



**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO**

**LA PLATAFORMA BLACKBOARD Y LA ENSEÑANZA
VIRTUAL DE LA GUITARRA ELÉCTRICA EN ALUMNOS
DE PREGRADO EN UNA UNIVERSIDAD PRIVADA DE
LIMA, 2021**

**PRESENTADA POR
JULIO CÉSAR VERAMENDI REYES**

**ASESOR
CÉSAR HERMINIO CAPILLO CHÁVEZ**

TESIS

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN
CON MENCIÓN EN E-LEARNING**

LIMA – PERÚ

2022



CC BY-NC-SA

Reconocimiento – No comercial – Compartir igual

El autor permite transformar (traducir, adaptar o compilar) a partir de esta obra con fines no comerciales, siempre y cuando se reconozca la autoría y las nuevas creaciones estén bajo una licencia con los mismos términos.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
SECCIÓN DE POSGRADO**

**LA PLATAFORMA BLACKBOARD Y LA ENSEÑANZA VIRTUAL DE
LA GUITARRA ELÉCTRICA EN ALUMNOS DE PREGRADO EN UNA
UNIVERSIDAD PRIVADA DE LIMA, 2021**

**TESIS PARA OPTAR
EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN
EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN E-LEARNING**

**PRESENTADO POR:
JULIO CÉSAR VERAMENDI REYES**

**ASESOR:
DR. CÉSAR HERMINIO CAPILLO CHÁVEZ**

LIMA, PERÚ

2022

**LA PLATAFORMA BLACKBOARD Y LA ENSEÑANZA VIRTUAL DE
LA GUITARRA ELÉCTRICA EN ALUMNOS DE PREGRADO EN UNA
UNIVERSIDAD PRIVADA DE LIMA, 2021**

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO

ASESOR:

Dr. César Herminio Capillo Chávez

PRESIDENTE DEL JURADO:

Dr. Rafael Antonio Garay Argandoña

MIEMBROS DEL JURADO:

Dra. Patricia Edith Guillén Aparicio

Mg. Emilio Augusto Rosario Pacahuala

DEDICATORIA

A Dios, Mimi, mis padres, mi hermano y a mi compañera de vida que me han apoyado constantemente todo este tiempo. Todo el éxito para ustedes.

AGRADECIMIENTOS

A mi gran amigo Ezio Oliva por ser como un hermano para mí y apoyarme en la realización de la maestría.

A mis colegas y estudiantes por mostrar buena disposición para la realización de esta investigación.

ÍNDICE

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTOS.....	v
ÍNDICE.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS.....	viii
RESUMEN.....	x
ABSTRACT.....	xii
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO.....	7
1.1. Antecedentes de la investigación.....	7
1.1.1. Antecedente Internacionales	7
1.1.2. Antecedente Nacionales.....	8
1.2. Bases teóricas.....	10
1.2.1. La plataforma Blackboard.....	10
1.2.2. La Enseñanza Virtual.....	17
1.3. Definición de términos básicos	28
CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES.....	30
2.1 Formulación de hipótesis principal y derivadas	30
2.1.1 Hipótesis principal	30
2.1.2 Hipótesis derivadas.....	30
2.2 Variables y definición operacional	31
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA.....	33
3.1 Diseño Metodológico.....	33

3.2	Diseño muestral	34
3.3	Técnicas de recolección de datos	34
3.4	Técnicas estadísticas para el procesamiento de la información	35
3.5	Aspectos éticos.....	35
CAPÍTULO IV: RESULTADOS.....		36
4.1	Resultados descriptivos.....	36
4.2	Comprobación de hipótesis	43
4.2.1	Hipótesis general	43
4.2.2	Hipótesis Específicas.....	45
CAPÍTULO V: DISCUSIONES.....		50
CONCLUSIONES.....		52
RECOMENDACIONES.....		53
FUENTES DE INFORMACIÓN.....		54
ANEXOS.....		60

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Operacionalización de la Variable Dependiente.....</i>	31
Tabla 2 <i>Operacionalización de la Variable Independiente.....</i>	32
Tabla 3 <i>Distribución de frecuencias de la dimensión informativa de la plataforma Blackboard.....</i>	36
Tabla 4 <i>Distribución de frecuencias de la dimensión práctica de la plataforma Blackboard.....</i>	37
Tabla 5 <i>Distribución de frecuencias de la dimensión comunicativa de la plataforma Blackboard.....</i>	38
Tabla 6 <i>Distribución de frecuencias de la dimensión tutorial y evaluativa de la plataforma Blackboard.....</i>	39
Tabla 7 <i>Distribución de frecuencias de la plataforma Blackboard.....</i>	40
Tabla 8 <i>Distribución de frecuencias del rol didáctico de la enseñanza virtual.....</i>	41
Tabla 9 <i>Distribución de frecuencias del rol tecnológico de la enseñanza virtual.....</i>	42
Tabla 10 <i>Distribución de frecuencias de la enseñanza virtual.....</i>	42
Tabla 11 <i>Descripción de la relación entre la plataforma Blackboard y la enseñanza virtual.....</i>	44
Tabla 12 <i>Correlación de Spearman entre la plataforma Blackboard y la enseñanza virtual.....</i>	45
Tabla 13 <i>Descripción de la relación entre la plataforma Blackboard y el rol didáctico.....</i>	46
Tabla 14 <i>Correlación de Spearman entre la plataforma Blackboard y el rol didáctico.....</i>	47

Tabla 15 <i>Descripción de la relación entre la plataforma Blackboard y el rol tecnológico.....</i>	48
Tabla 16 <i>Correlación de Spearman entre la plataforma Blackboard y el rol tecnológico.....</i>	49

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la existencia de relación significativa entre la plataforma Blackboard y la enseñanza virtual de la guitarra eléctrica en alumnos de pregrado de una universidad privada de Lima, 2021.

El tipo de investigación fue de enfoque cuantitativo, de tipo aplicado y nivel correlacional. La muestra se determinó con 40 estudiantes del curso de guitarra eléctrica en donde se recolectaron los datos representativos. El instrumento de recolección de datos fue el cuestionario de tipo Likert para las variables plataforma Blackboard y la enseñanza virtual, cuya validez se estableció mediante un juicio de expertos y la confiabilidad mediante el Alfa de Cronbach con valores de $\alpha = 0,911$ en la primera variable y $\alpha = 0,964$ en la segunda variable.

Los resultados demostraron que existe una correlación positiva y significativa entre la plataforma Blackboard y la enseñanza virtual de la guitarra eléctrica en alumnos de pregrado de una universidad privada de Lima.

Palabras clave: Plataforma Blackboard; enseñanza virtual

ABSTRACT

The present investigation has as its main objective to determine the existence of a significant relation between the Blackboard platform and the online electric guitar classes in undergraduate students of third and fourth cycle from a private university in Lima, 2021.

The investigation had a quantitative focus on a correlational and applicative level. The research sample was determined by 40 electric guitar students from which the representative data and information was collected. The method of data research was the Likert form for variables of the Blackboard platform and online teaching, its validity was established by the judgment of experts and the degree of trust supported by the Alfa of Cronbach, with values of $\alpha = 0,911$ in the first variable and $\alpha = 0,964$ in the second variable.

The results determined that there is a positive and significant correlation between the Blackboard platform and the online electric guitar classes on undergraduate students from a private university in Lima.

Key Words: Blackboard platform, online classes

INTRODUCCIÓN

En la década del noventa se desató un proceso de globalización sin precedentes en el ámbito económico, cultural y social. En lo económico se eliminaron las barreras comerciales, se redujeron los aranceles (impuestos a los bienes de importación y exportación) para fomentar el comercio exterior, se firmaron tratados de libre comercio y acuerdos multilaterales, se consolidaron las fuentes de cooperación y los organismos internacionales para facilitar el acceso en el crédito y se creó una sola moneda para realizar transacciones; lo que comúnmente se conoce como la universalización del capital.

En el aspecto social y cultural los medios de comunicación masiva se expandieron por todos los confines del planeta, se evidenció un acelerado avance tecnológico que propició la era digital, apareció la Internet, se desarrollaron la informática y la telemática para cumplir las cadenas de producción con eficiencia en las grandes empresas y se creó la fibra óptica para agilizar y facilitar los procesos

de comunicación a nivel mundial. Es en este contexto que se comienzan a desarrollar las denominadas nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC).

Actualmente, las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC) se han convertido en herramientas indispensables para mantener interconectadas a las sociedades. Han contribuido considerablemente con el desarrollo de la educación ya que permiten cumplir los objetivos de enseñanza y aprendizaje de manera eficiente; es decir, en el menor tiempo posible con el ahorro de recursos.

Las TIC proporcionan bondades tecnológicas para aumentar la interacción de los alumnos, fomentar su integración, facilitar la comunicación entre ellos y/o con el docente y pueden implementarse en cualquier área educativa.

Una de las áreas en la que las TIC pueden ser un gran aliado tanto para el docente como para el estudiante es la educación musical superior del Perú. Los docentes pueden aplicar nuevas metodologías de aprendizaje para la formación de futuros profesionales de la música con competencias; vale decir, habilidades conceptuales, procedimentales y actitudinales para resolver problemas en el campo laboral y la vida cotidiana.

La asignatura de guitarra eléctrica denominada “Taller de instrumento” en la una universidad privada de Lima es importante para los estudiantes puesto que es una materia fundante para establecer las bases y nociones del instrumento. Es importante recalcar que el nivel académico de exigencia incrementa conforme

pasan los ciclos universitarios. Así, en la malla curricular se puede observar que hay nueve talleres de instrumento para los que deciden optar por la mención de ejecución. Caso contrario, el alumno debe llevar cinco talleres de instrumento.

Debido al estado de emergencia sanitaria decretado por el expresidente Martín Alberto Vizcarra Cornejo el quince de marzo de 2020 por la llegada de la Covid-19, la Escuela de Música de una Universidad Privada de Lima, implementó la plataforma “Blackboard” para la enseñanza virtual del curso de guitarra eléctrica. Ésta consiste en un aula virtual que les permite a los alumnos acceder en todo el material académico de consulta y tener una comunicación fluida y constante con el profesor.

Ésta universidad, al pertenecer a una red importante de universidades a nivel mundial, vela por la calidad educativa de sus estudiantes. Es por ello que a través de dinámicas pedagógicas como las prácticas calificadas y los recitales se supervisa, monitorea y evalúa el proceso de aprendizaje por competencias. La facultad de artes contemporáneas mediante la carrera de música es la responsable de que los alumnos alcancen los logros y objetivos de aprendizaje.

Ante esto, surge una problemática en estudio: ¿Existe relación significativa entre la plataforma Blackboard y la enseñanza virtual de la guitarra eléctrica en alumnos de tercer y cuarto ciclo de pregrado en una universidad privada de Lima, 2021?

De esta manera, se pensaron en los siguientes problemas específicos que deben ser examinados en la investigación. Estos son: ¿Existe relación significativa

entre la plataforma Blackboard y el rol didáctico de la enseñanza virtual de la guitarra eléctrica en alumnos de tercer y cuarto ciclo de pregrado una universidad privada de Lima 2021?, ¿Existe relación significativa entre la plataforma Blackboard y el rol tecnológico de la enseñanza virtual de la guitarra eléctrica en alumnos tercer y cuarto ciclo de pregrado una universidad privada de Lima 2021?

Con éstas problemáticas, se fijó el siguiente objetivo general de la investigación: Determinar la existencia de relación significativa entre la plataforma Blackboard y la enseñanza virtual de la guitarra eléctrica en alumnos tercer y cuarto ciclo de pregrado de una universidad privada de Lima, 2021.

De esta manera, también se determinaron los siguientes objetivos específicos: Determinar la existencia de relación significativa entre la plataforma Blackboard y el rol didáctico de la enseñanza virtual de la guitarra eléctrica en alumnos de tercer y cuarto ciclo de pregrado de una universidad privada de Lima, 2021, Determinar la existencia de relación significativa entre la plataforma Blackboard y el rol tecnológico de la enseñanza virtual de la guitarra eléctrica en alumnos de tercer y cuarto ciclo de pregrado de una universidad privada de Lima, 2021.

El presente estudio busca comprobar la importancia de la plataforma virtual Blackboard en el desarrollo de nuevas competencias, ya que permitirá reconocer qué es y cuáles son sus principales características. Además, también busca recomendar su utilización para el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes

universitarios, es decir, se sugerirá su uso mediante la experiencia que tengan los estudiantes en beneficio de su aprendizaje.

Por otro lado, el estudio de la plataforma Blackboard en relación con la enseñanza virtual de guitarra eléctrica, nos brindará información respecto al nexo que existe entre ambas y como se pueden utilizar para favorecer el proceso de aprendizaje del estudiante. Igualmente, la investigación podrá seguir el debate y ayudará a aclarar algunos puntos respecto al uso de las plataformas virtuales en beneficio del estudiante.

La viabilidad de este estudio fue factible gracias a las diversas fuentes de información que se encuentran en internet y en algunos libros que hablan sobre las variables como la plataforma virtual de aprendizaje Blackboard Collaborate y la enseñanza virtual desde el punto de vista teórico y práctico. Además, la necesidad del estudiante de incorporar estas nuevas herramientas a su nuevo plan de estudios ha sido determinante para la investigación ya que, ha ayudado a darle postura al problema planteado inicialmente.

La arquitectura de la plataforma Blackboard está actualizándose constantemente, por lo que, se debe estar en permanente actualización en ello. Los problemas de conexión pueden dificultar el proceso de aprendizaje online del alumno debido a que el audio y el video se corta, haciendo que se vuelva un poco lenta la facilitación de información. Por último, la falta del equipamiento adecuado (instrumentos, laptops, micrófonos) para poder utilizar estos recursos hacen que se pierda la agilidad con la que se prevee llevar el curso.

La investigación tiene como diseño metodológico el enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, diseño no experimental y transversal, y nivel correlacional, utilizando como muestra a 40 alumnos del curso de guitarra eléctrica de una universidad privada de Lima.

La tesis está estructurada en cinco capítulos. En el capítulo I se presenta el Marco teórico; en el capítulo II, las Hipótesis y variables; en el capítulo III, la Metodología de investigación, en el capítulo IV los Resultados y en el capítulo V las discusiones, conclusiones y recomendaciones para luego dar paso a las referencias y anexos correspondientes.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes de la investigación

1.1.1. Antecedente Internacionales

La tesis Uso del Blackboard y participación de la comunidad educativa presentada por Jafith Manuel Mendoza Oñate en el 2016 para optar por el grado de Maestro en Informática Educativa, nos indica como objetivo principal analizar la relación entre el uso de una plataforma virtual y participación de la comunidad universitaria de la maestría de Informática Educativa de la Universidad Rafael Beloso Chacín. La investigación concluyó que la relación que existe entre el uso de la plataforma Blackboard y la participación de la comunidad educativa es alta. Es decir, que a mayor uso de la plataforma, mayor participación de la comunidad educativa.

La tesis Uso e introducción de la plataforma virtual educativa Blackboard y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes de la UPANA del curso de Técnicas de Investigación semipresencial, sede 54, Santiago Atitlán, región

Sololá-Quiché presentada por Diego Francisco Cosme Recinos en el 2017 para optar por el grado de Maestro en Innovación y Docencia superior en Guatemala, nos muestra que su objetivo principal fue explicar cómo incide el uso de la plataforma virtual Blackboard en el rendimiento académico de los estudiantes de la carrera del Profesorado de Enseñanza Media de la UPANA. Luego de trabajar con dos grupos de alumnos, la investigación concluyó en que la plataforma virtual Blackboard sí incidió de manera significativa en el rendimiento de los estudiantes evaluados facilitando las tareas del docente, permitiendo que éste se enfoque en el desarrollo de cada alumno (Cosme 2017).

1.1.2. Antecedente Nacionales

La tesis Educación virtual y la satisfacción del estudiante en los cursos virtuales del Instituto nacional Materno Perinatal 2017 presentada por Enrique Bernardo Valdéz Betalleluz para optar por el grado de Maestro de Gestión Pública en la Universidad César Vallejo, nos indica como objetivo principal determinar la relación de la Educación virtual y la satisfacción del estudiante del Instituto Nacional Materno perinatal 2017. La investigación concluye que existe una coherencia significativa entre la educacación virtual y la satisfacción del estudiante del Instituto Nacional Materno Perinatal, debido a que, cuando mejora la educación virtual, los recursos de aprendizaje, el acompañamiento virtual, la colaboración virtual y la obtención de competencias; mejora también la satisfacción del estudiante del Instituto Nacional Materno Perinatal (Valdéz, 2018)

La tesis La Enseñanza Virtual y el Aprendizaje Significativo de los estudiantes de Administración de la Universidad Peruana de los Andes-Satipo, 2019 presentada por Maria del Pilar Ureta Vila para optar por el grado académico de Maestro en Investigación y Docencia Universitaria, tuvo como objetivo principal, determinar la relación entre la enseñanza virtual y el aprendizaje significativo, en los estudiantes de administración de la Universidad Peruana de Los Andes (UPLA) de Satipo, 2019. La investigación concluyó que sí existe una relación significativa entre la enseñanza virtual y el aprendizaje significativo por lo que, si la universidad mejora la enseñanza virtual, la centralidad del estudiante virtual y mejora el rol del estudiante en la formación, logrará que el aprendizaje significativo mejore por lo cual mejorará la calidad tanto de la enseñanza como la de los profesionales al terminar la carrera (Ureta,2020).

La tesis Influencia de la plataforma Blackboard en la Práctica Docente del curso de Metodología de la Investigación en la Universidad Privada del Norte – Los Olivos 2018 presentada por Luis Guillermo Cervetto Robles para optar por el grado académico de Maestro en Educación y con mención en Docencia e Investigación Universitaria, tuvo como objetivo principal, explicar de qué manera el uso de la Plataforma Blackboard influye en la práctica docente del curso de Metodología de la Investigación en la Universidad Privada del Norte – Los Olivos 2018. La investigación concluyó que sí existe una influencia significativa entre el uso de la Plataforma Blackboard en la práctica del curso Metodología de la Investigación en la Universidad Privada del Norte. El uso de la Plataforma Blackboard influye de manera directa en el proceso de inducción y en el uso de los recursos virtuales del

curso tratado evidenciando el interés por parte de la plana docente al insertarse en esta nueva herramienta virtual (Cervetto, 2021).

1.2. Bases teóricas

1.2.1. La plataforma Blackboard

La plataforma Blackboard es una herramienta tecnológica que sirve para ayudar a las personas a encontrar nuevas maneras de aprender y a conectarse entre ellas. Con los nuevos avances tecnológicos, la plataforma puede acercar a las personas hacia la construcción de su conocimiento y a alcanzar el potencial que busca.

Las soluciones que brinda la plataforma Blackboard cumplen con la finalidad de brindar herramientas para facilitar el proceso enseñanza-aprendizaje del estudiante en línea, planificar comunidades educativas, brindar servicios adicionales y complementarios a los que ofrece la institución educativa, poner en las manos del usuario final los cursos a llevar mediante la interacción del internet y contar con una interfaz ágil y amigable para el uso de los estudiantes y docentes.

A partir del año 2005, la plataforma realizó varias aplicaciones de diversos servicios, en relación con más de 2000 organizaciones educativas en varios países alrededor del mundo. Los organismos usan la plataforma para facilitar el aprendizaje en línea, e-commerce, manejo de comunidades y procesamiento de transacciones.

Varias de las funciones que nos puede presentar la plataforma Blackboard son: verificación de plagio en los deberes del alumno, carpeta de contenidos,

creación y gestión de grupos, herramientas colaborativas (wikis, mensajería instantánea, foros, blogs, pizarras), herramientas multimedia (imágenes y videos), centro de visualización de notas, evaluaciones e informe del comportamiento de los usuarios en el curso.

“La plataforma de Blackboard ofrece una experiencia de aprendizaje más colaborativa, interactiva y móvil, con una plataforma de aprendizaje colaborativo que evoluciona constantemente. El Blackboard Collaborate ayuda a crear aulas virtuales, espacios que se abren a más posibilidades para los estudiantes, estén en donde estén. Esta herramienta ofrece nuevos y emocionantes enfoques de aprendizaje, y más participación de los estudiantes a nivel individual. Está diseñada específicamente para la educación. Esta permite que el docente esté en cualquier parte del mundo, conectado en línea junto con los estudiantes, y que puedan aprender por medio de la plataforma”. (López, 2019).

Al utilizarse en instituciones educativas, la plataforma Blackboard permite el intercambio constante de información y la comunicación entre docentes y estudiantes. Es sencilla, ágil, intuitiva y flexible muy utilizada para el manejo de la información dentro del curso. Cabe mencionar que, para su uso, es necesario la utilización de internet.

Blackboard, al ser una plataforma de aprendizaje colaborativo, puede hacer mas vivencial la experiencia educativa haciendo que los estudiantes puedan entender de mejor manera el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es por ello, que la finalidad de ésta es organizar encuentros virtuales entre los expositores (docentes) y estudiantes para poder realizar las tareas que el curso brinda y a su vez, llegar a la conclusión de los temas impartidos durante estos encuentros con la ayuda de todos los participantes. Esto propondrá un aprendizaje mas completo y eficiente.

El proceso de enseñanza-aprendizaje ha ido evolucionando con el paso del tiempo y ha sabido adecuarse a diversas metodologías. A través de la red, este proceso ha integrado varias herramientas permitiendo la enseñanza no presencial o mixta, en donde tenemos las experiencias de las clases presenciales, pero a través de la web.

La plataforma Blackboard aparte de ser una herramienta para el aprendizaje en línea, permite al alumno aprender y tener el contenido de lo expuesto en clases más accesible. Además, también cuenta con una aplicación denominada Blackboard Collaborate que brinda el poder crear un aula virtual en tiempo real en donde el estudiante y el docente pueden ingresar para tener la clase en donde el estudiante puede realizar preguntas, compartir sus experiencias y enviar sus dudas de manera inmediata al docente, agilizando y promoviendo la actividad de la clase virtual.

Dimensiones

El aula virtual o en este caso la plataforma de Blackboard, está asociada al E-learning y tienen como fin poder crear un espacio virtual a favor del aprendizaje de los estudiantes, esto a través de diferentes herramientas.

Turoff (1995) afirma que el aula virtual es un ambiente de enseñanza y aprendizaje incluido en un sistema de comunicación mediado por una computadora. “A través de ese entorno el alumno puede acceder y desarrollar una serie de acciones similares a las que acontecen en un proceso de enseñanza presencial como conversar, leer documentos, realizar ejercicios, formular preguntas al docente, trabajar en equipo, etc.”

El proceso dentro del Blackboard colaborate tiene que ser planificado y regulado por el docente para cubrir con todos los escenarios educativos posibles, por ejemplo: leer, realizar problemas matemáticos, escuchar, etc. Por ello es que existen 4 dimensiones pedagógicas, las cuales tienen que ser cubiertas.

Dimensión informativa

Cabero (2011, p. 75) señala que la dimensión informativa “Sería lo equivalente, por una parte, a los apuntes que el profesor expone en clase que en el contexto del aula virtual pueden adoptar distintos formatos de documentos (texto escrito bien en Word o ODT, bien en formato PDF)”, lo cual nos da luces de que se trata básicamente del material que los alumnos emplean para sus clases, en el ámbito digital se refieren a: pdfs, archivos en word, e-text, ente otros.

De la mano de ellos, existen diferentes materiales o recursos virtuales que cumplen con el fin de informarnos, estos complementan a los dichos anteriormente, por ejemplo: power point, animaciones, representaciones gráficas. Por otro lado, esto lo complementa muy el aula visual ya que nos brinda plataformas para encontrar la información que necesitan los alumnos como, páginas web, links informativos y esto es lo que permitirá al alumno a tener una mejor visión de la información, una información más amplia o complementar la que ya manejan.

Dimensión práctica

En esta dimensión se encuentra la parte práctica de la educación virtual, ya que, son las actividades, tareas y acciones que tiene que hacer el alumno para complementar su aprendizaje a través de sus propias experiencias.

Para Cabero (2011) estos deberes pueden ser: participar en diversos foros y debates, realización de ensayos y además bitácoras, realizar el planteamiento y análisis de casos prácticos, búsqueda de información sobre temas específicos, producir una base de datos, elaboración de proyectos con otros alumnos, dar solución a ejercicios o problemas, realizar y desarrollar una investigación.

La necesidad de emplear la dimensión práctica a la educación virtual se da ya que los alumnos necesitan tener una experiencia de aprendizaje activa, poner en práctica lo aprendido y seguir aprendiendo a través de ejercicios, lo cual implica que el alumno emplee otro tipo de habilidades cognitivas.

Por otro lado, la dimensión práctica exige por parte del docente emplear nuevas estrategias a favor del alumno, tener una planificación sobre las actividades

a realizar y elegir si es que se brindará un aprendizaje por recepción (si es que los deberes impartidos son reiterativos) o bien un proceso de aprendizaje constructivo (si es que las tareas a realizar necesitan de una búsqueda y un completo análisis del conocimiento).

Dimensión comunicativa

Cabero (2011) nos dice que la dimensión comunicativa hace referencia a la interacción que ocurre entre los alumnos y los docentes en el ámbito educacional. La educación virtual brinda un gran aporte, ya que, contiene varias herramientas de las cuales se puede apoyar el docente para lograr una comunicación participativa con el alumno. Algunas de las plataformas y herramientas que se utilizan son: los chats, el correo electrónico, la mensajería instantánea, los chats y las videoconferencias.

Esta dimensión se complementa de manera muy acertiva con las demás ya que es importante porque va a sumar a la calidad de las clases impartidas ya que existirá una interacción entre el alumno y el docente y entre los alumnos haciendo las clases más dinámicas y sobre todo comparten conocimiento. Esto finalmente generará un mayor grado de comunicación entre los estudiantes y entre éstos y el profesor también se incrementa la motivación, implicación y rendimiento académico del alumnado en las tareas propuestas.

Dimensión tutorial y evaluativa

Esta dimensión va dirigida específicamente al rol que cumplen los docentes ya que existe una manera específica de cómo manejar el curso si se hace de manera virtual. En el ámbito de la educación virtual el docente debe guiar y supervisar el

proceso de aprendizaje del alumno, no solo se encargará de brindar el conocimiento.

Area y Adell afirman que en esta dimensión el docente debe cumplir el rol de tutor o dinamizador de la información de actividades educativas y tiene que dominar las siguientes habilidades:

“ Habilidades de motivación, refuerzo, y orientación sobre hábitos de estudio. En la mayoría de las comunicaciones y particularmente en las devoluciones de trabajos prácticos, se pone en valor el grado de compromiso del estudiante con el proceso y, respecto del producto, las fortalezas y las debilidades que revela. Asimismo, con antelación se orienta sobre el método de estudio que exige cada tipo de examen parcial y se ofrece apoyo en su preparación. El resultado demuestra que la mayoría de los alumnos no utiliza esta ayuda.

Habilidades de organización y dinamización de actividades grupales. Quizá porque predominan las actividades individuales, cuesta dinamizar el trabajo grupal y de a pares para que los trabajos se organicen en tiempo y forma. Es un aspecto a reconsiderar.

La habituación a entornos telemáticos de trabajo. Los tutores y ayudantes de ambas modalidades han debido transitar un periodo de práctica o entrenamiento. Con relación a los alumnos, este trabajo ha estado a cargo de la asistente de docencia y ha motivado talleres específicos al inicio del cursado de las materias. En la etapa inicial, el

equipo docente se encarga del acercamiento al grupo de estudiantes, identifica sus características a través de sus presentaciones, los acompaña para que se familiaricen con los recursos de la plataforma y propone tutoriales para facilitar la alfabetización digital”. (Nieves, 2017).

1.2.2. La Enseñanza Virtual

La enseñanza virtual implica la utilización de nuevas tecnologías que permiten el desarrollo de nuevas alternativas para el aprendizaje de los alumnos sin la necesidad de estar presencialmente en un aula, lo cual abre un abanico de posibilidades para el desarrollo de nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje por parte de los docentes.

“El e-learning es cualquier medio electrónico de distribución, participación y apoyo al aprendizaje, normalmente, mediante Internet y de servicios de medios electrónicos relacionados como el aprendizaje por ordenador, las aulas virtuales y la colaboración digital. El e-learning se utiliza para una amplia gama de actividades y objetivos y a menudo requiere una colaboración efectiva entre actores profesionales muy distintos. Cada actividad y objetivo implica un enfoque pedagógico distintivo. Es posible que cada actor profesional tenga una perspectiva pedagógica diferente. Por lo tanto, la imagen pedagógica del e-learning no es uniforme ni directa, sin embargo, es

necesario entenderla para impartir esta clase de aprendizaje de forma efectiva” (Stephenson, 2012).

La enseñanza virtual tiene como principios los siguientes (Jurado, 2020):

- La Autoeducación
- La Autoformación
- La Desterritorialización
- La Descentración
- La Virtualización
- La Digitalización
- La Sociabilidad Virtual

Al ser un entorno virtual, los docentes deben tener en cuenta lo siguiente:

- La planificación de clase, ya que es de suma importancia definir los métodos y objetivos de la misma. Es de suma importancia tener todo planificado, ya que, todo es virtual y por lo tanto no podemos realizar las mismas cosas que en un salón de clases presencial.

- Duración. La duración en un entorno virtual debe ser tomada en cuenta ya que ésta debe ser mas dinámica para que el alumno pueda captar la información de la mejor manera.

- Interacción. La interacción tiene que proponerse a través de actividades que promuevan el aprendizaje colaborativo y dándole agilidad a la comunicación entre docentes y alumnos.

- Seguimiento. Lo aprendido en clases virtuales supone un acompañamiento por parte del docente para poder contrastar y definir los conceptos establecidos y así lograr que el alumno pueda tener la información adecuada para su aprendizaje.
- Evaluación. Cuestionarios, preguntas online, preguntas y respuestas con desarrollo. (Mogollon, 2019)

Como todo proceso virtual, ocurrirán aspectos positivos y negativos que pongan en tela de juicio la fidelidad del proceso y metodología. Es por ello que algunas ventajas que tiene la enseñanza virtual nos permiten poder confiar el proceso de enseñanza-aprendizaje para que el alumno pueda interiorizar lo que se ha venido tratando en las clases.

Entre las principales ventajas tenemos:

- La eliminación de las barreras geográficas ya que cualquier persona puede aprender desde donde esté.
- En la mayoría de veces, el poder estudiar virtualmente implica menos gastos de estudios, movilidad, materiales, entre otros, por lo que es una buena opción para el estudiante.
- La flexibilidad que nos da un ambiente virtual, permite que el alumno pueda avanzar a su ritmo en cualquier lugar y a cualquier hora.
- El docente tiene más flexibilidad y puede desarrollar nuevas metodologías de enseñanza que beneficiarán al alumno.

Por otro lado, más que desventajas, son una serie de inquietudes las que nos hace sentir este modelo educativo que es nuevo y se encuentra en constante cambio. Al cambiar constantemente, hace que los docentes tengan la responsabilidad de adaptar y rediseñar sus metodologías de enseñanza para que el alumno pueda tener una experiencia positiva con respecto a la enseñanza virtual.

Asimismo, en la educación, es resaltante el cambio que se hace hacia la centralidad del estudiante y a las actividades que realiza. Los entornos virtuales se convierten en el espacio en donde ocurre el proceso de enseñanza-aprendizaje en donde son partícipes los docentes, los alumnos, los recursos, la tecnología y la institución educativa. Y es aquí en donde no solo el docente tiene el control del aula virtual, sino que el alumno es libre de actuar y decidir en base a las medidas y diseños que se plantean para su beneficio.

El papel que cumple el estudiante virtual es diferente debido a que no se encuentra en un ambiente físico. Actualmente, este recibe un enfoque más formativo y educativo con el que, a través de diversas herramientas digitales, el alumno pueda construir su propio conocimiento siempre, desde cualquier lugar, aprendiendo colaborativamente y desarrollando su competencia informativa.

El estudiante virtual debe cumplir un rol competente, en armonía con el entorno en el que aprende y con las herramientas con las que aprende. Es decir, debe estar familiarizado con las herramientas y recursos que se le provee,

haciéndose explícita la labor que tiene, así como también la labor que tienen los docentes en este nuevo ámbito.

Dimensión Didáctica

En cuanto a la dimensión didáctica, empezaremos señalando que es importante saber según especialistas en la disciplina.

Según Ronald Charnay: “La didáctica de una disciplina estudia los procesos de transmisión y de adquisición de los diferentes contenidos de esa disciplina [...] propone describir y explicar los fenómenos relativos a las relaciones entre su enseñanza y aprendizaje”

Una de las aristas importantes actualmente es el internet y habrá que pensar cómo hacer uso de las herramientas que nos brinda en favor del aprendizaje y sobre todo aprovechando su material didáctico. Esta combinación de la tecnología y diversas estrategias didácticas ayudan a mejorar el proceso de aprendizaje y que se vea reflejado en resultados favorables.

Linda Harasim (2000) sustenta que las características tecnológicas inherentes a internet como la asincronía, el hipertexto y multimedia representan ventajas cognitivas. Favorecen la flexibilidad argumentativa gracias a la naturaleza de las interacciones, permite la reflexión sobre la comunicación almacenada y supera formas de discriminación comunicacional basadas en cualidades físicas y prejuicios sociales. Como consecuencia propicia la inclusión y despierta un creciente interés por el aprendizaje colaborativo (Harasim, 2000).

Dicha combinación se va a ver reflejada en el aula virtual, en donde se emplean diferentes herramientas virtuales como: pantallas electrónicas, mensajes, e-books, exámenes virtuales, diferentes lecturas, entre otras. Estas son utilizadas a favor del alumno ya que al contrario de una aula presencial o de una educación lineal, estas herramientas son aptas para generar un aprendizaje dinámico, donde exista una retroalimentación y participación por parte de ellos, mucho más participativa. El beneficio general del modelo pedagógico colaborativo en un aula tradicional está sustentado por décadas de investigación, mientras estudios recientes señalan al aprendizaje colaborativo online u OCL por sus siglas en inglés, Online Collaborative Learning, como un eficiente método didáctico en ambientes electrónicos (Macdonald, 2003). Es aquí donde el docente hace un cambio de rol, ya que, no solo imparte los conocimientos, no hay una dinámica lineal como lo mencioné anteriormente, sino que es más un facilitador de información o moderador con el fin de que el protagonista de la sesión de clase sea el alumno.

El uso de internet, puede generar mayor interacción con respecto al aprendizaje del alumno, un aprendizaje autónomo y colaborativo. Según un estudio de la revista *Computers in Human Behavior* 2006 demostró que los ambientes didácticos colaborativos virtuales son tan eficientes como los ambientes tradicionales presenciales en lo que respecta a fomentar la participación, incrementar las competencias profesionales y propiciar la autonomía de aprendizaje (Francescato, y otros, 2006).

Ante estos cambios, se está empleando el enfoque pedagógico de OCL (Online Collaborative Learning) el cual se basa en un modelo constructivista.

El constructivismo sostiene que el conocimiento se adquiere a través del análisis de lo complejo y ambiguo; interactuando, investigando y generando conexiones entre aspectos de una realidad y una hipótesis. Cuando los alumnos son expuestos a nueva información, la evalúan y analizan, observan las relaciones entre la nueva información y su conocimiento previo, luego hacen inferencias y juicios del nuevo conocimiento (Palacios, 1992).

En el modelo colaborativo del cual hablamos, los alumnos principalmente trabajarán en grupos donde van a crear e interpretar en equipo diferente información que se les brinde, lo cual va a generar que realicen un esfuerzo cognitivo en beneficio de ellos mismos. Pierre Dillenbourg y Daniel Schneider (1995), identifican tres mecanismos del aprendizaje colaborativo que afectan directamente los procesos cognitivos: primero, el conflicto o disentimiento que motiva a los alumnos a buscar explicaciones y encontrar soluciones; segundo, la interiorización de las interacciones con más alumnos informados y explicaciones de alumnos más avanzados; tercero, el efecto de la auto explicación que potencia los procesos cognitivos de los alumnos (Dillenbourg & Schneider, 1995).

En este sentido son varias las herramientas que el alumno va a utilizar para poder ser parte de este proceso online. El internet y la tecnología tienden a “simplificar” este proceso ya que genera un ambiente dinámico, de participación, sin embargo esto no solo se basa en las herramientas como tal, sino que va más allá

de importa mucho sobre todo el personaje del alumno y diversos condicionantes pedagógicos. Por ejemplo, numerosos estudios demuestran que la percepción negativa que tienen algunos alumnos respecto al uso de internet con fines educativos inhibe significativamente su participación en los foros online. En consecuencia, tales prácticas de aprendizaje online, que se caracterizan por publicar materiales didácticos que son una simple fotocopia digital de textos, menguan la interacción y centran el acto didáctico solo en el usuario (Mason, 2001)

Debido a lo señalado anteriormente es entonces sumamente importante emplear el internet y sus herramientas de la mejor manera posible con el fin de realizar de forma adecuada el acto didáctico y sobre todo sacar provecho de él para potenciar el proceso de aprendizaje del alumno.

Dimensión Tecnológica

Los seres humanos hemos aprendido a pensar, fabricar y utilizar herramientas que nos han permitido sobrevivir a lo largo de los años. Desde la fabricación de herramientas para sobrevivir en la edad de piedra hasta los celulares, el hombre ha aprendido a estimular ese proceso de aprendizaje como un sentido de supervivencia.

Sugata Mitra, en una de sus conferencias TED, hace referencia a los comienzos de la escuela como una institución. Se trata de una institución británica que contaba con una “computadora global” compuesta por personas hace unos 300 años aproximadamente. Esta computadora contaba con personas “programadas” que contenían determinada información, dando paso a la creación de otra nueva

máquina llamada: la escuela. Esta escuela haría que las personas formen parte de un sistema siempre y cuando sepan sumar, resta, dividir, multiplicar, escribir y leer mentalmente. (TED, 2013)

Hasta que la internet fuera utilizada como la conocemos hoy en día , han ocurrido varios cambios. En un comienzo solo era utilizado por el gobierno y ejército de los Estados Unidos y algunas universidad. Recién en 1993 se abrió el acceso gratuito al internet, dando paso a todo lo que conocemos hoy en día. Hemos pasado desde el correo electrónico, Messenger, Facebook, entre otros, dando pie a la consolidación de la web 4.0, abriéndonos un mundo nuevo de posibilidades, en donde podemos tener toda la información que queramos en la palma de nuestra mano.

Respecto al impacto del internet en la educación, David Roberts declara:

“Estos años estamos viendo la mayor disrupción de la historia en la educación, y la mentalidad habitual ante estas transformaciones tan radicales suele ser la de pensar que lo anterior es mejor. Sucedió en el mercado estadounidense cuando llegaron los coches japoneses, eran más baratos y todos pensaban que de mala calidad, hasta que se demostró que eran mejores. Con la educación pasará lo mismo, las grandes universidades no quieren ofrecer sus contenidos online porque creen que la experiencia de los alumnos será peor, que no hay nada que pueda igualar el cara a cara con el profesor en el aula.

Mientras ignoran la revolución que está sucediendo fuera, la experiencia del aprendizaje online irá mejorando” (Roberts, 2016).

La educación está siendo revolucionada directamente por la tecnología. Los nuevos docentes, al tener estas nuevas herramientas, están rediseñando sus metodologías para ayudar al alumno a entender mejor los temas tratados en clase. Además, están rompiendo las brechas digitales haciendo que el alumno sienta mayor empatía con el docente que domina estas herramientas en comparación con el docente que no las domina. Estos docentes son los principales actores de la didáctica, ya que usan estas nuevas tecnología y permiten al alumno construir su propio conocimiento.

Las nuevas tecnologías de comunicación e información han hecho que esta brecha se reduzca considerablemente, haciendo que tengamos cualquier tipo de información de manera rápida. Esta innovación tecnológica se proyecta a ser realmente disruptiva en la dimensión didáctica. Anteriormente, los docentes impartían sus conocimientos directamente a los alumnos y el proceso de enseñanza aprendizaje se basaba en lo que se discutía en clase. Sin embargo, el rol del docente como transmisor de conocimiento ha sido desbordado superlativamente desde que los buscadores Google, You Tube, Siri y otros asistentes virtuales comenzaron a responder nuestras preguntas.

“Todos los individuos somos únicos: algunos aprendemos visualmente y otros perceptivamente. Así que nosotros modificamos constantemente la forma de presentarte los temas, según tu forma

personal de aprendizaje. Si el Profesor Einstein no logra que entiendas lo que te explica, seguirá intentando y cambiando la forma de presentarte la información hasta que la entiendas” (Oppenheimer, 2018, p. 214).

Una de las ventajas que nos ofrece la tecnología es que nos presenta distintas maneras de poder llegar a una conclusión sobre un determinado tema. El docente debe hallar la manera, de acuerdo a su metodología, de poder explicar y hacer entender a los alumnos las conclusiones de los temas impartidos en clase.

En las instituciones educativas, las TICs se presentan en la implementación de aulas virtuales en las que se desarrollan las clases también conocidas como plataformas virtuales. Las herramientas virtuales que tienen el docente y el alumno les permiten interactuar de tal manera que el aula virtual se convierte en un “aula presencial”, haciendo que no se pierda el sentido de las clases.

La plataforma educativa virtual es definida como un entorno informático ubicuo y asincrónico que contiene herramientas asociadas cuya función permite crear y gestionar cursos para internet de manera flexible entre la interacción docente – discente, así como entre los mismos discentes. (Díaz. 2009). Blackboard es una plataforma virtual, un software diseñado para ayudar a los docentes a crear un ambiente adecuado para la realización de clases virtuales.

Martínez (2006) ha determinado que los siguientes aspectos tecnológicos influyen en la percepción de un EVA eficiente

- a. La confiabilidad del medio, calidad y abundancia.

- b. Capacidad para comunicación asincrónica.
- c. Calidad de interface: amigable (uso fácil), navegación, diseño de pantalla, presentación de la información, estética, pero sobre todo funcionalidad.
- d. La percepción de calidad y abundancia de información y herramientas de comunicación multimedia (Martínez, Roca, & Chiu, 2006).

Es por ello que el simple uso de la tecnología no determina la eficiencia de una clase virtual, sino la implementación pedagógica e instructiva que le da el docente. Las competencias que debe tener el docente para favorecer la eficiencia de la clase virtual son: Actitud hacia la tecnología, dominio de la misma y estilo didáctico, es decir, la manera en la que éste facilita el aprendizaje de los alumnos en las plataformas virtuales. El rol docente es de crucial importancia ya que debe hacerse de todas estas competencias para poder gestionar de manera adecuada el acto didáctico.

1.3. Definición de términos básicos

Blackboard

Es una herramienta que ofrece videoconferencias en tiempo real y además permite agregar archivos, compartir aplicaciones y utilizar una pizarra virtual para interactuar, es un ejemplo de herramienta sincrónica. En Collaborate, los estudiantes se pueden reunir para una clase magistral. Puede ofrecer horas de

consulta y sesiones de estudio, organizar debates improvisados y presentar charlas de invitados (Blackboard Learn, 2018)

Enseñanza Virtual

La enseñanza virtual es una modalidad en la educación en la que el proceso de enseñanza-aprendizaje sucede en Internet. La enseñanza virtual está mediada por las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs). Esta modalidad permite flexibilizar el aprendizaje de los alumnos, adaptándose a sus circunstancias espacio-temporales. Por ende, la enseñanza virtual respeta el ritmo de adquisición de conocimientos y competencias del alumno. La enseñanza virtual es conocida por otros términos con similar acepción: teleformación, formación online, enseñanza e-learning o educación virtual (Sanabria 2020).

Plataforma Virtual

La plataforma virtual es un programa instalado en un servidor, que sirve para administrar, distribuir y controlar las actividades de formación no presencial o e-learning de una institución u organización Fernández (2012).

CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.1 Formulación de hipótesis principal y derivadas

2.1.1 Hipótesis principal

Existe relación significativa entre la plataforma Blackboard y la enseñanza virtual de la guitarra eléctrica en alumnos de tercer y cuarto ciclo de pregrado de una universidad privada de Lima, 2021.

2.1.2 Hipótesis derivadas

Ho1: Existe relación significativa entre la plataforma Blackboard y el rol didáctico de la enseñanza virtual de la guitarra eléctrica en alumnos de tercer y cuarto ciclo de pregrado de una universidad privada de Lima, 2021.

Ho2: Existe relación significativa entre la plataforma Blackboard y el rol tecnológico de la enseñanza virtual de la guitarra eléctrica en alumnos de tercer y cuarto ciclo de pregrado de una universidad privada de Lima, 2021.

2.2 Variables y definición operacional

Variable Independiente: La plataforma Blackboard

Dimensiones de la variable independiente:

1. Informativa
2. Práctica
3. Comunicativa
4. Tutorial y Evaluativa

Variable dependiente: La enseñanza virtual de la guitarra eléctrica

Dimensiones de la variable dependiente:

1. Pedagógica
2. Tecnológica

Tabla 1 Operacionalización de la Variable Dependiente

Variables	Dimensiones	Indicadores
Dependiente: Plataforma	Informativa	<ul style="list-style-type: none"> • Acceso digital • Tutoriales • Actividades
	Práctica	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición oral • Análisis y Opinión • Habilidades
	Comunicativa	<ul style="list-style-type: none"> • Mensajería Instantánea

Blackboard		<ul style="list-style-type: none"> • Redes Sociales • Videollamadas
	Tutorial y Evaluativa	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de organización • Habilidades de motivación • Adaptación a entornos digitales

Fuente. Elaboración Propia

Tabla 2 Operacionalización de la Variable Independiente

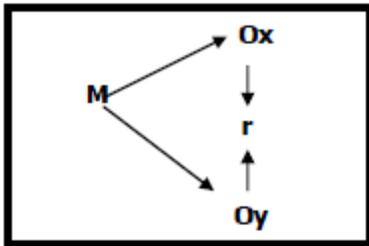
Variables	Dimensiones	Indicadores
Independiente: Enseñanza Virtual	Didáctica	<ul style="list-style-type: none"> • Proceso de enseñanza-aprendizaje • Contenidos didácticos • Procesos mentales • Evaluación en el entorno de aprendizaje
	Tecnológica	<ul style="list-style-type: none"> • Inter conectividad • Accesibilidad a la información del conocimiento

Fuente. Elaboración Propia

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1 Diseño Metodológico

La investigación será cuantitativa debido a que se fundamentará el análisis y estudio de la realidad problemática a través de diferentes procedimientos basados en mediciones. Además, será correlacional de diseño no experimental porque se medirán dos variables estableciendo relación estadística entre ellas sin agregar variables externas llegando a conclusiones importantes y relevantes para el estudio. Esta investigación se llevará a cabo sin modificar la variable independiente (La plataforma Blackboard), ya que, se observará cómo actúa de manera natural en su contexto para luego analizarla. El objetivo es ver cómo repercute esta variable con la variable dependiente en un momento dado.



Ox: Variable 1

Oy: Variable 2

M: Muestra

3.2 Diseño muestral

La población está conformada por estudiantes de la carrera de música de una universidad privada de Lima. De esta población, se tomará de muestra a los estudiantes de tercer y cuarto ciclo del curso de guitarra eléctrica de una universidad privada de Lima, constituida por 40 alumnos.

3.3 Técnicas de recolección de datos

Se emplearán las siguientes técnicas en la investigación. La entrevista, que utiliza un grupo de preguntas elaboradas específicamente para la investigación, en donde se busca conseguir información respecto a las variables e indicadores y también la observación, en donde se observarán y oirán archivos, textos, revistas, grabaciones, entre otros, para obtener la información requerida para la investigación.

Además, como instrumento se utilizará la encuesta con respuesta cerrada, para que el encuestado pueda elegir entre las posibles respuestas que pueda tener la pregunta realizada y así pueda brindarnos información útil para el estudio.

3.4 Técnicas estadísticas para el procesamiento de la información

Es la parte de la Estadística que se basa en el razonamiento sobre la información recopilada y se ocupa del estudio de la población a partir de una muestra.

Para la investigación se utilizó el cuestionario como instrumento de recopilación de datos con relación a las variables plataforma Blackboard y enseñanza virtual.

3.5 Aspectos éticos

La investigación guarda la confidencialidad debida con respecto a la participación de los estudiantes, que son los actores principales de ésta, sobre la recolección de datos antes, durante y después de la realización del estudio, de manera que no produzca u origine algún percance que pueda perjudicar a la universidad. Es por ello, que la finalidad y las conclusiones de los resultados expuestos se ajustarán a las normativas académicas esenciales que velan en este trabajo. Además, cumple con el principio de originalidad y el cuidado de la propiedad intelectual, por lo que, al final del estudio, se podrán observar las diversas fuentes bibliográficas que se han utilizado para sentar la investigación.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1 Resultados descriptivos

Tabla 3

Distribución de frecuencias de la dimensión informativa de la plataforma Blackboard.

<hr/>		
<i>DIMENSIÓN</i>		
<i>INFORMATIVA</i>	Frecuencia	Porcentaje
<hr/>		
BAJO	0	0.0
MEDIO	11	27.5
ALTO	29	72.5
Total	40	100.0

Fuente: Elaboración propia

En la Tabla 3 se presentan los niveles de la dimensión informativa en la plataforma Blackboard en los alumnos de guitarra eléctrica de tercer y cuarto ciclo de pregrado de una universidad privada de Lima. Se observa que el 0% obtuvo un uso bajo de la dimensión informativa en la plataforma Blackboard, el 27.5% un uso medio y un 72.5% un uso alto. Estos resultados indicaron que la mayoría de los estudiantes obtuvieron un alto uso de la Dimensión Informativa en la plataforma Blackboard.

Tabla 4

Distribución de frecuencias de la dimensión praxica de la plataforma Blackboard.

<i>DIMENSIÓN PRAXICA</i>	Frecuencia	Porcentaje
BAJO	0	0.0
MEDIO	13	32.5
ALTO	27	67.5
Total	40	100.0

Fuentes: Elaboración propia

En la Tabla 4 se presentan los niveles de la dimensión praxica en la plataforma Blackboard en los alumnos de guitarra eléctrica de tercer y cuarto ciclo de pregrado de una universidad privada de Lima. Se observa que el 0% obtuvo un uso bajo de la dimensión praxica en la plataforma Blackboard, el 32.5% un uso

medio y un 67.5% un uso alto. Estos resultados indicaron que la mayoría de los estudiantes obtuvieron un alto uso de la Dimensión Práctica en la plataforma Blackboard.

Tabla 5

Distribución de frecuencias de la dimensión comunicativa de la plataforma Blackboard.

<i>DIMENSIÓN</i>		
<i>COMUNICATIVA</i>	Frecuencia	Porcentaje
BAJO	0	0.0
MEDIO	7	17.5
ALTO	33	82.5
Total	40	100.0

Fuente: Elaboración propia

En la Tabla 5 se presentan los niveles de la dimensión Comunicativa en la plataforma Blackboard en los alumnos de guitarra eléctrica de tercer y cuarto ciclo de pregrado de una universidad privada de Lima. Se observa que el 0% obtuvo un uso bajo de la dimensión informativa en la plataforma Blackboard, el 17.5% un uso medio y un 82.5% un uso alto. Estos resultados indicaron que la mayoría de los

estudiantes obtuvieron un alto uso de la Dimensión Comunicativa en la plataforma Blackboard.

Tabla 6

Distribución de frecuencias de la dimensión tutorial y evaluativa de la plataforma Blackboard.

<i>DIMENSIÓN TUTORIAL Y EVALUATIVA</i>	Frecuencia	Porcentaje
BAJO	0	0.0
MEDIO	18	45.0
ALTO	22	55.0
Total	40	100.0

Fuente: Elaboración propia

En la Tabla 6 se presentan los niveles de la Dimensión Tutorial – Evaluativa. en la plataforma Blackboard en los alumnos de guitarra eléctrica de tercer y cuarto ciclo de pregrado de una universidad privada de Lima. Se observa que el 0% obtuvo un uso bajo de la dimensión informativa en la plataforma Blackboard, el 45% un uso medio y un 55% un uso alto. Estos resultados indicaron que se reparten las

frecuencias entre el uso medio y el alto de la Dimensión Tutorial – Evaluativa en la plataforma Blackboard.

Tabla 7

Distribución de frecuencias de la plataforma Blackboard.

<i>PLATAFORMA</i>		
<i>BLACKBOARD</i>	Frecuencia	Porcentaje
BAJO	0	0.0
MEDIO	9	22.5
ALTO	31	77.5
Total	40	100.0

Fuente: Elaboración propia

En la Tabla 7 se presentan los niveles de la plataforma Blackboard en los alumnos de guitarra eléctrica de tercer y cuarto ciclo de pregrado de una universidad privada de Lima. Se observa que el 0% obtuvo un uso bajo de la plataforma Blackboard, el 22.5% un uso medio y un 77.5% un uso alto. Estos resultados indicaron que la mayoría de los estudiantes obtuvieron un alto uso de la plataforma Blackboard.

Tabla 8

Distribución de frecuencias del rol didáctico de la enseñanza virtual.

<i>ROL DIDÁCTICO</i>	Frecuencia	Porcentaje
BAJO	0	0.0
MEDIO	14	35.0
ALTO	26	65.0
Total	40	100.0

Fuente: Elaboración propia

En la Tabla 8 se presentan los niveles del rol didáctico de la enseñanza virtual en los alumnos de guitarra eléctrica de tercer y cuarto ciclo de pregrado de una universidad privada de Lima. Se observa que el 0% obtuvo un bajo desempeño del rol didáctico de la enseñanza virtual, el 35% un desempeño medio y un 65% un desempeño alto. Estos resultados indicaron que la mayoría de los estudiantes obtuvieron un alto desempeño del rol didáctico de la enseñanza virtual.

Tabla 9

Distribución de frecuencias del rol tecnológico de la enseñanza virtual.

<i>ROL TECNOLÓGICO</i>	Frecuencia	Porcentaje
BAJO	0	0.0
MEDIO	8	20.0
ALTO	32	80.0
Total	40	100.0

Fuente: Elaboración propia

En la Tabla 9 se presentan los niveles del rol tecnológico de la Enseñanza Virtual en los alumnos de guitarra eléctrica de tercer y cuarto ciclo de pregrado de una universidad privada de Lima. Se observa que el 0% obtuvo un bajo desempeño del rol tecnológico de la enseñanza virtual, el 20% un desempeño medio y un 80% un desempeño alto. Estos resultados indicaron que la mayoría de los estudiantes obtuvieron un alto desempeño del rol tecnológico de la enseñanza virtual.

Tabla 10

Distribución de frecuencias de la enseñanza virtual.

<i>ENSEÑANZA VIRTUAL</i>	Frecuencia	Porcentaje
BAJO	0	0.0

MEDIO	11	27.5
ALTO	29	72.5
Total	40	100.0

Fuente: Elaboración propia

En la Tabla 10 se presentan los niveles de la Enseñanza Virtual en los alumnos de guitarra eléctrica de tercer y cuarto ciclo de pregrado de una universidad privada de Lima. Se observa que el 0% obtuvo un desempeño bajo de la enseñanza virtual, el 27.5% un desempeño medio y un 72.5% un desempeño alto. Estos resultados indicaron que la mayoría de los estudiantes obtuvieron un alto desempeño de la enseñanza virtual.

4.2 Comprobación de hipótesis

4.2.1 Hipótesis general

H0: No existe relación significativa entre la plataforma Blackboard y la enseñanza virtual de la guitarra eléctrica en alumnos de tercer y cuarto ciclo de pregrado de una universidad privada de Lima, 2021.

H1: Existe relación significativa entre la plataforma Blackboard y la enseñanza virtual de la guitarra eléctrica en alumnos de tercer y cuarto ciclo de pregrado de una universidad privada de Lima, 2021.

Nivel de significancia = 0,05

Regla de decisión: Si p valor $< 0,05$ entonces se procede a rechazar H_0

Tabla 11

Descripción de la relación entre la plataforma Blackboard y la enseñanza virtual

		ENSEÑANZA VIRTUAL		
		MEDIO	ALTO	Total
PLATAFORMA BLACKBOARD	MEDIO	8	1	9
		20.0%	2.5%	22.5%
	ALTO	3	28	31
		7.5%	70.0%	77.5%
Total		11	29	40
		27.5%	72.5%	100.0%

Fuente: Elaboración Propia

En la tabla 11, se observa que la mayoría de los estudiantes que obtuvieron un uso medio de la plataforma Blackboard (20%) también alcanzaron un desempeño medio de la enseñanza virtual. Del mismo modo, aquellos estudiantes que obtuvieron un alto uso de la plataforma Blackboard (70%) también alcanzaron un alto desempeño de la enseñanza virtual.

Tabla 12

Correlación de Spearman entre la plataforma Blackboard y la enseñanza virtual

		ENSEÑANZA VIRTUAL	
Rho de Spearman	PLATAFORMA BLACKBOARD	Coeficiente de correlación	,741**
		p-valor	0.000
		N	40

Fuente: Elaboración Propia

La tabla 12 mostró correlación positiva ($\rho=0,741$) y significativa ($p=0,000<0,05$) entre la plataforma Blackboard y la enseñanza virtual. Por lo tanto, se decidió rechazar la hipótesis nula; es decir, existe relación significativa entre la plataforma Blackboard y la enseñanza virtual de la guitarra eléctrica en alumnos de tercer y cuarto ciclo de pregrado de una universidad privada de Lima.

4.2.2 Hipótesis Específicas

Hipótesis específica 1

H0: No existe relación significativa entre la plataforma Blackboard y el rol didáctico de la enseñanza virtual de la guitarra eléctrica en alumnos de tercer y cuarto ciclo de pregrado de una universidad privada de Lima, 2021.

H1: Existe relación significativa entre la plataforma Blackboard y el rol didáctico de la enseñanza virtual de la guitarra eléctrica en alumnos de tercer y cuarto ciclo de pregrado de una universidad privada de Lima, 2021.

Nivel de significancia = 0,05

Regla de decisión: Si p valor < 0,05 entonces se procede a rechazar H0

Tabla 13

Descripción de la relación entre la plataforma Blackboard y el rol didáctico

		ROL DIDACTICO		
		MEDIO	ALTO	Total
PLATAFORMA BLACKBOARD	MEDIO	9	0	9
		22.5%	0.0%	22.5%
	ALTO	5	26	31
		12.5%	65.0%	77.5%
Total		14	26	40
		35.0%	65.0%	100.0%

Fuente: Elaboración Propia

En

la tabla 13, se observa que la mayoría de los estudiantes que obtuvieron un uso medio de la plataforma Blackboard (22.5%) también alcanzaron un desempeño medio del rol didáctico. Del mismo modo, aquellos estudiantes que obtuvieron un alto uso de la plataforma Blackboard (65%) también alcanzaron un alto desempeño de la rol didáctico.

Tabla 14

Correlación de Spearman entre la plataforma Blackboard y el rol didáctico

		ROL DIDÁCTICO	
Rho de Spearman	PLATAFORMA BLACKBOARD	Coefficiente de correlación	,734**
		p-valor	0.000
		N	40

Fuente: Elaboración Propia

La tabla 14 mostró correlación positiva ($\rho=0,734$) y significativa ($p=0,000<0,05$) entre la plataforma Blackboard y el rol didáctico. Por lo tanto, se decidió rechazar la hipótesis nula; es decir, existe relación significativa entre la plataforma Blackboard y el rol didáctico de la enseñanza virtual de la guitarra eléctrica en alumnos de tercer y cuarto ciclo de pregrado de una universidad privada de Lima.

Hipótesis específica 2

H0: No existe relación significativa entre la plataforma Blackboard y el rol tecnológico de la enseñanza virtual de la guitarra eléctrica en alumnos de tercer y cuarto ciclo de pregrado de una universidad privada de Lima, 2021.

H1: Existe relación significativa entre la plataforma Blackboard y el rol tecnológico de la enseñanza virtual de la guitarra eléctrica en alumnos de tercer y cuarto ciclo de pregrado de una universidad privada de Lima, 2021.

Nivel de significancia = 0,05

Regla de decisión: Si p valor $<$ 0,05 entonces se procede a rechazar H_0

Tabla 15

Descripción de la relación entre la plataforma Blackboard y el rol tecnológico

		ROL TECNOLÓGICO		
		MEDIO	ALTO	Total
PLATAFORMA	MEDIO	5	4	9
BLACKBOARD		12.5%	10.0%	22.5%
	ALTO	3	28	31
		7.5%	70.0%	77.5%
Total		8	32	40
		20.0%	80.0%	100.0%

Fuente: Elaboración Propia

En la tabla 15, se observa que la mayoría de los estudiantes que obtuvieron un uso medio de la plataforma Blackboard (12.5%) también alcanzaron un desempeño medio del rol tecnológico. Del mismo modo, aquellos estudiantes que

obtuvieron un alto uso de la plataforma Blackboard (70%) también alcanzaron un alto desempeño del rol tecnológico.

Tabla 16

Correlación de Spearman entre la plataforma Blackboard y el rol tecnológico

		ROL TECNOLÓGICO	
Rho de Spearman	PLATAFORMA BLACKBOARD	Coefficiente de correlación	,479**
		p-valor	0.002
		N	40

Fuente: Elaboración propia

La tabla 16 mostró correlación positiva ($\rho=0,479$) y significativa ($p=0,002<0,05$) entre la plataforma Blackboard y el rol tecnológico. Por lo tanto, se decidió rechazar la hipótesis nula; es decir, existe relación significativa entre la plataforma Blackboard y el rol tecnológico de la enseñanza virtual de la guitarra eléctrica en alumnos de tercer y cuarto ciclo de pregrado de una universidad privada de Lima.

CAPÍTULO V: DISCUSIONES

En la presente investigación se establece la relación directa y significativa entre la plataforma Blackboard y la enseñanza virtual de la guitarra eléctrica en alumnos de tercer y cuarto ciclo de pregrado de una universidad privada de Lima. Se realizó el cuestionario a todos los alumnos (40) del curso guitarra eléctrica de la Facultad de Artes Contemporáneas de la universidad privada de Lima.

Los resultados mostraron una relación positiva ($\rho=0,741$) y significativa ($p=0,000<0,05$) confirmando la hipótesis general entre la plataforma Blackboard y la enseñanza virtual. Esto se demostró en los antecedentes antes mostrados como es el caso de Mendoza (2016) quién reafirmó que existe una relación positiva entre la plataforma Blackboard y la comunidad educativa donde realizó su trabajo. Es decir, que a mayor uso de la plataforma, mayor participación de la comunidad educativa. Asimismo, Cosme (2017) demostró que la plataforma Blackboard sí

incide de manera significativa en el rendimiento de los estudiantes evaluados, facilitando las labores del docente, permitiendo que éste se enfoque en el desarrollo de cada alumno.

Respecto a la primera hipótesis específica, los resultados mostraron una relación positiva ($\rho=0,734$) y significativa ($p=0,000<0,05$) entre la plataforma Blackboard y el rol didáctico confirmando la hipótesis. Este resultado se ve reflejado en la investigación de Ureta (2020), donde concluyó que existe una relación significativa entre la enseñanza virtual y el aprendizaje significativo, por lo que, si mejora la enseñanza virtual, logrará que el aprendizaje significativo mejore, haciendo que la calidad de la enseñanza y de profesionales graduados sea más alta.

Por último, los resultados de la segunda hipótesis específica mostraron una relación positiva ($\rho=0,479$) y significativa ($p=0,002<0,05$) entre la plataforma Blackboard y el rol tecnológico confirmando la hipótesis. Valdéz (2018) demostró en su investigación que existe una coherencia significativa entre la educación virtual y la satisfacción del estudiante del Instituto Nacional Materno Perinatal. Esto quiere decir que cuando la educación virtual, los recursos de aprendizaje, el acompañamiento virtual, la colaboración virtual y la obtención de competencias mejoran, también mejora la satisfacción del estudiante haciendo que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más ágil y dinámico.

CONCLUSIONES

Los resultados mostraron que existe una relación positiva ($\rho=0,741$) y significativa ($p=0,000<0,05$) entre la plataforma Blackboard y la enseñanza virtual de la guitarra eléctrica en alumnos de tercer y cuarto ciclo de pregrado de una universidad privada de Lima. Es decir, a mayor uso de la plataforma Blackboard, mayor desempeño de la enseñanza virtual de la guitarra eléctrica.

Asimismo, se encontró que existe una relación positiva ($\rho=0,734$) y significativa ($p=0,000<0,05$) entre la plataforma Blackboard y el rol didáctico de la guitarra eléctrica en los alumnos de tercer y cuarto ciclo de pregrado de una universidad de Lima. Esto quiere decir que, a mayor uso de la plataforma Blackboard, mayor desempeño del rol didáctico de la guitarra eléctrica en alumnos de tercer y cuarto ciclo de pregrado de una universidad privada de Lima.

Por último, se evidenció que existe una relación positiva ($\rho=0,479$) y significativa ($p=0,002<0,05$) entre la plataforma Blackboard y el rol tecnológico de la guitarra eléctrica en los alumnos de tercer y cuarto ciclo de pregrado de una universidad de Lima. Esto quiere decir que a mayor uso de la plataforma Blackboard, mayor desempeño del rol tecnológico de la guitarra eléctrica en los alumnos de tercer y cuarto ciclo de pregrado de una universidad privada de Lima.

RECOMENDACIONES

Fomentar el uso de la plataforma Blackboard en la enseñanza de la guitarra eléctrica en los estudiantes durante los siguientes años, ya que, permite al alumno estar familiarizado con las herramientas tecnológicas que ofrece tanto el curso como la plataforma.

Diseñar un programa de capacitación en el uso de la plataforma Blackboard y en otras plataformas virtuales en donde los docentes puedan obtener los beneficios que necesitan para el desarrollo de sus cursos.

Incluir nuevas herramientas tecnológicas que permitan un uso adecuado de la plataforma con respecto a los cursos que se dictan, ya que, puede facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje y ayudaría a la construcción del conocimiento del alumno.

Verificar el uso de la plataforma Blackboard en el transcurso de estos años y posicionarla como complemento obligatorio para las clases universitarias ya sean presenciales o virtuales.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Area y Adell (2009) E-Learning: Enseñar y Aprender en Espacios Virtuales En J. De Pablos (Coord): Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet. Aljibe, Málaga, pags. 391-424. <http://cmapspublic.ihmc.us/rid=1Q09K8F68-1CNL3W8-2LF1/e-learning.pdf>

Barberá, E. (2008). Aprender E- Learning., Barcelona. Paidós.

Blackboard. (2018). Recuperado 11 de marzo de 2021, de Blackboard Learn website: <https://www.blackboard.com/es-lac/try-blackboard>

Becerro, S. (mayo de 2009). Introducción a las plataformas virtuales en la enseñanza. *Temas para la Educación(2)*, 1-7. Andalucía. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4920.pdf>

Cabero, J. y Llorente, C. (2008). Del eLearning al Blended Learning: nuevas acciones educativas. Disponible en <http://tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/jca19.pd>.

Carlin Salazar, Sissy; Vela Málaga, L. E. (2017). El uso del E- learning y la mejora de la gestión de los Administradores de Fondos en los Órganos del Servicio Exterior del Ministerio de Relaciones Exteriores del Perú. Universidad

Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). Retrieved from <http://hdl.handle.net/10757/622733>

Chávez Juanito, P. (2016). *Implementación de una Plataforma Virtual para optimizar la Gestión Académica en el Instituto de Educación Superior Tecnológico Público de Chota-2016*. (Tesis de Doctorado). Universidad César Vallejo.

Cosme Recinos, D. (2017). *Uso e introducción de la plataforma educativa virtual Blackboard y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes de la UPANA, del curso de Técnicas de Investigación, Tesis de Ciencias de la Educación*(Tesis de Maestría). UNIVERSIDAD PANAMERICANA.

Fernández Naranjo, A. y Rivero López, M. (2014). Las plataformas de aprendizajes, una alternativa a tener en cuenta en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Revista Cubana de Informática Médica*, 6(2), 207-221.

Francescato, D., Porcelli, R., Mebane, M., Cuddetta, M., Renzi, P., & Klobas, J. (2006). Evaluation of the efficacy of collaborative learning in face-to-face and computer-supported university contexts. *Computers in Human Behavior*, 22(2), 163-176. Obtenido de <https://doi.org/10.1016/j.chb.2005.03.001>

Guerrero Castañeda, A., Rojas Morales, C., & Villafañe Aguilar, C. (2019). *Impacto de la Educación Virtual en Carreras de Pregrado del Área de Ciencias de la Salud. Una Mirada de las Tecnologías Frente a la Educación* (Tesis de Maestría). Universidad Cooperativa de Colombia.

Huamán Huayllapuma, M. (2019). *E-learning y Aprendizaje Significativo en los Estudiantes de la Escuela Profesional de Historia de la Universidad*

Nacional de San Antonio Abad del Cusco (Tesis de Maestría).

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN Enrique Guzmán y Valle.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1684-

[18592014000200009](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1684-18592014000200009)

López Villalobos, J. (2019). *La plataforma virtual Blackboard y el Pensamiento Crítico en el curso de Análisis de Circuitos Eléctricos I, de las carreras de Ingeniería Electrónica e Ingeniería Mecatrónica de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas en el 2017* (Tesis de Maestría). Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.

Martínez, F., Roca, C., & Chiu, C.-m. (2006). Understanding e-learning continuance intention: An extension of the Technology Acceptance Model. *International Journal of Human-Computer Studies*, 64(8), 683-696. Obtenido de <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2006.01.003>

Martínez, M. J. (2011). *Tecno Estrés* (1 ed.). Madrid: Paidós.

Maul de Malara, J. (2015). *Aprovechamiento de la Plataforma Blackboard como Recurso Didáctico de la carrera de Diseño Gráfico en Comunicación y Publicidad de la Universidad del Istmo* (Tesis de Maestría). UNIVERSIDAD DEL ISTMO.

Mendoza, J. (2021). *Uso de Blackboard y participación de la comunidad Educativa* (Maestría). Universidad Rafael Beloso Chacín.

Oppenheimer, A. (2018). *¡Sálvese quien pueda!* (1 ed.). Lima: Debate.

- Ortega Ferreira, S. C. (2016). La flexibilidad didáctica en entornos virtuales de aprendizaje. *Virtualmente. Revista de la Facultad de Estudios en Ambientes Virtuales*, 1 (2), 45-59.
- Palacios, F. J. (1992). Desarrollo cognitivo y modelo constructivista en la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, 173-189.
- Salgado García, Edgar (2015). *La enseñanza y el aprendizaje en modalidad virtual desde la experiencia de estudiantes y profesores de posgrado* (Tesis de Doctorado). Universidad Católica de Costa Rica, San José, Costa Rica.
- Sanabria, I. Z. (2020). *Educación virtual: Oportunidad para “aprender a aprender”* [Archivo PDF]. <https://www.fundacioncarolina.es/wp-content/uploads/2020/07/AC-42.-2020.pdf>
- Sigala, & Christou. (2002). Use of internet for enhancing tourism and hospitality education: lessons from Europe. En K. Wöber, & A. Frew, *Information and communication technologies in tourism 2002: Proceedings of the International Conference in Innsbruck, Austria, 2002*. Springer Computer Science (págs. 229-238). New York: Springer-Verlag Wien. Obtenido de https://www.amazon.com/reader/3211837809?_encoding=UTF8&query=Use%20of%20internet%20for%20Enhancing%20Tourism
- Sigala, M. (2002). The Evolution of Internet Pedagogy: Benefits for Tourism and Hospitality Education. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*, 1(2), 29-47. Obtenido de

<https://pdfs.semanticscholar.org/1bd5/2c2573c3060298542e808bf9b009c06d2a9f.pdf>

Sigala, M. (2004). *Designing experiential websites in tourism and hospitality: A customer-centric value approach*. (I. School of Economics. Free University of Bolzano, Ed.) Obtenido de academia.edu: https://s3.amazonaws.com/academia.edu/documents/30982565/Sigalafinal%281%29.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DDesigning_experiential_websites_in_touri.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20200

Sigala, M. (2004). Investigating the Factors Determining e-Learning Effectiveness in Tourism and Hospitality Education. *Journal of Hospitality & Tourism Education*, 16(2), 11-21. Obtenido de <https://doi.org/10.1080/10963758.2004.10696789>

Sigala, M. (2005). e-Learning and e-Assessment. En D. Airey, & J. Tribe, *An International Handbook of Tourism Education* (págs. 367-382). Surrey: Elsevier.

Silva Quiroz, J. (2017). Un modelo pedagógico virtual centrado en la E-actividades. *Revista de Educación a Distancia*, 10 (53), 1-20. <http://www.um.es/ead/red/53/silva.pdf>

TED. (Febrero de 2013). *Build a school in the cloud*. Obtenido de Archivo de video: https://www.ted.com/talks/sugata_mitra_build_a_school_in_the_cloud

- Turoff, M. (1995). The Design of the Virtual Classroom, *Proceedings of the International Conference on Computer Assisted Instruction (ICCAI'95)*, National Chiao Tung University, Hsinchu, Taiwan, March 7-10.
- Ureta Vila, M. (2020). *La Enseñanza Virtual y el aprendizaje significativo de los estudiantes de Administración de la Universidad Peruana Los Andes - Satipo, 2019* (Tesis de Maestría). Universidad Peruana de Ciencias e Informática.
- Valdez Betallaluz, E. (2018). *La educación virtual y la satisfacción del estudiante en los cursos virtuales del Instituto Nacional Materno Perinatal 2017* (Tesis de Maestría). Universidad César Vallejo.

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO DE LA TESIS:	La plataforma Blackboard y la enseñanza virtual de la guitarra eléctrica en alumnos de tercer y cuarto ciclo de pregrado de una universidad privada de Lima, 2021
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	Tecnologías educativas para E-learning
AUTOR(ES):	Julio César Veramendi Reyes

PROBLEMAS Problema general	OBJETIVOS Objetivo general	HIPÓTESIS Hipótesis general	VARIABLE 1: LA PLATAFORMA BLACKBOARD		METODOLOGÍA
			DIMENSIONES	INDICADORES	
¿Existe relación significativa entre la plataforma Blackboard y la enseñanza virtual de la guitarra eléctrica en alumnos de tercer y cuarto ciclo de pregrado en una universidad privada de Lima, 2021?	Determinar la existencia de relación significativa entre la plataforma Blackboard y la enseñanza virtual de la guitarra eléctrica en alumnos de tercer y cuarto ciclo de pregrado de una universidad privada de Lima, 2021.	Existe relación significativa entre la plataforma Blackboard y la enseñanza virtual de la guitarra eléctrica en alumnos de tercer y cuarto ciclo de pregrado de una universidad privada de Lima, 2021.	Informativa	<ul style="list-style-type: none"> • Acceso digital • Tutoriales • Actividades 	<ul style="list-style-type: none"> • Enfoque: Cuantitativo • Nivel: Correlacional • Tipo: Aplicada • Diseño: No experimental y transversal • Unidad de análisis: Estudiantes del curso de guitarra eléctrica
			Práctica	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición oral • Análisis y Opinión • Habilidades 	
			Comunicativa	<ul style="list-style-type: none"> • Mensajería Instantánea • Redes Sociales • Videollamadas 	
			Tutorial y Evaluativa	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de organización • Habilidades de motivación • Adaptación a entornos digitales 	
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicos	VARIABLE 2: ENSEÑANZA VIRTUAL		INSTRUMENTO
¿Existe relación significativa entre la plataforma Blackboard y el rol de la didáctica de la enseñanza virtual de la guitarra eléctrica en alumnos de tercer y cuarto ciclo de pregrado una universidad privada de Lima 2021?	Determinar la existencia de relación significativa entre la plataforma Blackboard y el rol didáctico de la enseñanza virtual de la guitarra eléctrica en alumnos de tercer y cuarto ciclo de pregrado de de una universidad privada de Lima, 2021.	Existe relación significativa entre la plataforma Blackboard y el rol didáctico de la enseñanza virtual de la guitarra eléctrica en alumnos de tercer y cuarto ciclo de pregrado de una universidad privada de Lima, 2021.	DIMENSIONES	INDICADORES	
			Didáctica	<ul style="list-style-type: none"> • Contenidos didácticos • Procesos mentales • Evaluación en el entorno de aprendizaje • Proceso de enseñanza-aprendizaje 	Para las dos variables: Cuestionario tipo Likert tomando como escalas: <ol style="list-style-type: none"> 1. Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Casi siempre 5. Siempre

<p>¿Existe relación significativa entre la plataforma Blackboard y el rol tecnológico de la enseñanza virtual de la guitarra eléctrica en alumnos de tercer y cuarto ciclo de pregrado una universidad privada de Lima 2021?</p>	<p>Determinar la existencia de relación significativa entre la plataforma Blackboard y el rol tecnológico de la enseñanza virtual de la guitarra eléctrica en alumnos de tercer y cuarto ciclo de pregrado de una universidad privada de Lima, 2021.</p>	<p>Existe relación significativa entre la plataforma Blackboard y el rol tecnológico de la enseñanza virtual de la guitarra eléctrica en alumnos de tercer y cuarto ciclo de pregrado de una universidad privada de Lima, 2021.</p>	<p>Tecnológica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interconectividad • Accesibilidad a la información del conocimiento. 	
--	--	---	--------------------	---	--

ANEXO 2: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Tabla N° 1
Operacionalización de la variable 1

Variable: La Plataforma Blackboard		
Definición conceptual: Es una herramienta que ofrece videoconferencias en tiempo real y además permite agregar archivos, compartir aplicaciones y utilizar una pizarra virtual para interactuar. es un ejemplo de herramienta sincrónica. En Collaborate, los estudiantes se pueden reunir para una clase magistral. Puede ofrecer horas de consulta y sesiones de estudio, organizar debates improvisados y presentar charlas de invitados (Blackboard Learn, 2018).		
Instrumento: Cuestionario		
Dimensiones	Indicadores (Definición Operacional)	Ítems del instrumento
Dimensión 1: Informativa	Indicador 1: Acceso Digital	Compuesta por tres preguntas: 1. ¿La plataforma Blackboard le permite acceder a la información general del curso? 2. ¿La plataforma Blackboard le permite acceder a los materiales brindados por el docente? 3. ¿Con qué frecuencia accede a la plataforma Blackboard para la realización de sus clases?
	Indicador 2: Tutoriales	Compuesta por una pregunta: 4. ¿La plataforma Blackboard le permite revisar tutoriales para el manejo adecuado de ésta?
	Indicador 3: Actividades	Compuesta por dos preguntas 5. ¿La plataforma Blackboard le permite organizar sus actividades de manera que pueda cumplir con los requerimientos del curso? 6. ¿La plataforma Blackboard le permite revisar sus actividades via internet y se comunica con sus compañeros para compartir datos?
Dimensión 2: Práctica	Indicador 1: Exposición Oral	Compuesta por dos preguntas: 7. ¿La plataforma Blackboard le permite exponer sus trabajos con respecto al curso? 8. ¿La plataforma Blackboard le permite compartir información con el docente a través de la internet?
	Indicador 2: Análisis y opinión	Compuesta por dos preguntas: 9. ¿La plataforma Blackboard le ayuda a construir su conocimiento mediante los recursos que esta le ofrece? 10. ¿La plataforma Blackboard le permite expresar sus opiniones y experiencias con respecto al curso?
	Indicador 3: Habilidades	Compuesta por una pregunta:

		11. ¿La plataforma Blackboard le permite desarrollar sus habilidades para el beneficio de su aprendizaje?
Dimensión 3: Comunicativa	Indicador 1: Mensajería Instantánea	Compuesta por tres preguntas: 12. ¿La plataforma Blackboard le permite hacer uso del correo electrónico educativo (correo de la universidad)? 13. ¿La plataforma Blackboard le permite enviar mensajes en tiempo real al docente? 14. ¿La plataforma Blackboard le permite debatir con sus compañeros en tiempo real para poder llegar a la conclusión del tema de clases?
	Indicador 2: Redes Sociales	Compuesta por una pregunta: 15. ¿La plataforma Blackboard le permite vincularse a una red social?
	Indicador 3: Videollamadas	Compuesta por tres preguntas: 16. ¿La plataforma Blackboard le permite tener una videoconferencia en tiempo real del curso? 17. ¿La plataforma Blackboard le permite establecer una relación ágil y adecuada con el docente? 18. ¿La plataforma Blackboard le permite revisar las grabaciones realizadas por el docente?
Dimensión 4: Tutorial y Evaluativa	Indicador 1: Habilidades de Organización	Compuesta por una pregunta: 19. ¿La plataforma Blackboard le permite organizarse en grupos durante la clase?
	Indicador 2: Habilidades de Motivación	Compuesta por dos preguntas: 20. ¿El docente le brinda su apoyo y orientación durante la realización de la clase en la plataforma Blackboard? 21. ¿La plataforma Blackboard le permite motivarse para la realización de las diversas actividades del curso?
	Indicador 3: Adaptación a entornos digitales	Compuesta por una pregunta: 22. ¿Usted revisa material (tutoriales, videos, documentos) que le permita el uso correcto de la plataforma Blackboard?

Tabla N° 2
Operacionalización de la variable 2

Variable: La enseñanza virtual		
Definición conceptual: “El e-learning es cualquier medio electrónico de distribución, participación y apoyo al aprendizaje, normalmente, mediante Internet y de servicios de medios electrónicos relacionados como el aprendizaje por ordenador, las aulas virtuales y la colaboración digital” (Stephenson, 2012).		
Instrumento: Cuestionario		
Dimensiones	Indicadores (Definición Operacional)	Ítems del instrumento
Dimensión 1: Didáctica	Indicador 1: Contenidos didácticos	Compuesta por cuatro preguntas: 1. ¿La enseñanza virtual le permite aprender los fundamentos teórico-armónicos del curso? 2. ¿La enseñanza virtual le permite aprender las diversas técnicas de guitarra eléctrica? 3. ¿La enseñanza virtual le permite aprender acerca de escalas, arpegios y acordes? 4. ¿La enseñanza virtual le permite aprender repertorio musical?
	Indicador 2: Procesos mentales	Compuesta por cuatro preguntas: 5. ¿La enseñanza virtual le permite percibir el aprendizaje de manera natural? 6. ¿La enseñanza virtual le permite aprender de manera adecuada el contenido del curso? 7. ¿La enseñanza virtual le permite ser creativo? 8. ¿La enseñanza virtual le permite usar la memoria para los procesos de aprendizaje?
	Indicador 3: Evaluación en el entorno de aprendizaje	Compuesta por dos preguntas: 9. ¿La enseñanza virtual le permite ser evaluado conforme a las competencias del curso? 10. ¿La enseñanza virtual le permite ser evaluado constatemente?
	Indicador 4: Proceso de enseñanza-aprendizaje	Compuesta por dos preguntas: 11. ¿La enseñanza virtual le permite desarrollar nuevas habilidades respecto a lo enseñado en el curso? 12. ¿La enseñanza virtual le permite construir su propio conocimiento para después aplicarlo?
Dimensión 2: Tecnológica	Indicador 1: Interconectividad	Compuesta por dos preguntas: 13. ¿La enseñanza virtual le permite establecer una comunicación adecuada con el docente? 14. ¿La enseñanza virtual le permite conectarse desde cualquier lugar en cualquier momento?

	Indicador 2: Accesibilidad a la información del conocimiento	Compuesta por dos preguntas: 15. ¿La enseñanza virtual le permite utilizar un servidor para el almacenamiento de las clases? 16. ¿La enseñanza virtual le permite aprender de manera ágil y adecuada?
--	--	---

ANEXO 3: INSTRUMENTO DE RECOPIACIÓN DE DATOS

Nombre del Instrumento:		Cuestionario para medir la relación de la plataforma Blackboard en los alumnos de guitarra eléctrica de pregrado una universidad privada de Lima.						
Autor del Instrumento:		Julio César Veramendi Reyes						
Definición Conceptual:		Es una herramienta que ofrece videoconferencias en tiempo real y además permite agregar archivos, compartir aplicaciones y utilizar una pizarra virtual para interactuar. es un ejemplo de herramienta sincrónica. En Collaborate, los estudiantes se pueden reunir para una clase magistral. Puede ofrecer horas de consulta y sesiones de estudio, organizar debates improvisados y presentar charlas de invitados (Blackboard Learn, 2018).						
Población:		Alumnos de guitarra eléctrica de pregrado de una universidad privada de Lima.						
Variable	Dimensión	Indicador	Preguntas	Escala				
				Nunca	Casi Nunca	A veces	Casi Siempre	Siempre
				1	2	3	4	5
La plataforma Blackboard	D1: Informativa	I1: Acceso Digital	1. ¿La plataforma Blackboard le permite acceder a la información general del curso?					
			2. ¿La plataforma Blackboard le permite acceder a los materiales brindados por el docente?					
			3. ¿Con qué frecuencia accede a la plataforma Blackboard para la realización de sus clases?					
		I2: Tutoriales	4. ¿La plataforma Blackboard le permite revisar tutoriales para el manejo adecuado de ésta?					
		I3: Actividades	5. ¿La plataforma Blackboard le permite organizar sus actividades de manera que pueda cumplir con los requerimientos del curso?					
			6. ¿La plataforma Blackboard le permite revisar sus actividades via internet y se comunica con sus compañeros para compartir datos?					
	D2:	7. ¿La plataforma Blackboard le permite exponer sus						

	Práctica	I1: Exposición oral	trabajos con respecto al curso?						
			8. ¿La plataforma Blackboard le permite compartir información con el docente a través de la internet?						
		I2: Análisis y opinión	9. ¿La plataforma Blackboard le ayuda a construir su conocimiento mediante los recursos que esta le ofrece?						
			10. ¿La plataforma Blackboard le permite expresar sus opiniones y experiencias con respecto al curso?						
		I3: Habilidades	11. ¿La plataforma Blackboard le permite desarrollar sus habilidades para el beneficio de su aprendizaje?						
		D3: Comunicativa	I1: Mensajería Instantánea	12. ¿La plataforma Blackboard le permite hacer uso del correo electrónico educativo (correo de la universidad)?					
				13. ¿La plataforma Blackboard le permite enviar mensajes en tiempo real al docente?					
				14. ¿La plataforma Blackboard le permite debatir con sus compañeros en tiempo real para poder llegar a la conclusión del tema de clases?					
			I2: Redes Sociales	15. ¿La plataforma Blackboard le permite vincularse a una red social?					
	I3: Videollamadas		16. ¿La plataforma Blackboard le permite tener una videoconferencia en tiempo real del curso?						
			17. ¿La plataforma Blackboard le permite establecer una relación ágil y adecuada con el docente?						
			18. ¿La plataforma Blackboard le permite revisar las grabaciones realizadas por el docente?						
	D4: Tutorial y Evaluativa		I1: Habilidades de Organización	19. ¿La plataforma Blackboard le permite organizarse en grupos durante la clase?					
			I2: Habilidades de Motivación	20. ¿El docente le brinda su apoyo y orientación durante la realización de la clase en la plataforma Blackboard?					
		21. ¿La plataforma Blackboard le permite motivarse para la							

			realización de las diversas actividades del curso?					
		I3: Adaptación a entornos digitales	22. ¿Usted revisa material (tutoriales, videos, documentos) que le permita el uso correcto de la plataforma Blackboard?					

Nombre del Instrumento:		Cuestionario para medir la relación de la enseñanza virtual en los alumnos de guitarra eléctrica de pregrado de una universidad privada de Lima.						
Autor del Instrumento:		Julio César Veramendi Reyes						
Definición Conceptual:		El e-learning es cualquier medio electrónico de distribución, participación y apoyo al aprendizaje, normalmente, mediante Internet y de servicios de medios electrónicos relacionados como el aprendizaje por ordenador, las aulas virtuales y la colaboración digital (Stephenson, 2012).						
Población:		Alumnos de guitarra eléctrica de pregrado de una universidad privada de Lima.						
Variable	Dimensión	Indicador	Preguntas	Escalas				
				Nunca	Casi Nunca	A veces	Casi Siempre	Siempre
				1	2	3	4	5
La enseñanza virtual	D1: Didáctica	I1: Contenidos didácticos	1. ¿La enseñanza virtual le permite aprender los fundamentos teórico-armónicos del curso?					
			2. ¿La enseñanza virtual le permite aprender las diversas técnicas de guitarra eléctrica?					
			3. ¿La enseñanza virtual le permite aprender acerca de escalas, arpeggios y acordes?					
			4. ¿La enseñanza virtual le permite aprender repertorio musical?					
		I2: Procesos mentales	5. ¿La enseñanza virtual le permite percibir el aprendizaje de manera natural?					
			6. ¿La enseñanza virtual le permite aprender de manera adecuada el contenido del curso?					
			7. ¿La enseñanza virtual le permite ser creativo?					
			8. ¿La enseñanza virtual le permite usar la memoria para los procesos de aprendizaje?					
		I3: Evaluación del entorno del aprendiz	9. ¿La enseñanza virtual le permite ser evaluado conforme a las competencias del curso?					
			10. ¿La enseñanza virtual le permite ser evaluado constatemente?					
		I4: Proceso de enseñanza-aprendizaje	11. ¿La enseñanza virtual le permite desarrollar nuevas habilidades respecto a lo enseñado en el curso?					

			12. ¿La enseñanza virtual le permite construir su propio conocimiento para después aplicarlo?					
	D2: Tecnológica	I1: Interconectividad	13. ¿La enseñanza virtual le permite establecer una comunicación adecuada con el docente?					
			14. ¿La enseñanza virtual le permite conectarse desde cualquier lugar en cualquier momento?					
		I2: Accesibilidad a la información del conocimiento	15. ¿La enseñanza virtual le permite utilizar un servidor para el almacenamiento de las clases?					
			16. ¿La enseñanza virtual le permite aprender de manera ágil y adecuada?					

ANEXO 4: FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO



ANEXO 4: FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS JUICIO DE EXPERTO

Estimado Especialista: Mg. Joaquín Enrique Ramos Lecca

Siendo concedores de su trayectoria académica y profesional, me he tomado la libertad de nombrarlo JUEZ EXPERTO para revisar a detalle el contenido del instrumento de recolección de datos:

1. Cuestionario (X) 2. Guía de entrevista () 3. Guía de focus group ()
4. Guía de observación () 5. Otro _____ ()

Presento la matriz de consistencia y el instrumento, la cual solicito revisar cuidadosamente, además le informo que mi proyecto de tesis tiene un enfoque:

1. Cualitativo () 2. Cuantitativo (X) 3. Mixto ()

Los resultados de esta evaluación servirán para determinar la validez de contenido del instrumento para mi proyecto de tesis de pregrado.

Título del proyecto de tesis:	La plataforma Blackboard y la enseñanza virtual de la guitarra eléctrica en alumnos de pregrado de una universidad privada de Lima, 2021.
Línea de investigación:	Tecnologías educativas para E-learning

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiante autor del proyecto:

Apellidos y Nombres	Firma
Veramendi Reyes, Julio César	

Asesor(a) del proyecto de tesis:

Apellidos y Nombres	Firma
Capillo Chávez, César Herminio	

Santa Anita, 01 de Abril del 2021

RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Criterios	Escala de valoración			
	1	2	3	4
1. SUFICIENCIA: Los ítems que pertenecen a una misma dimensión o indicador son suficientes para obtener la medición de ésta.	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador.	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión o indicador, pero no corresponden a la dimensión total.	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión o indicador completamente.	Los ítems son suficientes.
2. CLARIDAD: El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.	El ítem no es claro.	El ítem requiere varias modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
3. COHERENCIA: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación regular con la dimensión o indicador que está midiendo	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.
4. RELEVANCIA: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión o indicador.	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que éste mide.	El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Fuente: Adaptado de www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf

INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos:	Joaquín Enrique Ramos Lecca		
Sexo:	Hombre (<input checked="" type="checkbox"/>)	Mujer (<input type="checkbox"/>)	Edad: 29 años

Profesión:	Músico
Especialidad:	Composición Musical en Nuevas Tecnologías
Años de experiencia:	8 años
Cargo que desempeña actualmente:	Docente universitario a tiempo completo
Institución donde labora:	Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas
Firma:	

FORMATO DE VALIDACIÓN

Para validar el Instrumento debe colocar en el casillero de los criterios: suficiencia, claridad, coherencia y relevancia, el número que según su evaluación corresponda de acuerdo con la rúbrica.

TABLA Nº 1
VARIABLE 1: La plataforma Blackboard

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:		Cuestionario para medir la relación de la plataforma Blackboard en los alumnos de guitarra eléctrica de pregrado en una universidad privada de Lima.					
Autor del Instrumento:		Julio César Veramendi Reyes					
Variable 1: (Especificar si es variable dependiente o independiente)		La plataforma Blackboard (Variable dependiente)					
Definición Conceptual:		Es una herramienta que ofrece videoconferencias en tiempo real y además permite agregar archivos, compartir aplicaciones y utilizar una pizarra virtual para interactuar. es un ejemplo de herramienta sincrónica. En Collaborate, los estudiantes se pueden reunir para una clase magistral. Puede ofrecer horas de consulta y sesiones de estudio, organizar debates improvisados y presentar charlas de invitados (Blackboard Learn, 2018).					
Población:		Alumnos de guitarra eléctrica de pregrado de una universidad privada de Lima.					
Dimensión	Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Informativa	Acceso digital	1. ¿La plataforma Blackboard le permite acceder a la información general del curso?	4	4	4	4	
		2. ¿La plataforma Blackboard le permite acceder a los materiales brindados por el docente?	4	4	3	4	
		3. ¿Con qué frecuencia accede a la plataforma Blackboard para la realización de sus clases?	4	4	3	4	
	Tutoriales	4. ¿La plataforma Blackboard le permite revisar tutoriales para el manejo adecuado de ésta?	4	4	4	4	
	Actividades	5. ¿La plataforma Blackboard le permite	4	4	4	4	

		organizar sus actividades de manera que pueda cumplir con los requerimientos del curso?					
		6. ¿La plataforma Blackboard le permite revisar sus actividades via internet y se comunica con sus compañeros para compartir datos?	4	4	4	4	
D2: Práctica	Exposición oral	7. ¿La plataforma Blackboard le permite exponer sus trabajos con respecto al curso?	4	3	4	4	
		8. ¿La plataforma Blackboard le permite compartir información con el docente a través de la internet?	4	3	4	4	
	Análisis y opinión	9. ¿La plataforma Blackboard le ayuda a construir su conocimiento mediante los recursos que esta le ofrece?	4	4	4	4	
		10. ¿La plataforma Blackboard le permite expresar sus opiniones y experiencias con respecto al curso?	4	4	4	4	
	Habilidades	11. ¿La plataforma Blackboard le permite desarrollar sus habilidades para el beneficio de su aprendizaje?	4	4	4	4	
D3: Comunicativa	Mensajería Instantanea	12. ¿La plataforma Blackboard le permite hacer uso del correo electrónico educativo (correo de la universidad)?	4	4	4	4	
		13. ¿La plataforma Blackboard le permite enviar mensajes en tiempo real al docente?	4	4	4	4	
		14. ¿La plataforma Blackboard le permite debatir con sus compañeros en tiempo real para poder llegar a la conclusión del tema de clases?	4	4	4	4	

	Redes sociales	15.¿La plataforma Blackboard le permite vincularse a una red social?	4	3	4	4	
	Videollamada	16.¿La plataforma Blackboard le permite tener una videoconferencia en tiempo real del curso?	4	4	4	4	
		17.¿La plataforma Blackboard le permite establecer una relación ágil y adecuada con el docente?	4	4	4	4	
		18.¿La plataforma Blackboard le permite revisar las grabaciones realizadas por el docente?	4	4	4	4	
D4: Tutorial y Evaluativa	Habilidades de Organización	19.¿La plataforma Blackboard le permite organizarse en grupos durante la clase?	4	4	4	4	
	Habilidades de motivación	20.¿El docente le brinda su apoyo y orientación durante la realización de la clase en la plataforma Blackboard?	4	4	4	4	
		21.¿La plataforma Blackboard le permite motivarse para la realización de las diversas actividades del curso?	4	4	4	4	
	Adaptación a entornos digitales	22.¿Usted revisa material (tutoriales, videos, documentos) que le permita el uso correcto de la plataforma Blackboard?	4	4	4	4	

Nombres y Apellidos:	Joaquín Enrique Ramos Lecca		
Aplicable	SI (X)	NO ()	OBSERVADO ()
Firma:			

TABLA N° 2
VARIABLE 2: Aprendizaje por competencias

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:		Cuestionario para medir la relación de la enseñanza virtual en los alumnos de guitarra eléctrica de pregrado en una universidad privada de Lima.					
Autor del Instrumento		Julio César Veramendi Reyes					
Variable 1: (Especificar si es variable dependiente o independiente)		La enseñanza virtual (Variable dependiente)					
Definición Conceptual:		El e-learning es cualquier medio electrónico de distribución, participación y apoyo al aprendizaje, normalmente, mediante Internet y de servicios de medios electrónicos relacionados como el aprendizaje por ordenador, las aulas virtuales y la colaboración digital (Stephenson, 2012).					
Población:		Alumnos de guitarra eléctrica de pregrado de una universidad privada de Lima.					
Dimensión	Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Didáctica	Contenidos didácticos	1. ¿La enseñanza virtual le permite aprender los fundamentos teórico-armónicos del curso?	4	4	4	4	
		2. ¿La enseñanza virtual le permite aprender las diversas técnicas de guitarra eléctrica?	4	4	4	4	
		3. ¿La enseñanza virtual le permite aprender acerca de escalas, arpeggios y acordes?	4	4	4	4	
		4. ¿La enseñanza virtual le permite aprender repertorio musical?	4	4	4	4	
	Procesos Mentales	5. ¿La enseñanza virtual le permite percibir el aprendizaje de manera natural?	4	3	3	3	
		6. ¿La enseñanza virtual le permite aprender de manera adecuada el contenido del curso?	4	4	4	4	
		7. ¿La enseñanza virtual le permite ser creativo?	4	3	4	4	
		8. ¿La enseñanza virtual le permite usar la memoria para los procesos de aprendizaje?	4	3	4	4	
	Evaluación del entorno de aprendiz	9. ¿La enseñanza virtual le permite ser evaluado conforme a las competencias del curso?	4	4	4	4	

		10. ¿La enseñanza virtual le permite ser evaluado constatemente?	4	4	4	4	
	Proceso de enseñanza-aprendizaje	11. ¿La enseñanza virtual le permite desarrollar nuevas habilidades respecto a lo enseñado en el curso?	4	4	4	4	
		12. ¿La enseñanza virtual le permite construir su propio conocimiento para después aplicarlo?	4	4	4	4	
D2: Tecnológica	Interconectividad	13. ¿La enseñanza virtual le permite establecer una comunicación adecuada con el docente?	4	4	4	4	
		14. ¿La enseñanza virtual le permite conectarse desde cualquier lugar en cualquier momento?	4	4	4	4	
	Accesibilidad a la información del conocimiento	15. ¿La enseñanza virtual le permite utilizar un servidor para el almacenamiento de las clases?	4	4	4	4	
		16. ¿La enseñanza virtual le permite aprender de manera ágil y adecuada?	4	4	4	4	

Nombres y Apellidos:	Joaquín Enrique Ramos Lecca		
Aplicable	SI (X)	NO ()	OBSERVADO ()
Firma:			



ANEXO 4: FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS JUICIO DE EXPERTO

Estimado Especialista: Mg. Manuel Garrido Lecca Álvarez Calderón

Siendo conocedores de su trayectoria académica y profesional, me he tomado la libertad de nombrarlo JUEZ EXPERTO para revisar a detalle el contenido del instrumento de recolección de datos:

2. Cuestionario (X) 2. Guía de entrevista () 3. Guía de focus group ()
4. Guía de observación () 5. Otro _____ ()

Presento la matriz de consistencia y el instrumento, la cual solicito revisar cuidadosamente, además le informo que mi proyecto de tesis tiene un enfoque:
2. Cualitativo () 2. Cuantitativo (X) 3. Mixto ()

Los resultados de esta evaluación servirán para determinar la validez de contenido del instrumento para mi proyecto de tesis de pregrado.

Título del proyecto de tesis:	La plataforma Blackboard y la enseñanza virtual de la guitarra eléctrica en alumnos de pregrado de una universidad privada de Lima, 2021.
Línea de investigación:	Tecnologías educativas para E-learning

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiante autor del proyecto:

Apellidos y Nombres	Firma
Veramendi Reyes, Julio César	

Asesor(a) del proyecto de tesis:

Apellidos y Nombres	Firma
Capillo Chávez, César Herminio	

Santa Anita, 01 de Abril del 2021

RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Criterios	Escala de valoración			
	1	2	3	4
5. SUFICIENCIA: Los ítems que pertenecen a una misma dimensión o indicador son suficientes para obtener la medición de ésta.	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador.	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión o indicador, pero no corresponden a la dimensión total.	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión o indicador completamente.	Los ítems son suficientes.
6. CLARIDAD: El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.	El ítem no es claro.	El ítem requiere varias modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
7. COHERENCIA: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación regular con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.
8. RELEVANCIA: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión o indicador.	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que éste mide.	El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Fuente: Adaptado de www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf

INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos:	Manuel Felipe Garrido Lecca Álvarez Calderón
Sexo:	Hombre (x) Mujer () Edad: 59
Profesión:	Músico
Especialidad:	Productor Musical
Años de experiencia:	35 años
Cargo que desempeña actualmente:	Productor musical independiente y docente universitario tiempo completo.
Institución donde labora:	Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas

Firma:	
--------	--

FORMATO DE VALIDACIÓN

Para validar el Instrumento debe colocar en el casillero de los criterios: suficiencia, claridad, coherencia y relevancia, el número que según su evaluación corresponda de acuerdo con la rúbrica.

TABLA N° 1
VARIABLE 1: La plataforma Blackboard

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:		Cuestionario para medir la relación de la plataforma Blackboard en los alumnos de guitarra eléctrica de pregrado en una universidad privada de Lima.					
Autor del Instrumento:		Julio César Veramendi Reyes					
Variable 1: (Especificar si es variable dependiente o independiente)		La plataforma Blackboard (Variable dependiente)					
Definición Conceptual:		Es una herramienta que ofrece videoconferencias en tiempo real y además permite agregar archivos, compartir aplicaciones y utilizar una pizarra virtual para interactuar. es un ejemplo de herramienta sincrónica. En Collaborate, los estudiantes se pueden reunir para una clase magistral. Puede ofrecer horas de consulta y sesiones de estudio, organizar debates improvisados y presentar charlas de invitados (Blackboard Learn, 2018).					
Población:		Alumnos de guitarra eléctrica de pregrado de una universidad privada de Lima.					
Dimensión	Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Informativa	Acceso digital	1. ¿La plataforma Blackboard le permite acceder a la información general del curso?	4	4	4	4	
		2. ¿La plataforma Blackboard le permite acceder a los materiales brindados por el docente?	4	3	4	4	
		3. ¿Con qué frecuencia accede a la plataforma Blackboard para la realización de sus clases?	4	4	4	4	
	Tutoriales	4. ¿La plataforma Blackboard le permite revisar tutoriales para el manejo adecuado de ésta?	4	4	4	4	
	Actividades	5. ¿La plataforma Blackboard le permite	4	4	4	4	

		organizar sus actividades de manera que pueda cumplir con los requerimientos del curso?					
		6. ¿La plataforma Blackboard le permite revisar sus actividades via internet y se comunica con sus compañeros para compartir datos?	4	4	4	4	
D2: Práctica	Exposición oral	7. ¿La plataforma Blackboard le permite exponer sus trabajos con respecto al curso?	4	3	4	4	
		8. ¿La plataforma Blackboard le permite compartir información con el docente a través de la internet?	4	4	4	4	
	Análisis y opinión	9. ¿La plataforma Blackboard le ayuda a construir su conocimiento mediante los recursos que esta le ofrece?	4	4	4	4	
		10. ¿La plataforma Blackboard le permite expresar sus opiniones y experiencias con respecto al curso?	4	3	4	4	
	Habilidades	11. ¿La plataforma Blackboard le permite desarrollar sus habilidades para el beneficio de su aprendizaje?	4	4	3	4	
D3: Comunicativa	Mensajería Instantanea	12. ¿La plataforma Blackboard le permite hacer uso del correo electrónico educativo (correo de la universidad)?	4	4	4	4	
		13. ¿La plataforma Blackboard le permite enviar mensajes en tiempo real al docente?	4	4	4	4	
		14. ¿La plataforma Blackboard le permite debatir con sus compañeros en tiempo real para poder llegar a la conclusión del tema de clases?	4	3	4	4	

	Redes sociales	15.¿La plataforma Blackboard le permite vincularse a una red social?	4	4	4	3	
	Videollamada	16.¿La plataforma Blackboard le permite tener una videoconferencia en tiempo real del curso?	4	4	4	4	
		17.¿La plataforma Blackboard le permite establecer una relación ágil y adecuada con el docente?	4	3	4	4	
		18.¿La plataforma Blackboard le permite revisar las grabaciones realizadas por el docente?	4	4	4	4	
D4: Tutorial y Evaluativa	Habilidades de Organización	19.¿La plataforma Blackboard le permite organizarse en grupos durante la clase?	4	4	3	4	
	Habilidades de motivación	20.¿El docente le brinda su apoyo y orientación durante la realización de la clase en la plataforma Blackboard?	4	4	4	4	
		21.¿La plataforma Blackboard le permite motivarse para la realización de las diversas actividades del curso?	4	4	4	4	
	Adaptación a entornos digitales	22.¿Usted revisa material (tutoriales, videos, documentos) que le permita el uso correcto de la plataforma Blackboard?	4	3	4	4	

Nombres y Apellidos:	Manuel Felipe Garrido Lecca Álvarez Calderón		
Aplicable	SI (x)	NO ()	OBSERVADO ()
Firma:			

TABLA N° 2
VARIABLE 2: Aprendizaje por competencias

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:		Cuestionario para medir la relación de la enseñanza virtual en los alumnos de guitarra eléctrica de pregrado en una universidad privada de Lima.					
Autor del Instrumento		Julio César Veramendi Reyes					
Variable 1: (Especificar si es variable dependiente o independiente)		La enseñanza virtual (Variable dependiente)					
Definición Conceptual:		El e-learning es cualquier medio electrónico de distribución, participación y apoyo al aprendizaje, normalmente, mediante Internet y de servicios de medios electrónicos relacionados como el aprendizaje por ordenador, las aulas virtuales y la colaboración digital (Stephenson, 2012).					
Población:		Alumnos de guitarra eléctrica de pregrado de una universidad privada de Lima.					
Dimensión	Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Didáctica	Contenidos didácticos	1. ¿La enseñanza virtual le permite aprender los fundamentos teórico-armónicos del curso?	4	4	4	4	
		2. ¿La enseñanza virtual le permite aprender las diversas técnicas de guitarra eléctrica?	4	4	3	4	
		3. ¿La enseñanza virtual le permite aprender acerca de escalas, arpegios y acordes?	4	4	4	4	
		4. ¿La enseñanza virtual le permite aprender repertorio musical?	4	4	4	4	
	Procesos Mentales	5. ¿La enseñanza virtual le permite percibir el aprendizaje de manera natural?	4	4	4	4	
		6. ¿La enseñanza virtual le permite aprender de manera adecuada el contenido del curso?	4	3	4	3	
		7. ¿La enseñanza virtual le permite ser creativo?	3	4	3	4	
		8. ¿La enseñanza virtual le permite usar la memoria para los procesos de aprendizaje?	4	4	4	4	
	Evaluación del entorno de aprendiz	9. ¿La enseñanza virtual le permite ser evaluado conforme a las competencias del curso?	4	3	4	4	

		10. ¿La enseñanza virtual le permite ser evaluado constatemente?	4	4	4	4	
	Proceso de enseñanza-aprendizaje	11. ¿La enseñanza virtual le permite desarrollar nuevas habilidades respecto a lo enseñado en el curso?	4	4	3	4	
		12. ¿La enseñanza virtual le permite construir su propio conocimiento para después aplicarlo?	4	4	4	4	
D2: Tecnológica	Interconectividad	13. ¿La enseñanza virtual le permite establecer una comunicación adecuada con el docente?	4	4	3	4	
		14. ¿La enseñanza virtual le permite conectarse desde cualquier lugar en cualquier momento?	4	4	4	4	
	Accesibilidad a la información del conocimiento	15. ¿La enseñanza virtual le permite utilizar un servidor para el almacenamiento de las clases?	4	4	4	4	
		16. ¿La enseñanza virtual le permite aprender de manera ágil y adecuada?	4	4	3	4	

Nombres y Apellidos:	Manuel Felipe Garrido Lecca Álvarez Calderón		
Aplicable	SI (x)	NO ()	OBSERVADO ()
Firma:			



ANEXO 4: FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS JUICIO DE EXPERTO

Estimado Especialista: Mg. Britto Daniel Zamora Tapia

Siendo conocedores de su trayectoria académica y profesional, me he tomado la libertad de nombrarlo JUEZ EXPERTO para revisar a detalle el contenido del instrumento de recolección de datos:

3. Cuestionario (X) 2. Guía de entrevista () 3. Guía de focus group ()
4. Guía de observación () 5. Otro _____ ()

Presento la matriz de consistencia y el instrumento, la cual solicito revisar cuidadosamente, además le informo que mi proyecto de tesis tiene un enfoque:

3. Cualitativo () 2. Cuantitativo (X) 3. Mixto ()

Los resultados de esta evaluación servirán para determinar la validez de contenido del instrumento para mi proyecto de tesis de pregrado.

Título del proyecto de tesis:	La plataforma Blackboard y la enseñanza virtual de la guitarra eléctrica en alumnos de pregrado de una universidad privada de Lima, 2021.
Línea de investigación:	Tecnologías educativas para E-learning

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiante autor del proyecto:

Apellidos y Nombres	Firma
Veramendi Reyes, Julio César	

Asesor(a) del proyecto de tesis:

Apellidos y Nombres	Firma
Capillo Chávez, César Herminio	

Santa Anita, 01 de Abril del 2021

RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Criterios	Escala de valoración			
	1	2	3	4
9. SUFICIENCIA: Los ítems que pertenecen a una misma dimensión o indicador son suficientes para obtener la medición de ésta.	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador.	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión o indicador, pero no corresponden a la dimensión total.	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión o indicador completamente.	Los ítems son suficientes.
10. CLARIDAD: El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.	El ítem no es claro.	El ítem requiere varias modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
11. COHERENCIA: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación regular con la dimensión o indicador que está midiendo	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.
12. RELEVANCIA: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión o indicador.	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que éste mide.	El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Fuente: Adaptado de www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf

INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos:	Britto Daniel Zamora Tapia
Sexo:	Hombre (X) Mujer () Edad 39 (años)
Profesión:	Docente
Especialidad:	Educación Superior
Años de experiencia:	10
Cargo que desempeña actualmente:	Profesor a Tiempo Completo en Facultad de Artes Contemporáneas
Institución donde labora:	Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas

Firma:

A rectangular box containing a handwritten signature in black ink. The signature appears to be "B. H. Z." with a horizontal line through the middle of the letters.

FORMATO DE VALIDACIÓN

Para validar el Instrumento debe colocar en el casillero de los criterios: suficiencia, claridad, coherencia y relevancia, el número que según su evaluación corresponda de acuerdo con la rúbrica.

TABLA Nº 1
VARIABLE 1: La plataforma Blackboard

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:		Cuestionario para medir la relación de la plataforma Blackboard en los alumnos de guitarra eléctrica de pregrado en una universidad privada de Lima.					
Autor del Instrumento:		Julio César Veramendi Reyes					
Variable 1: (Especificar si es variable dependiente o independiente)		La plataforma Blackboard (Variable dependiente)					
Definición Conceptual:		Es una herramienta que ofrece videoconferencias en tiempo real y además permite agregar archivos, compartir aplicaciones y utilizar una pizarra virtual para interactuar. es un ejemplo de herramienta sincrónica. En Collaborate, los estudiantes se pueden reunir para una clase magistral. Puede ofrecer horas de consulta y sesiones de estudio, organizar debates improvisados y presentar charlas de invitados (Blackboard Learn, 2018).					
Población:		Alumnos de guitarra eléctrica de pregrado de una universidad privada de Lima.					
Dimensión	Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Informativa	Acceso digital	1. ¿La plataforma Blackboard le permite acceder a la información general del curso?	4	4	4	4	
		2. ¿La plataforma Blackboard le permite acceder a los materiales brindados por el docente?	4	4	4	4	
		3. ¿Con qué frecuencia accede a la plataforma Blackboard para la realización de sus clases?	3	4	4	4	Tener en cuenta cuál es el tipo de respuesta para marcar a comparación de los ítem 1 y 2 (se puede responder con sí o no)
	Tutoriales	4. ¿La plataforma Blackboard le permite revisar tutoriales para el manejo adecuado de ésta?	4	4	4	4	

	Actividades	5. ¿La plataforma Blackboard le permite organizar sus actividades de manera que pueda cumplir con los requerimientos del curso?	4	3	4	4	Se recomienda indicar en paréntesis ejemplos de actividades
		6. ¿La plataforma Blackboard le permite revisar sus actividades via internet y se comunica con sus compañeros para compartir datos?	4	3	4	4	Se puede replantear la pregunta o dividir en dos ítems. Puede generar confusión "se comunica".
D2: Práctica	Exposición oral	7. ¿La plataforma Blackboard le permite exponer sus trabajos con respecto al curso?	4	3	4	4	Se sugiere utilizar "mostrar trabajos" o "exponer su ejecución instrumental"
		8. ¿La plataforma Blackboard le permite compartir información con el docente a través de la internet?	2	2	2	2	Revisar el ítem. No se entiende " a través de internet". Podría ayudar especificar el tipo de información o plantear un ejemplo.
	Análisis y opinión	9. ¿La plataforma Blackboard le ayuda a construir su conocimiento mediante los recursos que esta le ofrece?	4	4	4	4	
		10. ¿La plataforma Blackboard le permite expresar sus opiniones y experiencias con respecto al curso?	4	3	4	4	Sugerencia: utilizar "canalizar" opiniones. También se podría indicar: "tiene mecanismos u opciones para expresar o manifestar sus opiniones (...)"
Habilidades	11. ¿La plataforma Blackboard le permite desarrollar sus habilidades para el beneficio de su aprendizaje?	4	3	4	4	Sugerencia: "Considera que la plataforma es un medio que permite (...)".	
D3: Comunicativa	Mensajería Instantanea	12. ¿La plataforma Blackboard le permite hacer uso del correo electrónico educativo (correo de la universidad)?	4	4	4	4	
		13. ¿La plataforma Blackboard le permite	4	4	4	4	

		enviar mensajes en tiempo real al docente?					
		14.¿La plataforma Blackboard le permite debatir con sus compañeros en tiempo real para poder llegar a la conclusión del tema de clases?	4	3	4	4	Sugerencia: “¿(...) permite generar espacios de debate en tiempo real (...)”.
	Redes sociales	15.¿La plataforma Blackboard le permite vincularse a una red social?	4	4	4	4	
	Videollamada	16.¿La plataforma Blackboard le permite tener una videoconferencia en tiempo real del curso?	4	4	4	4	
		17.¿La plataforma Blackboard le permite establecer una relación ágil y adecuada con el docente?	4	4	4	4	Sugerencia: comunicación en vez de relación.
		18.¿La plataforma Blackboard le permite revisar las grabaciones realizadas por el docente?	4	4	4	4	
D4: Tutorial y Evaluativa	Habilidades de Organización	19.¿La plataforma Blackboard le permite organizarse en grupos durante la clase?	4	4	4	4	
	Habilidades de motivación	20.¿El docente le brinda su apoyo y orientación durante la realización de la clase en la plataforma Blackboard?	4	3	2	2	El ítem está enfocado en la percepción hacia el docente, no sobre la plataforma. Se podría replantear indicando si la plataforma permite seguimiento y acompañamiento del docente.
			21.¿La plataforma Blackboard le permite motivarse para la realización de las diversas actividades del curso?	4	3	4	4

	Adaptación a entornos digitales	22.¿Usted revisa material (tutoriales, videos, documentos) que le permita el uso correcto de la plataforma Blackboard?	4	4	4	4	
--	---------------------------------	--	---	---	---	---	--

Nombres y Apellidos:	Britto Daniel Zamora Tapia		
Aplicable	SI (X)	NO ()	OBSERVADO ()
Firma:			

TABLA Nº 2
VARIABLE 2: Aprendizaje por competencias

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:		Cuestionario para medir la relación de la enseñanza virtual en los alumnos de guitarra eléctrica de pregrado en una universidad privada de Lima.					
Autor del Instrumento		Julio César Veramendi Reyes					
Variable 1: (Especificar si es variable dependiente o independiente)		La enseñanza virtual (Variable dependiente)					
Definición Conceptual:		El e-learning es cualquier medio electrónico de distribución, participación y apoyo al aprendizaje, normalmente, mediante Internet y de servicios de medios electrónicos relacionados como el aprendizaje por ordenador, las aulas virtuales y la colaboración digital (Stephenson, 2012).					
Población:		Alumnos de guitarra eléctrica de pregrado de una universidad privada de Lima.					
Dimensión	Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Didáctica	Contenidos didácticos	1. ¿La enseñanza virtual le permite aprender los fundamentos teórico-armónicos del curso?	4	4	4	4	
		2. ¿La enseñanza virtual le permite aprender las diversas técnicas de guitarra eléctrica?	4	4	4	4	
		3. ¿La enseñanza virtual le permite aprender acerca de escalas, arpeggios y acordes?	4	4	4	4	
		4. ¿La enseñanza virtual le permite aprender repertorio musical?	4	4	4	4	
	Procesos Mentales	5. ¿La enseñanza virtual le permite percibir el aprendizaje de manera natural?	4	3	3	3	
		6. ¿La enseñanza virtual le permite aprender de manera adecuada el contenido del curso?	4	3	4	3	
		7. ¿La enseñanza virtual le permite ser creativo?	3	2	4	3	
		8. ¿La enseñanza virtual le permite usar la memoria para los procesos de aprendizaje?	4	4	3	4	

	Evaluación del entorno de aprendizaje	9. ¿La enseñanza virtual le permite ser evaluado conforme a las competencias del curso?	4	3	4	4	
		10. ¿La enseñanza virtual le permite ser evaluado constantemente?	4	4	4	4	
	Proceso de enseñanza-aprendizaje	11. ¿La enseñanza virtual le permite desarrollar nuevas habilidades respecto a lo enseñado en el curso?	4	4	4	4	
		12. ¿La enseñanza virtual le permite construir su propio conocimiento para después aplicarlo?	4	3	3	4	
D2: Tecnológica	Interconectividad	13. ¿La enseñanza virtual le permite establecer una comunicación adecuada con el docente?	4	3	4	4	
		14. ¿La enseñanza virtual le permite conectarse desde cualquier lugar en cualquier momento?	4	4	4	4	
	Accesibilidad a la información del conocimiento	15. ¿La enseñanza virtual le permite utilizar un servidor para el almacenamiento de las clases?	4	3	4	4	
		16. ¿La enseñanza virtual le permite aprender de manera ágil y adecuada?	4	3	3	4	

Nombres y Apellidos:	Britto Daniel Zamora Tapia		
Aplicable	SI (X)	NO ()	OBSERVADO ()
Firma:			