cual, se ha utilizado como diseño de estudio de la investigación a la forma descriptiva explicativa, a través de las variables independiente y dependiente (causa y efecto). La razón de este problema de estudio, obedece a la nueva estrategia de trabajo y de modalidad que se viene dando en el sistema educativo peruano, que también ha sido implementado en la ESFAP Puno desde el año 2020, y en el presente año, aún se continúa trabajando con esta modalidad en las áreas curriculares de formación teórica. Para el recojo de los datos se ha empleado la técnica de la encuesta y la observación, y el instrumento utilizado ha sido el cuestionario on line, y la guía de observación. Para la prueba de hipótesis se ha empleado la prueba "t" de Student por ser de forma deductiva que nos ha permitido determinar la diferencia de significancia existente entre la media en los dos grupos y en la que determinamos que la variable dependiente tiene una distribución normal.

**Palabras claves:** Educación Virtual, enseñanza virtual, formación sincrónica y asincrónica, plataformas virtuales, satisfacción académica, desempeño académico, performance profesional del docente.

## INTRODUCCIÓN

La tesis realizada responde a la necesidad de conocer la nueva forma de trabajo que se viene asumiendo en la Carrera Profesional de Danza de la ESFAP Puno, por situaciones de la pandemia que ha provocado la utilización obligada de la educación en línea, a través del uso de la tecnología y el internet. Y es que la actual situación que ha ocasionado la pandemia, ha cambiado la vida cotidiana de los estudiantes, que ahora sus aprendizajes dependen de sí mismos y de manera autónoma para conectarse con las sesiones virtuales que desarrollan sus docentes, y de ese modo, seguir avanzando en el desarrollo de sus conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes.

Es obvio entender, que la educación virtual en línea, tiene sus aspectos positivos como lo han manifestado los estudiantes de la Carrera Profesional de Danza, pero también está llena de limitaciones y desafíos como se ha podido ver en el sistema educativo peruano, ya que la pandemia, ha desnudado a la educación peruana en la situación crítica en la que se encuentran las instituciones educativas y las poblaciones estudiantiles más afectadas en el aspecto socio económico, que no tienen las suficientes condiciones tecnológicas y de conectividad para asumir la educación virtual en las dimensiones que se vienen dando en los países desarrollados. Toda esta situación crítica nos conlleva, además, a plantear muchas interrogantes que deben ser absueltas por el Ministerio de Educación, como el caso de la motivación y preparación de los docentes para asumir estos nuevos retos, las condiciones socioeconómicas de las familias y entre otras que requieren de una urgente respuesta.

El contenido de la tesis está dividido en cuatro capítulos: el primero de ellos, que viene a ser el capítulo I, considera todo lo que tiene que ver con el planteamiento del problema de la investigación, como son la descripción, el fundamento de la justificación, la

formulación de los enunciados del problema de investigación y los respectivos objetivos. En la segunda parte de la tesis que viene a ser el capítulo II, se contempla al marco teórico a partir de los antecedentes respecto a los trabajos ejecutados que tienen relación con las variables estudiadas. Así mismo, se ha considerado a la base teórico o marco teórico, que viene a ser el soporte teórico de las variables abordadas en el desarrollo de la investigación, seguido del marco conceptual a modo de definición de los términos que han sido utilizados con más frecuencia en el proceso de la investigación, y concluyéndose esta parte, con las respectivas hipótesis que han guiado la ejecución de la investigación.

En el tercer capítulo, se pone de manifiesto el marco metodológico, donde se da a conocer el tipo de la investigación, que en este caso corresponde a la básica, y el diseño de la investigación que corresponde a la descriptiva explicativa con el que se han recogido los datos de la muestra establecida. Y concluye esta parte con la referencia de la población y muestra de estudio para concretizar el objetivo de la investigación.

En el capítulo IV se da a conocer los resultados que se han captado en la investigación por medio de cuadros y gráficos estadísticos, con la respectiva interpretación y sistematización en base a los objetivos planteados. Luego va considerado la prueba de hipótesis y la respectiva discusión con los trabajos realizados y las teorías abordadas. Trabajo que concluye con la enunciación de las conclusiones que dan respuesta a los objetivos considerados con la correspondiente propuesta de las sugerencias, seguido de los correspondientes anexos que evidencian los datos recogidos durante la investigación.

## **CAPÍTULO I**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA**

La pandemia ocasionada por la propagación del COVID-19 ha obligado a los Gobiernos a plantear un modelo de emergencia en el sistema socioeconómico mundial, con el propósito de controlar el contagio desmedido en las personas de todas las edades. En estas circunstancias, se ha dado el confinamiento de las personas en sus residencias y el distanciamiento social. Causando una fuerte recesión económica, y obligando a refugiarse en un sistema de contexto digitalizado y forzada en los diferentes sectores productivos. Y en el sector educativo, ni que decir, ya que ha sido el más afectado y obligado a replantear nuevas metodologías de enseñanza para acomodarse en la teleeducación, utilizando distintas plataformas digitales y el uso del internet.

A consecuencia de esta digitalización asumida por la misma necesidad, la mayoría de las instituciones de educación superior han tenido que digitalizar el desarrollo de los contenidos curriculares en su forma más viable posible, y en algunos casos de manera precaria, restringiendo la capacidad de planificación y generándose inmensas brechas de comunicación efectiva, como es el caso de las necesidades de conectividad, servicio de internet, equipos tecnológicos, el uso y manejo de las plataformas y herramientas digitales, los diversos softwares educativos y del arte en general, que nos ha radiografiado la situación crítica en las que nos encontrábamos en el ámbito de la educación en general. Como clara muestra del olvido y abandono al sector de educación por parte de los Gobiernos de turno y los mismos gobiernos regionales.

Frente a estas amenazas de la pandemia y las diversas políticas de Gobierno para frenar la rápida propagación del COVID-19, la ESFAP de Puno, ha tenido que afrontar nuevas experiencias de trabajo en las aulas y talleres, seguramente con una serie de necesidades en los docentes y principalmente de los alumnos, que, de acuerdo a los informes reportados a la Unidad Académica, se han reflejado un desbalance de posibilidades por las mismas inequidades en la estructura social de las familias del que son parte los alumnos en general de la institución. Como consecuencia de ello, muchos estudiantes hasta han abandonado sus estudios al no poder responder a las necesidades que exigía la educación virtual, y otros han hecho lo posible para seguir sus estudios, mitigando con los reducidos equipos tecnológicos, y en el manejo de las diversas herramientas digitales.

En estas circunstancias difíciles afrontadas hasta el día de hoy por los educandos de la Carrera Profesional de Danza, resulta ser de mucha importancia tener información precisa respecto al nivel de aprendizaje que se viene logrando en la educación virtual, en torno a las implicancias que va generando en la satisfacción académica de los estudiantes, debido a que las diversas experiencias académicas vividas en los dos últimos años, han tenido que mostrar mejoras o deterioros en las expectativas de los estudiantes. Ya que la educación virtual, excepcionalmente en algunos casos ha generado mejores oportunidades y espacios de estudio, y en otros casos, ha afectado fuertemente en los aprendizajes y en la cualificación profesional de los estudiantes.

En consecuencia, la investigación realizada resulta de mucha importancia para conocer las repercusiones de la educación virtual en la satisfacción académica de los estudiantes de especialidad de Danza, que ha sido motivo de la presente investigación.

## **2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.**

### **2.1. PROBLEMA GENERAL.**

¿En qué medida influye la Educación Virtual en la Satisfacción Académica de los estudiantes de la Carrera Profesional de Danza de la ESFAP Puno, 2022?

### **2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS**

Pe1. ¿En qué medida favorece el entorno virtual en la Satisfacción Académica de los estudiantes?

Pe2. ¿Cómo es la Competencia de los estudiantes en la educación virtual?

Pe3. ¿En qué medida favorece el acompañamiento virtual en la Satisfacción Académica de los estudiantes?

Pe4. ¿En qué medida influye las competencias del docente, en la Satisfacción Académica de los estudiantes?

Pe5. ¿Cuánto influye el ambiente del curso virtual de las sesiones de aprendizaje, en la Satisfacción Académica de los estudiantes?

## **3. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA**

La investigación ha sido enfocada específicamente sobre dos variables referidos a la educación virtual y la satisfacción académica de los estudiantes en torno a la performance académica de los docentes, y las condiciones de aprendizaje de los estudiantes, a través del manejo de los entornos virtuales, plataformas y herramientas digitales, que les ha permitido conectarse a las sesiones de aprendizaje virtual, y de este modo, tener claro sobre los aprendizajes logrados. En función de estas variables y dimensiones se ha delimitado la investigación orientada a presentar la tesis.

#### **4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

El servicio educativo que se viene ofreciendo en las Carreras Profesionales de Educación Artística de la ESFAP Puno, específicamente en la Especialidad de Danza, queda en buena parte en un dilema de hermetismo o incógnita respecto a la satisfacción que expresan los estudiantes, en torno a la educación virtual que vienen recibiendo desde el año 2020 y que aún continúan por la modalidad virtual en determinadas asignaturas teóricas, a pesar de venirse implementando el retorno progresivo hacia la presencialidad, como ya viene anunciando y exigiendo el Ministerio de Educación; debido a que los estudiantes sin otra alternativa han hecho lo posible por asistir a las sesiones de aprendizaje y hasta han realizado muchos esfuerzos por garantizar sus aprendizajes en las áreas o asignaturas en las que se han matriculado en el semestre académico; de las que, sólo los docentes de las asignaturas tienen relativa información sobre su participación y desempeño académico, más no así sobre las percepciones de las que tienen los estudiantes y sobre las condiciones en las que se encuentran respecto a su satisfacción a los logros o competencias alcanzadas en su formación académica.

En circunstancias complejas en la que se ha venido implementando el nuevo sistema de la educación en línea (on line), desarrollando un proceso de educación remota (aprendo en casa), debe de emerger una nueva propuesta educativa, que vincule la educación virtual con la educación presencial de manera funcional, como ya se viene hablando de la educación híbrida. Reconociendo que, de aquí en adelante, siempre se acudirá a la educación virtual por tener peculiaridades y metodologías pedagógicas diferentes a las presenciales, y por las mismas ventajas que nos ofrece lo que viene alcanzando la ciencia y la tecnología; y también por seguir cuidando la salud de los pobladores, mientras aún no se controle en su totalidad la pandemia.

De acuerdo a las políticas de trabajo institucional y de los lineamientos del servicio educativo que se viene asumiendo, se tiene la necesidad de realizar progresivas mejoras de calidad para responder a las demandas de los educandos y padres de familia, como también estar preparados a los estándares de licenciamiento y acreditación, que serán de vital importancia en los siguientes años. Por cuanto, la información obtenida permitirá mejorar el trabajo académico que realizan los docentes para garantizar la adecuada formación de los futuros profesionales egresados de la ESFAP Puno.

Teniendo en cuenta que, además, las diversas plataformas digitales y los software o programas educativos en Arte, nos ofrecen ciertos beneficios en las sesiones y/o proyectos de aprendizaje, desarrolladas en los procesos pedagógicos de las sesiones de aprendizaje, que, junto a las TICs, han sido de gran aporte y apoyo en el aprendizaje de las diversas áreas que vienen asumiendo los educandos. Por tal razón, en la investigación realizada se ha abordado sobre las repercusiones que genera la educación virtual en la satisfacción académica de los educandos, basado en el logro de los aprendizajes y competencias de los discentes de la Carrera Profesional de Danza.

## **5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN**

Durante la ejecución de la investigación, se ha enfrentado a algunas limitaciones que se dan a conocer:

- Algunos estudiantes no cuentan con la facilidad de acceso al internet, por su lugar de procedencia en la que la conectividad no fluye con buena frecuencia.
- Otra limitación encontrada en el proceso de la investigación, fue que algunos estudiantes no tienen dominio en la operación de programas y softwares.



- Por tratarse de un tema referido a la educación virtual, aún no se han realizado muchas publicaciones de textos que hablen sobre la educación virtual en las escuelas de Arte y de la satisfacción académica en pleno proceso de la pandemia.
- El aspecto económico en plena emergencia sanitaria, es un tema que viene afectando a muchas familias, fundamentalmente en el campo educativo. Como en este caso en los investigadores, que, por la distancia a la población de estudio, el proceso de la investigación, se ha llevado adelante de manera virtual en ciertos casos.

## **6. OBJETIVOS**

### **6.1. OBJETIVO GENERAL**

Determinar la medida en que influye la educación virtual en la Satisfacción Académica de los estudiantes de la Carrera Profesional de Danza de la ESFAP Puno, 2022.

### **6.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Oe1. Señalar la medida en que favorece el entorno virtual en la Satisfacción Académica de los estudiantes.
- Oe2. Caracterizar las competencias de los estudiantes en la educación virtual.
- Oe3. Identificar la medida en que influye el acompañamiento virtual en la Satisfacción Académica de los estudiantes.
- Oe4. Definir la influencia de las competencias del docente en la Satisfacción Académica de los estudiantes.
- Oe5. Describir la influencia del ambiente del curso virtual de las sesiones de aprendizaje en la Satisfacción Académica de los estudiantes.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN**

Los antecedentes de las investigaciones realizadas por los investigadores y en ocasiones anteriores, guardan relación con el problema tratado, en torno a las variables, dimensiones o en último caso con los indicadores.

##### **A nivel internacional:**

Vargas (2020), ha realizado un trabajo de investigación denominado: Enseñanza aprendizaje virtual en tiempos de pandemia, que fue presentado a la Universidad Estatal del Sur de Manabí. Cuyo trabajo fue ejecutado con el objetivo de: determinar los métodos con las que los docentes han enseñado en forma virtual en estos tiempos de pandemia que se han vivido, en la Carrera de Enfermería de la Universidad Estatal del Sur de Manabí. En la ejecución de la investigación, se emplearon variados métodos que corresponden al enfoque cualitativo y cuantitativo. La muestra de estudio fue realizado a ochenta y tres estudiantes del VI semestre de la Carrera de Enfermería. Después de los datos captados y analizados llega a la siguiente conclusión: Que las estrategias metodológicas que fueron implementadas por los docentes que enseñan el sexto semestre de la Carrera de Enfermería, son buenos y eficientes para que los estudiantes de dicha carrera logren las competencias en las asignaturas programadas, ya que la

educación virtual ha resultado ser muy eficaz para lograr una enseñanza de calidad. Lo que nos hace ver, que los conocimientos que tienen los estudiantes sobre las diversas estrategias virtuales aplicadas al proceso de enseñanza aprendizaje es determinante para apoyar en mejorar los niveles de rendimiento académico.

Huanca (2019), realizó una tesis denominada “Uso de las plataformas virtuales y su relación con el proceso educativo en estudiantes de primer y segundo año de la carrera ciencias de la educación, de la Universidad Mayor de San Andrés en la gestión 2018”; con el propósito de relatar las repercusiones de las plataformas virtuales que están relacionados con el proceso educativo conformado por los educandos del 1er y 2do año de la carrera y universidad en referencia en este párrafo en el año 2018. Por cuanto, las TICs han innovado los variados escenarios y ámbitos sociales, económicos y educativos. Y en el caso de la educación, con mayor razón afectan al sistema estructural de la educación básica regular y de la educación superior, debido a que estos elementos están enlazados con la red del internet. El tipo de investigación corresponde a descriptivo básico, y el diseño es la no experimental, y la población de estudio corresponde a doscientos ochenta estudiantes de los dos años, a quienes se les ha aplicado los instrumentos de investigación con fines de recoger la información requerida. En la parte de las conclusiones, se precisa que los estudiantes conocen diferentes plataformas virtuales, como el Moodle y Google Classroom; no obstante, no utilizan a ninguna de esas plataformas en las sesiones interactivas, pero si envían mediante el internet sus trabajos o tareas y documentos digitales en archivo PDF y Word, a los docentes en diferentes plataformas virtuales, como una forma de secuencia memorizada mecánicamente, con escasa comprensión de los contenidos para el desarrollo de sus habilidades y pensamiento crítico.

Roncancio (2019), ha realizado la tesis denominada “Evaluación de los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje (EVEA) de la universidad Santo Tomás Bucaramanga (Colombia) mediante la adaptación y aplicación del sistema *learning object review instrument (lori)*”. Se realizó la investigación con el fin de evaluar los EVEAs de la referida universidad, por medio de la adaptación del sistema LORI que da lugar a poder reconocer la flexibilidad, practicidad y pertinencia del entorno, debido a que el mayor porcentaje de las entidades educativas brindan sus servicios educativos de manera presencial, pero anteriormente en más de dos décadas han mostrado mayor interés en ofrecer sus servicios educativos en la forma virtual, para lo cual se necesitará de conocimientos para utilizar los EVEAs, con la atinencia de que estos entornos, regularmente no son evaluados por las instituciones, para saber si son flexibles, prácticos y pertinentes. La metodología está enmarcada en la exploratoria, de tipo básica y de diseño mixto, que considera a la población de estudio en un total de mil setecientos setenta y seis estudiantes del primer semestre de las facultades de ingeniería. Concluye su trabajo de investigación, precisando que algunos EVEAs no cumplen con los estándares de calidad, ya que no están contruidos desde los objetivos o intenciones deseados para el adecuado aprendizaje de los estudiantes, como se tiene previsto alcanzar en la parte de los resultados. De la misma manera, se ha señalado que los docentes también desconocen las informaciones que van a presentar a sus alumnos, incluido el indicador de eficiencia para saber el logro de un contenido programado, ya que no se evidencia la objetividad y utilización de los sistemas de evaluación.

#### **A nivel Nacional:**

Apaza y Auccapuma (2018), realizaron la tesis titulada "Influencia de las aulas virtuales en el aprendizaje de los estudiantes de la carrera profesional de educación:

Especialidad matemática y computación UNAMAD - 2012". El objeto de estudio se realizó para determinar en qué nivel influye las aulas virtuales en el aprendizaje de los educandos de la Carrera Profesional de Educación: Especialidad Matemática y Computación. El diseño de investigación asumida es la correlacional de corte transversal por asociar a variables mediante un patrón predecible y por estudiar a los alumnos en el mismo momento. La población de estudio, estuvo constituido por los alumnos de la Carrera Profesional de Educación que son en un total de ciento treinta y dos alumnos. Se concluye precisando que la adecuada planificación de los cursos virtuales, influye en el aprendizaje de los educandos de la referida área profesional y universidad. De la misma forma, el material educativo utilizado en las aulas virtuales, también repercuten en el aprendizaje de los educandos, incluido las evaluaciones en las aulas virtuales que también repercuten en el aprendizaje de los alumnos, ya que, al ser utilizado de manera inadecuada, no responde a la verificación real de los aprendizajes que deben de mostrar los estudiantes en la referida carrera y universidad. Ya que, este software utilizado en las aulas virtuales, genera una copia de respaldo del curso, para ser restituido en el momento deseado y dentro de un sistema Moodle.

Cuadrao (2016), en la tesis que realizó "El método de enseñanza virtual y su influencia en el aprendizaje de histopatología". Que fue desarrollado con el objeto de establecer la forma en que influye la utilización del método de enseñanza virtual Blended – Learning en la mejora de los aprendizajes de histopatología del curso de Patología General, de los alumnos del 4to ciclo de formación profesional en el año 2012-II, de la Facultad de Odontología de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. La investigación ejecutada es de tipo aplicada, y el diseño asumido es de tipo experimental, y el subtipo es cuasi experimental. La población de estudio estuvo

constituida por cincuenta y ocho alumnos del cuarto ciclo de pregrado de la referida facultad y universidad. Los instrumentos empleados son el Test en relación a las dimensión cognitiva, dimensión procedimental y dimensión actitudinal. En la parte de los resultados expuestos en las conclusiones nos refieren que la mejora de los aprendizajes en la dimensión cognitiva y dimensión procedimental, en el Grupo Experimental en la mayoría ha sido bueno, frente al Grupo Control, y en la parte de la dimensión actitudinal el progreso en el aprendizaje fue Alto en su mayoría. Se concluye que el método de enseñanza virtual Blended – Learning repercute en nivel bueno en la mejora del aprendizaje de Histopatología de la asignatura Patología General.

Valdez (2018), realizó la investigación bajo el epígrafe de “La educación virtual y la satisfacción del estudiante en los cursos virtuales del Instituto Nacional Materno Perinatal 2017”. El trabajo se realizó con el objetivo de detectar la relación existente entre la educación virtual y la satisfacción de los alumnos del Instituto Nacional Materno Perinatal, en el año 2017. La investigación corresponde al tipo básica, y el nivel es descriptivo correlacional en el marco de las investigaciones cuantitativas. La población ha estado constituido por 108 alumnos seleccionadas en la técnica probabilística, y en el que se usó la encuesta y cuestionario como técnica e instrumento de investigación para recolectar los datos, que han sido aprobados por juicio de expertos, determinando la confiabilidad por medio de la estadística de fiabilidad (Alfa de Cronbach, KR-20). En las conclusiones afirman que hay relación positiva alta entre la educación virtual y la satisfacción del estudiante del Instituto Nacional Materno Perinatal en el año 2017, con un coeficiente de correlación de 0.827 de correlación alta. Así mismo, se ha identificado la correlación entre los recursos de aprendizaje virtual y la satisfacción del estudiante, con un coeficiente de correlación de 0.757 demostrando

la correlación moderada, determinándose la relación del acompañamiento virtual y la satisfacción del alumno del Instituto Nacional Materno Perinatal en el año 2017, con un coeficiente de correlación de 0.861 que corresponde a la correlación alta. Determinándose de esta manera la existencia de correlación en las variables de estudio.

### **A nivel Local**

Chirapo (2020), realizó un estudio con el título “Uso de las plataformas digitales en la estrategia aprendo en casa de los docentes de la CEBA, La Libertad de Moquegua-2021”, que fue presentado a la Universidad Nacional del Altiplano Puno; con el objetivo de saber el nivel en que los docentes del CEBA de la Ciudad de Moquegua usan las plataformas digitales, a raíz de la pandemia producida por el COVID-19, en el mes de marzo del año 2020, que ha obligado a las instituciones educativas a dejar las actividades presenciales y en su lugar a adoptar las actividades de forma virtual, que exige un rediseño en la enseñanza y aprendizaje habitual, en el que los docentes en su trabajo académico deben utilizar las plataformas digitales. El tipo de investigación asumida corresponde al tipo básica, y el diseño de investigación es descriptivo cuantitativo. La población de estudio estuvo conformada por veinte y cuatro profesores del CEBA La Libertad de Moquegua, y el instrumento que se empleó ha sido la encuesta y la escala fue Likert, con la finalidad de obtener respuestas específicas en torno a las plataformas digitales. En la conclusión, señala que los docentes usan constantemente las plataformas digitales como el Google Meet y Zoom en un 92%, como sinónimo del uso mayoritario que usan estas plataformas digitales para poder enseñar. Asimismo, respecto al uso de las aplicaciones virtuales del Google Meet y Zoom, el 92% de los profesores del CEBA refieren que en su mayor parte utilizan las plataformas digitales en el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje.

Quispe (2015), realizó la investigación denominada “Influencia del aula virtual en el rendimiento académico de los estudiantes del Instituto Superior Tecnológico Privado del Altiplano - 2015”. Con el propósito de definir el influjo de la utilización del aula virtual en el rendimiento académico de los estudiantes del Instituto Superior Tecnológico Privado “DEL ALTIPLANO” Puno, que fue presentado a la UNA Puno. La investigación es de tipo aplicada, que corresponde a diseño cuasi experimental. La población de estudio estuvo constituida por 76 estudiantes matriculados en el año 2014 del referido Instituto Tecnológico privado. En las conclusiones precisa que, el aula virtual favorece fuertemente en el rendimiento académico de los estudiantes; ya que obtuvieron resultados favorables en comparación de los métodos tradicionales, como lo demostraron en el diseño experimental donde:  $F_c=37.047$ , y la prueba de hipótesis de la diferencia de medias donde:  $Z_c=4.19 > Z_t=1.645$ , en la que indica que se acepta la  $H_a$ , y se rechaza la  $H_0$ , con un 95% de confianza sobre el 5% de error. Señalándonos que existe diferencia estadística significativa entre el grupo control y el grupo experimental, analizadas mediante los recursos y actividades realizadas en el aula virtual.

Mamani y Maquera (2021), realizaron la investigación con el título de “implicancias de la educación virtual en el aprendizaje de la lectura musical de los alumnos del primer grado de la Institución Educativa Secundaria “Independencia Nacional de Puno 2021”, con el objetivo de definir la medida en qué favorece la educación virtual sobre el aprendizaje de la lectura musical de los alumnos de la Institución Educativa Secundaria “Independencia Nacional de Puno” durante el año 2021. La investigación corresponde al tipo básica y el diseño asumida corresponde al explicativo descriptivo, utilizándose a la ficha de observación y la lista de cotejo como instrumentos de investigación. En la conclusión, señala que la educación virtual ayuda



en baja medida en el aprendizaje de la lectura musical que van logrando los alumnos del 1er año de la Institución Educativa Secundaria Independencia Nacional de la Ciudad de Puno, ya que los alumnos en su mayor parte no cuentan mínimamente con los equipos tecnológicos y con el servicio de internet que resulta ser indispensable para la realización de la educación virtual.

## **2. BASE TEÓRICA**

### **2.1. LA EDUCACIÓN VIRTUAL**

Según Morales *et. al* (2016), la educación virtual es una nueva propuesta como estrategia o alternativa educativo de alto impacto que mejora la cobertura, pertinencia y calidad del servicio educativo en los niveles del sistema educativo, debido a las diversas bondades multimediales, hipertextuales e interactivas que nos ofrece esta nueva modalidad. Vale decir, que esta nueva modalidad se ha potencializado en todos los países, a causa de la pandemia provocada por el COVID-19, por la misma necesidad de no descuidar la educación de los niños, adolescentes y la juventud. Asumiendo la educación remota, como una nueva modalidad de trabajo educativo diferenciada por la comunicación de interacción diferida en el tiempo y en el espacio entre los estudiantes y los docentes.

Revisando diferentes bibliografías, encontramos términos utilizados bajo el mismo significado, aunque obviamente existen algunas pequeñas diferencias, como: enseñanza virtual, teleformación, elearning, docencia on line, educación a distancia, aula virtual, entorno virtual de aprendizaje, etc.; que, sin duda, están referidas a lo mismo, y siendo así, podemos relacionarlos o utilizar en el campo de la educación virtual. Además, tenemos conocimiento de la existencia de dos

modalidades para llevar adelante los procesos pedagógicos, como es la educación presencial y la educación a distancia, por consiguiente, en el ámbito tecnológico se puede desarrollar la formación educativa en dos modalidades de la presencialidad y la educación remota.

Sobre lo manifestado en el párrafo anterior, algunos teóricos, como Beetham y Sharpe (2013), consideran que la enseñanza virtual tiene mejor posicionamiento en el desarrollo de los procesos pedagógicos por la distribución del tiempo de estudio en comparación a la modalidad presencial, contribuyendo a fortalecer la relación de profesor y alumno dentro del proceso educativo. Además, según Silvio (2000), señala que la educación virtual está fundada en la colaboración e interacción entre docentes y alumnos a través de las TICs, esencialmente del internet, que necesariamente va a requerir de un sistema de ordenadores, de redes telemáticas y aplicaciones informáticas que se utiliza en los procesos de intercomunicación entre los docentes y estudiantes.

Alcázar (2006), en el mismo año de la publicación, adhirió la palabra E-learning (electronic learning) sobre las primeras bases de la educación virtual, refiriéndose a la utilización del canal sobre la que se instituyen la educación virtual, las herramientas informáticas, el internet y los dispositivos móviles. Coincidiendo con los fundamentos de Comezaña (2005), puntualiza que las aulas virtuales son los espacios para el aprendizaje, pero en línea; donde los estudiantes y docentes interactúan en el marco del proceso de enseñanza aprendizaje. Y Carbonaro (2008), utiliza el término de Educación a distancia, como el punto de referencia para asumir nuevas estrategias metodológicas de la educación, sin dejar

de lado a las aplicaciones telemáticas y que se incorpore la metodología activa de las aulas virtuales a contextos en las que resulta difícil reunirlos físicamente a los estudiantes o docentes.

De esta manera la educación virtual, es la modalidad más práctica para incorporar la metodología didáctica en las aulas virtuales reales, como si se tratase de un aula presencial, que dispone de la misma calidad e impacto. Donde, además, las TICs, y el internet han cambiado indistintamente la información, transformándolo las relaciones interpersonales en conocimientos, costumbres de una cultura y hábitos de las personas, generando así las posturas que van a favor o en contra. De la misma forma, el uso de los softwares e-learning deben estar provistos de un modelo de organización y en la parte pedagógica para conformar un sistema efectivo y de calidad.

### **2.1.1. ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE**

Un entorno virtual de aprendizaje-enseñanza (EVA), es un escenario físico virtual en que un estudiante o el conjunto de estudiantes realizan su trabajo con el apoyo de todas las herramientas, documentos y otros equipos tecnológicos. Su utilización en el ámbito educativo de las entidades educativas, deviene de la aparición y masificación de las TICs, que es utilizado por los profesores y alumnos con el propósito de llevar adelante los procesos pedagógicos de la enseñanza aprendizaje en línea, que también forma parte de la globalización que viene llegando a todas las poblaciones del mundo con una serie de novedades en cuanto se refiere a las diversas herramientas tecnológicas, como nos indica, Mason (1998).

Según Cedeño y Murillo (2019), un entorno virtual, a su vez, es conocido como ambiente virtual de aprendizaje (AVA), que traducido al inglés viene a ser Virtual Learning Environment (VLE). Entonces, el entorno virtual es una plataforma web, que ha sido preparada para proporcionar la gestión de los procesos de enseñanza y de aprendizaje; y de esta manera, poder gestionar, distribuir, ejecutar las actividades de seguimiento y evaluación de todo lo que ha sido programado para el adecuado aprendizaje de los estudiantes. La característica más resaltante de estos entornos es que, favorecen el encuentro y la interacción de los docentes con sus estudiantes; en el marco del principio de aprendizaje colaborativo, donde los estudiantes pueden efectuar sus aportes expresando sus puntos de vista e inquietudes, intercambiando conocimientos y constructos a través de las diversas herramientas virtuales, como foros, webinar, chats, videoconferencias, wikis, etc. (Boneu, 2007).

Asimismo, Lezcano y Vilanova (2017), manifiestan que el entorno virtual, además, es muy práctico para la ejecución de actividades de evaluación promovidas en forma virtual, como se puede dar con los cuestionarios, presentación o envío de trabajos, exposiciones, registro de participaciones, el desarrollo de experimentos virtuales y entre otros. Por lo general, el docente programa en comunicación a los estudiantes el tiempo o periodo en que debe ser realizada la actividad, para ser evaluada oportunamente, y en ese tiempo los estudiantes puedan responder a través del sistema compartido.

En esa perspectiva, un entorno virtual de aprendizaje, resulta ser muy importante y óptimo para promover la alfabetización tecnológica, basado en tres

dimensiones básicas, como son: a) el conocimiento y el uso instrumental de las aplicaciones informáticas; b) la adquisición de habilidades cognitivas para el manejo de la información hipertextual y multimedia; y c) el desarrollo de una actitud crítica y reflexiva, para valorar la información y las herramientas tecnológicas. Por lo que, los docentes tienen la obligación de conocer las funciones sistemáticas y didácticas de los entornos virtuales, para integrar adecuadamente en las propuestas curriculares (Salinas, 2010).

En consecuencia, un entorno virtual de aprendizaje es un escenario o ambiente educativo que está alojado en la web, constituido por un lote de herramientas informáticas que permiten la interacción didáctica. Básicamente se caracteriza por los siguientes aspectos:

- a) Es un espacio electrónico, que no es físico ni es material, que ha sido creado y conformado por las tecnologías digitales.
- b) Está alojado en la red, y se puede acceder virtualmente a sus contenidos, por medio de dispositivos que estén conectados a Internet.
- c) Los programas informáticos o aplicaciones que conforman en EVA actúan como soportes para el desarrollo de las destrezas formativas de los profesores y estudiantes.
- d) La interacción de la enseñanza no se da “frente a frente” (como sucede en la actividad presencial), por el contrario, es mediada y/o permitida por las tecnologías digitales, (Salinas, 2010).

Por estas razones, los procesos de enseñanza que se dan por medio de una plataforma, casi siempre corresponden a un emprendimiento institucional.

### 2.1.2. HERRAMIENTAS DIGITALES

Fernández-Pampillón (2009), refiere que las herramientas digitales son generalmente programas conocidos como softwares, diseñadas para interactuar en los espacios educativos, con el conocimiento y manejo también de los dispositivos (hardwares) que, en suma, hacen ese conjunto de programas y dispositivos para ser usados como herramientas. Siendo las más usadas las Plataformas Learning Management System (LMS) o plataformas virtuales: que traducido al español, quiere decir Sistema de Gestión de Aprendizaje. Por tanto, un LMS es un software que está instalado generalmente en un servidor web, para que pueda ser utilizado comúnmente en la educación a distancia (e-learning) y mixta (b-learning, que armoniza la educación presencial con la virtual), para administrar, distribuir y controlar las actividades académicas.

Por consiguiente, estas plataformas LMS vienen a ser unos sistemas muy utilizadas para la gestión de los aprendizajes, cumpliendo la función de administrar, distribuir y controlar las actividades académicas de formación dentro de un espacio virtual; y están dotados de muchas herramientas, que al ser utilizados en los eventos educativos proporcionan infinidad de soluciones que se van estandarizando en todos los escenarios para su utilización hasta en formas gratuitas y también de pago. Dentro de ellas, se vienen promocionando las plataformas LMS de forma gratuita, como: Edmodo, Google Classroom, Canvas LMS, Chamilo, Moodle, etc. (Fernández-Pampillón, 2009).

En los últimos años se vienen incorporando nuevas herramientas tecnológicas en el ámbito educativo, pensando siempre en el mejor aprendizaje

de los estudiantes, y en esa preocupación muchos docentes vienen tomando interés por conocerlas mejor y manejarlas en su trabajo con sus estudiantes, como las que se menciona: los blogs, la búsqueda de información en Google, los archivos de video y audio de YouTube, los mensajes instantáneos de WhatsApp y entre otros, que vienen siendo investigados y aplicados en la educación virtual, con mayor énfasis en estos últimos años por el confinamiento social que ha obligado a los países a tomar esta decisión, para atenuar la propagación del COVID-19, exigiendo a los maestros a realizar la instauración del teletrabajo con la respectiva utilización de las diversas herramientas virtuales (García Martín, Judit. 2019. Pág. 155).

#### Diversos Íconos de las Herramientas Digitales



Figura 1. Herramientas digitales disponibles en la red

## Íconos de las Herramientas Digitales utilizables en el aula STEM

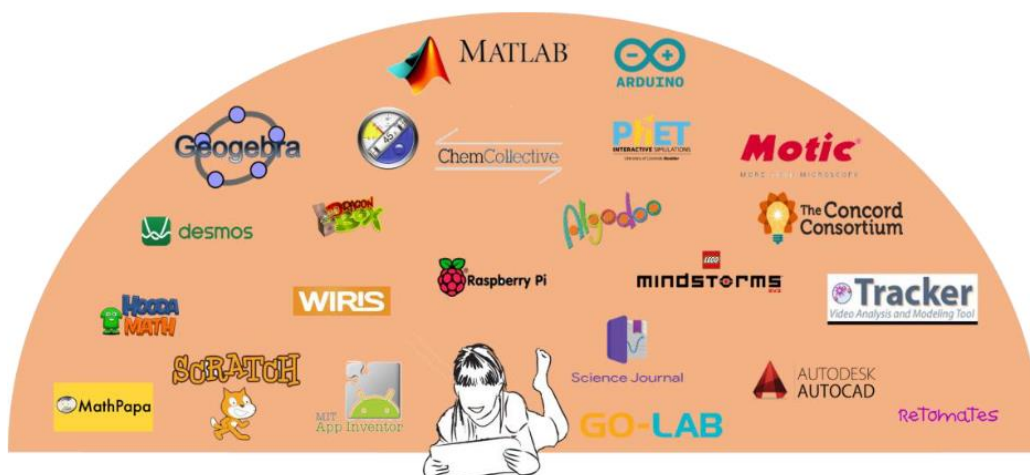


Figura 2: Imagen de herramientas digitales que están disponibles en el aula STEM

### 2.1.3. HERRAMIENTAS DE OFIMÁTICA

Palacios Héctor (2008), señala que las ofimáticas son un conjunto de programas avanzados que llevan un sistema de hardware y software ayudando en la creación y modificación de textos, gráficos, expresiones numéricas que uno va realizando en el mismo acto, teniendo la posibilidad de borrar, guardar, corregir, cambiar, ampliar y hasta reducir. En esa dimensión, la tecnología y el sistema de ofimática en el mundo ha ido avanzando considerablemente, que en estos años es utilizado en todas las instituciones educativas, universidades, empresas, entidades administrativas, etc.

González Gustavo (2003), nos menciona que las ofimáticas vienen a ser un bloque de herramientas utilizadas en el ámbito educativo y en las oficinas, como organizadores de archivos, muy útiles para realizar distintos trabajos y poderlas modificar en el momento, sin causar mayores inconvenientes en la hora de realizar una exposición. En la medida en que todo va evolucionando, también se genera la necesidad de mayor conocimiento de las funciones y en la forma de



administrar los archivos y/o informaciones en estos programas, que por dichas razones se han creado diversos programas destinados a generar procesadores de textos, de hojas de cálculo, de graficadores de imágenes, y entre otros trabajos. Por cuyas razones, se trabaja con varias herramientas de ofimática que están a la disposición de todo usuario.

Asumiendo el concepto acrónimo, el término de ofimática es una unión de dos palabras: oficina “ofi” e informática “mática”, ya que, estas herramientas han sido creadas para facilitar el trabajo de las oficinas, optimizando, mejorando y facilitando la administración de archivos. En la actualidad, lo más importante y útil es saber adherir a los paquetes de ofimática, las redes informáticas, que requieren de un sistema de software (redes internas, programas para la comunicación entre diferentes partes de la oficina o Intranet) como también el de hardware (computadoras, impresoras, escáneres conectados media una red de área local, teléfonos y equipos de fax), (Molina, 2007).

#### **2.1.4. SISTEMA TECNOLÓGICO**

Según Gay y Ferredas (1997), sostienen que la tecnología surge de la necesidad de enlazar la tecnología con la ciencia y con la estructura económica y sociocultural para remediar las diversas dificultades técnico-sociales. De otro lado, para Grau (1995), la tecnología se basa en los instrumentos y métodos para lograr las metas y objetivos de la producción, no sólo referido a los bienes, sino también referido a los servicios de tipo social, cultural e institucional, donde exige la combinación de técnicas y de organización. Cuya organización no sea solo de los seres humanos, que también involucre a la forma de organizar los

recursos y máquinas a emplear en la producción. En esa medida, los métodos de organización son la base de la tecnología, armonizando los procesos productivos entre los hombres y las maquinarias.

Sobre las ideas de Bunge (1980), ciertamente la tecnología se convierte en un campillo de la investigación, de diseño y planificación, por emplear los conocimientos científicos y empíricos, así como los dispositivos y procedimientos, para crear operaciones, diseñar artefactos o procedimientos y/o transformar o controlar los dispositivos o procesos naturales. De este modo, la tecnología llega a integrar distintas clases de conocimientos desde el empírico hasta el científico, que devienen de distintas fuentes (inventos, cambios, descubrimientos), por medio de distintas operaciones (desarrollo, adaptación, innovación, copia) organizados en cierta medida para cumplir con los objetivos económicos y sociales (valor de uso, valor de intercambio).

En esta vertiente, la tecnología ha sido y es indispensable en la educación a distancia que viene avanzando progresivamente, en sus diversas formas de aplicación en la interacción de avances tecnológicos. Tuvo su desarrollo pasando diversas etapas, empezando con los materiales impresos y su distribución por correspondencia; luego se dio la inscripción de lenguas y medios audiovisuales analógicos, muy similar con el desarrollo institucional de los sistemas de enseñanza. Posterior a ello, surge la informática aplicada a la elaboración de materiales didácticos, y en estos años, las tecnologías digitales que son asociadas a las telecomunicaciones, haciendo posible la tendencia de diversos medios en artefactos integrados. (Briseño *et al* 2018).

### 2.1.5. LAS TICs

Las TIC, se han definido como las tecnologías de la información y la comunicación, relacionado a las acciones de computación. (Postman, 1994). Por cuyo motivo, en el campo educativo, las herramientas de las TICs, deben servir para desplegar en los alumnos las habilidades de adaptación a los cambios que genera las nuevas tecnologías, y de este modo aportar en el desarrollo de sus potencialidades mentales, y estar capacitados para afrontar a los retos de la sociedad de la información (Pérez, 1998)

Según Boluda (2011), las considera a las TICs, como los instrumentos y procesos que se utilizan para recuperar, almacenar, organizar, producir, manejar, presentar e intercambiar información y archivos digitales a través de los medios electrónicos y automáticos. Y pueden ser tradicionales como la radio, la televisión y los medios impresos y nuevas como un conjunto de medios y herramientas como los satélites, el GPS, los computadores, el internet, correo electrónico, teléfonos móviles, evidenciándose su presencia en la vida diaria, como herramientas de trabajo en las oficinas, empresas, bancos, instituciones educativas, universidades y entre otras entidades, mejorando el procesamiento de la información y el desarrollo de la comunicación, y con mayor razón en los procesos pedagógicos de interacción entre docentes y estudiantes.

Según Nagel (1991), nos indica que las TICs permiten la construcción de conocimientos desde una visión integral, dinámica, interpretativa y contextual del fenómeno a estudiar. Por su parte (Cabero, 2010), señala que las TICs son medios electrónicos utilizados para crear, almacenar, recuperar y

transmitir toda la amplia información de forma ágil, armonizando diferentes tipos de códigos, y fines de mayor comprensión, las ha agrupado a las TICs en tres áreas: informática, video y telecomunicación, que desde luego se relacionan entre ellas. Vale decir que, por su propiedad relevante de interconexión, permite mezclar en un mismo mensaje las diversas formas por medio de distintos instrumentos, por ejemplo, cuando se unen e insertan los recursos multimedia (sonido, imagen, texto) e hipertexto (vínculos a otras páginas) en una Web.

Para Sánchez (2001), el sistema educativo debe orientar sus lineamientos de política educativa en la incorporación de las TICs con proyecciones hacia el cambio e innovación; en esa perspectiva, las aulas deben estar acondicionadas para una interacción dinámica y fluida hacia la innovación. En tanto, el docente debe dedicar sus esfuerzos a perfeccionar y actualizar sus métodos de enseñanza utilizando a las herramientas de las TICs, y además la de realizar constantemente los procesos de la investigación y evaluación del quehacer pedagógico, (Riveros, 2000).

#### **2.1.6. PLATAFORMAS VIRTUALES**

Según López (2009), la plataforma virtual, viene a ser un conjunto de diversos programas y materiales que sirven para intercambiar y almacenar datos en el marco de los ordenadores. Vale decir, que viene a ser el conjunto de herramientas que trabajan sobre la base del internet, para apoyar las actividades académicas a través de los cursos en-línea (online). Donde se evidencia la organización y programación de los cursos online, y de esta forma poder diseñar, elaborar e implantar los entornos educativos que están al alcance de los

actores educativos por medio del internet, a fin de que sean utilizadas adecuadamente en la realización de los cursos, gestionar los aprendizajes, administrar y evaluar todo lo que tenga que ver con los procesos pedagógicos.

Según Marqués (1995), en los últimos años del siglo pasado, al toparse con el tema sobre la utilización de los sistemas de teleformación como complemento en la enseñanza presencial, nos hacía referencia a las plataformas tecnológicas de e-learning (el aprendizaje), y de las bases **para el inicio de una escuela tecnológica en el futuro**, en la que conceptuaba como un sistema tecnológico que por medio del entorno web, puede permitir procesar información sobre la escuela y sus actividades, para realizar la comunicación interpersonal y grupal, realizar la gestión grupal, académica, administrativa y tutorial, ya sea en forma presencial y a distancia. Es decir, propiciando una serie de posibilidades de utilización de los diversos medios y, además motivando en los estudiantes y docentes a que sean exploradores e investigadores del internet.

Según Roll (1995), nos refiere que la manera de realizar los procesos pedagógicos en el futuro, se realizará haciendo uso de la fuerza de las tecnologías con nuevas estrategias educativas. Así mismo, Bruner (2000), señala que la educación estará fijada por un cúmulo de acontecimientos significativos, donde el conocimiento se duplicará cada cinco años, dejando de ser lento y estable, por las repercusiones de las redes del internet, que en el tiempo se convertirán en herramientas indispensables de los alumnos y profesores, facilitándoles a tener abundante información, pero navegando en sitios de la web confiables. De esta manera, las poblaciones enmarcadas en lo virtual, por la

presencia de la tecnología, gozarán de mayores espacios de interacción humana, en la que puedan relacionarse en forma sincrónica y asincrónica, formando de este modo el entorno virtual, (Duarte, 2000).

En este proceso de surgimiento de la tecnología y el internet, les han asignado diversos nombres a las plataformas virtuales, creando ciertas confusiones y aclaraciones en las personas que por primera vez se acercan a este mundo maravilloso de la tecnología, como es el caso de las siguientes denominaciones: aulas de enseñanza virtual, entornos integrados de enseñanza, entornos para el aprendizaje virtual, plataformas educativas, plataformas para el desarrollo de cursos virtuales, plataformas virtuales de aprendizaje, plataformas de tele-enseñanza, etc. En el idioma inglés, también se han realizado varias denominaciones como: delivery platform, platforms, course delivery platform, online course delivery platforms, etc. (Cámara, 2006).

De estas denominaciones mencionadas en relación a las plataformas virtuales, de nuestra parte asumimos la denominación del nombre de plataforma virtual de aprendizaje dentro de la educación virtual, ya que claramente se puede entender que se trata del trabajo educativo en un entorno virtual que emplea una serie de herramientas según los propósitos de los temas a trabajar. Que, desde luego, es una nueva exigencia obligatoria para todos los docentes en saber operar y manejar las nuevas herramientas de la tecnología, que exige nuevas capacidades y competencias, pero en constantes cursos de actualización. Por cuanto, los ambientes virtuales nos dan las oportunidades para concurrir a hablar sobre algún tema de interés y de seguir aprendiendo de otros individuos.

### 2.1.6.1. TIPOS DE PLATAFORMAS VIRTUALES

Las plataformas virtuales que actualmente se utilizan en las diversas entidades, también son conocidas como plataformas de videoconferencia, por la comunicación que se realiza entre varias personas ubicadas físicamente en distintos lugares geográficos, por medio de la plataforma de videoconferencias que permite el intercambio de imágenes, gráficos, y la información desde un dispositivo electrónico, como una forma de contacto en tiempo real entre varias personas, pero usando la tecnología del audio y del video, como simulando la comunicación de frente a frente, (Haro C. & Yépez P., 2020)

Según Scopeo (2011), las plataformas virtuales de videoconferencias, han sido organizadas en tres grupos, que son las siguientes:

- a) Plataformas de Software Libre.
- b) Plataformas Comerciales.
- c) Plataformas de desarrollo propio.

Las plataformas de software Libre, comprende a aquellos en que el usuario tiene plena libertad de emplearla y mejorarla el programa de acuerdo a sus necesidades y propósitos. Entre las más utilizadas son: Claroline, Moodle, ILIAS, Dokeos, Sakaiproject, DotLRN. (*ibídem*).

Las plataformas comerciales son aquellas en que se debe de pagar desde la instalación y durante los procesos de su mantenimiento, son usadas por las empresas, instituciones, universidades, etc., y brinda un servicio de conectividad rápida, no obstante, tiene un alto costo relativo. Aquí se tiene a

los siguientes softwares: Blackboard, eCollege, WebCT, OSMedia, Saba, Fronter, SidWeb. E-ducativa, Catedr@, Virtual Atlas, E-Training, Jenzabar, Angel Learning, Canvas LMS y WizIQ. (*ibídem*).

Por último, tenemos a los softwares o plataformas de desarrollo propio, usada por las entidades que desean reajustar y adecuarlas a su modelo educativo, no obstante, su mantenimiento resulta muy costoso. Algunos softwares que corresponden a este grupo son: Ágora Virtual, Formación en Red, Virt@ula, etc. (*ibídem*).

Según Covaliu (2020) las plataformas virtuales de videoconferencias más usadas durante la pandemia del COVID-19, son:

a) **HANGOUTS.** El término o nombre de Hangout traducida al español viene a ser “quedada”, que es creada y patrocinada por la empresa Google, y está vinculada directamente a la cuenta de correo electrónico Gmail. Está diseñada para efectuar vídeo conferencias en grupos de personas, que puede albergar a un buen número de personas en la comunicación, dependiendo del pago por el uso de esta plataforma de videoconferencia. En los últimos años se ha creado al Hangouts Meet para las empresas, pero más avanzado que el Hangouts normal, por sus funciones y posibilidades que tiene en su momento de utilización. Esta aplicación está vinculada al Google Workspace, anteriormente denominada “G Suite”<sup>1</sup> y para tener acceso a esta plataforma, se debe pagar y de ello depende el número de

---

<sup>1</sup> Google Workspace (antes denominado **G Suite**) es una suite de alto poder en herramientas de online, conectado al 100% a la web, que se usa para comunicarse, apoyar y almacenar información de las empresas, para mejorar la productividad, en el que Google lo provee en la nube.



personas a las que se podrá albergar. Entonces, las videoconferencias deben estar organizadas por un usuario quien administre la cuenta de pago.

Logo de la Plataforma Google Hangouts



Figura 3. Logo de Hangouts  
Fuente: Google Hangouts

- b) **CISCO WEBEX:** Es una plataforma líder en videoconferencias web, que integra desde la voz - audio y video, utilizadas en diversas conferencias, capacitaciones, cursos online, ventas, servicios de marketing y entre otros casos en el campo educativo. Permite el contacto entre varias personas de todo lugar en el mundo a través del internet, hasta un máximo de cien personas, pero comunicándose como si se tratase en tiempo real, con acceso a la grabación instantánea y de reproducir el video. En su proceso de utilización se puede compartir documentos, mostrar aplicaciones, transferir el control de la reunión entre los participantes, (Ibíd.).

Para tener acceso a la utilización de esta plataforma de videoconferencia, se debe realizar el pago correspondiente por derechos de uso que equivale a \$ 69 dólares en forma mensual, y en el plan anual, equivale a \$ 708 dólares americanos por usuario, pero incluye un host, aunque el precio va a variar

de acuerdo al número de usuarios que se requiera. Como plus, nos conceden un servicio gratuito por quince días. Lo bueno de esta plataforma es que, es compatible con los sistemas operativos de Windows, Mac, Linux y Solaris, (Ibíd.).

Logo de la Plataforma Cisco Webex



Figura 4. Logo de Cisco Webex  
Fuente: Google Cisco Webex

- c) **GOOGLE MEET.** Es una plataforma que está delineada para ser usado en video llamadas y videoconferencias de las reuniones sociales de carácter educativo o empresariales. El acceso a esta plataforma se puede dar desde cualquier dispositivo tecnológico, sea, celular, Tablet, laptop o PC y la comunicación se puede dar desde cualquier parte del mundo como se ha demostrado su utilización en plena pandemia, garantizando la privacidad de la información y del contenido de sus usuarios. Además, se puede realizar la grabación y aceptar a buen número de participantes que pueden superar de cien hasta 250 usuarios, (Singh y Awasthi, 2020).

Rusmansyah *et al.* (2021) nos dice que Google Meet facilita la intercomunicación entre el docente y el alumno, como si estuviera

aprendiendo en una clase presencial. Y Septantiningtyas *et al.* (2021), complementa precisando que esta plataforma incide significativamente en la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje, ya que resulta más accesible y manejable para su tiempo y espacio. En esa dimensión, esta plataforma puede realizar las siguientes operaciones: compartir la pantalla, enviar mensajes por el chat, realizar diseños para una mejor visualización, grabar las reuniones desarrolladas, traducir automáticamente el idioma, y entre otras bondades que se pueden realizar.

Esta plataforma en el campo educativo ha mostrado una revolución muy acelerada, que ha permitido el mayor uso en las escuelas, colegios, institutos y universidades, por su operación sencilla y gratuita que está al alcance de todos los estudiantes, con solo tener el servicio de internet.

Logo de la Plataforma Google Meet

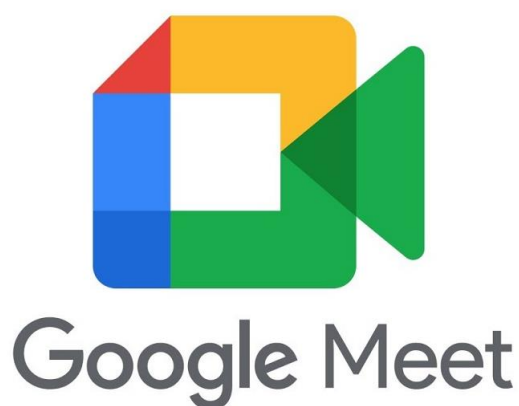


Figura 5. Logo de Google Meet  
Fuente: Google Meet

- d) **ZOOM.** Es una plataforma que da cobertura para integración, desarrollo y optimización de la comunicación entre personas de una institución, familia y en ámbito educativo, tanto estatales y privadas. Con solo hacer click se

puede generar salas de videoconferencias hasta cien personas como máximo. A diferencia de las demás plataformas, el zoom, nos ofrece mayor nitidez de imagen y en el audio en el momento de compartir los temas audiovisuales (archivos de textos, diapositivas, videos), tiene además una ventana de mensajería instantánea (chat), que da la oportunidad de realizar eventos abiertos, como: cursos de capacitación, reuniones de coordinación, foros, seminarios, coloquios y entre otras actividades, (Bravo, 2019).

Así mismo, Eric (2020), precisa que la plataforma zoom ha facilitado un desplazamiento apropiado en el campo de la educación, a través de la educación en línea. Por lo que, este canal de comunicación virtual desde diferentes lugares, permite que las actividades académicas fluyan con la más absoluta naturalidad en los procesos educativos de carácter remotas. Por ello que, es un programa que nos da la oportunidad de generar y programar círculos virtuales creadas en la nube; que puede ser utilizado en todo ámbito: social, político, educación, cultural, así como también en el sector empresarial, y entre otros. (Tillman y Willings, 2020).

Logo de la Plataforma Zoom



Figura 6. Logo de Zoom  
Fuente: Google Zoom

e) **MICROSOFT TEAMS.** Es una plataforma que corresponde al Microsoft Teams, que viene a ser un espacio de trabajo diseñada para optimizar la comunicación de los trabajadores de las empresas, fortificando las funciones que colaboran a la plataforma en la nube. En esa dimensión, esta plataforma ha sido diseñado durante un hackathon (*encuentro de programadores*) interno en la compañía, y hoy en día es dirigido por Brian MacDonald, Vicepresidente corporativo de Microsoft, (Microsoft, 2020).

La plataforma Microsoft Teams, inicialmente fue creado para su uso en el campo empresarial, y en estos años se le ha dado mayor importancia en el ámbito educativo. Cuenta con varias aplicaciones, que permite realizar las siguientes operaciones: llamadas y video llamadas, uso del chat, grabación virtual, compartir documentos y entre otros atributos requeridos. No obstante, es poco utilizado en el campo educativo, por la razón de ser una plataforma más complicada a diferencia de las otras plataformas, debido a que cuenta con varias funciones con que se puede laborar y llevar adelante el proceso de enseñanza – aprendizaje. (Haro C. & Yépez P., 2020).

Logo de la Plataforma Teams



Figura 7. Logo de Teams  
Fuente: Google Teams

f) **JITSI MEET.** Esta Plataforma viene a ser un servicio de videollamadas grupales, sin restricción de conexión de cualquier usuario, a diferencia de las demás plataformas de videoconferencias. Vale decir, que no tiene limitaciones en los usuarios por tratarse de ser de código abierto. Más allá de estos inconvenientes, viene a ser una herramienta muy atractiva que ofrece igualmente muchas y variadas opciones de manera gratuita, y en la que no se necesita registrarse, ni pedir autorización al anfitrión para ingresar en la sala virtual. Por tanto, su uso es sencillo, sólo se requiere ingresar a la web y escribir el nombre de jitsi meet en la sala, para crear o unirse si ya está en proceso de operación, (Jitsi Meet, 2015).

Por ello que, Díaz (2015) señala que es aplicativo de código abierto que da la opción de gestionar cómodamente videoconferencias en tiempo real y entre muchos usuarios. Es decir, es multiplataforma que aguanta mensajes instantáneos. Se puede implementar de dos maneras: la primera es descargando el código fuente e instalarlo presionando el link <https://github.com/jitsi/jitsi-meet>; también se puede acceder utilizando la instalación propia y conectarse al servidor de Jitsi Meet mediante el link <https://meet.jit.si/> y a través de los navegadores Opera, Chromium o Chrome.

Logo de la Plataforma Jitsi Meet



Figura 8. Logo de Teams  
Fuente: Google Teams

### **2.1.7. ACOMPAÑAMIENTO VIRTUAL A LOS ESTUDIANTES**

La Real Academia Española (RAE) (2021), define al término acompañamiento, como aquella operación o resultado de acompañar o acompañarse, vale decir, que las personas siempre van acompañadas por alguien. Con lo cual podemos afirmar que se trata de un acto en el que se hace la compañía a otras personas en diferentes contextos o escenarios.

Este término de acompañamiento, queda justificado en razón de la necesidad de participar y aceptar la intervención, aunque vaya en contra de lo que se piensa como paciente que desea alejar tal acompañamiento de su pensamiento, que sencillamente nos demuestra la necesidad real de la presencia de un acompañante, y hasta en situaciones complejas, se le puede encargar a un especialista en psicología. A partir de estas necesidades, los acompañantes son considerados como actores/agentes activos de la transformación, que participan en la guía y orientación de las personas y de las comunidades, aportando soluciones a los problemas diagnosticados y reconocidos como el saber propio sobre las situaciones y problemas detectadas, (Raffo, 2007).

El acompañamiento, debe ser parte de un sistema para brindar apoyo a todos los estudiantes en el marco de la tutoría, que, por cierto, los diversos problemas que aquejan a la sociedad, vienen afectando en la calidad de vida y bienestar social de los individuos que demuestran impulsos y actitudes nada adecuados. Por ello que, el acompañamiento debe ser de contención y sostenimiento, para ayudar a la persona afectada en sus afectos y emociones en la que se encuentran; pero con la ayuda del acompañamiento, su mundo interno

puede resultar más seguro y confiable, y así puede normalizar sus reacciones físicas y psíquicas durante sus actuaciones a lo largo del proceso que enfrenta un problema, como sinónimo del buen manejo y control de las emociones, que reflejan en su autoestima, y en la práctica de los valores, (Raffo, 2007).

En el ámbito educativo, en estos tiempos de pandemia la preocupación crece más en todo el mundo para ofrecer calidad en las metodologías de enseñanza, y de este modo, lograr los aprendizajes significativos en los estudiantes de educación superior. Lo que supone, la necesidad de implementar un rol de acompañamiento a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, que puedan aprender a aprender y que puedan autorregular sus aprendizajes de forma autónoma ante los permanentes cambios que se dan en la sociedad, (Onrubia, 2007).

Gaeta (2015), considera que los estudiantes son los que tienen la necesidad de desarrollar sus habilidades, así como la responsabilidad de aprender, aunque no estén bien guiados, pero pueden lograr las competencias deseadas. De ahí la importancia del acompañamiento que debe realizar un docente, asumiendo un rol menos protagónico, pero que sea el guía promotor de aprendizajes, potencializando las fortalezas de sus estudiantes y esté presente durante todo el proceso. Por cuanto, el aprender autónomamente, posibilita a que el estudiante de educación superior, tenga la responsabilidad de definir su propio proceso de aprendizaje, de determinar qué aprender, de qué manera, cómo y dónde aprender, en torno a la metodología que utilizaría para ello. En cambio, la autorregulación, relaciona la conciencia del propio pensamiento, permitiéndole



observar y controlar las propias conductas asumidas para adquirir nuevos conocimientos, nuevas motivaciones y nuevos afectos, con el propósito de lograr un aprendizaje más efectivo (Crispín, *et al* 2011).

Por esta razón, los alumnos que alcanzan los éxitos, o los altos niveles de aprendizaje, generalmente son calificados como estudiantes autorregulados por su propio esfuerzo autónomo y responsable, (Núñez *et al.*, 2011). En esa dimensión, la autorregulación del aprendizaje viene a ser un factor esencial para conseguir el éxito académico, más aún, por tratarse de un proceso dinámico que les permite a los estudiantes a definir los objetivos deseados en su aprendizaje, así como monitorizar, regular y controlar su cognición, motivación y comportamiento, con el objetivo de obtenerlos dentro de un contexto determinado (Zimmerman, *et al*, 2005).

En el marco de la educación virtual, es de suma importancia que los profesores conozcan y sepan de la informática y de las nuevas tendencias de estrategias de enseñanza en la educación a distancia, a fin de que los estudiantes puedan lograr los aprendizajes deseados, a través de una adecuada interacción de docente y alumno. En estas experiencias de acompañamiento virtual, el docente debe fomentar la intercomunicación e interacción con sus alumnos, y entre sus pares de docentes a fin de intercambiar de información y absolver las dudas generadas en el manejo de las diversas herramientas y en el proceso de la implementación de los aprendizajes. Sólo de esta manera se podrá diagnosticar y realizar la retroalimentación, en el fortalecimiento de los aprendizajes sobre los contenidos desarrollados y experiencias vividas. (Silva, 2010).

Por lo manifestado, el docente es responsable de guiar y orientar los aprendizajes de los alumnos, apoyándolo permanentemente en su proceso formativo, y en este caso, con mayor razón en la utilización adecuada de las herramientas virtuales en la educación a distancia que se ha iniciado a causa de la propagación del COVID-19; que, desde luego convoca a todos los docentes a poner en marcha la gestión del tiempo, para lograr los propósitos deseados. Por su parte, los alumnos también tienen la responsabilidad de asumir sus obligaciones y deberes de manera autónoma, consciente y comprometido consigo mismo para garantizar sus aprendizajes y su proceso formativo como persona y futuro ciudadano responsable de alguna función laboral. Por lo que, guiar y orientar a los alumnos forma parte de los procesos de acompañamiento, permitiendo que el alumno avance por el camino adecuado para garantizar los aprendizajes, (Santos y Armas, 2020).

#### **2.1.8. COMPETENCIAS DE LOS ESTUDIANTES EN EL MANEJO DE LAS TIC**

Según Alfaro *et al*, (2006), el término competencia se empieza a utilizar en América, desde la década de los 80 del siglo pasado, asociándosele a las peculiaridades psicológicas de las personas para que logren un desempeño superior. Es decir, se refiere al desarrollo de las habilidades prácticas, adquisición y manejo de conocimientos, la práctica de valores, actitudes, y emociones que se ponen de manifiesto en una determinada actividad, dando muestras de altos estándares de eficiencia. La preocupación del logro de las competencias, se remonta a varias décadas iniciadas en Estados Unidos, Inglaterra, Australia y Alemania, y que ha sido tratado desde diferentes enfoques, (Tobón *et al*, 2006).

El primer enfoque está asociado a la ejecución de actividades vinculadas con el desempeño laboral, muy exigido en los procesos productivos de las empresas, comúnmente en el campo tecnológico. El segundo enfoque está referido a la excelencia profesional, no sólo por el manejo de los aspectos técnicos, sino, en todo lo que maximice la calidad de la actividad profesional, (perfil profesional). Y el tercer enfoque se refiere a la naturaleza holística, que combina los niveles de alta complejidad de las tareas o actividades encargadas con la excelencia profesional, en el que traslucen los atributos personales de un individuo en su condición de competente, (Echeverría, 2002).

Orozco y García (2014), señalan que la competencia también es un conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que los individuos llegan a desarrollar de manera integral, vale decir, holístico. No obstante, los diversos casos nos demuestran que, para tener el éxito en el desempeño de las funciones, no siempre es necesario poseer habilidades o capacidades. En esa medida, Alles (2013), explica que la falta de una motivación o emoción al encargo, pueden disminuir el buen desempeño de las habilidades o capacidades, (Vadillo, 2013). Adicionalmente Salas (2008) que, desde la perspectiva lingüística de Chomsky (1981) la competencia viene a ser el dominio de los principios que gobiernan el lenguaje, y la actuación como la manifestación de las reglas que subyacen al uso del lenguaje. Por ello que, la competencia viene a ser la manifestación de las capacidades que el ser humano desarrolla, y la actuación en escena de estas capacidades; muy parecido al enfoque de Piaget (1972), con la diferencia de que, las normas y principios están supeditados a una lógica de ejercicio particular del individuo, y no a una lógica de ejercicio común.

## 2.2. SATISFACCIÓN ACADÉMICA

En situación de servicio, la satisfacción académica que siente un estudiante está referida al campo de la gestión educativa, sobre la tipificación de satisfacción del cliente. Vale decir, que un alumno satisfecho con los servicios de la universidad o institución educativa de nivel superior, es sinónimo de ofrecer y recibir un servicio de calidad, donde los mismos estudiantes expresan su conformidad ante sus expectativas dando fe de lo satisfecho que se muestran ante los servicios que reciben en pro de sus necesidades (Jiménez *et al*, 2011).

De otro lado, la satisfacción viene a ser un componente cognitivo del bienestar psicológico, en función de las apreciaciones y valoración que realiza al comparar sus expectativas y aspiraciones con las metas logradas o alcanzadas (Diener, 1994; Pérez & Medrano, 2010). Por consiguiente, sobre la definición planteada, la satisfacción académica viene a ser el grado de valoración positiva que manifiestan los estudiantes a su experiencia académica en un determinado centro de estudios, en razón a la calidad de atención recibida en sus necesidades y en el logro de sus expectativas, que desde luego repercute en el nivel de estado de ánimo de felicidad, de disfrute o descontento a sus esperanzas, que germina justamente de la comparación entre la expectativa y la realidad en el contexto académico (Cabana, *et al*, 2016).

Según Barraza y Ortiz (2012), la satisfacción académica en el marco del modelo social cognitivo, viene a ser la suma global de todos aquellos aspectos referidos a la cognición, conductual, social y afectivo que inciden en el bienestar normativo de las personas. En esa dimensión, la satisfacción del estudiante es

todo un fenómeno multidimensional y complejo, constituido por las diversas experiencias en la vida estudiantil, que según cómo sea el caso, puede materializarse en un buen desempeño académico o rendimiento académico, o sencillamente todo lo contrario por los deficientes servicios recibidos. (Huebner & Gilman, 2006).

En consecuencia, **los estudiantes que demuestran altos niveles de satisfacción académica, se debe a la buena atención recibida de su centro de estudios, desde una adecuada infraestructura, equipamientos indispensables, buena enseñanza de sus docentes y una calidad en la gestión educativa**, que le ha permitido lograr las competencias y capacidades en su desempeño académico, que también resulta ser otro factor que se suma en el prestigio del centro de estudios, que resulta ser de garantía y confiabilidad para la atención adecuada a los estudiantes a lo largo de su carrera (Lent *et al*, 2007).

Por tanto, la satisfacción académica viene a ser un indicador fundamental que retrata el hecho académico, la reunión social, la perseverancia en los estudios, el éxito académico y la satisfacción general con la vida (Pérez & Medrano, 2010). Además, los altos niveles de satisfacción académica que expresan los estudiantes, también tienen que ver con el buen ambiente en las clases, la motivación personal y con el fracaso académico, (Baena, Gómez, Granero, & Ortiz, 2015).

### **2.2.1. COMPETENCIAS DIGITALES DE LOS DOCENTES**

Marza y Cruz (2018), señalan que las competencias digitales, son muy importantes en la formación de los ciudadanos, ya que su nivel de

desempeño en las distintas funciones que les tocará vivir, dará muestras de gran empoderamiento en los diversos campos, como en el campo educativo, la política, economía, empleabilidad, etc.; sin dejar de lado las nuevas tendencias referidas al campo cultural, de entretenimiento y esparcimiento.

Enfocándonos exactamente en el campo educativo, de acuerdo a lo señalado por Marza y Cruz (2018), las competencias digitales son asumidas y empleadas como instrumentos de gran utilidad para posibilitar la movilización de actitudes, conocimientos y procesos; donde los estudiantes desarrollan habilidades para movilizar la transferencia de conocimientos y proponer innovaciones. En otro enfoque, Iordache, Mariën y Baelden (2017), señalan que las competencias digitales deben ser asumidos como los resultados más prácticos y medibles de los procesos de formación referidas a la novedosa alfabetización digital.

Para Rangel y Peñalosa (2013) el término de alfabetización digital, significa un constructo, que está relacionado a los procesos cognitivos prestos para adquirir determinadas capacidades para emplear las TICs y manejar la información en los diversos trabajos, aunque todo ello, siempre será parte de los entrenamientos que uno debe realizar en el manejo de las diferentes herramientas de la tecnología del mundo informático.

Según Durán, Gutiérrez y Prendes, (2016) sostienen un enfoque diferente a las competencias digitales basados en la formación técnica,

otorgando responsabilidad a la gestión del conocimiento, como mecanismos de gestión de la información, perfilándose hacia un enfoque más humanista, al sostener que se requiere desarrollar las cualidades actitudinales de colaboración, responsabilidad, ética, entre otros.

Desde otro enfoque, Ocaña, Valenzuela y Garro (2019), señalan que las competencias digitales deben ser comprendidas desde una visión holística e integral que aglutina saberes y capacidades en torno a la tecnología, que deben ser desarrollados en el nivel de educación superior y deben tener sustento sobre una red compleja de alfabetización tecnológica, debido a que en el nuevo contexto social, se requiere potencias nuevas competencias, habilidades y actitudes y esas exigencias están ligadas a la implementación de un novedoso proceso de alfabetización digital.

### **2.2.2. CAPACIDAD DE COMUNICACIÓN**

Viene a ser la acción de saber atender, saber preguntar, saber enunciar diferentes conceptos e ideas de manera efectiva, narrando aspectos positivos, y tener la habilidad para saber cuándo y a quien preguntar o saber localizar las fuentes de información teórica para llegar a un determinado propósito. De este modo, en un salón de clases, la comunicación debe darse fluidamente entre el docente y los estudiantes, interactuando e intercomunicándose durante los procesos pedagógicos de enseñanza aprendizaje. Donde el diálogo forma parte de la comunicación aportando la transmisión, la transferencia y construcción de conocimientos en la formación de una persona autónoma e independiente, (Granja, 2013).

En referencia a lo manifestado, Riso (2007), precisa que la comunicación nos da la idea de un diálogo, en el que nos correspondemos recíprocamente e intercambiamos. Para lo cual, debemos desarrollar la cualidad de saber comunicarnos y relacionarnos con las demás personas, ya sea mediante la expresión o intercambio de miradas, palabras, gestos, sonrisas y una inserción en el mundo. Entonces, comunicar es también sentirnos gozosos cuando interactuamos con las demás personas, a través de las palabras que tienen una intención, que nos permite afirmar nuestra personalidad dialogante e inspirar confianza a otras personas, abriéndonos al mundo y apropiándonos de nuestras capacidades y posibilidades.

### **2.2.3. DOMINIO DE LOS CONTENIDOS POR LOS DOCENTES**

Cano (2007), señala que los docentes deben ser competentes en su área principal, y tener el dominio de los contenidos de su área, a la que le denomina como competencia académica. También el docente debe ser competente en el manejo de las estrategias del proceso de enseñanza – aprendizaje, a la que le denomina como la competencia didáctica. También hace alusión a los aprendizajes sobre la disciplina y su didáctica, como parte de su preparación y actualización docente; y también debe tener la competencia cultural, con el conocimiento de la materia y la cultura, en general, y por último la competencia pedagógica referida a tener las habilidades didácticas para organizar y dinamizar grupos de los estudiantes. Por consiguiente, se puede ver claramente que, el dominio de los contenidos está enlazado a una competencia que tiene que ver con su enseñanza-aprendizaje.



Siendo así un enorme reto para los docentes, por cuanto, no se puede enseñar lo que no se sabe, por ello que en la formación inicial de los profesores se deben de enseñárseles todo lo relacionado al área de su especialización o formación profesional, a fin de que no cometan errores, y más bien sepan cómo enseñar esos contenidos a sus estudiantes. Por esta razón que el docente de educación superior, también debe tener el dominio de las competencias digitales, para asumir otra postura que profundice su preparación, no solo con fines de gestión, sino en la búsqueda de información o creación de recursos educativos, requeridas en la evaluación de las prácticas educativas, (*ibídem*).

#### **2.2.4. AMBIENTES DE APRENDIZAJE EN EL CURSO VIRTUAL**

Los ambientes de aprendizaje son aquellas que tienen las condiciones físicas, sociales y educativas en las que se desarrollan las diversas experiencias de aprendizaje; compuesto de una adecuada instalación, equipamiento, estrategias didácticas, el contexto que le rodea, y fundamentalmente el clima de las relaciones sociales que se mantienen entre los usuarios de estos ambientes. Por lo que, un ambiente de aprendizaje, es el espacio donde los estudiantes se desarrollan como personas, de acuerdo a lo que la institución educativa planifica, provee, gestiona, diseña y recrea de manos del docente, que cumple el rol de guía, orientador y facilitador de los aprendizajes (Duarte, 2020).

La gestión de un buen ambiente de aprendizaje traerá como efecto el desarrollo de la creatividad y la participación activa de los estudiantes.

En razón de ello, un ambiente adecuado permitirá que los maestros y estudiantes se sientan a gusto; para lo cual, siempre será necesario establecer las normas de convivencia, en función de los lineamientos de la institución educativa, donde se evidencie el conocimiento y dominio de los contenidos por el docente, la utilización de los materiales didácticos en el manejo adecuado de las estrategias metodológicas, que les permita comprender y aprender a los estudiantes los contenidos programados. Siendo este uno de los aspectos fundamentales de que los estudiantes se sientan satisfechos por el servicio educativo que reciben, (García, 2020).

#### **2.2.5. ADAPTACIÓN A LA EDUCACIÓN VIRTUAL**

El confinamiento ha obligado a toda la humanidad a adaptarse a una nueva modalidad de vida, que inmediatamente o provocado la creación de nuevos escenarios de aprendizaje, a través de la tecnología y el internet que han transformado esos espacios físicos en espacios virtuales. Donde la telemática se ha convertido en un nuevo canal de comunicación y de información tanto en el teletrabajo como en la teleeducación. Es decir que, en el campo de la educación, obligadamente se ha tenido que aceptar la utilización de la telemática como soporte pedagógico empleado por el docente para lograr el aprendizaje autónomo en sus estudiantes, (Villanueva, 2020).

Frente a esta realidad, resulta muy necesario realizar el acompañamiento a modo de soporte técnico a los docentes y estudiantes, mientras dure su proceso de adaptación; debido a que, es una nueva

experiencia de actividades educativas que se vienen experimentando en un aula virtual, que funciona en base a los equipos tecnológicos y el internet, que aún para muchos no es de fácil manejo y menos aún para poder interactuar cómodamente en los procesos pedagógicos, ya que en esta transición los actores educativos afrontan un periodo de crisis como sinónimo de analfabetos digitales que requieren de innovación en todo aspecto para adaptarse con el mayor grado de éxito ante las TICs y las nuevas formas metodológicas, (Aguilar y Chamba, 2019)

#### **2.2.6. INTERACCIÓN DE LA EDUCACIÓN EN LÍNEA (INTERNET)**

Según Yacci (2000), señala que la interacción en el aprendizaje está constituida por mensajes que mínimamente corresponden a dos individuos, uno de ida y otro de retorno, que entre ambos guardan coherencia sobre el tema que viene tratando. En este caso, uno de los actores educativos es el estudiante que puede dar como resultado el outputs: que viene a ser la mejora en el aprendizaje de los contenidos y las derivaciones a los beneficios afectivos como mayor grado de satisfacción, motivación e implicación en los estudiantes.

Por su parte Thurmond (2003), precisa que la auténtica interacción en el aprendizaje es propiciada por un alumno frente a otros alumnos, o frente a profesores o la tecnología, donde se concreta en intercambios mutuos de información o de conocimiento, pero sobre la misma finalidad de mejorar la comprensión de los contenidos que una asignatura tiene previsto en sus objetivos.

Cabero y Llorente (2007), indica que desde cuando emerge el internet, la interacción en el aprendizaje toma nuevas orientaciones para interactuar entre los estudiantes y docentes en forma sincrónica y asincrónica, y en cualquier tiempo y espacio, permitiendo la mejora de las interacciones en los cursos a distancia online, y como complemento a los cursos presenciales. Esta interacción se da a través de dispositivos electrónicos, donde no se necesita la presencialidad de las personas para el acto de la comunicación, como era de costumbre utilizar textos escritos y materiales físicos. Pero en esta nueva dimensión de la interacción virtual se requiere tener conocimiento y habilidad en el manejo de las plataformas y herramientas virtuales, al margen de los equipos tecnológicos.

Espasa & Meneses (2009) nos habla sobre tres tipos de interacción mediante el internet: a) **Estudiante-profesor;** para trasladar dudas, debatir sobre diversos temas, brindar tutoría, motivar hacia el aprendizaje y fundamentalmente practicar el rol de moderador en las interacciones de estudiante a estudiante. b) **Estudiante-Contenido;** para interactuar con los materiales del curso y con las diferentes informaciones que son de interés de los estudiantes a poder explorar en el internet a través de links; y c) **Estudiante-Estudiante;** que interactúa la información de ideas y diálogos que exponen los estudiantes en un curso y de una forma estructurada. Esta forma de interacción entre estudiantes es muy útil para desarrollar habilidades colaborativas y cooperativas. Y estando conectado al internet, la interacción aún es más fluida por estar al ritmo del avance tecnológico y los aprendizajes constructivistas de los estudiantes, (Benrud, 2005).

### 2.3. MARCO CONCEPTUAL

- 2.3.1. La Educación Virtual.** Se denomina así a la educación en línea, como una forma de simulación a la educación presencial, que se enmarca en la utilización de TICs, permitiéndonos obtener buenos resultados en los aprendizajes ante las dificultades que llegamos a tener.
- 2.3.2. La Enseñanza Virtual.** Es una nueva alternativa de enseñanza y una nueva forma de guiar el aprendizaje de los estudiantes, que se acomoda al tiempo y necesidad de los usuarios, instituidas en función de los sistemas de ordenadores, de redes telemáticas y de aplicaciones informáticas.
- 2.3.3. Formación Sincrónica:** Forma parte de la educación virtual que usa el internet en tiempo real para dar acceso al servicio educativo, por medio de intercambio de ideas y conocimientos de los actores en un ambiente virtual, en la que se puede usar el chat, videollamadas o pizarras.
- 2.3.4. Formación Asincrónica:** También corresponde a la educación virtual, que usa el internet en la comunicación entre varias personas, pero algo retrasado en el tiempo, es decir, cuando no coinciden temporalmente. En este tipo de formación se usan herramientas de ofimática y foros, correo electrónico, WhatsApp, etc.
- 2.3.5. Plataformas Virtuales.** Es un entorno informático que tiene herramientas agrupadas y optimizadas para guiar el aprendizaje de manera virtual, a través del internet, sin necesidad de tener conocimientos profundos de programación.

- 2.3.6. Clases Remotas.** Son las actividades de aprendizaje en vivo, pero desarrolladas a través del internet, y de la telecomunicación, donde el profesor está conectado y de manera simultánea con todos los estudiantes por medio de una plataforma.
- 2.3.7. Aprendo en casa.** Es un término que ha sido instituido para continuar con la atención de los escolares de la Educación Básica y Educación Superior, y que ha sido establecido por un sistema multicanal con el fin de ser usado en la educación remota por medio del internet, televisión y/o radio.
- 2.3.8. Satisfacción Académica.** Es el deleite de felicidad, de gusto y gozo por los logros obtenidos en las distintas áreas de una carrera profesional, que le da alto nivel de identificación y estabilidad en el desarrollo personal, así como la motivación personal para seguir adelante.
- 2.3.9. Desempeño Académico.** Es la adquisición y manifestación de las competencias y capacidades adquiridas en el sistema educativo por un alumno o alumnos, convirtiéndolo en un indicador del aprendizaje logrado o alcanzado por el alumno en el aula.
- 2.3.10. Performance Profesional del Docente.** Es la mediación pedagógica que asume el docente, generando un ambiente propicio para el aprendizaje, compartiendo los contenidos para motivar a los estudiantes y manejar adecuadamente las metodológicas de enseñanza y de evaluación en la utilización de los recursos didácticos pertinentes y relevantes

### **3. HIPÓTESIS**

#### **3.1. HIPÓTESIS GENERAL**

La educación virtual influye en alta medida en la Satisfacción Académica de los estudiantes de la Carrera Profesional de Danza de la ESFAP Puno, 2022.

#### **3.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS**

**He<sub>1</sub>.** El entorno virtual favorece en alta medida en la Satisfacción Académica de los estudiantes.

**He<sub>2</sub>.** Las competencias de los estudiantes en la educación virtual se encuentran parcialmente en alta medida.

**He<sub>3</sub>.** El acompañamiento virtual a los estudiantes favorece en alta medida en la Satisfacción Académica de los estudiantes.

**He<sub>4</sub>.** Las competencias del docente, influye significativamente en la Satisfacción Académica de los estudiantes.

**He<sub>5</sub>.** El ambiente del curso virtual de las sesiones de aprendizaje, influye significativamente en la Satisfacción Académica de los estudiantes.

#### 4. SISTEMA DE VARIABLES

##### 4.1. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Indicadores	Escala de medición
Variable Independiente La Educación Virtual	La educación virtual, es una educación en línea, que utiliza diversas herramientas de la tecnología, como: el correo electrónico, el chat en tiempo real, softwares, sistemas de plataformas, videos, y sistemas de multimedia, para generar medios para el aprendizaje guiados por los docentes, sin ningún tipo de restricciones geográficas.	La educación virtual es aquella educación que se desarrolla a distancia, de manera sincrónica o asincrónica, que apareció con la finalidad de atender a las personas que por motivos de la distancia no pueden trasladarse hacia una entidad educativa de manera presencial, como una opción de actualización frecuente en la necesidad de las personas en que la educación convencional no puede atender.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plataformas digitales.</li> <li>- Herramientas de ofimática.</li> <li>- Sistema tecnológico.</li> <li>- Sistema Administrativo.</li> <li>- Sistema Pedagógico Académico.</li> </ul>	Muy Alta (2.0)
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Organización de actividades.</li> <li>- Comprensión de la información.</li> <li>- Herramientas digitales.</li> <li>- Herramientas de ofimática</li> <li>- Autoanálisis del progreso de aprendizaje (calificaciones).</li> </ul>	Alta (1.5)
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tutoría del docente.</li> <li>- Absolución de consultas de manera oportuna.</li> <li>- Reforzamiento individualizado.</li> <li>- Fortalezas y debilidades de los estudiantes.</li> <li>- Evaluación de las actividades cumplidas en el campo educativo.</li> </ul>	Regular (1.0)
				Muy Baja (0.0)
Variable Dependiente Satisfacción Académica	Es la expresión de gozo, felicidad o bienestar que manifiestan los alumnos por las experiencias vividas y relacionadas a su rol de alumno. Es decir, al ser una persona con valores, principios y conocimientos, recibe los decoros que le agrandan su autoestima y su optimismo para seguir siendo, competitivo, innovador, crítico y consciente de sus derechos y deberes.	Es la percepción del estudiante acerca del contexto educativo, en torno a su realización personal, que está sujeta al logro de aquello que es de interés de la persona. Y desde luego, la motivación de logro está estrechamente relacionada con el concepto de satisfacción, ya que dependiendo de la satisfacción con los elementos que forman el contexto, la motivación se verá influenciada por la satisfacción académica	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacidad en la comunicación.</li> <li>- Preparación del docente en los temas.</li> <li>- Estrategias metodológicas.</li> <li>- Motivación por los temas del curso.</li> <li>- Aprendizajes identificados en los estudiantes.</li> </ul>	Muy Satisfecho (2.0)
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adecuación a la educación a distancia.</li> <li>- Interacción online entre docentes y estudiantes.</li> <li>- Respeto entre los actores educativos.</li> <li>- Participación activa en las clases por los actores educativos.</li> <li>- Calidad de los debates en los cursos virtuales.</li> </ul>	Satisfecho (1.5)
				Ni satisfecho, ni insatisfecho (1.0)
				Insatisfecho (0.5)
				Muy Insatisfecho (0.0)



## **CAPÍTULO III**

### **MÉTODO DE INVESTIGACIÓN**

#### **1. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN**

La investigación se ha realizado en función de los pasos que considera el método científico, basado en una secuencia de procedimientos ordenados y continuados, a fin de llevar adelante todo el proceso del trabajo de investigación, como sostiene Sánchez y Reyes, resaltando los aportes de Bunge en las siguientes fases:

- a) Enunciado del Problema de Investigación y la correspondiente teorización descriptiva y precisión de los objetivos.
- b) Formulación de las posibles hipótesis ante el enunciado del problema,
- c) Prueba de hipótesis o la comprobación respectiva.
- d) Caracterización de las conclusiones que han sido deducidas.

Sobre la teoría de Hernández (2014), la metodología que se asume en las investigaciones, nos describe los diversos métodos empleados en la investigación. En esa medida, se ha empleado el método inductivo (para las observaciones a las actitudes de satisfacción o insatisfacción); el método deductivo (para observar los factores que inciden en la educación virtual); el método analítico (para analizar los efectos en la variable dependiente); el método sintético (para revelar el fenómeno estudiado); el método hipotético deductivo, para demostrar la satisfacción académica de los alumnos);

el método estadístico (para demostrar la hipótesis, organizar, presentar, analizar e interpretar los datos); el método comparativo (para realizar la discusión de la investigación, y sus diferencias); el método descriptivo (para describir el fenómeno estudiado) y el método explicativo para explicar la realidad y el fenómeno estudiado y explicando los efectos en la variable dependiente.

## **2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

### **2.1. DISEÑO**

El Diseño de la Investigación es la descriptiva - explicativa, de acuerdo al siguiente esquema que se muestra:

$$Y = f ( X )$$

Donde:

**X** : Variable Independiente (Influye en la Y)

**f** : Función

**Y** : Variable dependiente (Es consecuencia de la X)

Este diseño nos indica que se recogerán los datos por separado en la variable independiente (X) y en la variable dependiente (Y). Luego a través del modelo estadístico de T Student se determinará el nivel de significancia de la relación causal de las dos variables y así probar la verdad o falsedad de la hipótesis planteado.

### **2.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN**

Corresponde a tipo de investigación básica de carácter no-experimental, debido a que se ha generado nuevos conocimientos referidos a la educación virtual y la satisfacción académica.

### **2.3. NIVEL**

El nivel de la investigación corresponde al nivel descriptivo explicativo.

### 3. POBLACIÓN Y MUESTRA

#### 3.1. POBLACIÓN

La población está constituido por el total de los alumnos de la Carrera Profesional de Educación Artística de la Especialidad de Danza de la ESFAP Puno.

**CUADRO 1**

ALUMNOS DE LA CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA - DANZA

ESPECIALIDADES	SEMESTRES					Total
	I	III	V	VII	IX	
Educación Artística, Especialidad Danza	35	22	19	19	11	106
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>22</b>	<b>19</b>	<b>19</b>	<b>11</b>	<b>106</b>

Fuente: Nómina de Alumnos matriculados en el Año Académico 2022-I, y metas de atención.  
Elaboración: Autores del proyecto.

#### 3.2. MUESTRA:

La muestra que se ha seleccionado teniendo en cuenta que los del primer semestre tienen otras expectativas por ser estudiantes que recién se inician, y lo mismo sucede con los estudiantes del noveno semestre que ya son pocos y que se encuentran en pleno proceso de prácticas pre-profesionales, a puertas de egresar.

**CUADRO 2**

ALUMNOS DE LOS TRES SEMESTRES INTERMEDIOS DE LA CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA, DANZA.

C.P. DANZA	SEMESTRES			Total
	III	V	VII	
ESTUDIANTES	22	19	19	60

Fuente: Nómina de Alumnos matriculados en el Año Académico 2022-I, y metas de atención.  
Elaboración: Propia de los autores del proyecto.

#### 4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
- <b>Encuesta</b>	- <b>Cuestionario:</b> Dirigido a los alumnos de la C. P. de Educación Artística, Especialidad de Danza, sobre la Educación Virtual que han desarrollado en las sesiones de aprendizaje de las áreas teóricas.
- <b>Observación</b>	- <b>Ficha de Observación:</b> Dirigido a los estudiantes que interactúan con el docente de la C. P. de Educación Artística de la Especialidad de Danza, relacionado a la Satisfacción Académica.

#### 5. ESTRATEGIAS DE RECOLECCIÓN DATOS

Para la realización del presente trabajo de investigación, se han seguido los siguientes pasos:

- Solicitud presentada a la Dirección General de la ESFAP Puno, para contar con la autorización correspondiente en el recojo de información de la muestra tomada para la investigación.
- Coordinación con la Jefatura del Área de Educación Artística, de la especialidad de Danza y los docentes que tienen contacto con las secciones señaladas, que vienen utilizando las plataformas digitales en el desarrollo de las áreas teóricas del plan de estudios para la aplicación de los instrumentos de investigación.
- Recojo de la información requerida, haciendo uso de los instrumentos de investigación que se han elaborado para recoger información sobre las variables consideradas con la población de estudio elegido en la presente investigación.
- Tabulación, sistematización e interpretación de los datos obtenidos para emitir las conclusiones y la validación de la hipótesis planteada.

## **5.1. PROCESO DE TRATAMIENTO DE DATOS**

En el tratamiento de los datos obtenidos, se han seguido los siguientes pasos:

- a) Documentación de la información a través de la revisión bibliográfica, sobre las variables, dimensiones e indicadores referidos al contenido de la matriz del problema de investigación, a fin de dar estructura lógica durante la investigación y relacionar la hipótesis con los objetivos planteados y el enunciado del problema.
- b) Selección, validación y aplicación de los instrumentos de investigación, que permiten entrar en contacto directo con el objeto en estudio, a fin de prevenir el potencial humano y los recursos necesarios.
- c) Sistematización de datos obtenidos y elaboración de cuadros estadísticos que muestren las características del fenómeno que se investiga.
- d) Enunciado de conclusiones y comprobación de la hipótesis, haciendo alcance de las respectivas sugerencias o recomendaciones.

## **5.2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS**

Los datos recopilados u obtenidos durante la ejecución de la investigación, se presentan en cuadros estadísticos con sus respectivos gráficos, donde se realiza el análisis, interpretación y la discusión correspondiente a los antecedentes mencionados, el marco teórico, así como los objetivos y la formulación del problema planteado. En esa dirección, se han realizado las interpretaciones en función de los objetivos planteados.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

#### 1. EDUCACIÓN VIRTUAL

La variable educación virtual referida a los estudiantes de la Carrera Profesional de Educación Artística, de la especialidad de Danza de la ESFAP Puno, se ha valorado en base a la escala de calificación vigesimal que emplea el SINEACE, las universidades del Perú y el Ministerio de Educación del Perú, con fines de valorar los aprendizajes y logros alcanzados. Cuya escala vigesimal comprende en un listado de notas, que van desde la nota mínima 00 hasta la nota máxima 20. Es decir, si obtuvo entre 20 a 18 significa en muy alta medida. Si obtuvo entre 17 y 14 significa en alta medida. Si obtuvo entre 13 a 11, significa en parcial o regular medida. Si obtuvo entre 10 a 06 significa en baja medida y si obtuvo entre 05 a 00 significa en muy baja medida.

#### CUADRO 3

##### ESCALA DE VALORACIÓN DE LA VARIABLE EDUCACIÓN VIRTUAL

ESCALA CUANTITATIVA	ESCALA CUALITATIVA
18 – 20 puntos	Influye en muy alta medida
14 – 17 puntos	Influye en alta medida
11 – 13 puntos	Influye en parcial o regular medida
06 – 10 puntos	Influye en baja medida
01 – 05 puntos	Influye en muy baja medida

Fuente: Adaptación del sistema de calificación del aprendizaje en el Perú.

- 1.1. Señalar la medida en que favorece el entorno virtual en la Satisfacción Académica de los estudiantes.

**CUADRO 4**

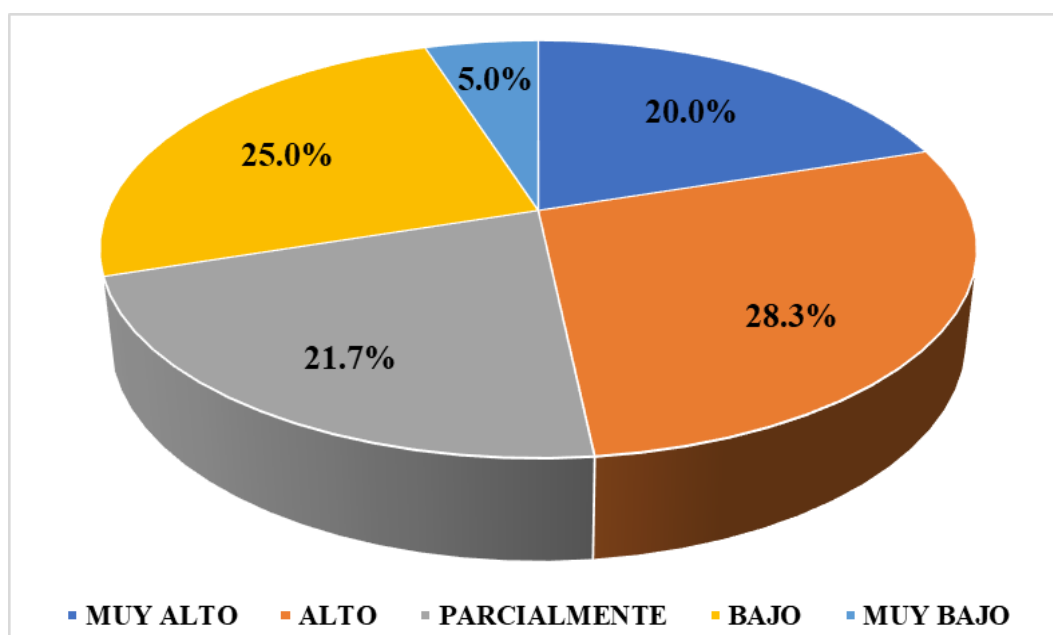
**MEDIDA EN QUE FAVORECE EL ENTORNO VIRTUAL EN LA SATISFACCION ACADÉMICA DE LOS ESTUDIANTES**

ESCALA DE VALORACIÓN	DATOS	
	f	%
a) Muy alta	12	20.0%
b) Alta	17	28.3%
c) Parcialmente	13	21.7%
d) Baja	15	25.0%
e) Muy baja	3	5.0%
TOTAL	60	100%

FUENTE: Cuestionario aplicado a estudiantes de la C. P. de Educación Artística, Espec. Danza  
ELABORACIÓN: Elaboración propia de los autores de la Investigación.

**GRÁFICO 1**

**MEDIDA EN QUE FAVORECE EL ENTORNO VIRTUAL EN LA SATISFACCION ACADÉMICA DE LOS ESTUDIANTES**



FUENTE: Cuadro 4 – Entorno Virtual

ELABORACIÓN: Elaboración propia de los autores de la Investigación.

**Análisis e Interpretación:** Los resultados expuestos en el cuadro 4 y gráfico 1, respecto a la medida en que favorece el entorno virtual en la satisfacción académica de los estudiantes, se llega a interpretar de acuerdo a los datos expuestos que en el 28.3% de los estudiantes, el entorno virtual les favorece en alta medida; en el 25% de los estudiantes encuestados el entorno virtual les favorece en baja medida; en el 21.7% de los estudiantes el entorno virtual les favorece parcialmente; en el 20% de los estudiantes encuestados les favorece en muy alta medida y solo en el 5% de los estudiantes encuestados el entorno virtual les favorece en muy baja medida. Cuyos datos analizados nos permiten aseverar que, el entorno virtual utilizado por la institución y los docentes, les favorece en alta medida en la mayoría de los estudiantes de la Carrera Profesional de Danza de la ESFAP Puno. Es decir, nos referimos al sistema de intranet con la que se viene atendiendo en el proceso educativo que asume la institución.

**1.2.** Caracterizar las competencias de los estudiantes en la educación virtual.

**CUADRO 5**

**COMPETENCIAS DE LOS ESTUDIANTES EN LA EDUCACIÓN VIRTUAL**

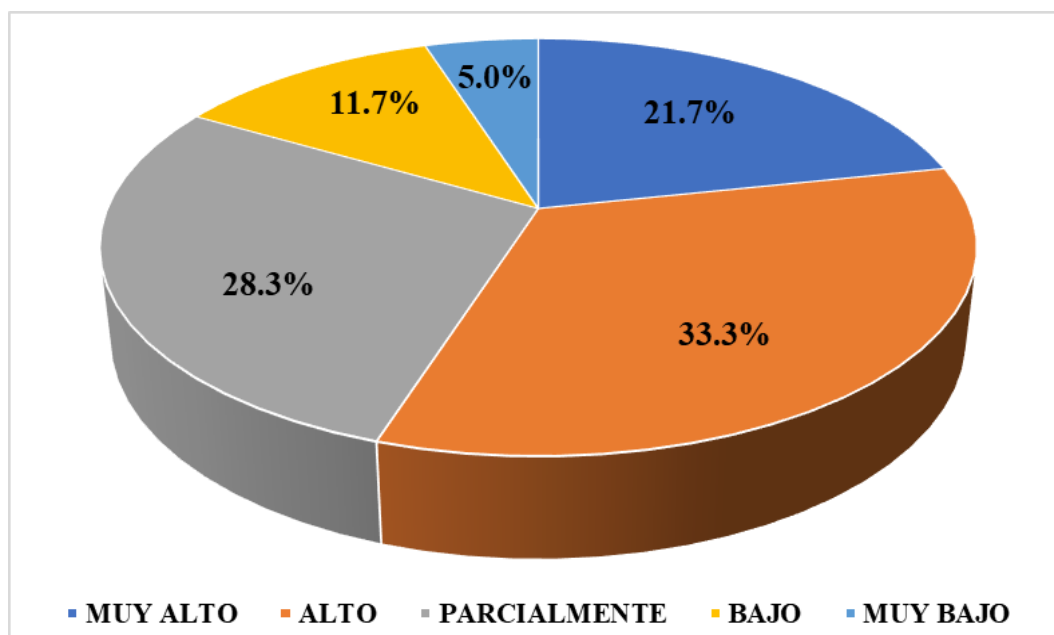
ESCALA DE VALORACIÓN	DATOS	
	f	%
a) Muy alta	13	21.7%
b) Alta	20	33.3%
c) Parcialmente	17	28.3%
d) Baja	7	11.7%
e) Muy baja	3	5.0%
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100.0%</b>

FUENTE: Cuestionario aplicado a estudiantes de la C. P. de Educación Artística, Espec. Danza  
ELABORACIÓN: Elaboración propia de los autores de la Investigación.



## GRÁFICO 2

### COMPETENCIAS DE LOS ESTUDIANTES EN LA EDUCACIÓN VIRTUAL



FUENTE: Cuadro 5 – Competencias de los estudiantes

ELABORACIÓN: Elaboración propia de los autores de la Investigación.

**Análisis e Interpretación:** Los resultados expuestos en el cuadro 5 y gráfico 2, respecto al logro de las competencias de los estudiantes de la Carrera Profesional de Educación Artística de la especialidad Danza, por medio de la educación virtual, llegamos a deducir lo siguiente: Que el 33.3% de los encuestados manifiestan que logran en alta medida, el 28.3% manifiestan que logran parcialmente o regularmente, el 21.7% de los estudiantes manifiestan que logran en muy alta medida; el 11.7% de los estudiantes señalaron que logran en baja medida y sólo el 5% de los estudiantes encuestados logran en muy baja medida. Estos datos analizados, nos indican que la mayoría de los estudiantes de la Carrera Profesional de Educación Artística de la Especialidad de Danza, logran en alta medida las diversas competencias de las áreas curriculares de la estructura y el diseño curricular.

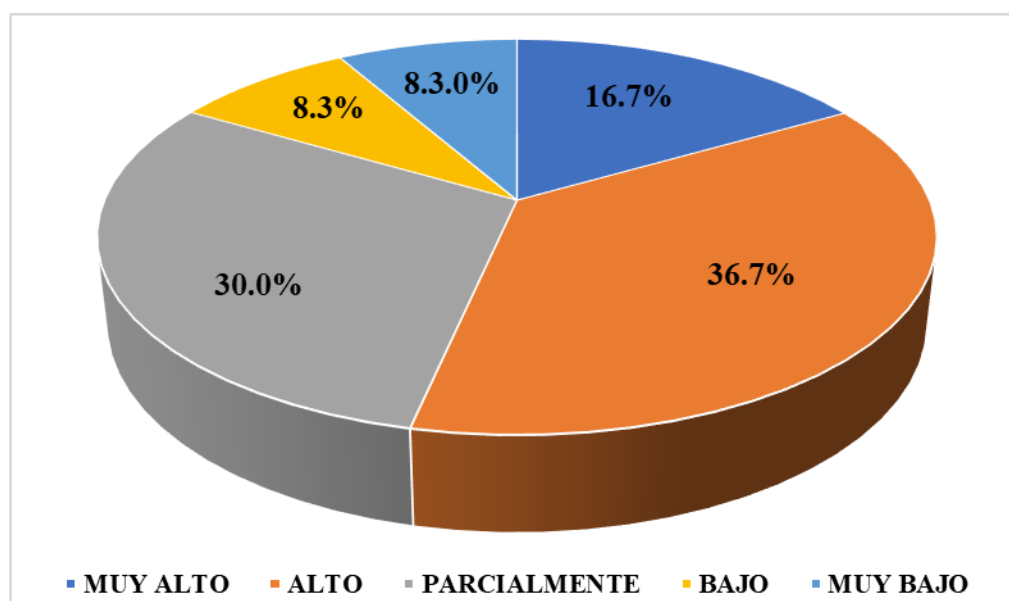
- 1.3. Identificar la medida en que influye el acompañamiento virtual en la Satisfacción Académica de los estudiantes.

**CUADRO 6**  
**INFLUENCIA DEL ACOMPAÑAMIENTO VIRTUAL EN LA**  
**SATISFACCIÓN ACADÉMICA DE LOS ESTUDIANTES**

ESCALA DE VALORACIÓN	DATOS	
	f	%
a) Muy alta	10	16.7%
b) Alta	22	36.7%
c) Parcialmente	18	30.0%
d) Baja	5	8.3%
e) Muy baja	5	8.3%
TOTAL	60	100.0%

FUENTE: Cuestionario aplicado a estudiantes de la C. P. de Educación Artística, Espec. Danza  
ELABORACIÓN: Elaboración propia de los autores de la Investigación.

**GRÁFICO 3**  
**INFLUENCIA DEL ACOMPAÑAMIENTO VIRTUAL EN LA**  
**SATISFACCIÓN ACADÉMICA DE LOS ESTUDIANTES**



FUENTE: Cuadro 6 – Acompañamiento Virtual.

ELABORACIÓN: Elaboración propia de los autores de la Investigación.

**Análisis e Interpretación:** Según los resultados expuestos en el cuadro 6 y gráfico 3, en lo que respecta a la medida en que influye el acompañamiento virtual en la satisfacción de los estudiantes, se llega a interpretar que en el 36.7% de los estudiantes encuestados influye en alta medida el acompañamiento virtual; en el 30% influye parcialmente o regularmente el acompañamiento virtual; en el 16.7% de los estudiantes encuestados influye en muy alta medida el acompañamiento virtual; en el 8.3% de los estudiantes encuestados, influye en baja medida el acompañamiento virtual, y otro tanto del 8.3% también señalaron que les influye en muy baja medida el acompañamiento virtual. Demostrándose así, que el acompañamiento virtual ha resultado ser de mucha importancia en la satisfacción académica de los estudiantes de la Carrera Profesional de Danza, debido a que la mayoría de los estudiantes han señalado que el acompañamiento virtual, referido a la tutoría y en parte al soporte tecnológico ha sido de mucha significación en su proceso formativo.

## **2. SATISFACCIÓN ACADÉMICA**

La variable satisfacción académica que expresan los estudiantes de la Carrera Profesional de Educación Artística, de la especialidad de Danza de la ESFAP Puno, también se ha valorado en base a la escala de calificación vigesimal que emplea el Ministerio de Educación del Perú en el proceso de autoevaluación y acreditación de las instituciones de educación superior, que comprende en un listado de notas, que van desde la nota mínima 00 hasta la nota máxima 20. Es decir, si obtuvo entre 20 a 18 significa muy satisfecho. Si obtuvo entre 17 y 14 significa satisfecho. Si obtuvo entre 13 a 11, significa ni satisfecho ni insatisfecho. Si obtuvo entre 10 a 06 significa insatisfecho y si obtuvo entre 05 a 00 significa muy insatisfecho.

## SATISFACCIÓN ACADÉMICA DE LOS ESTUDIANTES

### CUADRO 7

#### ESCALA DE VALORACIÓN DE LA VARIABLE SATISFACCIÓN ACADÉMICA

ESCALA CUANTITATIVA	ESCALA CUALITATIVA
18 – 20 puntos	Muy Satisfecho Académicamente
14 – 17 puntos	Satisfecho Académicamente
11 – 13 puntos	Ni Satisfecho ni Insatisfecho Académicamente
06 – 10 puntos	Insatisfecho Académicamente
01 – 05 puntos	Muy Insatisfecho Académicamente

Fuente: Adaptación del sistema de calificación del aprendizaje en el Perú.

2.1. Definir la medida en que influye las competencias del docente en la Satisfacción Académica de los estudiantes.

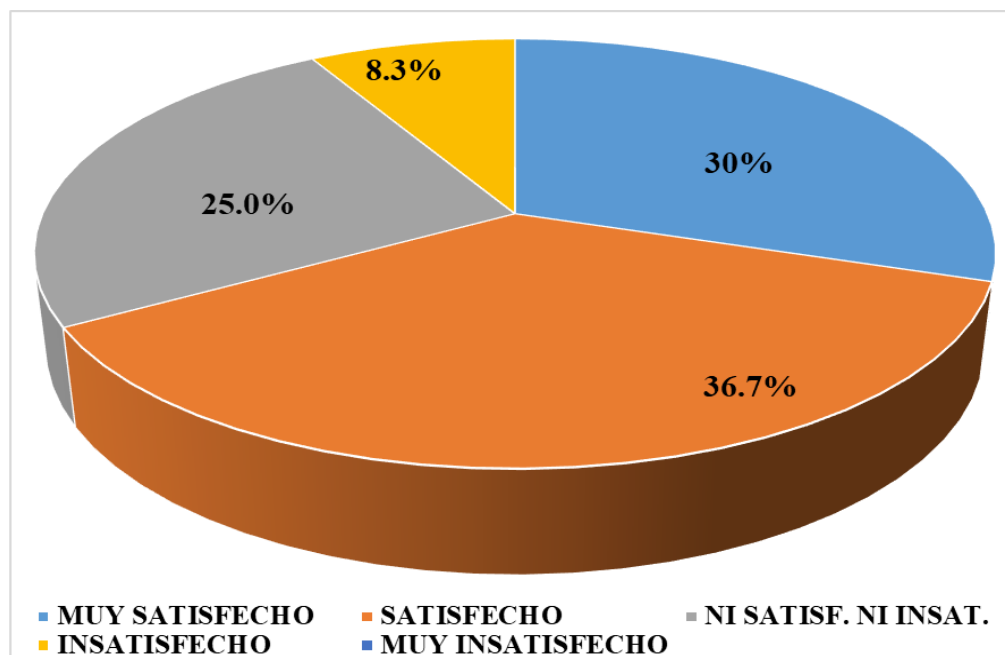
### CUADRO 8

#### COMPETENCIAS DEL DOCENTE EN LA SATISFACCIÓN ACADÉMICA DE LOS ESTUDIANTES

ESCALA DE VALORACIÓN	DATOS	
	f	%
a) Muy Satisfecho	18	30.0%
b) Satisfecho	22	36.7%
c) Ni Satisfecho ni Insatisfecho	15	25.0%
d) Insatisfecho	5	8.3%
e) Muy Insatisfecho	0	0.0%
TOTAL	60	100.0%

FUENTE: Cuestionario aplicado a estudiantes de la C. P. de Educación Artística, Espec. Danza  
ELABORACIÓN: Elaboración propia de los autores de la Investigación.

**GRÁFICO 4**  
**COMPETENCIAS DEL DOCENTE EN LA SATISFACCIÓN ACADÉMICA**  
**DE LOS ESTUDIANTES**



FUENTE: Cuadro 8 – Ficha de Observación

ELABORACIÓN: Elaboración propia de los autores de la Investigación.

**Análisis e Interpretación:** Los resultados expuestos en el cuadro 8 y gráfico 4, respecto a la medida en que influye las competencias del docente en la Satisfacción Académica de los estudiantes, se llega a interpretar que el 36.7% de los estudiantes observados se muestran satisfechos; el 30% de los estudiantes observados se muestran muy satisfechos; el 25% de los estudiantes observados se muestran en término medio, es decir, ni satisfechos ni insatisfechos; el 8.3% de los estudiantes observados se muestran insatisfechos, y en la otra alternativa no se encuentran ninguno de los estudiantes. Por consiguiente, según los datos analizados podemos deducir que la mayoría de los estudiantes observados de la Carrera Profesional de Danza, se encuentran satisfechos ante la influencia de las competencias de sus docentes en las áreas que desarrollan.

2.2. Describir la influencia del ambiente del curso virtual de las sesiones de aprendizaje en la satisfacción de los estudiantes.

**CUADRO 9**

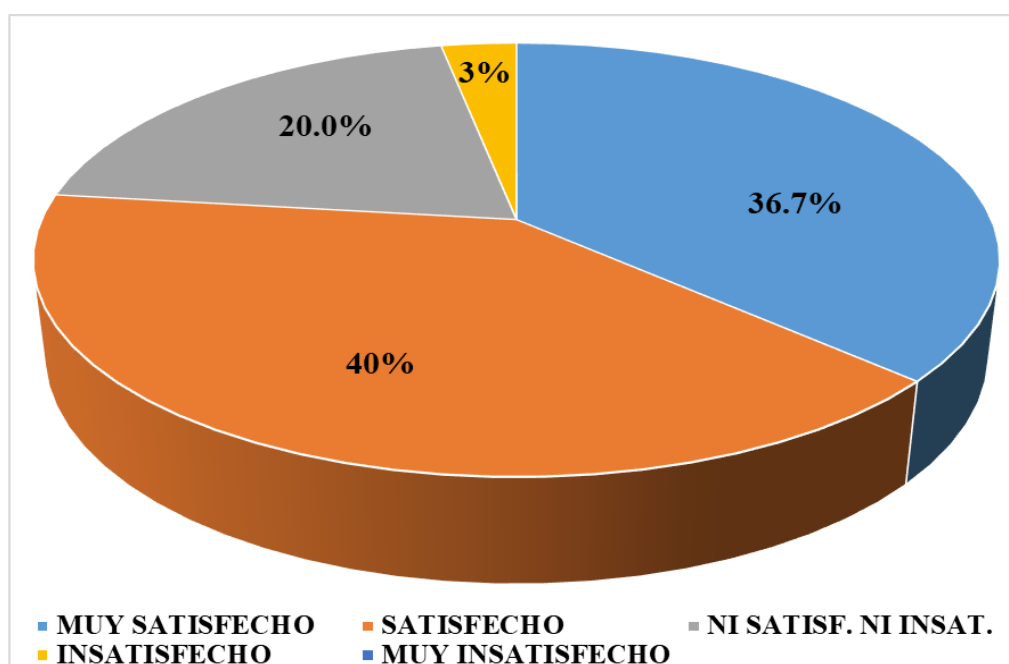
**AMBIENTE VIRTUAL DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE EN LA SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES**

ESCALA DE VALORACIÓN	DATOS	
	f	%
a) Muy satisfecho	22	36.7%
b) Satisfecho	24	40.0%
c) Ni Satisfecho Ni Insatisfecho	12	20.0%
d) Insatisfecho	2	3.3%
e) Muy Insatisfecho	0	0.0%
TOTAL	60	100.0%

FUENTE: Cuestionario aplicado a estudiantes de la C. P. de Educación Artística, Espec. Danza  
ELABORACIÓN: Elaboración propia de los autores de la Investigación.

**GRÁFICO 5**

**AMBIENTE VIRTUAL DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE EN LA SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES**



FUENTE: Cuadro 9 – Guía de Observación.

ELABORACIÓN: Elaboración propia de los autores de la Investigación.

**Análisis e Interpretación:** De acuerdo a los resultados expuestos en el cuadro 9 y gráfico 5, referente a la utilización del ambiente virtual de las sesiones de aprendizaje en la satisfacción de los estudiantes, se llega a precisar que: el 40% de los estudiantes observados demuestran estar satisfechos con el ambiente virtual para las sesiones de aprendizaje; el 36.7% de los observados demuestran estar muy satisfechos con el ambiente virtual para las sesiones de aprendizaje; el 20% de los estudiantes demuestran estar ni satisfechos ni insatisfechos con el ambiente virtual para las sesiones de aprendizaje y el 3.3% de los estudiantes demuestran estar insatisfechos con el ambiente virtual para las sesiones de aprendizaje. Lo que quiere decir, que la mayoría de los estudiantes están satisfechos con el ambiente virtual para el aprendizaje o las sesiones de aprendizaje, que vienen utilizando los docentes de la Carrera Profesional de Educación Artística, de la Especialidad de Danza.

### **3. INFLUENCIA DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN LA SATISFACCIÓN ACADÉMICA DE LOS ESTUDIANTES**

Las variables referidas a la Educación Virtual y la Satisfacción Académica de los estudiantes del tercero, quinto y séptimo semestre de la Carrera Profesional de Educación Artística de la Especialidad de Danza de la ESFAP Puno, se ha estudiado y determinado en función de las dimensiones fundamentales que se han planteado la investigación; es decir, a través de un cuestionario con indicadores y de una guía de observación de cuyos resultados se presentan en el siguiente cuadro como consecución de los promedios obtenidos de las variables, dimensiones e indicadores planteadas en la investigación realizada.

- 3.1. Determinar la medida en que influye la educación virtual en la Satisfacción Académica de los estudiantes de la Carrera Profesional de Danza de la ESFAP Puno, 2022.

**CUADRO 10**

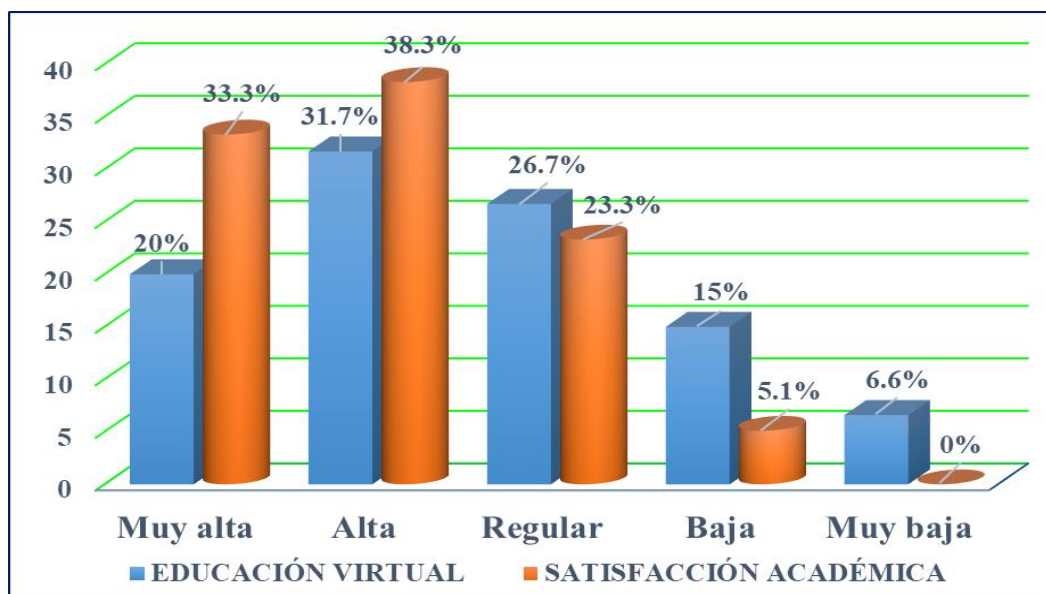
**INFLUENCIA DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN LA SATISFACCIÓN ACADÉMICA DE LOS ESTUDIANTES**

ESCALA DE VALORACIÓN	EDUCACIÓN VIRTUAL		SATISFACCIÓN ACADÉMICA	
	f	%	f	%
a) Muy alta	12	20.0	20	33.3
b) Alta	19	31.7	23	38.3
c) Regular	16	26.7	14	23.3
d) Baja	9	15.0	3	5.1
e) Muy baja	4	6.6	0	0.0
TOTAL	60	100.0	60	100.0

FUENTE: Cuestionario y Guía de Observación a los estudiantes de la CP - Educ. Artíst. Danza  
ELABORACIÓN: Elaboración propia de los autores de la Investigación.

**GRÁFICO 6**

**INFLUENCIA DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN LA SATISFACCIÓN ACADÉMICA DE LOS ESTUDIANTES**



FUENTE: Cuadro 10, de Educación Virtual & Satisfacción Académica.  
ELABORACIÓN: Elaboración propia de los autores de la Investigación.



**Análisis e Interpretación:** Los resultados expuestos en el cuadro 10 y gráfico 6, respecto a la influencia de la educación virtual en la satisfacción académica de los estudiantes de la Carrera Profesional de Danza de la ESFAP Puno, llegamos a interpretar que en el 31.7% y el 38.3% influye en alta medida en la satisfacción académica de los estudiantes; el 20% y 33% influye en muy alta medida en la satisfacción académica de los estudiantes; el 26.7% y el 23.3% nos indica que influye en regular medida en la satisfacción académica de los estudiantes; el 15% y el 5.1% nos indica que influye en baja medida en la satisfacción académica de los estudiantes, y sólo en el 6.6% y 0% indica que influye en muy baja medida. Estos datos percibidos, nos indica que la educación virtual si influye en alta medida en la satisfacción de los estudiantes; es decir, los estudiantes están contentos con la educación virtual que reciben de sus docentes, tal como se había predicho en la hipótesis planteada en la investigación.

#### 4. PRUEBA DE HIPÓTESIS

##### 4.1. ANÁLISIS DE ESTADÍSTICOS DESCRIPTIVOS

DESCRIPTIVES VARIABLES=EDUCACIÓN\_VIRTUAL SATISF\_ACAD/  
STATISTICS=MEAN STDDEV VARIANCE MIN MAX SEMEAN.

##### Estadísticos Descriptivos

	N	Mínimo	Máximo	Media		Desv. típ.	Varianza
	Estadístico	Estadístico	Estadístico	Estadístico	Error típico	Estadístico	Estadístico
Educación Virtual	60	.2	1.9	1,238	.0506	.3919	.154
Satisfacción Académica	60	.7	1.9	1,332	.0394	.3050	.093
N válido (según lista)	60						

**Gráfico P-P****Descripción del modelo**

Nombre del modelo	MOD_1	
Serie o secuencia	1	Educación Virtual
	2	Satisfacción Académica
Transformación	Ninguna	
Diferenciación no estacional	0	
Diferenciación estacional	0	
Longitud del periodo estacional	Sin periodicidad	
Estandarización	Sin aplicar	
Distribución	Tipo	Normal
	Ubicación	estimado
	Escala	estimado
Método de estimación de los rangos fraccionales	de Blom	
Rango asignado a los empates	Rango promedio de los valores empatados	

Aplicando las especificaciones del modelo de MOD\_1

**Resumen del procesamiento de los casos**

	Educación Virtual	Satisfacción Académica
Longitud de la serie o secuencia	60	60
Número de valores perdidos en el gráfico	0	0
Perdidos definidos por el usuario		
Perdidos del sistema	0	0

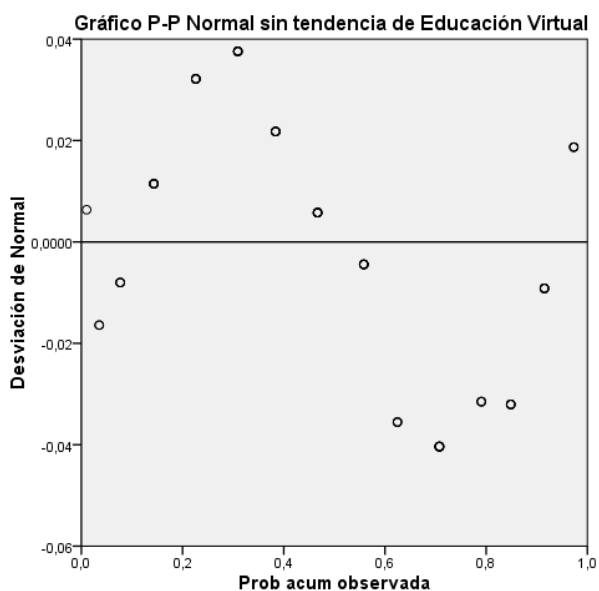
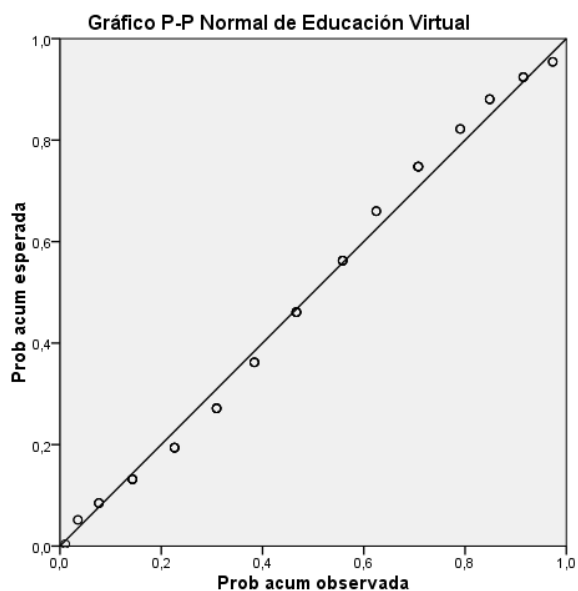
Los casos están sin ponderar.

**Parámetros de distribución estimados**

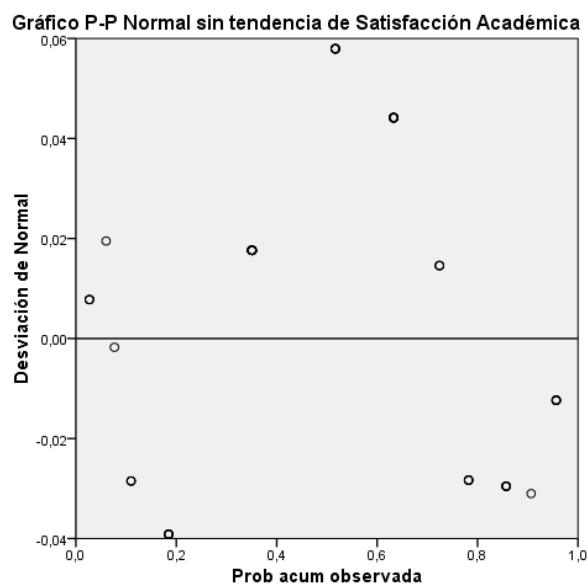
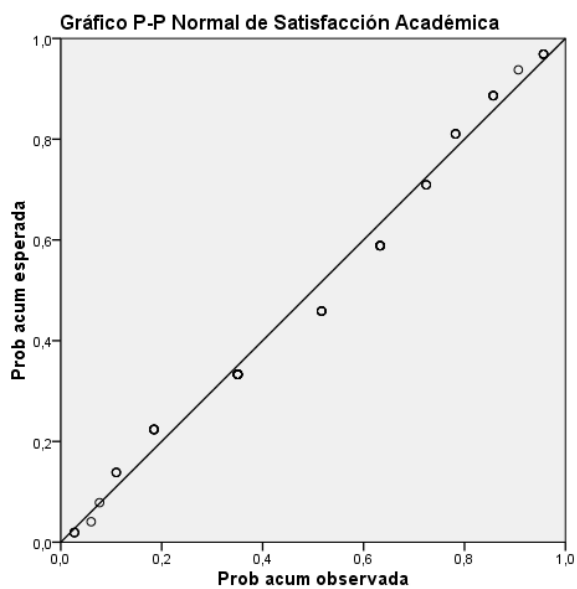
	Educación Virtual	Satisfacción Académica
Distribución normal	1,238	1,332
Ubicación		
Escala	,3919	,3050

Los casos están sin ponderar.

## Educación Virtual



## Satisfacción Académica



### 4.2. PRUEBA DE LA HIPÓTESIS PLANTEADA

#### T-TEST

/TESTVAL=1.1

/MISSING=ANALYSIS

/VARIABLES=EDUCACIÓN\_VIRTUAL & SATISFACCIÓN\_ACADÉMICA

/CRITERIA=CI (.95).

**Prueba T**

[Conjunto\_de\_datos 0]

**Estadísticos para una muestra**

	N	Media	Desviación típica	Error típ. de la media
Educación Virtual	60	1,238	,3919	,0506
Satisfacción Académica	60	1,332	,3050	,0394

**Prueba para una muestra**

	Valor de prueba = 1.1					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
					Inferior	Superior
Educación Virtual	2,734	59	,108	,1383	,037	,240
Satisfacción Académica	5,883	59	,208	,2317	,153	,310

El valor de significación se ha contrastado con el valor de alfa, que viene a ser el de 0,5 sobre el grado de confianza de 95% y el grado de error que viene a ser el de 0,5%. Entonces podemos decir, si el nivel de significancia es mayor que el alfa de 0,5; entonces no se rechaza la hipótesis, pero si este valor de significancia es menor que el valor alfa, entonces si se rechaza la hipótesis. En consecuencia, **el nivel de significancia es mayor que el 0,5, por lo tanto, se acepta y se valida la hipótesis planteada en la investigación.** Es decir, la educación virtual influye en alta medida en la Satisfacción Académica de los estudiantes de la Carrera Profesional de Danza de la ESFAP Puno, en el año 2022.

## 5. DISCUSIÓN

Según la investigación realizada por Vargas (2020), llega a la conclusión de que las estrategias metodológicas implementadas por los docentes que enseñaban el sexto semestre de la Carrera de Enfermería de la Universidad Estatal del Sur de Manabí, resultaron ser buenos y eficientes para que los estudiantes de dicha carrera profesional logren las competencias en las asignaturas programadas, ya que la educación virtual ha resultado ser muy eficaz para lograr una enseñanza de calidad. Y según los resultados alcanzados en la investigación realizada, también se llega a resultados muy parecidos, donde los estudiantes de la Carrera Profesional de Danza en su mayoría expresan sentirse satisfechos con la enseñanza virtual que desarrollan los docentes, logrando aprendizajes significativos y en una forma de interacción dinámica entre los docentes y los estudiantes de la referida carrera.

En la tesis desarrollada por Huanca (2019), nos decía en su tesis que los estudiantes conocen diferentes plataformas virtuales, como el Moodle, Google Classroom; pero extrañamente no utilizan ninguna de esas plataformas en las sesiones interactivas, aunque en cierto modo solo utilizan para enviar sus trabajos, rendir sus exámenes en línea y la administración de sus documentos digitales como PDF, Word, y hasta subir tareas o enviarlas al docente por medio de las plataformas mencionadas, que solo son memorizados mecánicamente y no son desarrolladas con habilidades de pensamiento crítico, que es la característica del uso de una plataforma virtual. En el caso de la investigación realizada, posiblemente por la pandemia vivida, los estudiantes de la Carrera Profesional de Danza, utilizan las plataformas virtuales para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje en donde interactúan muy abiertamente con sus docentes y con sus compañeros de aula, y además utilizan para todas las demás actividades académicas.

La tesis realizada por Valdez (2018), respecto a la educación virtual y la satisfacción del estudiante en los cursos virtuales del Instituto Nacional Materno Perinatal, desarrollado en el año 2017, nos hace ver que ya se venía aplicando la educación virtual antes de la pandemia como una nueva forma de entorno virtual y de enseñanza en línea, y en cuya tesis nos hace ver que hay relación positiva alta entre la educación virtual y la satisfacción del estudiante del Instituto Nacional Materno Perinatal en el año 2017, tanto en la utilización de los recursos, como en el acompañamiento virtual, indicándonos que a través de esta nueva modalidad de trabajo académico se ve que los estudiantes se muestran satisfechos en su proceso formativo. Lo propio sucede con los estudiantes de la Carrera Profesional de Danza, que se muestran satisfechos por la educación virtual que vienen recibiendo en plena emergencia sanitaria causada por la COVID-19, aunque se ha observado en los estudiantes y docentes ciertas desigualdades en las condiciones de acceso al internet, conectividad, y en la tenencia de equipos tecnológicos desde un celular Smartphone, hasta una laptop.

La investigación realizada en plena pandemia por Chirapo (2020), sobre el uso de las plataformas digitales en la estrategia aprendo en casa, de los docentes de la CEBA, La Libertad de Moquegua-2021, nos ilustra que los docentes de la población estudiada utilizan con mayor porcentaje y frecuentemente las plataformas digitales de Google Meet y el Zoom, tanto en las actividades de enseñanza, como en las demás actividades pedagógicas referidas a las exposiciones, presentación de trabajos, evaluaciones, y entre otros casos. En el caso de los estudiantes y docentes de la Carrera Profesional de Danza, también en su gran mayoría utilizan en todas las actividades pedagógicas virtuales la plataforma de Google Meet, con algunas excepciones de la plataforma Zoom, más no se evidencia el uso de otras plataformas que en otras entidades educativas se usan.

Como análisis de la investigación realizada, consideramos propicio señalar que habiéndose vivido el confinamiento social a raíz de la propagación del COVID-19, la mayoría de las instituciones educativas han sido sorprendidas en su forma más desatendida por los gobiernos de turno, desde la inadecuada infraestructura, equipamiento, servicio de internet, como la capacitación de los docentes en el uso y manejo adecuado de las tecnologías de información y la comunicación, entre otros. Similar situación se observa en las condiciones socio económicas de las familias que tienen a sus hijos estudiando en las instituciones educativas del estado, con claras desigualdades y amplias brechas sociales de acceso a las mejores condiciones de servicio educativo en el marco de la educación virtual.

A pesar de lo manifestado, los estudiantes de la Carrera Profesional de Danzas de la ESFAP Puno, han hecho todo tipo de esfuerzos para alinearse en la única salida y esperanza de llevar adelante sus propósitos educativos, como es la de consagrarse como profesionales en el campo de la educación artística. Asumiendo y resolviendo una serie de limitaciones y necesidades para no quedarse truncados en sus aspiraciones, y desde luego, con el apoyo de sus docentes, que son la clara luz de la literatura científica. En la que ha quedado evidenciado que la enseñanza virtual impuesta por necesidad, viene acrecentando mayor desigualdad educativa y digital, poniendo en peligro la igualdad de oportunidades educativas que todo estudiante exige. Pero también, se ha podido ver en las redes sociales, que para algunos este tipo de educación virtual se ha convertido en un privilegio de aquellas familias que están en buenas condiciones sociales, tecnológicas y económicas muy favorables a su entorno social, pero en completa arbitrariedad de las familias vulnerables; incrementando más y más la brecha de la desigualdad social; que exige una urgente transformación integral basado en la equidad educativa.

## CONCLUSIONES

**Primera:** Según los resultados expuestos en el cuadro 10 y gráfico 6, en el que se muestran los datos globales de las variables referidas a la educación virtual y satisfacción académica, se precisa que la educación virtual influye en alta medida de manera significativa en la satisfacción académica de los estudiantes de la Carrera Profesional de Danza de la ESFAP Puno, por ubicarse en mayor porcentaje de valoración que han expresado los estudiantes, a pesar de las limitaciones en la tenencia y/o utilización de los equipos tecnológicos.

**Segunda:** De acuerdo a los resultados obtenidos sobre el entorno virtual que se vienen utilizando a nivel de los docentes y la misma institución de formación docente, también se llega a señalar que el entorno virtual influye favorablemente o en alta medida en la satisfacción académica de los estudiantes de la Carrera Profesional de Danza, como se ve en el cuadro 4 y gráfico 1. Cuyos resultados evidencian que es muy necesario contar a nivel institucional con un entorno virtual de aprendizaje que permita la interacción fluida de los actores educativos.

**Tercera:** Los estudiantes de la Carrera Profesional de Danza en los instrumentos de investigación que se les ha aplicado, han señalado que logran mejores competencias con la educación virtual por ubicarse en alta medida, como se han analizado e interpretado en el cuadro 5 y gráfico 2. Es decir, estas ventajas fundamentalmente se dan en las áreas de formación teórica; por la misma comodidad de los estudiantes que tienen al momento de interactuar con los docentes.



- Cuarta:** El acompañamiento virtual que realizan los docentes a los estudiantes de la Carrera Profesional de Danza es favorable por ubicarse en alta medida como nos ilustra los datos del cuadro 6 y gráfico 4. Lo que significa que, en la modalidad de la educación virtual, resulta muy necesario realizar el acompañamiento pedagógico y virtual en temas referidos al quehacer educativo y de la enseñanza de las artes, así como las orientaciones referidas a la tutoría y sobre el manejo de las herramientas tecnológicas, softwares y plataformas virtuales.
- Quinta:** En la educación virtual que viene asumiendo la ESFAP Puno, las competencias del docente respecto al dominio de su especialidad y la preparación de las clases, influye significativamente en la Satisfacción Académica de los estudiantes, como se puede ver en el cuadro 8 y gráfico 4. Es decir, los docentes de la Carrera Profesional de Danza, si están preparados en las áreas que vienen desarrollando los procesos pedagógicos con los estudiantes a su cargo.
- Sexta:** Por último, cabe precisar que el ambiente del curso virtual de las sesiones de aprendizaje que vienen sosteniendo entre los docentes y estudiantes de la Carrera Profesional de Danza, influye significativamente en la satisfacción académica de los estudiantes, como se puede apreciar en el cuadro 9 y gráfico 5; debido a que se percibe la adecuada comunicación e interacción en los diversos procesos pedagógicos que permite determinar la satisfacción académica de los estudiantes.

## SUGERENCIAS

- Primera:** Se sugiere que la Carrera Profesional de Danza busque la mejor estrategia de perfeccionamiento de la educación virtual para estar a nivel de los avances tecnológicos y científicos que se van dando en las diversas instituciones educativas de nivel superior, a nivel nacional y del mundo.
- Segunda:** Se hace evidente que para el mejor funcionamiento de la educación virtual la ESFAP Puno debe de mejorar el entorno virtual con el que viene atendiendo actualmente, y de la misma forma implementar a nivel de cada especialidad para la mejor satisfacción académica de los estudiantes.
- Tercera:** Se sugiere a los docentes de la Carrera Profesional de Danza sigan capacitándose y actualizándose en el manejo de las herramientas de la educación virtual para llegar de mejor manera a los aprendizajes de los estudiantes.
- Cuarta:** Se sugiere a la Plana Directiva de la ESFAP Puno, a fortalecer la tutoría en diversos temas, así como en el soporte técnico referido a la educación virtual a los docentes para el mejor servicio de orientación a los estudiantes de la Carrera Profesional de Danza.
- Quinta:** Para llegar a la alta satisfacción académica de los estudiantes de la Carrera Profesional de Danza, los docentes deben seguir profundizando sus estudios y sus conocimientos a través de los cursos de capacitación o de especialización en las diversas áreas afines a la especialidad.
- Sexta:** Se sugiere que, a pesar de las políticas educativas de retorno a la presencialidad, se debe de continuar en la ESFAP Puno con la educación virtual, a fin de que los docentes y estudiantes estén al ritmo en el uso y manejo de la tecnología, de las herramientas virtuales y de los diversos softwares educativos.

## BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar-Gordón, F. & Chamba, A. P. (2019). Reflexiones sobre la Filosofía de la Tecnología en los procesos educativos. *CONRADO*. Cienfuegos, XV (70), 109-119. <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Alcázar Martín FJ, Sánchez Bocanegra CL, Montero Navarro JM. LCMS. Learning Content Manager System. En: *TECNIMAP 2006* Sevilla; 2006 p. 111. 10.
- Alfaro, I., Apodaca, P., Arias, J., García, E., y Lobato, C. (2006). Metodologías de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de competencias: orientaciones para el profesorado universitario ante el Espacio Europeo de Educación Superior. Madrid: Alianza editorial.
- Alles, M. (2013). *Comportamiento Organizacional: cómo lograr un cambio cultural a través de Gestión por Competencias*. Ediciones Granica.
- Baena-Extremera, A., Gómez-López, M., Granero-Gallegos, A., & Ortiz Camacho, M. D. M. (2015). Predicting Satisfaction in Physical Education from Motivational Climate and Self-determined Motivation. *Journal of Teaching in Physical Education*, 34(2), 210-224.
- Barraza, C. G., & Ortiz Moreira, L. (2012). Factores relacionados a la calidad de vida y satisfacción en estudiantes de enfermería. *Ciencia y enfermería*, 18, 111-119.
- Beetham, H. y Sharpe, R. (2020). *Rethinking pedagogy for a digital age: Designing for 21st century learning*. (3ra. ed.). Nueva York, Estados Unidos.
- Boluda, P. (2011). Creación de conocimiento en el aula mediante el uso de las TIC. Un estudio de caso. Recuperado de <http://tdx.cat/handle/10803/42936>.
- Boneu, J. M. (2007). Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*. Recuperado en <http://rusc.ouc.edu/es/index.php/rusc/article/view/v4n1-boneu.html>.
- Briceño, Correa, Valdés, Hadweh (2018). *Sistema Tecnológico de la Educación Virtual aplicado a la Educación*.
- Brunner, J. J. (2000) *Nuevos escenarios de la educación. Revolución tecnológica y Sociedad de la Información*; Santiago: PREAL <http://www.preal.cl/>
- Bunge, M (1980) *Ciencia y desarrollo*. Edit. Siglo XX. Bs. As.
- Cabana, S., Cortés, F., Vega, D., & Cortés, R. (2016). Análisis de la Fidelización del Estudiante de Ingeniería con su Centro de Educación Superior: Desafíos de Gestión Educational Analysis of Engineering Student Loyalty to his / her Center of Higher Education: Education Management Challenges. *Formación Universitaria*, 9(6), 93–104.

- Cabero Almenara, J., & Llorente Cejudo, M. C. (2007). La interacción en el aprendizaje en red: uso de herramientas, elementos de análisis y posibilidades educativas. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 10(2), 97-123.
- Cabero, J. (2010). Comunidades virtuales para el aprendizaje. *Revista Electrónica de Tecnología educativa. EDUTEC* (34), diciembre. Recuperado de [http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec34/pdf/Edutece\\_n34\\_Cabero\\_Llorente.pdf](http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec34/pdf/Edutece_n34_Cabero_Llorente.pdf).
- Cámara Serrano Pilar (2006). El Uso de una plataforma Virtual como recurso didáctico en el curso de Filosofía. Universidad Autónoma de Barcelona, Departamento de Pedagogía Aplicada. Bellaterra, Abril España.
- Cano, E. (2007). Las competencias de los docentes. En López, A. (Coord.). *El desarrollo de competencias docentes en la formación del profesorado*, Madrid, MEC.
- Carballo, C. (1984) *Evolución y Características del Agro argentino en la Actualidad*. Documento de trabajo del CEPA. Bs. As.
- Carballo, C. (1997) *Demandas tecnológicas resultantes de los principales programas Estatales para Pequeños Productores*. Revista AADER 2º Serie, Nº 1. Bs. As.
- Carbonaro M, King S, Taylor E, Satzinger F, Snart F, Drummond J. Integration of e-learning technologies in an interprofessional health science course. *PubMed*. 2008; 30(1).
- Cedeño, E. y Murillo, J. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. Recuperado en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7047143>.
- Chomsky, N. (1981). *Problemas actuales en teoría lingüística: Temas teóricos de gramática generativa*. México: Siglo XXI.
- Comezana Portilla O, García Peñalvo F. J. *Plataformas para educación basada en web: Herramientas, procesos de evaluación y seguridad*. Informe Técnico. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- Covaliu, A. (2020). Estas son las mejores aplicaciones para videoconferencias. *Digital Trends*, 1(1). <https://es.digitaltrends.com/celular/estas-son-lasmejores-aplicaciones-para-videoconferencias/>
- Crispin, M.L.; Caudillo, L.; Doria, C. y Esquivel, M. (2011). Aprendizaje autónomo. En M.L. Crispín (ed.). *Aprendizaje autónomo: Orientaciones para la docencia* (pp. 49-65). Ciudad de México: Universidad Iberoamericana.
- Díaz, M. (12 de enero de 2015). *hipertextual*. Recuperado el 03 de marzo de 2018, de <https://hipertextual.com/2015/01/jitsi-meet-videollamada-segura>
- Diener, E. (1994). Assessing subjective well-being: Progress and opportunities. *Social Indicators Research*, 31(2), 103-157.

- Duarte, A. (2000). Los materiales hipermedias y multimedias aplicados en la educación. [En línea]. Consultado: [09 setiembre 2012]. Disponible en: [<http://www.cibereduca.com/esp/edudistancia/teleformacion>]
- Duarte, J. (2020). Ambientes de Aprendizaje. Una Aproximación Conceptual. Antioquia, Colombia.
- Durán, M., Gutiérrez, I., & Prendes, M. (201). Análisis conceptual de modelos de competencia digital del profesorado universitario. *RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 15(1), 97-114. Doi: <https://doi.org/10.17398/1695-288X.15.1.97>
- Echeverría, B. (2002). Gestión de la Competencia de Acción Profesional. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Espasa, A., & Meneses, J. (2009). Analysing feedback processes in an online teaching and learning environment: an exploratory study. *Higher Education*, 59(3), 277-292. doi:10.1007/s10734-009- 9247-4
- Fernández-Pampillón Cesteros, A. M. (2009). Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en Internet. Recuperado en [https://eprints.ucm.es/10682/1/capituloE\\_learning.pdf](https://eprints.ucm.es/10682/1/capituloE_learning.pdf).
- Gaeta, M. L. (2014). Autorregulación del aprendizaje y su promoción en el contexto del aula. En P. Paoloni, M. C. Rinaudo y A. González (coord.). *Cuestiones en Psicología Educativa. Perspectivas teóricas, metodológicas y estudios de campo* (pp. 33-57). Universidad de La Laguna, Universidad Nacional de Rio Cuarto, Sociedad Latina de Comunicación Social.
- García Martín Judit y García Martín Sheila (2020). “Uso de herramientas digitales para la docencia en España durante la pandemia por COVID-19”. *Revista Española de Educación Comparada* | núm. 38 (extra 2021), pp. 151-173 ISSN 2174-5382.
- García, L. (2020). ¿Qué es un ambiente de aprendizaje? Universidad Javeriana
- Gay y Ferradas (1997) *La Educación Tecnológica*. CONICET. Bs. As.
- González, Gustavo (2020). entrevista Internet, <http://umeet.uninet.edu/umeet2003/spanish/talks/20031216.2.es.html>, extraído el 24/05/20.
- Granja Palacios, C. (2013). Caracterización de la comunicación pedagógica en la interacción docente-alumno, *Investigación, Enfermería: Imagen y Desarrollo*, Bogotá, 15(1): 65-93.
- Grau, J. (1995) *Tecnología y Educación*. Edit. Fundec. Bs. As.

- Haro-Calero, R., & Yépez-Pullopaxi, G. (2020). El uso de herramientas de office 365 en el proceso de enseñanza del idioma inglés. Propuesta de manual [The usage of office 365 tools in the process of English language teaching. Manual proposal]. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(5), 525-530.
- Huebner, E. S., & Gilman, R. (2006). Students Who Like and Dislike School. *Applied Research in Quality of Life*, 1(2), 139-150.
- Iordache, C., Mariën, I., & Baelden, D. (2017). Developing Digital Skills and Competences: A QuickScan Analysis of 13 Digital Literacy Models. *Italian Journal of Sociology of Education*, 9(1), 6-30. doi: <https://doi.org/10.14658/pupj-ijse-2017-1-2>
- Jiménez, A., Terriquez, B. & Robles, F. J. (2011). Evaluación de la satisfacción académica de los estudiantes de la Universidad Autónoma de Nayarit, *Revista Fuente*, 3(6), 46-56.
- Jitsi Meet. (2015). Jitsi. Obtenido de <https://jitsi.org/what-is-jitsi/>
- Lent, R. W., Singley, D., Sheu, H., Schmidt, J. A., & Schmidt, L. C. (2007). Relation of Social-Cognitive Factors to Academic Satisfaction in Engineering Students. *Journal of Career Assessment*, 15(1), 87–97.
- Lezcano, L., y Vilanova, G. (2017). Instrumentos de evaluación de aprendizaje en entornos virtuales. Perspectiva de estudiantes y aportes de docentes. *Informes Científicos Técnicos-UNPA*. Recuperado en: <https://131.161.88.152/index.php/ICTUNPA/article/download/560/539>.
- López G. (2009) Aulas Virtuales: Boletín Info FIA N° 68, 2009. Disponible de [https://www.usmp.edu.pe/publicaciones/boletin/fia/info68/aulas virtuales.pdf](https://www.usmp.edu.pe/publicaciones/boletin/fia/info68/aulas_virtuales.pdf)
- Marqués Graells, Pedro (1995): *Software educativo. Guía de uso y metodología*. Barcelona. Estel.
- Marza, M., & Cruz, E. (2018). Gaming como Instrumento Educativo para una Educación en competencias Digitales desde los Academic Skills Centres. *Revista General de Información y Documentación*, 28(2), 489-506. Doi: <http://dx.doi.org/10.5209/RGID.60805>.
- Masón, R. (1998): *Models of Online Courses*. *ALN Magazine* 2 (2) [[http://www.aln.org/alnweb/magazine/vol2\\_issue2/masonfinal.html](http://www.aln.org/alnweb/magazine/vol2_issue2/masonfinal.html)]
- Molina Caballero Joaquín. (2007). *Implantación de Aplicaciones Informáticas de Gestión*. España: Visión Net.
- Morales, Morales, J., Fernández, K., & Pulido, J. (2016). Evaluación de técnicas de producción accesible en cursos masivos, abiertos y en línea-MOOC. *Revista CINTEX*, 21(1), 89-112.
- Nagel, B. (1991). *La nueva era y las TIC*. Madrid: Lira.

- Ocaña-Fernández, Y., Valenzuela-Fernández, L., y Garro-Aburto, L. (2019). Inteligencia artificial y sus implicaciones en la educación superior. *Propósitos y Representaciones*, 7(2), 17 pp. Doi: <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.274>
- Orozco, S. O. y García, M. G. (2014). *Psicología del Trabajo*. Grupo Editorial Patria.
- Palacios, Héctor (2012). El constante cambio en la informática. <http://ofimatica27086.blogspot.com/feeds/posts/default>, extraído el 8 de febrero del 2012
- Pérez, C. (1998). *Las TIC y la educación*. Alicante: Rusbel.
- Pérez, E., & Medrano, L. (2010). Adaptación de la escala de satisfacción académica. *Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento (RACC)*, 2, 58-66.
- Piaget, Jean. (1972). *Psicología y pedagogía*. Barcelona: Editorial Ariel. España.
- Postman, N. (1994). *Teaching as a Conserving Activity*. New York: Writer.
- Rangel, A., & Peñalosa, E. (2013). Alfabetización digital en docentes de educación: construcción y prueba empírica de instrumento de evaluación. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 43, 9-23. Doi: <http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit.2013.i43.01>
- Real Academia Española (2021). *Diccionario de la Lengua Española, Versión electrónica 23.5*. Edición del tricentenario, obra lexicográfica académica por excelencia.
- Riveros, F. (2000). *Lo nuevo de las TIC*. Sao Paulo: Educación.
- Rizo García, M. (2007). Interacción y comunicación en entornos educativos: Reflexiones teóricas, conceptuales y metodológicas, *Revista de Asociación Nacional de programas de posgrado en comunicación*, México: 1-16.
- Roll, R. (1995). *Tendencias internacionals en l'aprenentatge obert i a distancia*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- Rusmansyah R, L. Y, Ibrahim M, and Isnawati I 2018 *Adv. Soc. Sci. Educ. Humanit. Res* 274 263–7
- Salas, W. A. (2008). *Formación por competencias en Educación Superior. Una aproximación conceptual a propósito del caso colombiano*. Universidad de Antioquia, Colombia.
- Salinas, M. I. (2010). “Diseño de políticas docentes para la adopción de la enseñanza virtual. El caso de un departamento universitario”. *EDUTECE-E. Revista electrónica de Tecnología Educativa*, n. 33. [http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec33/dise%C3%B1o\\_pol%C3%ADticas\\_docentes\\_adopcion\\_ense%C3%B1anza\\_caso\\_departamento\\_universitario.html](http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec33/dise%C3%B1o_pol%C3%ADticas_docentes_adopcion_ense%C3%B1anza_caso_departamento_universitario.html) [Consulta: 3-02-11].
- Sánchez, M. (2001). *Escuela tecnológica*. Sevilla: Educa.

- Santos, J., Armas, C. (2020). Sistema de acompañamiento docente desde un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje. *Mendive*, (18), 1. p.48-63. Recuperado de: <http://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/1751>.
- SCOPEO (2011). Aproximación pedagógica a las plataformas open source en la universidad española, marzo de 2011. Monográfico SCOPEO, n° 2. Consultado el 14/09/2011 en [http://scopeo.usal.es/images/documentoscopeo/scopeo\\_monografico002.pdf](http://scopeo.usal.es/images/documentoscopeo/scopeo_monografico002.pdf)
- Silva J., (2010). El rol del tutor en los entornos virtuales de aprendizaje. *Innovación Educativa*, (10), 52, 13-23. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/1794/179420763002.pdf>
- Silvio, J. F. (2000). La virtualización de la Universidad: ¿Cómo transformar la educación superior con la tecnología? (Vol. 13). IESALC/UNESCO. <https://url2.cl/1QQ5F>
- Singh, R. & Awasthi, S. (2020, august, 16). Updated Comparative Analysis on Video Conferencing Platforms- Zoom, Google Meet, Microsoft Teams, WebEx Teams and GoToMeetings. *EasyChair*, 4026, pp.1-9.
- Singh, R. & Awasthi, S. (2020, august, 16). Updated Comparative Analysis on Video Conferencing Platforms- Zoom, Google Meet, Microsoft Teams, WebEx Teams and GoToMeetings. *EasyChair*, 4026, pp.1-9.
- Thurmond, V. A. (2003). Examination of Interaction Variables as Predictors of Students' Satisfaction and Willingness to Enroll in Future Web-Based Courses While Controlling for Student Characteristics. *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2003*, 2003(1), 528-531
- Tobón, S., Sánchez, A., Carretero, M. y García, J. (2006). *Competencias, calidad y educación superior*. Bogotá: Colección Alma Mater.
- Vadillo, M. T. P. (2013). *Liderazgo y motivación de equipos de trabajo*. Esic Editorial.
- Viglizzo, E. (1994) *El INTA frente al desafío del desarrollo agropecuario sustentable*. Desarrollo Agropecuario Sustentable. INTA-INDEC. Bs. As.
- Villanueva, L. (2020). El gran reto de la educación virtual en tiempos de pandemia. *Fundación Wiese*. Blog: <https://www.fundacionwiese.org/blog/es/elgran-reto-de-la-educacion-virtual-en-tiempos-de-pandemia/>
- Yacci, M. (2000). Interactivity Demystified: A Structural Definition for Distance Education and Intelligent Computer-based Instruction. *Educational Technology*, 40(4), 5-16.
- Zimmerman, B.J.; Kitsantas, A. y Campillo, M. (2005). Evaluación de la autoeficacia regulatoria: Una perspectiva social cognitiva. *Revista Evaluar*, 5. Recuperado de <<https://revistas.unc.edu.ar/index.php/revaluar/article/view/537>>.



**TESIS CONSULTADOS:**

Apaza Cuela, Nilda y Auccapuma Flores, Leonor (2018). Influencia de las aulas virtuales en el aprendizaje de los estudiantes de la carrera profesional de educación: Especialidad matemática y computación UNAMAD – 2012.

Chirapo Chana, Dina Rosa (2020). realizo una investigación denominada “uso de las plataformas digitales en la estrategia aprendo en casa, de los docentes de la cebsa la libertad de moquegua-2021. Presentado a la UNA Puno.

Cuadrao Zavaleta, Luis Alberto (2016). El método de enseñanza virtual y su influencia en el aprendizaje de histopatología. Presentado a la Universidad Mayor de San Marcos de Lima

Huanca Plata, Gheraldine Lizeth (2019). Uso de las Plataformas Virtuales y su relación con el proceso educativo en estudiantes de primer y segundo año de la Carrera Ciencias de la Educación de la Universidad Mayor de San Andrés en la Gestión 2018.

Mamani Quispe Edwin Malagueas y Maquera Mamani Edson (2021). Implicancias de la Educación Virtual en el aprendizaje de la Lectura Musical de los Alumnos del Primer Grado de la IES. Independencia Nacional de Puno, 2022.

Quispe Caira, Roger (2015). realizo una investigación que tiene por nombre “influencia del aula virtual en el rendimiento académico de los estudiantes del instituto superior tecnológico privado del altiplano – 2014. Presentado a la UNA Puno.

Roncancio Becerra, Claudia Yaneth. (2019). Evaluación de los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje (EVEA) de la Universidad Santo Tomás Bucaramanga (Colombia) mediante la adaptación y aplicación del sistema learning object review instrument (lori).

Valdez Betalleluz, Enrique Bernardo (2018). La educación virtual y la satisfacción del estudiante en los cursos virtuales del Instituto Nacional Materno Perinatal 2017.

Vargas Jimenez, Kleiderman Antonio (2020). Enseñanza aprendizaje virtual en tiempos de pandemia, presentado a la Universidad Estatal del Sur de Manabí.

### MATRIZ DE CONSISTENCIA OPERATIVA

TÍTULO: Influencia de la Educación Virtual en la Satisfacción Académica de los estudiantes de la Carrera Profesional de Danza de la ESFAP Puno, 2022.

Problema de Investigación Científica Tipo Descriptivo Explicativo			PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	MÉTODO Y POBLACIÓN	ESTADÍSTICA
VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES					
<b>Variable Independiente</b> <b>1. Educación Virtual</b>	1.1. Entorno virtual	1) Plataformas virtuales. 2) Herramientas de ofimática. 3) Sistema tecnológico. 4) Sistema Administrativo. 5) Sistema Pedagógico Académico.	<b>PROBLEMA GENERAL.</b> ¿En qué medida influye la Educación Virtual en la Satisfacción Académica de los estudiantes de la Carrera Profesional de Danza de la ESFAP Puno, 2022? <b>PROBL. ESPECÍFICOS.</b> a) ¿En qué medida favorece el entorno virtual en la Satisfacción Académica de los estudiantes? b) ¿Cómo es la Competencia de los estudiantes en la educación virtual? c) ¿En qué medida favorece el acompañamiento virtual en la Satisfacción Académica de los estudiantes? d) ¿En qué medida influye las competencias del docente, en la Satisfacción Académica de los estudiantes? e) ¿Cuánto influye el ambiente del curso virtual de las sesiones de aprendizaje, en la satisfacción académica de los estudiantes?	<b>OBJETIVO GENERAL.</b> Determinar la medida en que influye la educación virtual en la Satisfacción Académica de los estudiantes de la Carrera Profesional de Danza de la ESFAP Puno, 2022. <b>OBJET. ESPECÍFICOS.</b> a) Señalar la medida en que favorece el entorno virtual en la Satisfacción Académica de los estudiantes. b) Caracterizar las competencias de los estudiantes en la educación virtual. c) Identificar la medida en que influye el acompañamiento virtual en la Satisfacción Académica de los estudiantes. d) Definir la influencia de las competencias del docente en la Satisfacción Académica de los estudiantes. e) Describir la influencia del ambiente del curso virtual de las sesiones de aprendizaje en la satisfacción académica de los estudiantes.	<b>HIPÓTESIS GENERAL.</b> La educación virtual influye en alta medida en la Satisfacción Académica de los estudiantes de la Carrera Profesional de Danza de la ESFAP Puno, 2022. <b>HIPÓT. ESPECÍFICOS.</b> a) El entorno virtual favorece en alta medida en la Satisfacción Académica de los estudiantes. b) Las competencias de los estudiantes en la educación virtual se encuentran parcialmente en alta medida. c) El acompañamiento virtual a los estudiantes favorece en alta medida en la Satisfacción Académica de los estudiantes. d) Las competencias del docente, influye significativamente en la Satisfacción Académica de los estudiantes. e) El ambiente del curso virtual de las sesiones de aprendizaje, influye significativamente en la satisfacción académica de los estudiantes.	Método de Investigación: <b>descriptiva.</b> Tipo de Investigación: <b>BÁSICA</b> Diseño de Investigación: <b>Descriptiva EXPLICATIVA.</b> $Y = f ( X )$  POBLACIÓN: 106 estudiantes de la especialidad de Educación Artística, danza  MUESTRA: <b>60 estudiantes de la Carrera Profesional de Educación Artística, especialidad DANZA</b>  TÉCNICAS de la recolección de datos: <b>Encuesta, Observación.</b>	Hipótesis estadística  <b>Hi: Y = f ( X )</b>  <b>Hi: Y ≠ f ( X )</b>  Estadística de Prueba: T student  (p < .05).
	1.2. Competencia de los estudiantes	1) Organización de actividades. 2) Comprensión de la información. 3) Uso de herramientas digitales. 4) Uso de Herramientas de ofimática 5) Autoanálisis del progreso de aprendizaje (calificaciones).					
	1.3. Acompañamiento virtual	1) Orientación docente. 2) Resolución oportuna de consultas. 3) Retroalimentación personalizada. 4) Identificación de fortalezas y debilidades. 5) Evaluación de grado de cumplimiento de actividades educativas.					
<b>Variable Dependiente</b> <b>2. Satisfacción Académica.</b>	2.1. Competencias del docente.	1) Capacidad de comunicación con el estudiante. 2) Dominio del tema. 3) Metodología adecuada al curso. 4) Transmisión de interés por los temas del curso. 5) Identificación de la evolución del aprendizaje del estudiante.					
	2.2. Ambiente del Curso Virtual	1) Adaptación a la educación virtual. 2) Interacción en línea entre estudiantes y docente. 3) Respeto entre estudiantes y docente. 4) Motivación de participación activa en clases. 5) Calidad de debate durante el curso virtual.					

**CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE LA C.P. DANZA**  
*Educación Virtual*

**1. PARTE INFORMATIVA:**

- 1.1. APELLIDOS Y NOMBRES: .....
- 1.2. NATURAL DE: ..... NÚMERO DE HERMANOS: .....
- 1.3. OCUPACIÓN DE TU PAPÁ: ..... MAMÁ .....
- 1.4. PROMEDIO DE INGRESO ECONÓMICO FAMILIAR: .....
- 1.5. CARRERA PROFESIONAL: ..... SEMESTRE: .....
- 1.6. LUGAR Y FECHA: ..... SEXO: ( M ) ( F )

**2. PARTE TÉCNICA:** (A = Muy Alto, CA = Alto, P = Parcialmente, B = Bajo, MB = Muy Bajo)

	MA	A	P	B	MB
<b>A. ENTORNO VIRTUAL</b>	2.0	1.5	1.0	0.5	0.0
1) ¿En qué medida conoces y manejas correctamente una de las plataformas virtuales?					
2) ¿En qué medida conoces y manejas las herramientas de Ofimática (Word, Excel, Power Point, Paint)?					
3) ¿En qué medida tienes información sobre el funcionamiento del sistema tecnológico, en torno a la educación virtual?					
4) ¿En qué medida tienes información sobre el funcionamiento del sistema administrativo, en torno a la educación virtual?					
5) ¿En qué medida tienes información sobre el funcionamiento del sistema pedagógico académico, en torno a la educación virtual?					

**B. COMPETENCIA DE LOS ESTUDIANTES**

6) ¿En qué medida organizas tus actividades en la forma virtual?					
7) ¿En qué medida comprendes la información de las sesiones de aprendizaje?					
8) ¿En qué medida utilizas las herramientas digitales?					
9) ¿En qué medida utilizas las herramientas de ofimática?					
10) ¿En qué medida reflexionas sobre tu desempeño académico?					

**C. ACOMPAÑAMIENTO VIRTUAL**

11) ¿En qué medida recibes la orientación virtual de tus docentes?					
12) ¿En qué medida resuelves las consultas realizadas?					
13) ¿En qué medida recibes la retroalimentación personalizada de tus docentes?					
14) ¿En qué medida en la educación virtual has identificado tus fortalezas y debilidades?					
15) ¿En qué medida reflexionas sobre la evaluación de grado de cumplimiento de las actividades educativas?					
Sub Total					
<b>PUNTAJE TOTAL</b>					

\*\*\*\*\*

Fuente: Elaboración propia.

**FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE LA CARRERA  
PROFESIONAL DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA - DANZA, ESFAP PUNO**  
*Satisfacción Académica*

**1. PARTE INFORMATIVA:**

- 1.1. CARRERA PROFESIONAL: .....
- 1.2. ASIGNATURA: .....
- 1.3. SEMESTRE ..... SEXO: .....
- 1.4. DOCENTE DEL CURSO: .....
- 1.5. LUGAR Y FECHA: .....

**2. PARTE TÉCNICA:** (Muy Bueno = 2; Bueno = 1.5; Regular = 1.0; Débil = 0.5; Muy Débil = 0.0)

**COMPETENCIAS DEL DOCENTE:**

Nº	ÍTEMS	MB 2.0	B 1.5	R 1.0	D 0.5	MD 0.0
1	Capacidad de comunicación del docente con el estudiante					
2	Dominio del tema por parte del docente					
3	Metodología adecuada al curso utilizado por el docente					
4	Transmisión de interés por los temas del curso.					
5	Identificación de la evolución del aprendizaje del estudiante.					
<b>AMBIENTE DEL CURSO VIRTUAL</b>						
6	Adaptación a la educación virtual por parte del docente y estudiantes					
7	Interacción en línea entre estudiantes y el docente					
8	En el trabajo virtual se ve el respeto entre estudiantes y docente					
9	Motivación de participación activa en clases propiciado por el docente					
10	Calidad de debate durante el curso virtual					
<b>PUNTAJE SUB TOTAL</b>		<b>4</b>	<b>9</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>PUNTAJE TOTAL OBTENIDO</b>		<b>15 puntos</b>				

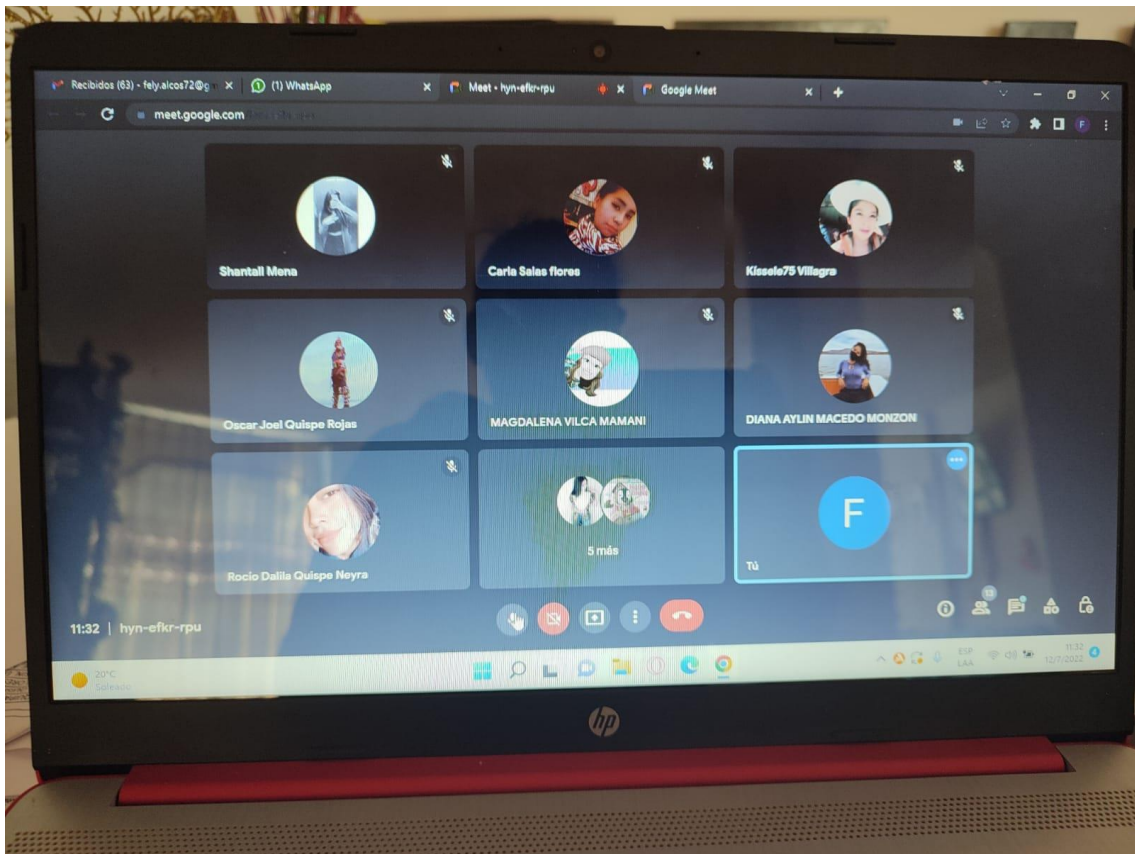
Observaciones:

.....

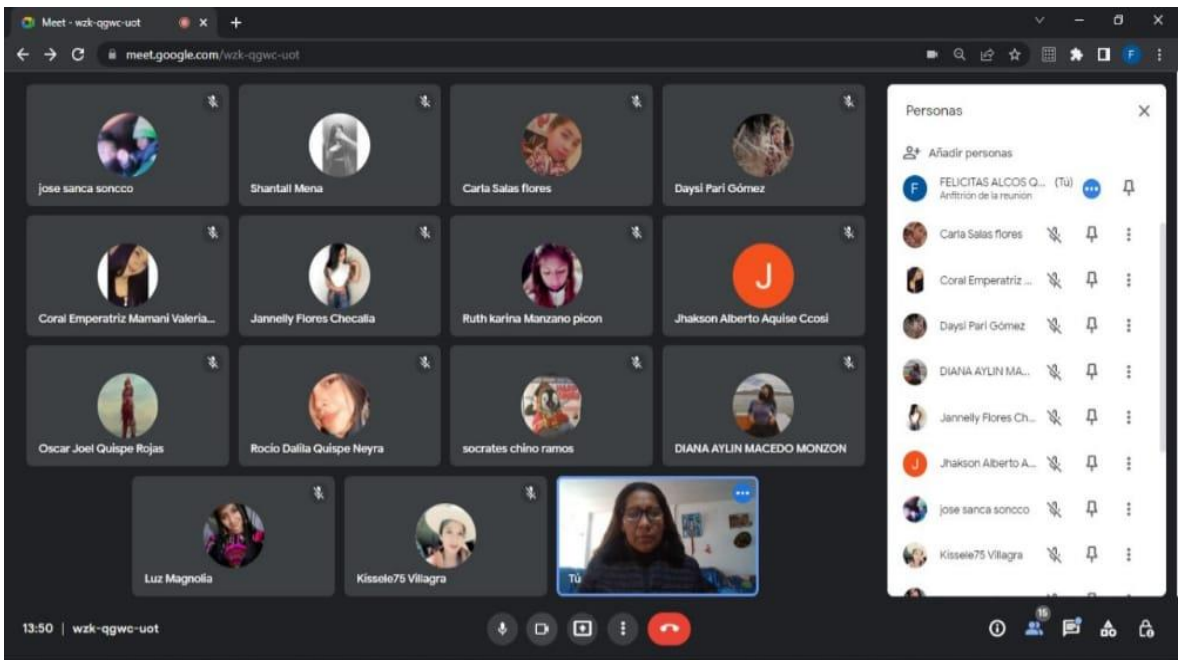
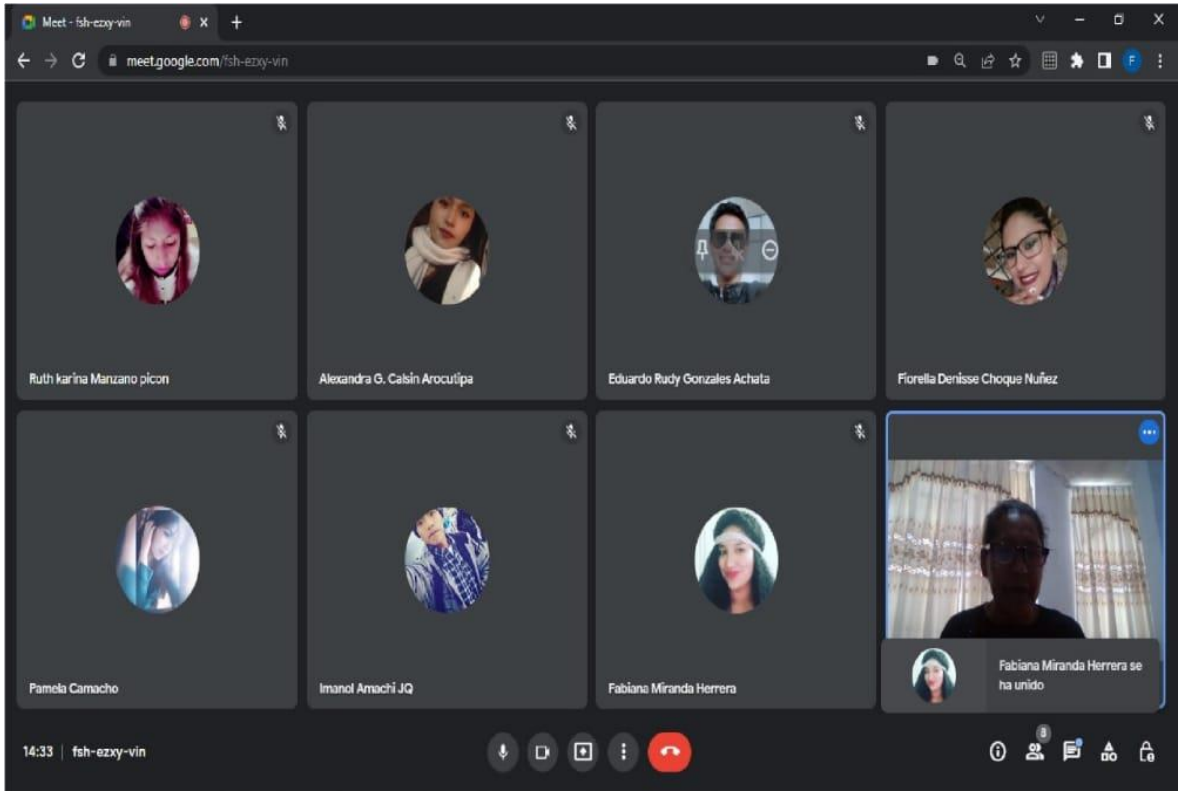
.....

### GALERÍA DE FOTOGRAFÍAS

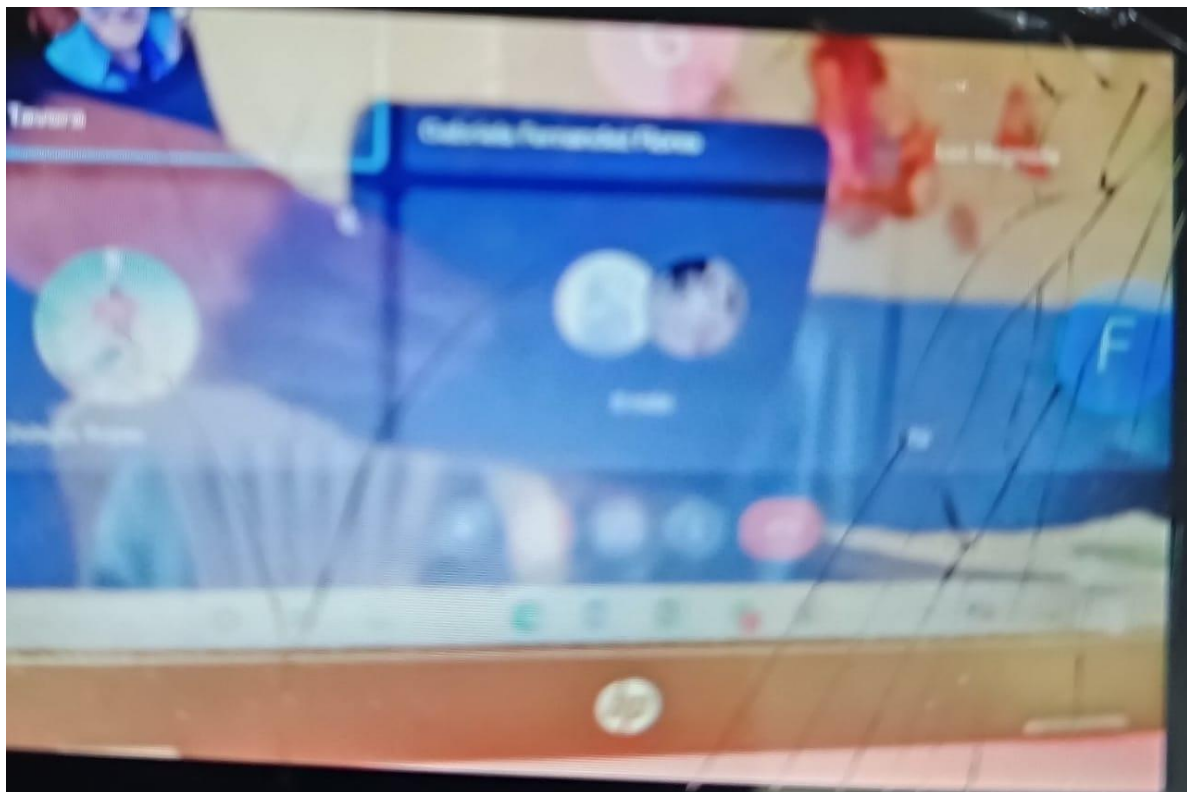
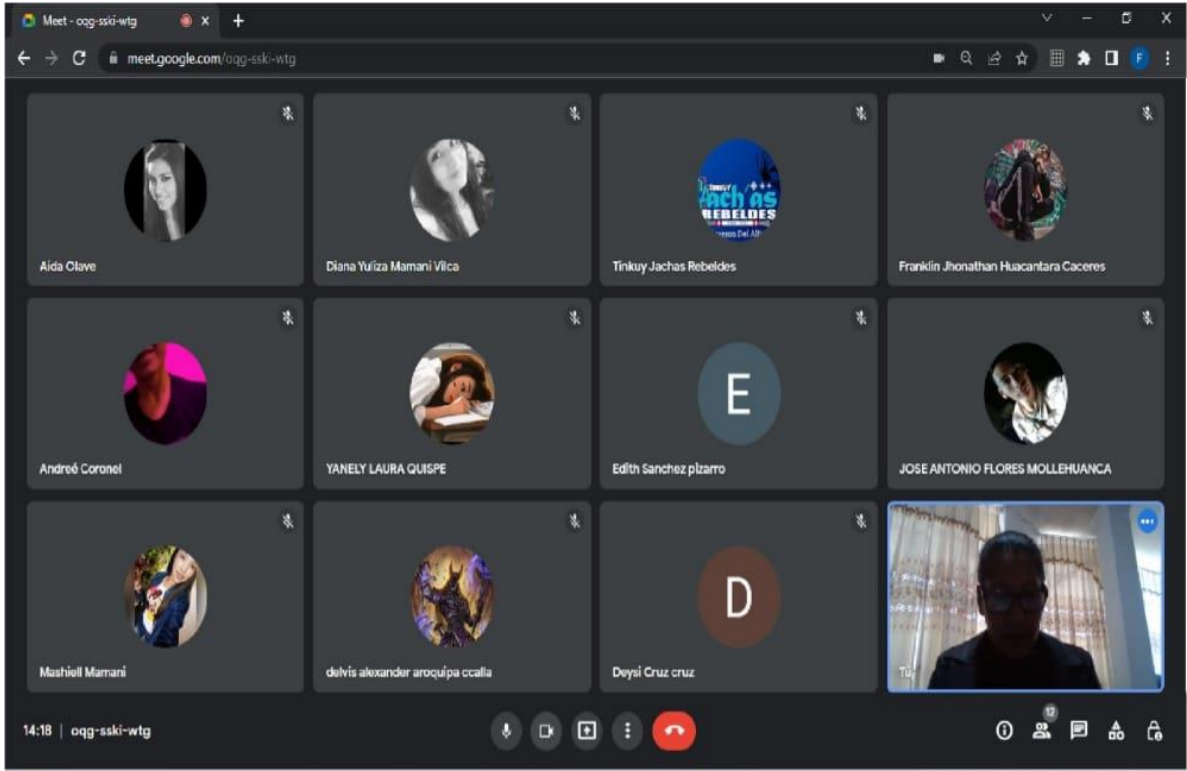












## Anexo 5

## BASE DE DATOS DE LA VARIABLE “EDUCACIÓN VIRTUAL” Y “SATISFACCIÓN ACADÉMICA”

VARIABLE EDUCACIÓN VIRTUAL																VARIABLE SATISFACCIÓN ACADÉMICA												
ESTUDIANTES	i1	i2	i3	i4	i5	i6	i7	i8	i9	i10	i11	i12	i13	i14	i15	PROM.	ESTUD.	i1	i2	i3	i4	i5	i6	i7	i8	i9	i10	PROM.
E1-III	2.0	2.0	2.0	1.5	1.5	1.0	1.0	2.0	1.0	1.0	1.5	1.0	1.0	1.5	1.0	<b>1.4</b>	E1-III	1.5	2.0	1.5	1.0	1.0	1.5	1.0	2.0	2.0	2.0	<b>1.6</b>
E2-III	1.0	1.5	1.5	1.0	1.5	1.0	1.0	1.5	1.5	1.0	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	<b>1.3</b>	E2-III	1.5	1.5	1.0	0.5	1.0	1.0	0.5	1.5	1.5	1.5	<b>1.2</b>
E3-III	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	1.0	1.0	1.0	1.0	0.5	1.0	1.0	1.0	1.0	<b>0.8</b>	E3-III	1.0	1.0	0.5	0.0	0.5	0.5	0.5	1.5	1.0	1.0	<b>0.8</b>
E4-III	1.0	1.5	0.5	0.5	0.5	1.5	1.0	1.5	1.0	1.5	1.5	1.0	0.5	1.0	1.0	<b>1.0</b>	E4-III	0.5	1.0	0.5	0.0	0.5	0.5	0.5	1.5	1.0	1.0	<b>0.7</b>
E5-III	1.0	1.0	0.5	0.5	1.0	1.0	0.5	1.0	1.0	1.0	1.5	1.0	1.5	1.5	2.0	<b>1.1</b>	E5-III	1.0	1.5	1.0	0.5	1.0	1.5	1.0	2.0	1.5	1.0	<b>1.2</b>
E6-III	1.5	1.5	1.5	1.5	1.0	1.0	1.5	1.5	1.0	1.5	2.0	1.5	1.0	0.5	1.0	<b>1.3</b>	E6-III	1.5	1.5	1.0	0.5	1.0	1.0	1.0	2.0	1.5	1.0	<b>1.2</b>
E7-III	2.0	2.0	2.0	2.0	1.5	1.5	1.5	2.0	2.0	1.5	1.5	2.0	1.0	1.5	1.5	<b>1.7</b>	E7-III	2.0	2.0	1.5	1.0	1.0	2.0	1.5	2.0	1.5	2.0	<b>1.7</b>
E8-III	1.5	1.5	1.5	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.5	1.0	1.5	1.5	1.0	<b>1.2</b>	E8-III	1.0	1.5	1.0	0.5	1.0	1.5	1.0	1.5	1.0	1.0	<b>1.1</b>
E9-III	1.5	2.0	1.5	1.5	1.5	1.0	1.5	1.0	0.5	1.5	1.5	1.0	0.5	1.5	1.5	<b>1.3</b>	E9-III	1.0	1.5	1.0	0.5	1.0	1.0	1.0	2.0	1.5	2.0	<b>1.3</b>
E10-III	2.0	2.0	2.0	1.0	1.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	<b>1.9</b>	E10-III	2.0	2.0	1.5	1.0	1.5	2.0	1.5	2.0	1.5	2.0	<b>1.7</b>
E11-III	1.0	0.5	0.5	0.5	0.5	1.5	1.0	1.0	0.5	0.5	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	<b>0.8</b>	E11-III	0.5	1.0	1.0	0.5	1.0	1.0	1.0	2.0	1.5	2.0	<b>1.2</b>
E12-III	2.0	1.5	1.5	0.5	1.5	2.0	2.0	2.0	1.5	1.5	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	<b>1.7</b>	E12-III	2.0	2.0	1.5	1.0	1.0	2.0	1.5	2.0	1.5	2.0	<b>1.7</b>
E13-III	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.5	0.5	0.5	1.5	0.5	<b>0.2</b>	E13-III	0.5	0.0	0.5	0.0	0.5	0.5	0.5	1.5	1.0	1.5	<b>0.7</b>
E14-III	1.5	1.5	1.0	0.5	0.5	1.5	1.5	2.0	2.0	0.5	1.0	1.5	0.0	1.5	1.0	<b>1.2</b>	E14-III	1.0	1.0	0.5	0.5	1.0	1.0	1.0	2.0	1.5	2.0	<b>1.2</b>
E15-III	1.0	2.0	0.5	0.5	0.5	1.5	1.5	2.0	2.0	0.5	1.0	1.5	0.0	1.5	1.0	<b>1.1</b>	E15-III	1.0	1.5	0.5	0.5	1.0	1.0	1.0	2.0	1.5	2.0	<b>1.2</b>
E16-III	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	1.5	0.5	0.5	1.0	1.5	1.5	1.5	0.5	1.5	<b>0.9</b>	E16-III	1.0	1.0	0.5	0.5	1.0	1.0	1.0	2.0	1.5	2.0	<b>1.2</b>
E17-III	0.5	1.0	0.5	0.5	0.5	0.5	1.0	0.5	0.5	1.0	1.0	1.0	1.0	0.5	1.0	<b>0.7</b>	E17-III	0.5	1.0	1.0	0.5	0.5	1.5	1.0	1.5	1.0	1.5	<b>1.0</b>
E18-III	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	1.5	1.5	2.0	2.0	1.5	1.0	2.0	1.5	2.0	1.5	<b>1.8</b>	E18-III	2.0	2.0	1.5	1.5	2.0	2.0	1.5	2.0	2.0	2.0	<b>1.9</b>
E19-III	2.0	2.0	2.0	1.5	2.0	1.5	2.0	2.0	1.0	2.0	1.5	1.0	0.5	2.0	1.5	<b>1.6</b>	E19-III	1.5	2.0	1.0	1.0	1.5	1.5	1.0	2.0	1.5	2.0	<b>1.5</b>
E20-III	1.5	1.0	1.0	1.0	1.0	1.5	1.5	1.5	1.0	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	<b>1.3</b>	E20-III	1.0	1.5	1.0	1.0	1.5	1.5	1.0	2.0	1.0	2.0	<b>1.4</b>
E21-III	2.0	1.0	1.5	1.5	1.0	1.5	1.0	1.0	1.0	1.5	2.0	1.0	2.0	1.5	1.5	<b>1.4</b>	E21-III	1.5	1.5	1.0	0.5	1.5	1.5	1.0	2.0	1.5	2.0	<b>1.4</b>
E22-III	1.5	0.0	1.5	1.0	1.0	1.0	1.0	1.5	1.0	1.0	1.5	1.0	0.0	1.5	1.5	<b>1.1</b>	E22-III	1.0	1.5	0.5	0.0	1.0	1.0	0.5	1.5	1.0	1.5	<b>1.0</b>
E23-V	0.0	1.0	0.0	0.5	0.5	0.5	0.0	0.5	0.5	0.5	1.0	0.5	0.0	2.0	1.0	<b>0.6</b>	E23-V	0.5	1.0	0.0	0.5	0.5	1.0	0.5	1.5	1.5	1.5	<b>0.9</b>
E24-V	2.0	1.5	1.5	1.5	1.5	1.0	1.5	2.0	1.0	1.0	1.5	1.5	1.0	2.0	1.5	<b>1.5</b>	E24-V	1.5	2.0	1.0	1.0	1.5	1.5	1.0	1.5	1.0	1.5	<b>1.4</b>
E25-V	2.0	2.0	2.0	1.5	1.5	2.0	2.0	2.0	2.0	1.5	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	<b>1.9</b>	E25-V	2.0	2.0	1.5	1.5	1.5	2.0	1.5	1.5	1.5	1.5	<b>1.7</b>
E26-V	1.0	1.5	1.0	1.0	1.5	1.5	0.5	1.0	1.0	1.5	1.0	1.0	0.5	1.5	1.5	<b>1.1</b>	E26-V	1.0	1.0	0.5	1.0	1.0	1.5	1.0	1.5	1.5	1.5	<b>1.2</b>
E27-V	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	2.0	2.0	2.0	1.0	1.5	2.0	2.0	1.5	1.5	1.5	<b>1.6</b>	E27-V	1.5	2.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.5	1.0	1.5	<b>1.3</b>
E28-V	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	2.0	1.5	1.5	1.5	1.5	2.0	1.5	1.0	1.0	1.5	<b>1.5</b>	E28-V	1.5	2.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.5	1.0	1.5	<b>1.3</b>
E29-V	2.0	2.0	2.0	1.5	1.5	2.0	2.0	2.0	2.0	1.5	1.5	1.5	1.0	2.0	2.0	<b>1.8</b>	E29-V	2.0	2.0	1.5	1.5	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	<b>1.9</b>
E30-V	0.5	1.0	1.5	1.0	1.0	1.0	1.5	1.5	0.5	1.5	0.0	1.0	0.0	1.0	1.0	<b>0.9</b>	E30-V	1.0	1.0	0.5	1.0	1.0	1.5	1.0	1.5	1.5	1.5	<b>1.2</b>





**ESCUELA SUPERIOR DE FORMACIÓN ARTÍSTICA PÚBLICA DE PUNO**  
**Nivel Universitario Ley 29696 – Resolución N° 0258-2012-ANR**  
Parque José Carlos Mariátegui s/n. Teléfono 051-368856 – www-esfappuno.com – Email: [esfappuno@gmail.com](mailto:esfappuno@gmail.com)  
*Impulsando una Cultura de Calidad – Camino a la Excelencia Académica*

“AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL”

Puno, 17 de mayo 2022

**OFICIO N° 138 -2022/DREP/DG-ESFAP-P**

Señor(a):

FELICITAS ALCOS QUISPE  
Docente de la ESFAP-Puno.

Presente. -

Asunto: **AUTORIZA REALIZAR TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN LA ESFAP-PUNO.**

Referencia: Exp. N° 347-ESFAP-Puno (12-05-2022)

Me dirijo a usted, para comunicarle que, en atención a la solicitud presentada por vuestra persona mediante el Expediente de la Referencia, con la finalidad de brindarle el apoyo para obtener su Título Profesional correspondiente, se le Autoriza la realización del Trabajo de Investigación Titulado: **“IMPLICANCIAS DE LA EDUCACION VIRTUAL EN LA SATISFACCION ACADEMICA DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA PROFESIONAL DE DANZA DE LA ESFAP-Puno - 2022”**, y la aplicación de los Instrumentos de Investigación pertinente, previo conocimiento del Jefe de la Carrera Profesional de Educación Artística –Especialidad de Danza.

Sin otro particular le expreso mi consideración personal.

Atentamente,



  
Dr. Sc. RUBÉN M. COTRÓLO RAMOS  
DIRECTOR GENERAL  
ESFAP - PUNO  
C.M. 1001204326

RCR/D.G.ESFAP-P  
JHA/S.III-D.G.ESFAP.

C.c. Archivo



## Constancia digital

Esta constancia confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega:	Felicitas ALCOS QUISPE y Ángel YUCRA TICONA
Título del ejercicio:	"INFLUENCIA DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN LA SATISFACCIÓN ACADÉMICA DE LOS
Título de la entrega:	ESTUDIANTES DE LA CARRERA PROFESIONAL DE DANZA DE LA ESFAP PUNO, 2022"
Nombre del archivo:	TESIS_FINAL_FELICITAS___ANGEL_2022_Aprobado.pdf
Tamaño del archivo:	1.2 M
Total páginas:	91 CON ÍNDICE DE SIMILITUD 30%
Total de palabras:	34137
Total de caracteres:	145240
Fecha de entrega:	11-ago-2022 18:45p.m. (UTC+0120)
Identificador de la entre...	1878940781

