



INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
SECCIÓN DE POSGRADO

**PLATAFORMA VIRTUAL COMO HERRAMIENTA DE GESTIÓN
EN EL APRENDIZAJE DE CONTENIDOS PROCEDIMENTALES,
DE LA ASIGNATURA DE JUEGO DE NEGOCIOS, EN LA
FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y RECURSOS
HUMANOS DE LA USMP.**

AÑO 2014

PRESENTADA POR

PEDRO ENRIQUE TRILLO TELLO

TESIS

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN
CON MENCIÓN EN GESTIÓN DE LA CALIDAD, AUTOEVALUACIÓN Y
ACREDITACIÓN**

LIMA – PERÚ

2015



**Reconocimiento - No comercial - Compartir igual
CC BY-NC-SA**

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/>



USMP
UNIVERSIDAD DE
SAN MARTÍN DE PORRES

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

**PLATAFORMA VIRTUAL COMO HERRAMIENTA DE GESTIÓN
EN EL APRENDIZAJE DE CONTENIDOS
PROCEDIMENTALES, DE LA ASIGNATURA DE JUEGO
DE NEGOCIOS, EN LA FACULTAD DE CIENCIAS
ADMINISTRATIVAS Y RECURSOS HUMANOS DE LA USMP.
AÑO 2014**

TESIS PARA OPTAR

**EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN
CON MENCIÓN EN GESTIÓN DE LA CALIDAD, AUTOEVALUACIÓN Y
ACREDITACIÓN**

PRESENTADO POR:

BACHILLER PEDRO ENRIQUE TRILLO TELLO

LIMA, PERÚ

2015

**PLATAFORMA VIRTUAL COMO HERRAMIENTA DE GESTIÓN
EN EL APRENDIZAJE DE CONTENIDOS
PROCEDIMENTALES, DE LA ASIGNATURA DE JUEGO
DE NEGOCIOS, EN LA FACULTAD DE CIENCIAS
ADMINISTRATIVAS Y RECURSOS HUMANOS DE LA USMP.
AÑO 2014**

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO

ASESOR:

Dr. Oscar Rubén Silva Neyra

PRESIDENTE DEL JURADO:

Dr. Florentino Norberto Mayuri Molina

MIEMBROS DEL JURADO:

Dr. Víctor Raúl Díaz Chávez

Dr. Carlos Augusto Echaiz Rodas

Dr. Raúl Reátegui Ramírez

DEDICATORIA:

A mi Padre, Jorge Trillo, por apoyarme siempre en mis estudios y compartir mi ilusión de ser un excelente profesional.

A mi Esposa, Gissella Milagros, por cuidar a nuestro hijo para poder culminar mi tesis de maestría como corresponde.

A mi Hijo recién nacido, Ignacio Emmanuel, a quien amo demasiado y por quien tomé la decisión de obtener el grado de Maestro en Educación.

AGRADECIMIENTO:

A Dios por darme las capacidades para concluir una etapa importante en mi vida.

A mis asesores de la maestría, por guiarme en el correcto desarrollo de mi tesis.

A la USMP por haberme permitido realizar la presente investigación, buscando en todo momento aportar con el conocimiento de mi teoría y demostrar que el uso de las plataformas virtuales, es una herramienta moderna de enseñanza y aprendizaje para nuestros estudiantes.

ÍNDICE

Portada	i
Título	ii
Asesor y miembros del jurado	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
ÍNDICE	vi
RESUMEN	viii
ABSTRACT	x
INTRODUCCIÓN	xii
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1. Descripción de la realidad problemática	1
1.2. Formulación del problema	2
1.2.1. Problema general	2
1.2.2. Problemas específicos	3
1.3. Objetivos de la investigación	3
1.3.1. Objetivo general	3
1.3.2. Objetivos específicos	4
1.4. Justificación de la investigación	4
1.5. Limitaciones de la investigación	5
1.6. Viabilidad de la investigación	6

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	7
2.1. Antecedentes de la investigación	7
2.2. Bases teóricas	16
2.3. Definiciones conceptuales	36
2.4. Formulación de hipótesis	40
2.4.1. Hipótesis general	40
2.4.2. Hipótesis específicas	41
2.4.3. Variables	42
CAPÍTULO III: DISEÑO METODOLÓGICO	43
3.1. Diseño de la investigación	43
3.2. Población y muestra	45
3.3. Operacionalización de variables	46
3.4. Técnicas para la recolección de datos	47
3.5. Técnicas para el procesamiento y análisis de los datos	48
3.6. Aspectos éticos	48
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	49
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	62
5.1. Discusión	62
5.2. Conclusiones	64
5.3. Recomendaciones	65
FUENTES DE INFORMACIÓN	67
Referencias bibliográficas	67
Referencias hemerográficas	69
Referencias electrónicas	69
ANEXOS	
Anexo 1: Matriz de consistencia.	
Anexo 2: Instrumentos para la recolección de datos.	

RESUMEN

La educación universitaria tiene como finalidad la formación de profesionales altamente competitivos. El principal artífice en el logro de ese cometido es el personal docente, que está en permanente contacto con los estudiantes brindándole conocimientos acordes con las exigencias del mercado global y generando actitudes de aprendizaje permanente que le permitan estar a la vanguardia en su profesión.

Pero el personal docente por sí solo no es el único responsable del aprendizaje de los estudiantes, también lo es la institución educativa y como tal, debe de brindar a su personal docente las herramientas necesarias para garantizar un aprendizaje total del alumnado.

El presente trabajo de investigación, recomienda a las autoridades institucionales, el profundizar en el uso de las plataformas virtuales como herramientas didácticas para los docentes para el aprendizaje de contenidos procedimentales de nuestros estudiantes.

Se ha determinado en el estudio realizado, que las plataformas virtuales tienen un mejor resultado en el aprendizaje de contenidos procedimentales por parte del estudiante. Este resultado se trabajó por medio de una evaluación a dos grupos de estudiantes, un primer grupo quien desarrolló los contenidos procedimentales sin el uso de la plataforma virtual y otro grupo, que desarrolló los contenidos procedimentales con la ayuda de la plataforma virtual, utilizada por la institución.

La comparación de ambos resultados, nos llevó a concluir que el uso de las plataformas virtuales hoy en día, como herramienta de gestión en el aprendizaje de contenidos procedimentales, permite desarrollar y potenciar ciertas capacidades en los estudiantes como son, la capacidad de análisis, de aplicación y de evaluación.

ABSTRACT

The university education has as a purpose the training of highly competitive professionals. The principal maker of this assignment is the educational personnel, which is in permanent contact with the students offering to them knowledge according to the requirements of the global market and generating attitudes of permanent learning that allow him to be to the forefront in his profession.

But the educational personnel by his own is not the unique responsible for the learning of the students, also it is the educational institution and such as, it must offer to his educational personnel the necessary tools to guarantee a total learning of the students.

The present research work recommends to the institutional authorities deepening in the use of the virtual platforms as didactic tools for the teachers for the learning of procedural contents of our students.

One has determined in the realized study, that the virtual platforms have a better result in the learning of procedural contents on the part of the student. One worked this result by the evaluation to two groups of students, the first group that developed the procedural contents without the use of the virtual platform and the other group, which developed the procedural contents with the help of the virtual platform of the institution.

The comparison of both results led us to concluding that the use of the virtual platforms nowadays, as didactic tool in the learning of procedural contents, allows to develop and to promote certain capacities in the students since they are, the capacity of analysis, of application and of evaluation.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación tiene por finalidad determinar que el uso de las plataformas virtuales en la educación universitaria, como recurso didáctico en el aprendizaje de contenidos procedimentales, conlleva a una mejor evaluación de resultados por parte de los estudiantes.

Las plataformas virtuales hoy en día muy utilizadas por diversas instituciones académicas, a nivel de pre y post grado, es una herramienta didáctica moderna que busca identificarse con el estudiante actual, aquel que vive interconectado, que está ávido de conocimiento, que busca información en línea, que mantiene comunicación constante a través de las redes, etc.

Por otro lado, los contenidos procedimentales para el presente estudio, los hemos clasificado en la capacidad de análisis, aplicación y evaluación. Estas tres capacidades, pueden ser desarrolladas a través de un aprendizaje virtual, en dónde juega un papel importante la plataforma de aprendizaje.

En ese sentido, nuestro planteamiento explica cómo el uso de las plataformas virtuales es una herramienta de gestión para el aprendizaje de contenidos

procedimentales, permitiendo al estudiante obtener mejores resultados en su aprendizaje.

El trabajo de investigación está estructurado de la siguiente manera: El Capítulo I se desarrolla el Planteamiento del Problema, en donde mencionamos el problema de investigación, la justificación del mismo y los objetivos que se quieren alcanzar.

El Marco Teórico, ubicado en el Capítulo II, cita las investigaciones previas que han aportado al conocimiento y dominio del tema. Asimismo, nos habla sobre las tecnologías de información aplicadas al sector empresarial y luego se identifica a las plataformas virtuales, como herramienta de gestión para el aprendizaje moderno de cualquier institución. En este capítulo, se describe nuestra hipótesis que posteriormente es validada en los resultados de la investigación.

En el Capítulo III, se muestra la Operacionalización de las Variables de Estudio, se describen las técnicas para la recolección de datos y finalmente, se mencionan las técnicas para el procesamiento y análisis de los datos.

La sección más importante de la investigación, es la presentación de resultados, y se encuentra ubicada en el Capítulo IV.

Definitivamente en el Capítulo V encontraremos la discusión de los resultados, las conclusiones de la presente investigación y pasaremos a revisar las recomendaciones que se establecen a partir de la presente investigación en adelante.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

Los procesos de enseñanza universitaria hoy en día cuentan con muchas herramientas que facilitan su aprendizaje, entre ellas las TIC's. Estas se han incorporado aceleradamente en la pedagogía universitaria, desde las clases virtuales, las redes sociales, el internet, los sistemas de comunicación, etc. Son algunos ejemplos de las diversas formas que existen en el mercado y de las cuales los jóvenes estudiantes universitarios se pueden valer para lograr alcanzar un mejor aprendizaje.

El aprendizaje del estudiante universitario, tiene que ver con el proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, todo ello posible mediante el estudio, la enseñanza recibida o la misma experiencia.

Así también, la comunicación interpersonal siempre ha estado presente en los procesos de aprendizaje de personas, sean estas estudiantes, niños, jóvenes o adultos. Sin embargo, una comunicación interpersonal digital hace

mención a la comunicación que tenemos haciendo uso de medios modernos digitales. Vivimos en una era llamada digital, en donde para comunicarnos hacemos uso de diversos mecanismos que faciliten nuestro objetivo final. Así también, para el aprendizaje en los centros educativos, hacemos uso de este medio expresado en una plataforma virtual dónde los estudiantes puedan canalizar su proceso de aprendizaje de forma flexible y completa.

El presente trabajo busca entrar al mundo actual de las plataformas virtuales y entender cuáles serían sus posibles resultados en el aprendizaje de contenidos procedimentales de nuestros estudiantes universitarios. La finalidad del presente estudio consiste en determinar la relación existente entre la plataforma virtual y el aprendizaje de contenidos procedimentales en los estudiantes universitarios de la asignatura Juego de Negocios de la Facultad de Ciencias Administrativas y de Recursos Humanos, de una Universidad.

Finalmente, diremos que la plataforma virtual es una herramienta importante de aprendizaje de contenidos procedimentales para los estudiantes universitarios, quienes encontraron en ella una opción frente a la educación tradicional de aprender contenidos procedimentales.

1.2. Formulación del problema

1.2.1 Problema general

- ¿En qué medida la plataforma virtual como herramienta de gestión mejor el aprendizaje de contenidos procedimentales de los estudiantes de la asignatura de Juego de Negocios, de la Facultad de Ciencias Administrativas y de Recursos Humanos de la Universidad de San Martín de Porres en el 2014?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿En qué medida la plataforma virtual es una herramienta de gestión para mejorar la capacidad de análisis de los estudiantes de la asignatura de Juego de Negocios, de la Facultad de Ciencias Administrativas y de Recursos Humanos de la Universidad de San Martín de Porres en el 2014?

- ¿En qué medida la plataforma virtual es una herramienta de gestión para mejorar las capacidades aplicativas de los estudiantes de la asignatura de Juego de Negocios, de la Facultad de Ciencias Administrativas y de Recursos Humanos de la Universidad de San Martín de Porres en el 2014?

- ¿En qué medida la plataforma virtual es una herramienta de gestión para mejorar la capacidad evaluativa de los estudiantes de la asignatura de Juego de Negocios, de la Facultad de Ciencias Administrativas y de Recursos Humanos de la Universidad de San Martín de Porres en el 2014?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

- Determinar si la plataforma virtual como herramienta de gestión mejora el aprendizaje de contenidos procedimentales de los

estudiantes de la asignatura de Juego de Negocios, de la Facultad de Ciencias Administrativas y de Recursos Humanos de la Universidad de San Martín de Porres en el 2014.

1.3.2. Objetivos específicos

- Determinar si la plataforma virtual como herramienta de gestión mejora el análisis de contenidos procedimentales de los estudiantes de la asignatura de Juego de Negocios, de la Facultad de Ciencias Administrativas y de Recursos Humanos de la Universidad de San Martín de Porres en el 2014.

- Determinar si la plataforma virtual como herramienta de gestión mejora la aplicación de contenidos procedimentales de los estudiantes de la asignatura de Juego de Negocios, de la Facultad de Ciencias Administrativas y de Recursos Humanos de la Universidad de San Martín de Porres en el 2014.

- Determinar si la plataforma virtual como herramienta de gestión mejora la evaluación de contenidos procedimentales de los estudiantes de la asignatura de Juego de Negocios, de la Facultad de Ciencias Administrativas y de Recursos Humanos de la Universidad de San Martín de Porres en el 2014.

1.4 Justificación de la investigación

El presente estudio encuentra justificación teórica y práctica, dado que tiene por finalidad identificar o establecer la importancia de las plataformas

virtuales en el desarrollo de los contenidos procedimentales (justificación teórica, porque se ampliará los conocimientos sobre las plataformas virtuales), y busca proponer una serie de recomendaciones que permitan aprovechar su utilización en beneficio del aprendizaje de los estudiantes universitarios (justificación práctica, porque se sugerirán en base a la experiencia de uso de una plataforma virtual, nuevas medidas que favorezcan el aprendizaje de los estudiantes).

Por otro lado, el estudio de las plataformas virtuales y su relación con el aprendizaje de contenidos procedimentales del estudiante universitario, brindará información respecto a la conexión que existe entre ambas y cómo pueden ser tratadas favorablemente en el ámbito académico. Asimismo, la investigación puede contribuir a ampliar la discusión de los aspectos tangibles e intangibles de las plataformas virtuales a favor del aprendizaje de los contenidos procedimentales en estudiantes universitarios. Esto último está debidamente justificado desde el punto de vista técnico e institucional.

1.5 Limitaciones de la investigación

La presente investigación tuvo como principal obstáculo el levantamiento de información a través de las evaluaciones correspondientes, dado que inicialmente no formaba parte de las calificaciones de los estudiantes en los respectivos semestres de estudio. Posteriormente, se pudo superar dichos obstáculos, coordinando con los estudiantes para que dichas evaluaciones fueran consideradas con un porcentaje de participación, en las evaluaciones de procesos como parte de la nota del curso.

1.6 Viabilidad de la investigación

Al respecto de la viabilidad de nuestro estudio, este fue factible puesto que se encontró diversas fuentes de información en internet y algunas bibliografías en libros, respecto al tema tratado; Así como también, la metodología de estudio seleccionada permitió encontrar las respuesta a los problemas formulados en la presente investigación.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

Sistemas de información gerencial

Dentro de los trabajos realizados que guarden relación con nuestro tema de estudio, se han encontrado diversas investigaciones sobre los sistemas de información que nos han permitido tener un conocimiento mejor sobre el tema tratado y sus beneficios correspondientes.

Si bien es cierto, que los siguientes antecedentes de investigación corresponden al uso y beneficio de los sistemas de información en el sector empresarial, pero esto nos dará una clara idea de que los mismos beneficios de la aplicación de los sistemas de información gerencial, se han extendido hoy en día hacia el sector educativo, como lo veremos mas adelante.

Entre los antecedentes investigados sobre los sistemas de información en las empresas, tenemos los siguientes:

En primer lugar hemos encontrado investigaciones realizadas sobre la importancia de los sistemas de información en las empresas, tal es así, que:

Cabrejos (1995), afirma:

El acelerado desarrollo científico y la continua innovación tecnológica, son el marco conceptual en el que se desarrollan las actividades comerciales en el mundo, la creciente competencia entre aquellas entidades financieras que desean mantenerse en el mercado obligan a desarrollar políticas y estrategias de desarrollo que aseguren su liderazgo y permanencia en el mercado. Los sistemas integrados y comunicacionales en todas sus formas son piedras angulares donde se apoya toda estrategia orientada al éxito financiero y empresarial (p. 52).

Sobre lo anteriormente expuesto, podemos enfatizar en que hoy en día los sistemas de información son vitales para ser competitivos en un mercado que está en constante evolución, tanto en el ámbito tecnológico, social y cultural, donde la manera tradicional de operar ha sido desplazada por un nuevo esquema sistematizado.

Este nuevo esquema ha traído diversas consecuencias favorables en el desarrollo organizacional, “La implementación del sistema tiene como beneficio mejorar el control de información confiable y reducción de tiempos en proceso, reporte detallados y auténticos, retroalimentando la data, informes estadísticos integrados, módulos de seguridad para manejos de información” (Cabrejos, 1995, p. 52) Lo anterior nos permite conocer la

importancia de fomentar y mantener los sistemas de información en el ámbito organizacional y como a través de ellos podemos alcanzar mejores resultados.

Así también, los sistemas de información son importantes porque permite mejorar la toma de decisiones en las empresas, ello relacionado a la cantidad de información procesada y que se traduce finalmente en datos importantes.

Di Negro (2003), afirma:

El uso de sistema de información permite cumplir con las necesidades de información para la gestión y toma de decisiones, para que los datos presentados sean oportunos, confiables y eficientes para asegurar a la gerencia el contar con los mecanismos de información para apoyarse en la toma de decisión necesaria para cumplir con la meta de liderar el mercado de comercialización de petróleos y derivados (p. 114).

Vemos entonces el valor que tiene la implementación de un sistema de información dentro del ámbito empresarial y cómo resulta ser este un factor primordial para mejorar la toma de decisiones.

Ahora bien el manejo de los sistemas de información en cuanto a información se refiere, esta se encuentra a disposición de los usuarios internos y externos de las organizaciones, lo cual ayuda a entender el estado de esta de manera global y la forma de interrelacionarse de sus áreas. “El

sistema de información desarrollado, no solo brinda información histórica en estadísticos, sino que posee un gran potencial para la exploración y descubrimiento de la información que se posee” (Di Negro, 2003, p. 114). Observamos que el contar con la información necesaria otorga un valor adicional a la empresa, puesto que nos sirve para un mayor análisis y proyección de esta para beneficio de la organización. Lo anterior, siempre y cuando se tenga disposición y la calidad de la información para afrontar con éxito a la competencia y liderar el mercado.

Cuevas (2010), afirma:

Utilizando eficientemente la tecnología de la información se puede obtener ventajas competitivas, pero es preciso encontrar procedimientos acertados para mantener tales ventajas como una constante, así como disponer de cursos y recursos alternativos de acción para adaptarlas a las necesidades del momento, pues las ventajas no siempre son permanentes (p. 95).

Podemos decir entonces que, las empresas que tienen en funcionamiento las tecnologías de información, pueden lograr una ventaja competitiva frente a las que operan de manera tradicional, pero también hay que tomar en consideración que los sistemas de información que se manejan tienen que ser modificados y actualizados con regularidad si es que se desea percibir ventajas competitivas continuas. Lograr el uso creativo de la tecnología de información puede proporcionar a los administradores una nueva

herramienta para diferenciar el manejo de sus áreas funcionales así como el manejo de sus productos y/o servicios respecto de sus competidores.

Tecnologías de la información y comunicación

Sobre los antecedentes de investigación realizados sobre el uso de las tecnologías de información y comunicación, tenemos en primer lugar el uso del internet y la trascendencia que tiene su aplicación, por lo que citamos: “Sin duda alguna, en la actualidad ninguna otra tecnología de información impacta tanto al sector turismo como lo hace Internet, el cual ha cambiado los esquemas de comercio y de competencia mundiales” (Gonzales, 2005, p. 49).

Lo anterior explica, como el uso de esta nueva herramienta tecnológica nos da mayor alcance en todas las dimensiones, es decir, que podemos crear nuevas formas de operar los negocios existentes y romper con la manera tradicional de operar. Pero este caso nos brinda el ejemplo del desarrollo del sector turismo, pero a lo largo del tiempo este desarrollo se ve reflejado en todas las industrias y giros de negocios, ya que el Internet es una herramienta que no tiene restricción de acceso, y la cual sirve de entrada a todos los consumidores, proveedores, comerciantes, vendedores etc. Por lo que se dice que “... mediante su uso, poco a poco se está cambiando a una economía que funciona las 24 horas del día y los 365 días del año” (Gonzales, 2005, p. 50). Todo esto hace que la manera de hacer negocio cambie, hoy en día no es necesario tener un local comercial y un empleado que brinde un producto o servicio; ya que cualquier persona del mundo

puede acceder a los mismos productos o servicio desde el lugar donde se encuentre, sin considerar las limitaciones de distancia, horarios, monedas, forma de pago etc. Toda esta nueva forma de economía, es conocida como Comercio Electrónico en el que cada vez participan un mayor número de empresas y pequeños negocios.

Plataformas Virtuales

Otro antecedente de investigación que hemos tomado en cuenta para el presente estudio, es sobre las plataformas virtuales. En ese sentido, tenemos el estudio realizado por Lennon Shimokawa Miyashiro, quien desarrolló una plataforma virtual, de nombre “eCommunitas” para comunidades virtuales.

Shimokawa (2008), afirma:

La plataforma eCommunitas es una aplicación para el desarrollo de comunidades virtuales. Los usuarios de la plataforma pertenecen a grupos y comunidades interactuando y colaborando entre sí haciendo uso de los servicios ofrecidos: noticias, gestión de publicaciones, fichas bibliográficas, eventos, agenda, entre otros (p. 3).

Universidad de Valparaíso (2004), afirma:

Las plataformas virtuales permiten la creación y la gestión de cursos completos para la Web sin que sean necesarios conocimientos profundos de programación o de diseño gráfico (p.18).

Wikipedia (2014), afirma:

Un sistema de software diseñado para facilitar a profesores la gestión de cursos virtuales para sus estudiantes, especialmente ayudándolos en la administración y desarrollo del curso. El sistema puede seguir a menudo el progreso de los participantes, puede ser controlado por los profesores y los mismos estudiantes. Originalmente diseñados para el desarrollo de cursos a distancia, vienen siendo utilizados como suplementos para cursos presenciales (Wikipedia, 2014, Internet).

Cómo podemos observar, hoy en día las plataformas virtuales son un mecanismo de ayuda para que personas que tienen tipos de necesidades en común, puedan acceder desde cualquier punto ubicado a un solo espacio en común, dónde comparten diversa información y pueden lograr comunicarse entre ellos sobre temas de su mismo interés.

Lenon nos habla sobre la creación de las plataformas virtuales y sobre la metodología empleada para ello, con la finalidad de que su utilización sea de fácil manejo por parte de los usuarios y flexible en términos de adaptación. Aquí radican las primeras bondades de la utilización de las plataformas virtuales, que por sí, existen muchas en nuestro medio y en el mundo en el que vivimos.

Ahora bien, llevadas las plataformas virtuales al mundo académico, exclusivamente a las universidades, tendremos un resultado de cambio en quienes son las personas encargadas y responsables directas de que las plataformas virtuales funcionen.

La función del profesor también cambia en un ambiente propicio en TIC. El profesor deja de ser fuente de todo conocimiento y pasa a actuar como guía de los alumnos, facilitándoles el uso de los recursos y de las herramientas que se necesita para explorar y poder elaborar nuevos conocimientos y nuevas destrezas; pasa a actuar como un administrador de los recursos de aprendizaje y toma el papel de orientador y mediador.

El profesor deberá tener una mejor preparación profesional, pues se le va a requerir, ser usuario aventajado de recursos de información. Junto a ello, necesitará servicios de apoyo de guías y ayudas profesionales que le permitan participar enteramente en el ejercicio de su actividad docente.

Los profesores constituyen un factor esencial en cualquier sistema educativo y resultan imprescindibles a la hora de iniciar cualquier cambio. Sus conocimientos y destrezas son importantes para el buen funcionamiento de un programa de aprendizaje en línea; por lo tanto, deben tener recursos técnicos y didácticos que les permitan cubrir sus necesidades de enseñanza.

En definitiva podemos determinar que las plataformas virtuales educativas son programas estructurados, integran diversos recursos y son configurados a la medida, en función a las necesidades de la formación, para establecer un intercambio de información y opinión entre y con los estudiantes, tanto de manera síncrona como asíncrona.

Entre las distintas plataformas educativas estandarizadas de uso gratuito disponibles en la red podemos encontrar Claroline, Moodle, Teleduc, Ilias,

Ganesha, Fle3 y Dokeos. Entre otras plataformas virtuales no gratuitas que podemos encontrar podemos destacar WebCt, eCollege, Angel 5.5, FirstClass y Blackboard. Como podemos observar existen muchos tipos de plataformas educativas. Lo importante es saber seleccionarla en función a nuestras necesidades y de la organización. Pero no debemos de olvidar que las plataformas educativas deben de tener unas aplicaciones mínimas.

Díaz (2009), afirma:

Las plataformas deben poseer unas aplicaciones mínimas, que se pueden agrupar en: Herramientas de gestión de contenidos, que permiten al profesor poner a disposición del alumno información en forma de archivos (que pueden tener distintos formatos: pdf, xls, doc, txt, html...) organizados a través de distintos directorios y carpetas. Herramientas de comunicación y colaboración, como foros de debate e intercambio de información, salas de chat, mensajería interna del curso con posibilidad de enviar mensajes individuales y/o grupales. Herramientas de seguimiento y evaluación, como cuestionarios editables por el profesor para evaluación del alumno y de autoevaluación para los mismos, tareas, informes de la actividad de cada alumno, plantillas de calificación, herramientas de administración y asignación de permisos. Se hace generalmente mediante autenticación con nombre de usuario y contraseña para usuarios registrados. Herramientas complementarias, como portafolio, bloc de notas, sistemas de búsquedas de contenidos del curso, foros (p. 38).

2.2. Bases teóricas

Dentro de nuestras bases teóricas vamos a encontrar una serie de conceptos que nos permitan tener mayor claridad sobre aquellos aspectos que nos permitan entender el objetivo de la presente investigación.

2.2.1 Plataforma Virtual

“Las plataformas virtuales de aprendizaje se han convertido en elementos fundamentales para el nuevo modelo educativo, basado en un aprendizaje colaborativo o participativo, con aplicaciones telemáticas, en el cual interactúan la informática y los sistemas de comunicaciones, donde los estudiantes participan en diferente tiempo y lugar por medio de una red de ordenadores” (Sabaduche, 2014, p. 14).

Hoy en día las plataformas virtuales se han convertido en los nuevos salones de clases virtuales, dónde interactúan el profesor y los alumnos conectados a través de la internet. El desarrollo de una clase a través de una plataforma virtual, es tal cual se estuviese llevando a cabo una clase presencial (el alumno puede observar al profesor, el profesor puede observar al alumno, los alumnos escuchan al profesor, el profesor puede escuchar a sus alumnos, el profesor utiliza sus materiales tradicionales de enseñanza y los alumnos también pueden hacer uso de los mismos para sus presentaciones o exposiciones).

En este punto vamos a definir ¿qué son las plataformas virtuales? ¿Cómo funcionan? ¿En qué se sustentan? ¿Cuáles son las experiencias de su aplicación en entornos universitarios? y ¿cuál es su importancia hoy en día? como herramienta de educación en estudiantes universitarios.

Empecemos entonces por definir en términos muy sencillos que son las plataformas virtuales. Para ello tenemos diversas definiciones, entre las cuales hemos encontrado las siguientes:

Centro de Formación Permanente (CFP) de la Universidad de Sevilla (2008), afirma:

La formación virtual o el e-Learning son procesos de enseñanza-aprendizaje que se llevan a cabo a través de Internet, caracterizados por una separación física entre profesorado y estudiantes, pero con el predominio de una comunicación tanto síncrona como asíncrona, a través de la cual se lleva a cabo una interacción didáctica continuada. Además, el alumno pasa a ser el centro de la formación, al tener que autogestionar su aprendizaje, con ayuda de tutores y compañeros (p. 75).

Wikipedia define el e-learning o aprendizaje electrónico como "La educación a distancia completamente virtualizada a través de los nuevos canales electrónicos (las nuevas redes de comunicación, en especial Internet), utilizando para ello herramientas o aplicaciones de hipertexto (correo electrónico, páginas web, foros de discusión, mensajería instantánea, plataformas de formación -que aúnan varios de los anteriores ejemplos de

aplicaciones-, etc.) como soporte de los procesos de enseñanza-aprendizaje".

Pampillón (2009), afirma:

Define una plataforma e-learning, plataforma educativa web o entorno virtual de enseñanza y aprendizaje, como una aplicación web que integra un conjunto de herramientas para la enseñanza – aprendizaje en línea, permitiendo una enseñanza no presencial (e-learning) y/o una enseñanza mixta (b-learning), donde se combina la enseñanza en internet con experiencias en la clase presencial (p. 46).

Estamos hablando entonces que un proceso de enseñanza aprendizaje es el que identifica a una plataforma virtual, también llamada plataforma educativa web o entorno virtual de enseñanza y aprendizaje. Es en este proceso de enseñanza aprendizaje que, a través de herramientas modernas de comunicación (como el internet), se logra el objetivo trazado de aprender uno mismo y de recibir la enseñanza correspondiente, por parte de tutores y alumnos.

Respecto a las funciones de las plataformas educativas, Ana Fernández distingue dos tipos de funcionalidades:

Pampillón (2009), afirma:

Las que son de carácter general y las específicas. En el primer caso, una plataforma se considera de carácter general cuando es

pedagógicamente neutra y no está orientada hacia el aprendizaje de una materia concreta o hacia la adquisición de una competencia en particular o a la realización de una función específica. Este último tipo de función específica de plataforma virtual se desarrolla y se evidencia mejor en el entorno universitario virtual, en dónde cada materia está diseñada para transmitir y enseñar a sus estudiantes, los conocimientos propios del curso o asignatura (p. 48).

Por otro lado, dentro del ámbito empresarial la función general que cumplen las plataformas virtuales son las de dotar o transmitir conocimientos y aprendizajes a los trabajadores con la finalidad de capacitarlos y prepararlos mejor en su desarrollo profesional dentro de la organización.

Las plataformas virtuales tienen su creación dentro de un sistema de gestión del aprendizaje (Learning Management Systems) o LMS. Los LMS son sistemas que permiten crear y gestionar múltiples espacios virtuales de aprendizaje, privados para cada grupo de estudiantes y profesores. Como ejemplos de LMS de código abierto podemos mencionar Moodle, LRN o el reciente sakai y, entre los sistemas comerciales, el más extendido es Blackboard-WebCT, e-College o Desire2Learn.

¿Cómo funciona una plataforma virtual dentro de un escenario pedagógico? Posiblemente sea una pregunta que tengamos en mente cuando empezamos a hablar de plataformas virtuales. Para brindar una explicación detallada al respecto utilizaremos el término plataforma para designar un

sistema de gestión de aprendizaje que presenta diferentes funcionalidades, algunas de ellas orientadas al formador (docente) y otras al estudiante (alumno).

Covadonga (2010), afirma:

Que desde el punto de vista del formador, una plataforma dispone de funcionalidades que permiten estructurar, concebir y establecer situaciones de aprendizaje organizadas en función de ciertas estrategias pedagógicas. Permite, además, gestionar las actividades propuestas al alumno, hacer un seguimiento de ellas y animarlas. Desde el punto de vista del alumno, una plataforma deberá de ser capaz de proponer un contexto que favorezca el aprendizaje, proporcionando al estudiante la posibilidad de interactuar con su entorno material (cuestionarios, actividades de exploración y de elaboración) y humano (foro de discusión, correo electrónico inmediato, wiki). (p. 78).

Buzón (2010), afirma:

En la Universidad de Sevilla, tras un proceso de comparativas y estudios múltiples, se ha seleccionado la plataforma de teleformación Virtual Profe, diseñada por la empresa Ingenia S.A. y utilizada para la formación a distancia durante más de 4 años. Actualmente es reconocida como una de las plataformas de teleformación más prestigiosas de España. De esta manera el soporte tecnológico que nos proporciona la plataforma Virtual Profe con la que trabajamos, nos

permite aprender de diferentes formas: Individualmente: el alumnado puede trabajar los contenidos formativos del curso, las propuestas de actividades y ejercicios, acceder a material educativo en formato digital (texto, audio, video, etc.) y realizar evaluaciones. De forma colectiva: se pueden proponer y contrastar ideas a través de debates entre compañeros y expertos mediante chats y foros, diseñar proyectos educativos de forma colaborativa (redes de aprendizaje) así como planificar actuaciones e intervenciones educativas (unidades didácticas) bajo el asesoramiento y revisión online de tutores, mentores y profesores (p. 80).

Hamidian (2011), afirma:

Se desarrolló una investigación aplicada, de campo y descriptiva. Entre las principales conclusiones se pueden señalar que los docentes objeto de estudio, poseen una actitud altamente favorable hacia el uso de plataformas virtuales para ser incorporadas como nuevas estrategias de aprendizaje. Se efectuó un análisis comparativo de plataformas virtuales, resultando Moodle como el entorno virtual recomendado, por cumplir en un 83% con los criterios establecidos en cuanto a herramientas de aprendizaje, herramientas de soporte y especificaciones técnicas. La investigación generó que la aplicación de los entornos virtuales se ajusta a las teorías tradicionales de aprendizaje, transformando el modelo educativo, de tradicional a innovador. Como consecuencia del uso de plataformas virtuales, la Universidad de Carabobo podrá cubrir aumentos en la demanda de

cupos, garantizando así una mayor inclusión social de los individuos al sistema educativo y propiciando que los docentes redefinan su rol y se conviertan en agentes activos de cambio, mediante una metodología de educación semi-presencial (p. 58).

Finalmente, hoy en día el uso de las plataformas virtuales e-learning en la enseñanza y el aprendizaje universitario es el campus virtual. “Un campus virtual puede definirse como el lugar para la enseñanza, aprendizaje e investigación creado mediante la confluencia de múltiples aplicaciones de la Tecnología de la Información y las Comunicaciones” (Pampillón, 2009, p. 58).

Para el presente trabajo el marco de referencias del campus virtual lo representa la universidad virtual, en dónde el principal propósito es que los profesores y alumnos puedan aprovechar las funciones que les ofrecen para optimizar su trabajo docente y discente.

2.2.2 Aprender haciendo en e-learning o en b-learning

Yepes (2008), afirma:

El e-learning o aprendizaje electrónico es un término que se refiere a la educación a distancia a través de Internet. Es una formación completamente virtualizada que permite la interacción del usuario con la asignatura mediante herramientas como correo electrónico, foros, mensajería instantánea, redes sociales o plataformas diseñadas

específicamente con esa finalidad. Aunque literalmente el término significaría aprendizaje “mezclado”, el b-learning (blended learning) se refiere al aprendizaje semipresencial. Es un proceso didáctico que conjuga el uso del e-learning con formación presencial” (p. 55).

Estas son las dos modalidades más frecuentes y empleadas en lo que a enseñanza virtual se refieren. Particularmente en la Universidad de San Martín de Porres, en la Facultad de Ciencias Administrativas y de Recursos Humanos, tenemos diversos cursos con la modalidad en e-learning y en b-learning. El curso de Juego de Negocios, está comprendido en dos ciclos, en noveno ciclo tenemos el curso Juego de Negocios 1, el cual desarrolla las características de un curso semi presencial (b-learning), conteniendo espacios virtuales. En décimo ciclo tenemos el curso de Juego de Negocios 2, el cual es totalmente virtual no hay contacto presencial entre el docente y los alumnos (e-learning).

2.2.3 Sistemas de Información

Loudon (2008), afirma:

Para Kenneth C. Loudon (Loudon, 2008, p. 13), los sistemas de información se definen como: “Un conjunto de componentes interrelacionados que recolectan, procesan, almacenan y distribuyen información para apoyar la toma de decisión y el control en una organización”. Al respecto de esta definición podemos comentar que los sistemas de información al trabajar de manera interrelacionada

proporcionan datos estratégicos para ayudar a los gerentes, así como a los trabajadores a poder analizar los problemas que se presenten en la organización, teniendo como base la información integrada de todas las áreas, lo cual nos ayudará a visualizar hasta los asuntos más complejos y a ayudar a la creación e innovación de nuevos productos y/o servicios. Así también, el mismo autor nos menciona “Los sistemas de información contienen información de las personas, lugares y cosas importantes dentro de la organización o del entorno en que se desenvuelve” (p. 13).

Al respecto, todo sistema de información maneja una data importante de información con la cual podemos conocer mejor a nuestros clientes, nuestros productos, los mercados y el entorno en que nos rodea, de tal forma, que podamos desarrollar estrategias que apunten a canalizar esa ventaja competitiva y nos lleven al logro de nuestros objetivos empresariales.

Antes de seguir con la definición de sistemas de información, lo primero que haremos es diferenciar entre lo que es información de lo que es datos.

Loudon (2008), afirma:

Por información se entiende los datos que se han moldeado en una forma significativa y útil para los seres humanos. En contraste los datos son secuencias de hechos en bruto que representan eventos que ocurren en las organizaciones o en el entorno físico antes de ser

organizados y ordenados en una forma que las personas pueden entender y utilizar de manera efectiva (p. 13).

En ese sentido, y entendiendo lo que el autor nos ha querido definir, diremos que los datos son la fuente de la que se basa la información para brindar conocimiento a las personas y poder tomar decisiones al respecto.

Loudon (2008), afirma:

En las cajas de supermercados se registran millones de piezas de datos, como los códigos de barra que describen el producto. Dichos datos se pueden totalizar y analizar para dar una información significativa como el total de botellas de detergentes para trastes vendidas en una tienda en particular, que marcas de detergentes para traste se vendieron más rápidamente en esa tienda o área de ventas, o la cantidad total de esa marca de detergente para traste vendida en esa tienda o región (p. 44).

Otra definición de los Sistemas de Información, muy parecida a la anteriormente descrita, es la siguiente:

Stair y Reynolds (2010), afirman:

Un Sistema de Información (SI) es un conjunto de elementos o componentes interrelacionados que recaban (entrada), manipulan (proceso), almacenan y distribuyen (salida) datos e información y proporciona una reacción correctiva (mecanismo de retroalimentación)

si no se ha logrado cumplir un objetivo. El mecanismo de retroalimentación es el componente que ayuda a las organizaciones a cumplir sus objetivos, tales como incrementar sus ganancias o mejorar sus servicios al cliente (p. 10).

En esta nueva definición se pone énfasis en la retroalimentación que manejan los sistemas de información dentro de la empresa. Sobre este punto en particular debemos de tomar en cuenta que la retroalimentación nos va a permitir corregir ciertos errores cometidos en el pasado en nuestras acciones o toma de decisiones y que conllevaron a alcanzar otros resultados no esperados. Pero también, la retroalimentación nos permite alertarnos ante cualquier anomalía que salte a la luz dentro del proceso del sistema de información. Como dice el autor, “En los sistemas de información, la retroalimentación es la información proveniente del sistema que se utiliza para realizar cambios en las actividades de entrada y de procesamiento. Por ejemplo, los errores o problemas podrían imponer la necesidad de corregir los datos de entrada o realizar cambios en un proceso”. Stair y Reynolds (2010, p. 10).

Para ilustrar este último punto, de la función que cumple la retroalimentación dentro de un sistema de información, podemos considerar como ejemplo la nómina de pago de los trabajadores de una empresa. Al momento de ingresar al sistema de información el número de horas que trabajó un empleado se cometió el error y en vez de ingresar 40 horas, se ingresó 400 horas. Por fortuna, la mayoría de los sistemas de información emplea una

verificación para confirmar que los datos caen dentro de ciertos rangos. En este caso, el número de horas trabajadas en la empresa por cada semana, podría estar entre 0 y 100 horas semanales (puesto que es muy poco probable que una persona trabaje más de 100 horas a la semana). El sistema de información de la empresa puede determinar que 400 horas no corresponden al rango y proporcionar una retroalimentación al sistema, que permite comprobar y corregir el valor del número de horas realmente trabajadas a 40. Si no se hubiera detectado este error, podría traer serias consecuencias como el pago de un sueldo neto muy elevado.

Otras de las funciones de los sistemas de información dentro de una empresa, la encontramos bastante detallada en la siguiente descripción del autor: “Los sistemas de información se utilizan en todas las áreas funcionales y las divisiones operativas de las empresas” (Stair y Reynolds, 2010, p. 31).

Al respecto podemos citar a manera de ejemplo lo siguiente: los sistemas de información son utilizados en las áreas de finanzas o contabilidad, para la administración del efectivo y recursos financieros, analizar inversiones o buscar fuentes de financiamiento. En el área de marketing, los sistemas de información son utilizados para desarrollar nuevos productos y servicios, para determinar los mejores métodos de promoción y ventas de lo que ofrece la empresa, y para la asignación de las mejores ofertas o precios de venta de los productos y servicios. En el área de producción, los sistemas de información son utilizados para el control de los inventarios y supervisar la

calidad del producto a elaborar. En el área de recursos humanos, los sistemas de información son utilizados para determinar el perfil de un postulante para alcanzar obtener un puesto en una organización, administrar las pruebas de desempeño de los trabajadores, supervisar la productividad de los empleados, etc.

Así también, no podemos dejar de mencionar sobre los sistemas de información basados en el desempeño de los mismos. El autor nos indica: “Las compañías le prestan especial atención a las ventajas competitivas y a los costos. Se basa en la productividad, el retorno de la inversión, el valor neto presente y otras mediciones de desempeño para evaluar las contribuciones que los sistemas de información les aportan” (Stair y Reynolds, 2010, p. 64).

El desarrollo de los sistemas de información que midan y controlen la productividad representa un elemento clave en la mayoría de las organizaciones, puesto que son estas, quienes haciendo uso de la tecnología correspondiente nos proporcionan cierta información que nos permita alcanzar los objetivos trazados por la empresa.

Finalmente, y luego de haber analizado en líneas generales lo referente a los sistemas de información, diremos que la importancia de este para las organizaciones en particular o entidades educativas, se basa en que nos permite alcanzar objetivos de manera más eficiente y eficaz posible. Así también, a la larga nos otorga una ventaja competitiva frente a las personas

u organizaciones que se han quedado en el tiempo y no desarrollan o emplean los sistemas de información.

2.2.4 Tecnologías de la Información y Comunicación

El estudio realizado por el INEI sobre las tecnologías de la información y comunicación (TIC) nos dice que, “La generación de riqueza, la creación de empleo calificado, la mejora de la productividad, la estabilidad económica y el desarrollo de nuevos servicios, se deben cada vez más, a la contribución de las nuevas tecnologías y los servicios de telecomunicaciones en las diversas esferas de la sociedad y la economía” (Roquez 2011 p. 4).

Por lo tanto, decir que las TIC contribuyen al desarrollo económico, social y cultural de una sociedad es afirmar las consecuencias que trae el uso de estas herramientas modernas a un país.

Pero, ¿que entendemos por las TIC? ¿Cómo podemos explicar lo que significa? Para ello tenemos varias definiciones de las TIC´s, entre las cuales podemos indicar, “Las tecnologías de información y comunicación son la reunión de los recursos técnicos y las habilidades individuales e institucionales para la manipulación de la información o realización de la comunicación” (Villanueva, 2003, p. 14).

Esta primera definición de las TIC´s nos muestra claramente su tendencia hacia el ámbito de la información y comunicación, en dónde básicamente se

establece como una herramienta indispensable en el desarrollo del aprendizaje y transmisión de conocimientos.

De un tiempo a otro, las TIC cambiaron su atención y dejaron de enfocarse en las empresas y en la industria, para centrarse en el sector educativo. Hoy en día las TIC aportan al desarrollo del conocimiento y el aprendizaje de las personas, haciendo cada vez más fácil y diferente la experiencia de educarse a través de los medios que nos ofrece.

Luego de haber tenido una definición de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), desde el punto de vista empresarial, vamos a entender un poco más a fondo la importancia que tienen dentro del ámbito educativo. Para ello tomaremos en cuenta el estudio realizado sobre las tecnologías de la información y la comunicación en América Latina, que nos dice en primer lugar que existen desigualdades entre las TIC a nivel mundial y que no todos los países están en igualdad de condiciones para poder desarrollarlas.

Sunkel (2006), afirma:

La brecha digital presenta dos dimensiones. Por una parte, la brecha internacional donde destaca el rezago latinoamericano respecto al avance de las TIC en los países más desarrollados. Por otro parte, las desigualdades al interior de los países latinoamericanos que están asociadas a nivel de ingresos, lugar de residencia y ciclo de vida familiar, entre otros factores (p. 5).

Sobre el particular, debemos de indicar que al existir una diferencia entre las TIC a nivel mundial, esto se ve reflejado también en la calidad educativa y de las ventajas o desventajas en las que incurren aquellos países en dónde las TIC es un factor de desarrollo muy importante a tomar en cuenta.

Aquí vemos claramente la importancia que tienen las TIC en la educación, puesto que “Las TIC incluye oportunidades para acceder a materiales de alta calidad desde sitios remotos, aprender independientemente de la localización física de los sujetos, acceder a un aprendizaje interactivo y a propuestas de aprendizaje flexibles” (Sunkel, 2006, p. 9). Esto en resumen, nos muestra la importancia de esta herramienta que llegó para quedarse en nuestro medio y que resulta siendo hoy en día un factor diferenciador entre comunidades que se encuentran plenamente desarrolladas y comunidades que están en vías de desarrollo.

La evolución y crecimiento de los avances tecnológicos han permitido ofrecer alternativas en cuanto al desarrollo y mejoramiento en la educación. Existe hoy en día, el interés, la habilidad y la actitud de las personas para utilizar eficazmente las TIC con el objeto de ingresar, manejar, integrar y evaluar información, construir nuevo conocimiento y comunicarse con otros, con el objetivo de ser participantes efectivos en la sociedad.

Por tal motivo, como nos indica el autor: “El hardware de cómputo debe de seleccionarse cuidadosamente para que satisfaga las necesidades cambiantes de la organización y el soporte a sus sistemas de información”. Stair y Reynolds, (2010, p. 84).

Finalmente, debemos de tomar en cuenta que la industria del hardware de cómputo cambia con bastante rapidez y es altamente competitiva, condición que crea un ambiente propicio para la innovación tecnológica, no solo en el ámbito empresarial sino que también dentro del ámbito académico.

2.2.5 El Aprendizaje del Conocimiento

Hablar de las plataformas virtuales y relacionarlo con el aprendizaje conlleva entonces a una explicación de la forma de aprendizaje con la que se va a trabajar para lograrlo. Antes de ello tenemos que empezar definiendo cómo debemos de entender el aprendizaje dentro de las plataformas virtuales. En primer lugar diremos que “El aprendizaje virtual no se circunscribe a un determinado espacio como las instituciones educativas, ni menos el aprendizaje puede quedar limitado a un determinado periodo temporal en el ciclo vital de la persona” (Covadonga, 2009, p. 21). Esta es una característica muy importante del aprendizaje que el autor indica y que manifiesta una ventaja de este tipo de aprendizaje.

Tomando en cuenta lo anterior, diremos que el aprendizaje es un proceso en el cual las personas toman conciencia de un conocimiento en particular para uso y beneficio propio o de terceros.

Enseñanza y aprendizaje virtual

“La enseñanza y el aprendizaje virtual, es el trabajo cooperativo y colaborativo que permite la interacción docente - estudiante, estudiante-

estudiante, estudiante y contenidos o materiales de aprendizaje, estudiante y contexto social; también, posibilita el planteamiento de diversas estrategias cognitivas para orientar dicha interacción eficazmente, por lo cual no puede dejarse de lado el análisis de la influencia educativa que ejercen las TIC” (Yepes, 2008, p. 23).

Mucho se ha hablado de la enseñanza y el aprendizaje tradicional. En el campo virtual, las definiciones siguen siendo las mismas pero las herramientas que se emplean difieren de la enseñanza y el aprendizaje tradicional. En el campo virtual existe el auto aprendizaje, y mucho tiene que ver, la voluntad del alumno por querer auto aprender haciendo uso de los materiales que se les brinde dentro de las plataformas virtuales. Por otro lado, la enseñanza virtual no pierde su esencia de cercanía con el alumno, dado que se puede mantener una constante interacción entre el docente y los alumnos, o entre los alumnos mismos, haciendo uso de las redes de comunicación. Aquí se encuentra una gran ventaja de la enseñanza virtual, que no existen barreras ni de tiempo ni de espacio para una comunicación constante.

Gestión del Aprendizaje

Hablar de las plataformas virtuales como herramienta de gestión en el aprendizaje de contenidos procedimentales implica hablar de la forma como el alumno gestiona su aprendizaje, haciendo uso de las nuevas herramientas virtuales.

Covadonga (2009), afirma:

“La gestión del aprendizaje vienen a ser todas las acciones que el estudiante realiza para acceder a los medios, materiales y recursos que puedan facilitar el desarrollo de su aprendizaje, y al ser una acción individual, le otorga las herramientas para lograr un aprendizaje a lo largo de su vida, y dejar de depender de los planes escolares y la guía del docente” (p. 91).

Las plataformas virtuales terminan siendo un repositorio de las herramientas y materiales que están a disposición del alumno para iniciar su proceso de gestión de aprendizaje. En esta gestión del aprendizaje el docente realiza la función de mediador o facilitador del conocimiento, pero es el alumno quien finalmente debe de gestionar su propio aprendizaje.

El alumno definirá finalmente el tipo de aprendizaje que mejor lo motive y junto a una gestión disciplinada del aprendizaje logrará alcanzar el conocimiento que necesita y le sea útil en su vida universitaria y profesional. Hoy nos encontramos en una era dónde el estudiante tiene que desarrollar la actitud de aprender a aprender y para ello, las plataformas virtuales se convierten en una excelente herramienta de gestión del aprendizaje.

Tipos de Aprendizaje

Aprender a conocer

Es el principal y mas común tipo de aprendizaje, no solamente está vinculado a los conocimientos comunes de las personas que tenemos sobre el mundo sino que también está relacionado a aquellos conocimientos

disciplinarios sobre distintos ámbitos de la realidad natural, sociocultural y de la propia identidad personal. Conforme indica el autor “Conocer requiere asimilar información, tener memorias y operar con ellas, realizar procesos, ejercitar procedimientos o estrategias para sacar el mejor partido a lo que se conoce, conocer continuamente más, resolver problemas, tomar decisiones” (Covadonga, 2009, p. 22). El conocimiento en las personas genera una ventaja competitiva en ellos, y al encontrarnos en una sociedad en la que actualmente se valora mucho el conocimiento de los individuos, pues ello te distingue del resto otorgándole el valor correspondiente.

Aprender a querer y sentir

Estos aspectos están relacionados con motivaciones externas e internas del individuo. El querer y el sentir puede ser a uno mismo, o puede ser hacia otra persona. Pero finalmente amar lo que se hace, es una condición obligada para alcanzar buenos resultados. El autor nos indica, “Las motivaciones pueden ser mas externas, como el deseo de reconocimiento, prestigio social, recompensas monetarias, etc., o más internas como el deseo de saber, de realizar bien el trabajo, de superarse” (Covadonga, 2009, p. 23). En este caso, y al ser el tema abordado el aprendizaje, se recomienda que las motivaciones pasen por ser finalmente más de carácter interno, puesto que las fuentes externas de motivación, tienden a ser más pasajeras.

Aprender a hacer

Este es un principio en el campo educativo bastante difundido hoy en día, y es que, una persona nunca debería dejar de tener el espíritu del aprendizaje y sobre todo la actitud de querer aprender algo nuevo siempre. El autor nos dice que “Aprender a hacer no es aprender prácticas rutinarias, más propias de la formación profesional del pasado. La nueva economía exige nuevas competencias” (Covadonga, 2009, p. 23). Esto llevado al campo empresarial significa que el aprendizaje debe de estar vinculado con la globalización en que hoy vivimos y los nuevos conceptos que se aplican en todo lugar, en el colegio, universidades o entidades de trabajo. Es decir, los conceptos de calidad en el servicio, calidad en el producto, trabajo en equipo, resolver conflictos, tomar decisiones, evaluar procesos y resultados, innovar, mejorar, eficiencia, etc. deben de ser siempre del interés de la colectividad por querer seguir estudiándolos y sobre todo el poder aplicarlos en su vida personal como profesional.

2.3. Definiciones conceptuales

Tecnología de información

(TI) Se le conoce a la utilización de tecnología (especialmente computadoras y ordenadores electrónicos) para el manejo y procesamiento de información (captura, transformación, almacenamiento, protección y recuperación de datos e información).

Sistemas de información

Son un conjunto organizado de elementos, que pueden ser personas, datos, actividades o recursos materiales en general. Estos elementos interactúan entre sí para procesar información y distribuirla de manera adecuada en función de los objetivos de una organización.

Información

Es un conjunto de datos, que constituyen un mensaje sobre un cierto fenómeno o ente. Que aporta significado a las cosas, ya que mediante códigos y conjuntos de datos, forma los modelos de pensamiento humano.

Internet

Es una red de redes que permite la interconexión descentralizada de computadoras a través de un conjunto de protocolos.

Recurso tecnológico

Es un medio que se vale de la tecnología para cumplir con su propósito. Los recursos tecnológicos pueden ser tangibles (como una computadora, una impresora u otra máquina) o intangibles (un sistema, una aplicación virtual). Estos recursos ayudan a desarrollar labores cotidianas de una empresa.

Hardware

Es el conjunto de los componentes que conforman la parte material (física) de una computadora.

Software

Es un conjunto de programas e instrumentos informáticos que permiten ejecutar distintas tareas en una computadora.

Sitio web

Es un espacio virtual en internet. Se trata de un conjunto de páginas web que son accesibles desde un mismo dominio o subdominio de la world wide web (WWW).

Página web

Se conoce como página web al documento que forma parte de un sitio web y que se suele contar con enlaces (también conocido como hipervínculo o links) para facilitar la navegación entre los contenidos.

World wide web

Es básicamente un medio de comunicación de texto, gráficos y otros objetos multimedia a través de internet, es decir, la web es un sistema de hipertexto que utiliza internet como su mecanismo de transporte o desde otro punto de vista, una forma gráfica de explorar internet.

Hipertexto

Es un sistema para escribir y mostrar texto que enlaza a información adicional sobre ese texto. El término fue acuñado para retener a un sistema no lineal de buscar y conseguir información basada en enlaces asociativos entre documentos.

Plataforma virtual

Es una herramienta sistematizada que se encuentra en internet y sirve de repositorio de materiales, interacción con los estudiantes, medio de evaluación a distancia y comunicación en línea con los integrantes que la conforman.

Estrategia

Es la forma o manera que cada uno tiene de cómo conseguir algún objetivo trazado.

Marketing

Estudia las herramientas que permiten lograr un mejor resultado a la empresa en términos comparativos con otros resultados de otras empresas, en cuanto a las ventas e ingresos.

Producción

El acto de generar un producto terminado o un servicio específico, haciendo uso de diversos recursos de la empresa.

Finanzas

Son los mecanismos que determinan la situación financiera en la que se encuentra una empresa o la viabilidad a futuro de un posible negocio.

Aprendizaje procedimental

Es el conocimiento llevado a la práctica que logra el alumno a través de un proceso de aprendizaje interactivo, dinámico y casuístico, de manera presencial o virtual.

Análisis

Es el estudio que se realiza sobre algo, separando las partes que lo constituyen para identificar su naturaleza, su función y/o su significado.

Aplicación

Es la capacidad que tiene una persona para llevar a la práctica algún marco teórico o definición conceptual sobre algo, y determinar sus consecuencias.

Evaluación

Es el hecho de valorar resultados, que han tenido un proceso anterior de aprendizaje o se han adoptado decisiones previas al resultado obtenido.

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1 Hipótesis general

➤ Ho: Al aplicarse la plataforma virtual, como herramienta de gestión, no se mejora en el aprendizaje de contenidos procedimentales de los estudiantes de la asignatura de Juego de Negocios de la Facultad de Ciencias Administrativas y de Recursos Humanos de la USMP.

H₁: Al aplicarse la plataforma virtual, como herramienta de gestión, mejora el aprendizaje de contenidos procedimentales de los estudiantes de la asignatura de Juego de Negocios de la Facultad de Ciencias Administrativas y de Recursos Humanos de la USMP.

2.4.2 Hipótesis específicas

➤ Ho: Al aplicarse la plataforma virtual NO, como herramienta de gestión, se mejora en la capacidad de análisis de contenidos procedimentales de los estudiantes de la asignatura de Juego de Negocios de la Facultad de Ciencias Administrativas y de Recursos Humanos de la USMP.

H1: Al aplicarse la plataforma virtual SI, como herramienta de gestión, se mejora en la capacidad de análisis de contenidos procedimentales de los estudiantes de la asignatura de Juego de Negocios de la Facultad de Ciencias Administrativas y de Recursos Humanos de la USMP.

➤ Ho: Al aplicarse la plataforma virtual, , como herramienta de gestión, NO se mejora en la capacidad de aplicación de contenidos procedimentales de los estudiantes de la asignatura de Juego de Negocios de la Facultad de Ciencias Administrativas y de Recursos Humanos de la USMP.

H1: Al aplicarse la plataforma virtual, como herramienta de gestión, SI se mejora en la capacidad de aplicación de contenidos procedimentales de los estudiantes de la asignatura de Juego de Negocios de la Facultad de Ciencias Administrativas y de Recursos Humanos de la USMP.

➤ Ho: Al aplicarse la plataforma virtual, como herramienta de gestión, NO se mejora la capacidad de evaluación de contenidos procedimentales de los estudiantes de la asignatura de Juego de Negocios de la Facultad de Ciencias Administrativas y de Recursos Humanos de la USMP.

H1: Al aplicarse la plataforma virtual, como herramienta de gestión, SI se mejora en la capacidad de evaluación de contenidos procedimentales de los estudiantes de la asignatura de Juego de Negocios de la Facultad de Ciencias Administrativas y de Recursos Humanos de la USMP.

2.4.3 Variables

Para el presente trabajo se ha considerado clasificar las variables en independiente y dependientes. De acuerdo a esta clasificación, tenemos una variable independiente y cuatro variables dependientes:

Variable Independiente

Nuestra variable independiente es la plataforma virtual como herramienta de gestión.

Variables Dependientes

- ✚ El aprendizaje de contenidos procedimentales.
- ✚ La capacidad de análisis de contenidos procedimentales.
- ✚ La capacidad para aplicar contenidos procedimentales.
- ✚ La capacitada para la evaluación de contenidos procedimentales.

CAPÍTULO III: DISEÑO METODOLÓGICO

3.1 Diseño de la investigación

El presente proyecto de investigación cumplirá con lo siguiente:

3.1.1 Descripción del diseño:

La presente investigación se realizará manipulando deliberadamente la variable independiente y observando el comportamiento de las variables dependientes.

3.1.2 Tipo de diseño:

La presente investigación es del tipo experimental, busca medir las consecuencias con dos grupos. Grupo experimental expuesto a la variable independiente y grupo control sin la exposición de la variable independiente, con pre test y post test respectivamente.

Para graficar mejor lo anteriormente indicado, procederemos a mostrar un algoritmo de la investigación experimental que se pretende realizar:

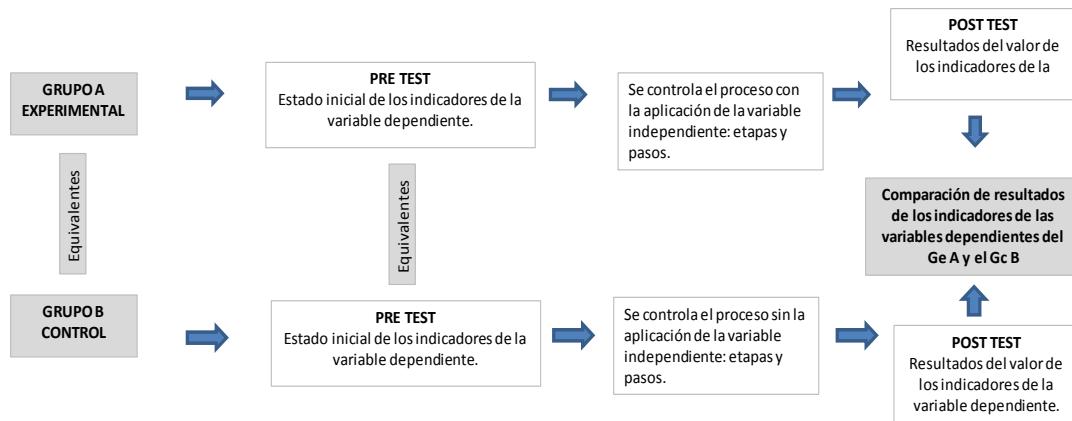


Figura 1: Algoritmo de la investigación experimental que se pretende realizar

Entonces tendremos dos grupos. Grupo A experimental y Grupo B control.

Con el Grupo A experimental, se aplicó un pre test (teniendo un estado inicial de los indicadores de la variable dependiente). Con este grupo se va a controlar el proceso con la aplicación de la variable independiente, a través de etapas y pasos. Finalmente se va a realizar un post test, obteniendo los resultados del valor de los indicadores de la variable dependiente.

Con el Grupo B control, se aplicó un pre test (teniendo un estado inicial de los indicadores de la variable dependiente). Con este grupo se va a controlar el proceso sin la aplicación de la variable independiente, a través de etapas y pasos.

Finalmente se va a realizar un post test, obteniendo los resultados del valor de los indicadores de la variable dependiente.

Para terminar esta parte de la investigación, se llevó a cabo una comparación de resultados de los indicadores de las variables dependientes del GeA y el GcB.

3.1.3. Enfoque:

El enfoque será del tipo cuantitativo.

3.2 Población y muestra

3.2.1. Población:

La población objetivo del presente estudio serán los alumnos del curso de Juego de Negocios (I y II), de la Facultad de Ciencias Administrativas y de Recursos Humanos de la Universidad de San Martín de Porres, pertenecientes a los semestres académicos 2013-II y 2014-I, los mismos que ascienden a un total de 230 estudiantes por cada semestre (alumnos del noveno y décimo ciclo, y que pertenecen a las Escuelas de Administración, Negocios Internacionales y de Recursos Humanos).

3.2.2. Muestra:

Se tomará una muestra natural (es decir, se replica la investigación en población mayor) no representativa (no probabilística) de 90 alumnos.

Grupo control: aula A, conformado por 45 alumnos.

Grupo experimental: aula B, conformado por 45 alumnos.

A ambos grupos se les va a tomar un pre test.

Finalmente, se les tomará un post test, para determinar la diferencia entre los resultados obtenidos, tanto por el grupo que experimentó el aprendizaje procedimental haciendo uso de la plataforma virtual como del grupo que no utilizó dicha plataforma.

3.3. Operacionalización de variables

PRE TEST				POST TEST						
VARIABLE	PROCESO	PASOS	CONTROL	VARIABLE	PROCESO	PASOS	CONTROL			
Variable Independiente SIN PLATAFORMA VIRTUAL (grupo experimental)	Estrategia	Elaboración de matriz FODA	ago-13	Variable Dependiente APRENDIZAJE PROCEDIMENTAL	SIN PLATAFORMA VIRTUAL (grupo control)	Elaboración de matriz FODA	mar-14			
		Diseño de matriz de CONFRONTACIÓN	ago-13			Diseño de matriz de CONFRONTACIÓN	mar-14			
		Creación de matriz de VALOR	ago-13			Creación de matriz de VALOR	mar-14			
	Marketing	Aplicación de las variables del marketing	sep-13			Aplicación de las variables del marketing	abr-14			
		Segmentación y posicionamiento	sep-13			Segmentación y posicionamiento	abr-14			
		Definición de estrategias comerciales	sep-13			Definición de estrategias comerciales	abr-14			
	Producción	Sistemas de producción	oct-13			Sistemas de producción	may-14			
		Programas de producción	oct-13			Programas de producción	may-14			
		SCM	oct-13			SCM	may-14			
	Finanzas	Flujo de caja	nov-13			Flujo de caja	jun-14			
		Fuentes de financiamiento	nov-13			Fuentes de financiamiento	jun-14			
		VAN y TIR	nov-13			VAN y TIR	jun-14			
	VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES			INSTRUMENTO	ITEMS			
		Analiza	Importancia de contenidos			Evaluación	¿cuál es la función del stock de seguridad adicional?			
Evaluación				¿cuál es la función del VAN como indicador financiero?						
Especifica contenidos			Evaluación	¿cómo se clasifica la matriz FODA?						
			Evaluación	¿detalle las estrategias de marketing empleadas en el curso?						
			Evaluación	¿especifique las decisiones que se adoptan en un programa de producción?						
			Evaluación	¿cómo se clasifica la matriz de CREACIÓN DE VALOR?						
Comparación de contenidos		Evaluación	¿cuál es la diferencia entre el VAN y el TIR?							
		Evaluación	¿cuál es la diferencia entre una estrategia de costos vs calidad?							
Aplica		Adaptación de contenidos	Evaluación	¿cómo adaptarías la matriz FODA en una empresa?						
			Evaluación	¿cómo se utiliza la matriz de CREACIÓN DE VALOR en una empresa?						
		Emplea contenidos	Evaluación	¿cuándo es recomendable la segmentación de mercados?						
			Evaluación	¿cuándo es recomendable emplear la compra de productos?						
Utiliza contenidos		Evaluación	¿con qué finalidad se aplica la MATRIZ DE CONFRONTACIÓN en una empresa?							
		Evaluación	¿bajo qué condiciones es mas conveniente diferenciarse de la competencia?							
Evalúa		Determinación de contenidos	Evaluación	¿cómo medimos el nivel de posicionamiento de nuestro producto o servicio?						
			Evaluación	¿cómo determinas las causas de la falta de liquidez en una empresa?						
		Medición de contenidos	Evaluación	¿cuáles son las consecuencias de tener un alto stock de inventarios en la empresa?						
			Evaluación	¿por qué es importante mantener un stock de seguridad?						
	Valoración de contenidos	Evaluación	¿cómo determinamos la rentabilidad de una empresa?							
		Evaluación	¿Por qué es importante una gestión de la cadena de suministro?							

PRE TEST				POST TEST						
VARIABLE	PROCESO	PASOS	CONTROL	VARIABLE	PROCESO	PASOS	CONTROL			
Variable Independiente SIN PLATAFORMA VIRTUAL (grupo control)	Estrategia	Elaboración de matriz FODA	ago-13	Variable Dependiente APRENDIZAJE PROCEDIMENTAL	SIN PLATAFORMA VIRTUAL (grupo control)	Elaboración de matriz FODA	mar-14			
		Diseño de matriz de CONFRONTACIÓN	ago-13			Diseño de matriz de CONFRONTACIÓN	mar-14			
		Creación de matriz de VALOR	ago-13			Creación de matriz de VALOR	mar-14			
	Marketing	Aplicación de las variables del marketing	sep-13			Aplicación de las variables del marketing	abr-14			
		Segmentación y posicionamiento	sep-13			Segmentación y posicionamiento	abr-14			
		Definición de estrategias comerciales	sep-13			Definición de estrategias comerciales	abr-14			
	Producción	Sistemas de producción	oct-13			Sistemas de producción	may-14			
		Programas de producción	oct-13			Programas de producción	may-14			
		SCM	oct-13			SCM	may-14			
	Finanzas	Flujo de caja	nov-13			Flujo de caja	jun-14			
		Fuentes de financiamiento	nov-13			Fuentes de financiamiento	jun-14			
		VAN y TIR	nov-13			VAN y TIR	jun-14			
	VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES			INSTRUMENTO	ITEMS			
		Analiza	Importancia de contenidos			Evaluación	¿cuál es la función del stock de seguridad adicional?			
Evaluación				¿cuál es la función del VAN como indicador financiero?						
Especifica contenidos			Evaluación	¿cómo se clasifica la matriz FODA?						
			Evaluación	¿detalle las estrategias de marketing empleadas en el curso?						
			Evaluación	¿especifique las decisiones que se adoptan en un programa de producción?						
			Evaluación	¿cómo se clasifica la matriz de CREACIÓN DE VALOR?						
Comparación de contenidos		Evaluación	¿cuál es la diferencia entre el VAN y el TIR?							
		Evaluación	¿cuál es la diferencia entre una estrategia de costos vs calidad?							
Aplica		Las matrices aprendidas	Evaluación	¿cómo adaptarías la matriz FODA en una empresa?						
			Evaluación	¿cómo se utiliza la matriz de CREACIÓN DE VALOR en una empresa?						
		La mejor estrategia conveniente	Evaluación	¿cuándo es recomendable la segmentación de mercados?						
			Evaluación	¿cuándo es recomendable emplear la compra de productos?						
Criterios en la solución		Evaluación	¿con qué finalidad se aplica la MATRIZ DE CONFRONTACIÓN en una empresa?							
		Evaluación	¿bajo qué condiciones es mas conveniente diferenciarse de la competencia?							
Evalúa		El impacto de sus decisiones	Evaluación	¿cómo medimos el nivel de posicionamiento de nuestro producto o servicio?						
			Evaluación	¿cómo determinas las causas de la falta de liquidez en una empresa?						
		El costo beneficio de una decisión	Evaluación	¿cuáles son las consecuencias de tener un alto stock de inventarios en la empresa?						
			Evaluación	¿por qué es importante mantener un stock de seguridad?						
	Valora el resultado de sus decisiones	Evaluación	¿cómo determinamos la rentabilidad de una empresa?							
		Evaluación	¿Por qué es importante una gestión de la cadena de suministro?							

3.4 Técnicas para la recolección de datos

Para efectos de la recolección de la información hemos utilizado la técnica de la evaluación y cómo instrumento las pruebas de evaluación de resultados.

Para efectos de la validez y la confiabilidad de nuestro instrumento (pruebas de evaluación de resultados), hemos aplicado el coeficiente alfa de cronbach, para determinar la confiabilidad de las preguntas, y las correlaciones ítem-total corregido, para determinar la consistencia entre las preguntas, tal y como se muestra en la tabla correspondiente:

Confiabilidad generalizada de los Factores

Factores		Correlación Ítem – Total Corregido
Análisis		0,85
Aplicación		0,71
Evaluación		0,58
Alfa de Cronbach = 0,86		

*p < 0,01

n = 90

El análisis generalizado de la confiabilidad, permitió apreciar que los factores obtenidos correlacionan significativamente, sus valores fluctúan entre 0,58 y 0,85, encontrándose una confiabilidad de 0,86 a través del coeficiente alfa de Cronbach. En consecuencia las variables (factores) permiten obtener puntajes promedios confiables.

3.5 Técnicas para el procesamiento y análisis de los datos

Para el procesamiento de los datos se utilizaron las siguientes herramientas estadísticas: la prueba T de Student para muestras de dos medias emparejadas y el valor P que nos indica el nivel de significancia.

Así también, es preciso indicar que el análisis de los datos ha sido del tipo cuantitativo.

La muestra que se ha considerado para el desarrollo del presente trabajo de investigación se ha dividido en dos grupos:

Grupo experimental, conformado por 45 alumnos.

Grupo control, conformado por 45 alumnos.

A ambos grupos se les ha aplicado un pre test de evaluación de resultados.

Posteriormente, con el grupo experimental se ha desarrollado un semestre académico haciendo uso de la plataforma virtual como herramienta de transmisión de conocimientos procedimentales.

3.6 Aspectos éticos

El presente trabajo de investigación se ha desarrollado cumpliendo con el principio de originalidad y del cuidado de la propiedad intelectual (derechos de autor). En tal sentido, al final del mismo, se podrá verificar las fuentes bibliográficas y electrónicas que se han consultado para fundamentar nuestra investigación.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

El resultado de la presente investigación nos indica que la plataforma virtual es un recurso didáctico para mejorar el análisis, la aplicación y la evaluación de contenidos procedimentales de los estudiantes universitarios del curso de Juego de Negocios.

A continuación, se presentan los siguientes datos que sustentan el párrafo anterior:

Al **grupo de control** se le realizó un **pre test** y estos fueron los resultados:

EVALUACIÓN DE RESULTADOS (DE 0 A 20 PUNTOS)					
Pésimo	No aceptable	Regular	Aceptable	Excelente	
de 1 a 4	de 5 a 8	de 9 a 12	de 13 a 16	de 17 a 20	TOTAL
17	20	8	0	0	45
38%	44%	18%			100%

Figura 2: Rangos de calificación y porcentajes de evaluación

Podemos observar, que los resultados del pre test aplicado al grupo de control, nos muestra que el 44% de los estudiantes obtuvieron un resultado no aceptable y solo el 18% tuvo un resultado regular.

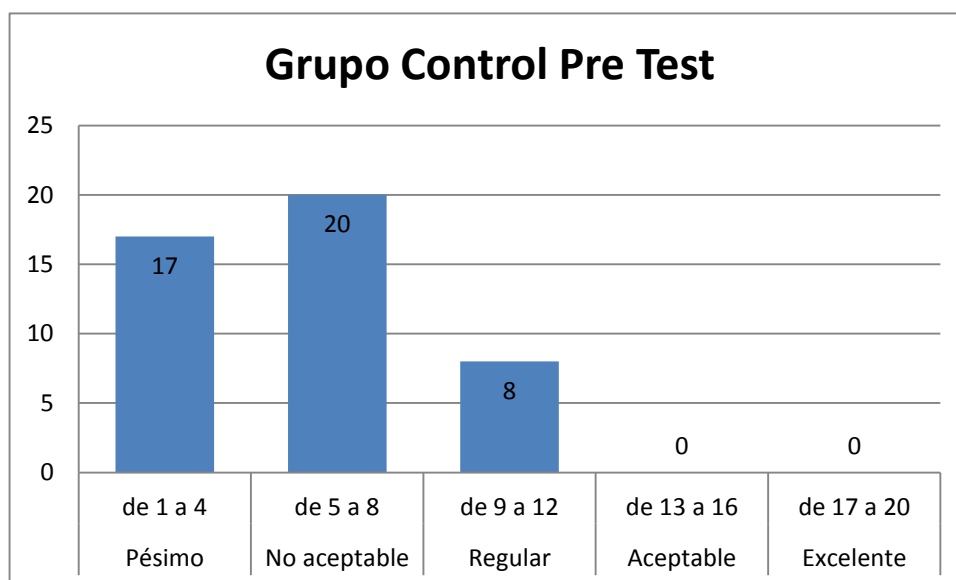


Figura 3: Resultados del grupo control pre test

En la aplicación de la evaluación (pre test) al grupo de control, son 37 estudiantes que no superaron los 8 puntos de calificación total, de un total de 45 estudiantes.

Al **grupo experimental** se le realizó un **pre test** y estos fueron los resultados:

EVALUACIÓN DE RESULTADOS (DE 0 A 20 PUNTOS)					
Pésimo	No aceptable	Regular	Aceptable	Excelente	
de 1 a 4	de 5 a 8	de 9 a 12	de 13 a 16	de 17 a 20	TOTAL
12	22	11	0	0	45
27%	49%	24%	0%	0%	100%

Figura 4: Rangos de calificación y porcentajes de evaluación

Podemos observar, que los resultados del pre test aplicado al grupo experimental, nos muestra que el 49% de los estudiantes obtuvieron un resultado no aceptable y solo el 11% tuvo un resultado regular. Comparativamente con los resultados del grupo de control en su fase de pre test, el grupo que trabaja con las plataformas virtuales, tiene una ligera mejora en cuanto a resultados de evaluación.

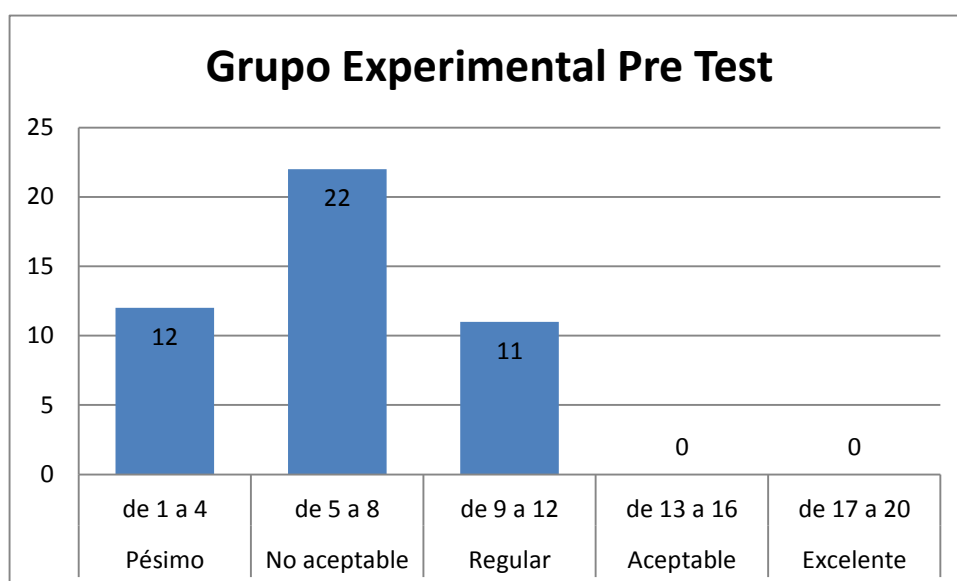


Figura 5: Resultados del grupo experimental pre test

Haciendo una comparación de resultados entre ambos grupos de estudio, observamos una ligera diferencia a favor del grupo experimental. Por ejemplo, en el grupo experimental encontramos a 11 alumnos que tienen nota regular, mientras que en el grupo de control, encontramos solo a 8 alumnos que tienen nota regular.

Posteriormente, al **grupo control** se le realizó un **post test** y estos fueron los resultados:

EVALUACIÓN DE RESULTADOS (DE 0 A 20 PUNTOS)					
Pésimo	No aceptable	Regular	Aceptable	Excelente	
de 1 a 4	de 5 a 8	de 9 a 12	de 13 a 16	de 17 a 20	TOTAL
0	15	22	8	0	45

33% 49% 18% 100%

Figura 6: Rangos de calificación y porcentajes de evaluación

Podemos observar, que los resultados del post test aplicado al grupo de control, nos muestra que el 49% de los estudiantes obtuvieron un resultado regular y solo el 18% tuvo un resultado aceptable. Comparativamente con los resultados del grupo de control en su fase de pre test y ahora en su fase de post test, observamos una mejora en los resultados. Esto se debe a que, hubo un reforzamiento en los temas materia de la evaluación en la fase del pre test y que para la fase del post test, fueron revisados en las clases respectivas y nuevamente recordados en sus definiciones.

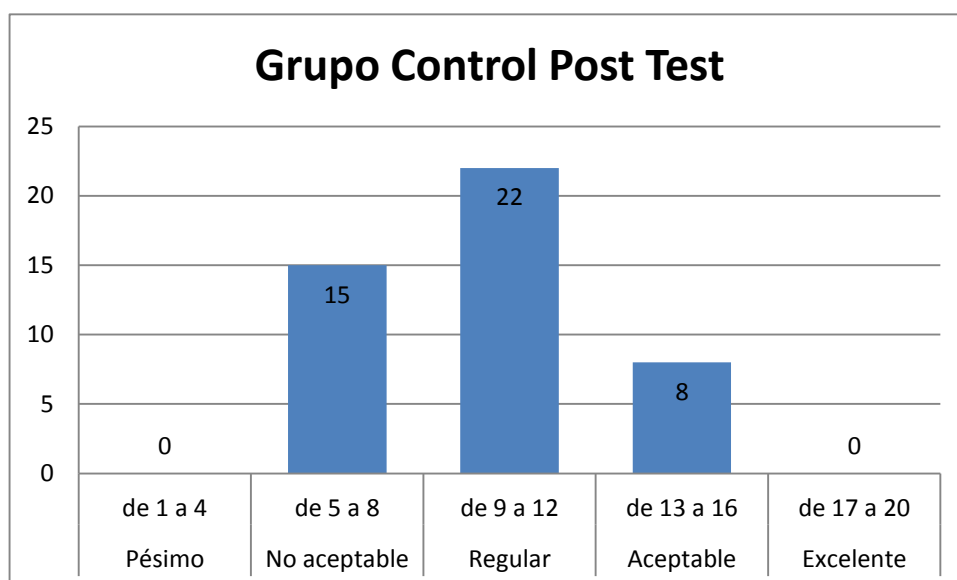


Figura 7: Resultados del grupo experimental pre test

Si comparamos el gráfico anterior, con el gráfico del grupo control pre test, observamos que los alumnos que se encontraban en el nivel de notas no aceptables, disminuyeron en un 25%. Así también, los alumnos que se encontraban en el nivel de notas regulares, aumentaron en un 175%. Finalmente, 8 estudiantes, obtuvieron en la fase de post test, un resultado aceptable, frente a ningún estudiante en el mismo nivel, en la fase pre test.

Con el **grupo experimental** se realizó un **post test** (luego de haber trabajado con este grupo el uso de la plataforma virtual):

EVALUACIÓN DE RESULTADOS (DE 0 A 20 PUNTOS)					
Pésimo	No aceptable	Regular	Aceptable	Excelente	
de 1 a 4	de 5 a 8	de 9 a 12	de 13 a 16	de 17 a 20	TOTAL
0	5	3	37	0	45
	11%	7%	82%	0%	100%

Figura 8: Rangos de calificación y porcentajes de evaluación

Podemos observar, que los resultados del post test aplicado al grupo experimental, nos muestra que el 82% de los estudiantes obtuvieron un resultado aceptable y solo el 7% tuvo un resultado regular. Comparativamente con los resultados del grupo experimental en su fase de pre test y ahora en su fase de post test, observamos una mejora en los resultados. Esto se debe a que el curso, aplicado a este grupo de estudiantes fue desarrollado con el uso de la plataforma virtual. Los estudiantes del curso de juego de negocios, al conocer la herramienta de trabajo (plataforma virtual), cuentan con una mejor facilidad para el aprendizaje de los contenidos procedimentales y esto conlleva a la mejora en los resultados.

Es decir, que la plataforma virtual permite el desarrollo de una mejor capacidad de análisis, aplicación y evaluación en el estudiante universitario. Podemos explicar este comportamiento, dado que los contenidos procedimentales responden siempre a la pregunta de cómo aprender y lo que busca lograr es el desarrollo de un estudiante autónomo.

Es aquí, en dónde la plataforma virtual logra su objetivo y un mejor resultado en las capacidades de análisis, aplicación y evaluación de los estudiantes.

Esta herramienta ha sido diseñada para que el estudiante, de manera autónoma, pueda desarrollar un aprendizaje sin recurrir al soporte del profesor en la modalidad presencial. La herramienta cuenta con los recursos necesarios (sala de chats, videoconferencias, foros, autoevaluaciones, retroalimentaciones, etc.), para que el estudiante pueda desarrollar un auto aprendizaje sin problemas y con mejores resultados.

La capacidad de concentración, autodisciplina y compromiso verdadero en el aprendizaje a través de la plataforma virtual, es lo que se demanda para tener resultados favorables.

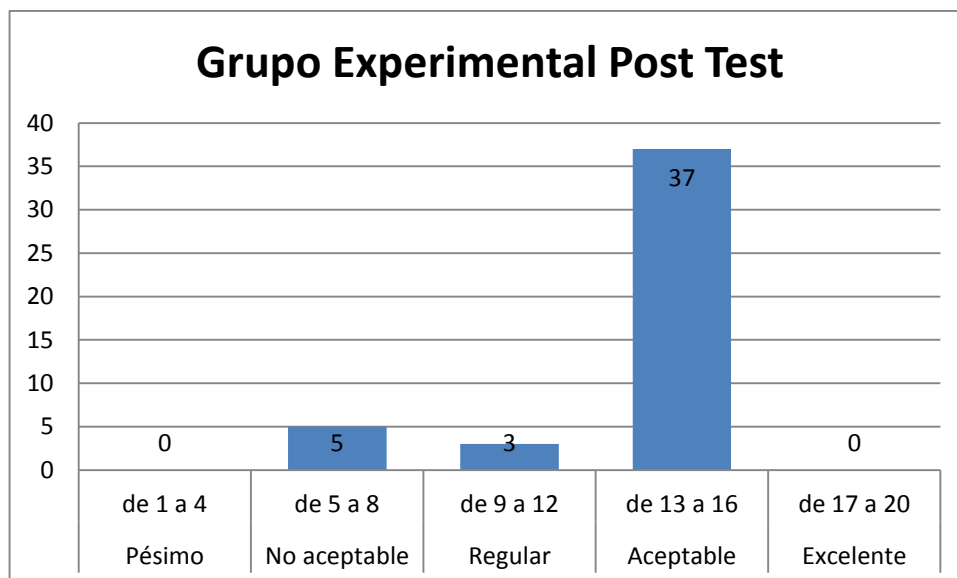


Figura 9: Resultados del grupo experimental post test

Si comparamos el gráfico anterior, con el gráfico del grupo experimental pre test, observamos que los alumnos que se encontraban en el nivel de notas no aceptables, disminuyeron en un 77%. Así también, los alumnos que se encontraban en el nivel de notas regulares, disminuyeron en un 73%. Finalmente, 37 estudiantes, obtuvieron en la fase de post test, un resultado aceptable, frente a ningún estudiante en el mismo nivel, en la fase pre test.

Podemos observar claramente que luego de la investigación realizada, el grupo experimental que trabajó el aprendizaje de contenidos procedimentales a través de la plataforma virtual como recurso didáctico, tuvo un mejor resultado (frente a los resultados del grupo de control en su fase post test).

Es decir, 37 alumnos obtuvieron un resultado de aceptable en su evaluación de resultados, frente a los 8 alumnos pertenecientes al grupo de control y

que no experimentaron el aprendizaje de contenidos procedimentales con la plataforma virtual.

Así también, hubo una disminución en el nivel de notas no aceptables, entre el grupo de control y el grupo experimental (ambos en la fase post test), siendo el porcentaje de disminución del 67%.

Finalmente, hubo una disminución en el nivel de notas regulares, entre el grupo de control y el grupo experimental (ambos en la fase post test), siendo el porcentaje de disminución del 86%.

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas		
	Variable 1	Variable 2
Media	6.17777778	6.88888889
Varianza	7.24040404	7.05555556
Observaciones	45	45
Coeficiente de correlación de Pearson	0.83275527	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	44	
Estadístico t	-3.0844	
P(T<=t) una cola	0.0018	
Valor crítico de t (una cola)	1.6802	
P(T<=t) dos colas	0.003518	
Valor crítico de t (dos colas)	2.0154	

Figura 10: Prueba T de ambos grupos de estudio (control y experimental).

En el pre test: variable 1, grupo de control, y variable 2, grupo experimental

Como podemos apreciar, en el pre test de ambos grupos de estudio, la diferencia de la media es insignificante. Eso quiere decir, que ambos grupos se encuentran en un pre test de evaluación en las mismas condiciones, ligeramente superior el grupo experimental (variable 2).

En el cuadro comparativo siguiente, podemos apreciar lo indicado en el párrafo anterior, visto desde una gráfica de puntos:

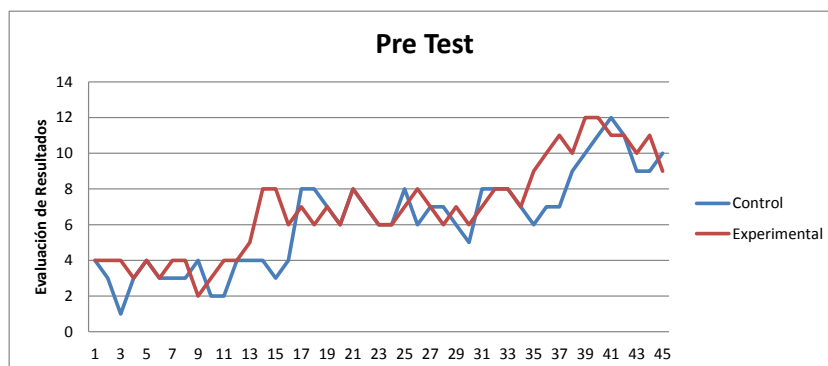


Figura 11: Gráfica de puntos, comparación de grupos en fase de pre test

Posteriormente se trabajó la fase experimental, dónde el grupo control tuvo un proceso de aprendizaje de contenidos procedimentales sin la aplicación de nuestra variable independiente (la plataforma virtual). En tal sentido, se obtuvo una prueba de T de Student para determinar el nivel de significancia, entre la fase pre test y post test del grupo control:

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas		
	Variable 1	Variable 2
Media	6.17777778	8.71111111
Varianza	7.24040404	3.61919192
Observaciones	45	45
Coeficiente de correlación de Pearson	0.50751463	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	44	
Estadístico t	-7.1409	
P(T<=t) una cola	0.0000	
Valor crítico de t (una cola)	1.6802	
P(T<=t) dos colas	0.060	
Valor crítico de t (dos colas)	2.0154	

Figura 12: Prueba T únicamente en el grupo de control

(Variable 1 es pre test y variable 2 es post test)

En este caso, podemos observar que ha existido un cambio en los valores de la media entre el pre test y el post test, del grupo control. Así también, el valor P nos muestra que existe un nivel de significancia entre ambos resultados. Sin embargo, nuestro trabajo de investigación busca un nivel mayor de significancia en el grupo experimental.

También podemos apreciar la comparación del pre test y el post test del grupo de control, a través de la siguiente gráfica de puntos:

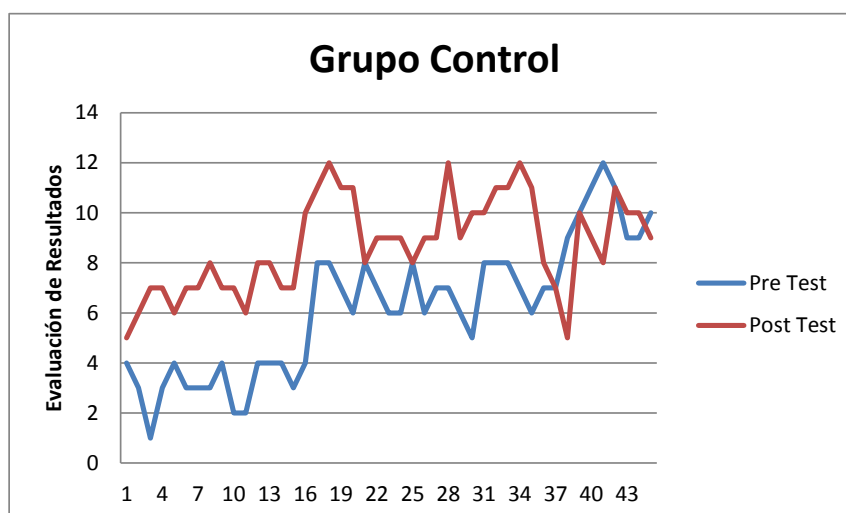


Figura 13: Gráfica de puntos, comparación de evaluaciones con el grupo de control

Ahora bien, tenemos la comparación de los resultados de las evaluaciones del grupo experimental. En tal sentido, tenemos los resultados del pre test y del post test, y hemos trabajado también la prueba de T de Student.

Los siguientes valores nos muestran que existe una diferencia significativa, por lo tanto nuestra hipótesis diferencial se aprueba. Aquí también hemos hallado el valor P, que es el nivel de significancia de nuestra investigación:

	Variable 1	Variable 2
Prueba t para medias de dos muestras emparejadas		
Media	6.888888889	13.6666667
Varianza	7.055555556	6.04545455
Observaciones	45	45
Coefficiente de correlación de Pearson	0.470946978	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	44	
Estadístico t	-17.247135	
P(T<=t) una cola	0.000000	
Valor crítico de t (una cola)	1.680230	
P(T<=t) dos colas	0.0180	
Valor crítico de t (dos colas)	2.015368	

Figura 14: Prueba T únicamente para el grupo experimental
(Variable 1 es pre test y variable 2 es post test)

Así también, podemos apreciar en la siguiente gráfica el nivel de significancia en la comparación de los resultados de ambas evaluaciones (pre y post test), con el grupo experimental, luego de haber trabajado con la plataforma virtual como herramienta didáctica para el aprendizaje de contenidos procedimentales:

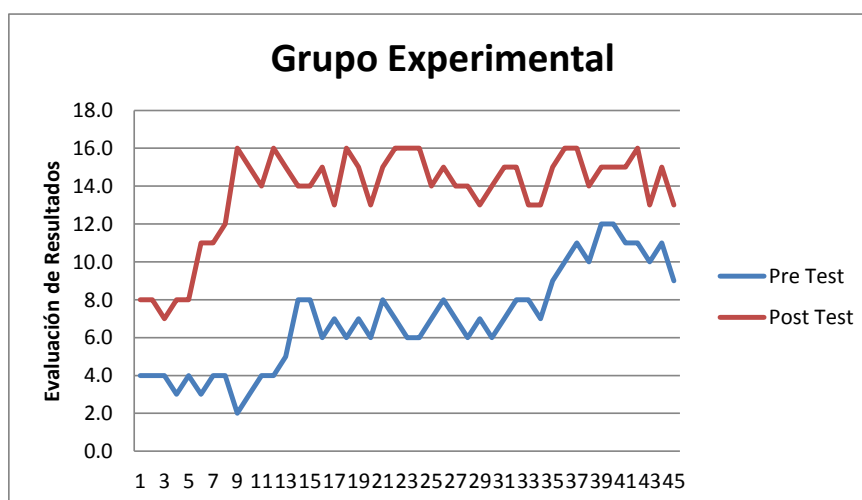


Figura 15: Gráfica de puntos, comparación de evaluaciones con el grupo experimental

Finalmente, si comparamos el resultado final de las evaluaciones, es decir, entre ambos grupos comparamos el post test, tenemos los siguientes resultados:

	Variable 1	Variable 2
Prueba t para medias de dos muestras emparejadas		
Media	8.711111111	13.66666667
Varianza	3.619191919	6.045454545
Observaciones	45	45
Coefficiente de correlación de Pearson	0.43081163	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	44	
Estadístico t	-14.0048	
P(T<=t) una cola	0.0000	
Valor crítico de t (una cola)	1.6802	
P(T<=t) dos colas	0.02000	
Valor crítico de t (dos colas)	2.0154	

Figura 16: Prueba T de ambos grupos de estudio (control y experimental) en el post test

Podemos apreciar en el cuadro anterior el nivel de significancia en la comparación de los resultados entre ambos grupos (ambos en la fase del post test). Definitivamente, los resultados en el grupo experimental en el aprendizaje de contenidos procedimentales, son mejores que los del grupo control.

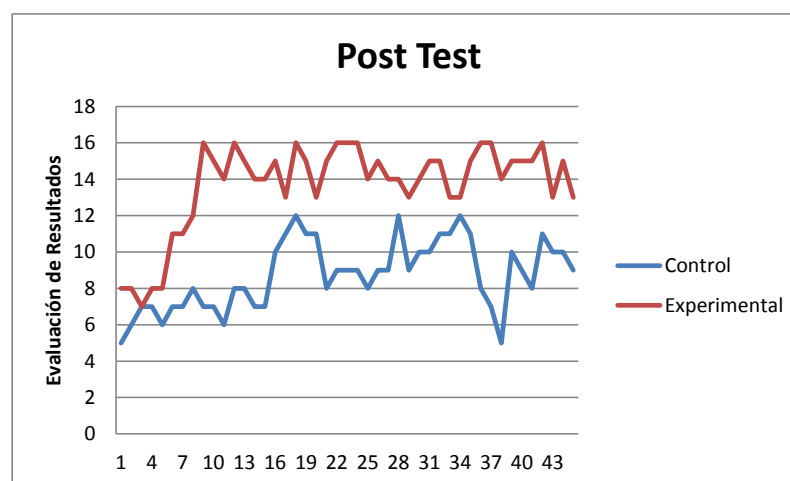


Figura 17: Gráfica de puntos, comparación de evaluaciones con el post test

Observamos claramente que el resultado que obtiene el grupo experimental, luego de haber trabajado con nuestra variable independiente, es 5 puntos mayor en la comparación entre ambas medias de los dos grupos de estudio. Esta comparación es significativa. Así también, en la gráfica se muestra claramente la comparación entre ambos resultados.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Discusión

Antes de hablar sobre la discusión de los resultados, vamos a relacionar lo que hemos encontrado en nuestros antecedentes de investigación y los resultados del presente trabajo.

En ese sentido, como antecedente de investigación, hemos mencionado la importancia y el beneficio que tienen los sistemas de información tecnológica (antecesor al desarrollo de las plataformas virtuales), en el desarrollo de la competitividad en las empresas.

Lo anterior, traído a los resultados del presente estudio, se relaciona perfectamente con la competencia que genera el uso de las plataformas virtuales en los estudiantes, para el aprendizaje de contenidos procedimentales.

Así también, podemos mencionar que la implementación de los sistemas de información ha beneficiado a las empresas en la reducción de los tiempos de proceso, retroalimentaciones, control de la información y toma de decisiones. Las plataformas virtuales no son ajenas a estos beneficios, en dónde los tiempos por desplazamiento de los estudiantes a los centros de estudio, prácticamente se eliminarían por completo. La retroalimentación y control de la información, es una labor del moderador, quien es el mismo docente que tiene la responsabilidad de hacer un seguimiento a lo que debería de estar aprendiendo el alumno en línea y controlando el material didáctico proporcionado para dichos fines. Finalmente, la toma de decisiones, se ve reflejado en las interacciones en línea que tienen los estudiantes con el docente, a través de las videoconferencias y chats, debidamente programados.

Los resultados de la presente investigación nos muestra que existe una diferencia significativa entre el grupo de estudio (grupo control), que no utilizó la plataforma virtual para el aprendizaje de los contenidos procedimentales, frente al grupo de estudio (grupo experimental) que si utilizó la plataforma virtual como recurso didáctico en el aprendizaje de contenidos procedimentales.

El grupo experimental logró un mejor desarrollo en su capacidad de análisis frente al grupo de control, en dónde la herramienta (plataforma virtual) brindó mejores facilidades para que el alumno le brinde una mayor importancia a los contenidos aprendidos, desarrolle la habilidad de especificar contenidos y logre comparar los contenidos asimilados.

El grupo experimental logró un mejor desarrollo en su capacidad de aplicación frente al grupo de control, en dónde la herramienta (plataforma virtual) brindó mejores facilidades para que el alumno sepa cómo adaptar los contenidos aprendidos, emplee los contenidos y utilice los contenidos en realidades específicas dentro de su carrera profesional.

El grupo experimental logró un mejor desarrollo en su capacidad de evaluación frente al grupo de control, en dónde la herramienta (plataforma virtual) brindó mejores facilidades para que el alumno avance en su capacidad de determinación de contenidos, sepa medir los contenidos aprendidos y tenga la habilidad de valorar los contenidos estudiados.

Por lo tanto, de la comparación de la evaluación de resultados entre ambos grupos (control y experimental), se observa claramente que el uso de la plataforma virtual para el aprendizaje de contenidos procedimentales, tiene un mejor resultado en la asimilación de dicho contenido por parte de los estudiantes universitarios.

5.2. Conclusiones

Luego del desarrollo del presente trabajo de investigación, podemos concluir en lo siguiente:

1. Al aplicarse la plataforma virtual, como herramienta de gestión, se logra una mejora significativa en el aprendizaje de contenidos

procedimentales de los estudiantes de la asignatura de Juego de Negocios.

2. La capacidad de análisis de contenidos procedimentales de los estudiantes de la asignatura del curso de Juego de Negocios, logra un mejor desarrollo al emplearse la plataforma virtual como herramienta de gestión para su aprendizaje.
3. La capacidad de aplicación de contenidos procedimentales de los estudiantes de la asignatura del curso de Juego de Negocios, logra un mejor desarrollo al emplearse la plataforma virtual como herramienta de gestión para su aprendizaje.
4. La capacidad de evaluación de contenidos procedimentales de los estudiantes de la asignatura del curso de Juego de Negocios, logra un mejor desarrollo al emplearse la plataforma virtual como herramienta de gestión para su aprendizaje.

5.3. Recomendaciones

El presente trabajo de investigación, me ha permitido recomendar lo siguiente para futuras investigaciones a realizarse:

1. Se sugiere continuar con la investigación de la utilidad de las plataformas virtuales como herramientas de aprendizaje. Los

contenidos conceptuales posiblemente se desarrollen mejor y se aprendan también, a través del recurso didáctico virtual.

2. Los contenidos actitudinales también pueden tener un resultado mejor si son enseñados a través de las plataformas virtuales.
3. Hoy en día las universidades han dejado de impartir sus clases bajo el modelo tradicional de las clases presenciales. Se habla ahora de una nueva metodología para el aprendizaje universitario. Las plataformas virtuales llegarán a ser en el poco tiempo, una metodología de aprendizaje sea esta conceptual, procedimental o actitudinal. Las universidades tienen que estar a la vanguardia e ir investigando sobre las nuevas tendencias y las fuertes competencias que llevará consigo las clases virtuales.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Referencias bibliográficas

- Barreño, L. (2002). *Alta dirección, medios tecnológicos en la nueva sociedad de la información*. Lima. Editorial San Marcos.
- Covadonga, Alonso. (2009). *Las herramientas virtuales del Aprendizaje*. Editorial Biblioteca Nueva. España. Editorial Círculo Rojo.
- Hamidian, Benito. (2011). *Plataformas virtuales de aprendizaje: una estrategia innovadora en procesos educativos de recursos humanos*. Universidad de Carabobo. Venezuela. Editorial Planeta.
- Kenneth, Jane. (2008) *Sistemas de Información Gerencial Administración de la empresa digital*, décima edición. Argentina. Editorial Universidad de Buenos Aires.

- Pampillón, Ana. (2009). *Las Plataformas de Aprendizaje*. Editorial Biblioteca Nueva. Argentina.
- Sunkel, Guillermo. (2006). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la educación en América Latina. Una exploración de indicadores*. Chile. Editorial Fuga.

Tesis

- Cabrejos, Guillermo. (1995), *Sistema Integrado Local para la toma de decisiones del área de control financiero del Banco Citibank NA*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Lima
- Di Negro, Patricia. (2003). *Implementación del Sistema de Información basado en la tecnología de data warehouse para Petróleos del Perú*. (Tesis de Licenciatura). Universidad de San Martín de Porres. Facultad de Ingeniería y Arquitectura. Lima.
- Gonzales, Javier. (2005). *Tecnologías de Información aplicables al sector turismo en el Perú*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Lima.
- Lenon, Miyashiro. (2008). *Análisis, Diseño y Construcción de eCommunitas, una Plataforma de Comunidad Virtual - Arquitectura de la Plataforma*. (Tesis de Licenciatura). PUCP. Lima.

- Villanueva, Eduardo. (2003). *Convergencia Multimedia: un marco interpretativo para la actuación reciente de la tecnología de información y comunicación en la comunicación social*. (Tesis de Maestría). Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Lima.

Referencias hemerográficas

- Buzón, Olga. (2010). *La incorporación de las plataformas virtuales a la enseñanza: una experiencia de formación on-line basada en competencias*. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa. Argentina.

Referencias electrónicas

- Góngora, Genny. (2011). *Tecnología de la Información como herramienta para aumentar la productividad de una empresa*. Recuperado de:
<http://www.tuobra.unam.mx/publicadas/040702105342.html>
- Muñoz, Francisco. (2008). *La adopción de una innovación basada en la Web. Análisis y modelización de los mecanismos generadores de confianza*. Tesis doctoral. Universidad de Granada en España. Recuperado de:
http://webcim.ugr.es/banca_e/index.php?option=com_content&view=article&id=58:la-adopcion-de-una-innovacion-basada-en-la-web&catid=1:las-ultimas-noticias&Itemid=50

- Zheng, Elisa. (2005). *Definición de Internet*. Recuperado de:
<http://www.angelfire.com/ak5/Internet0/>
- Benvenuto, Ángelo. (2006). *Implementación de sistemas Enterprise Resource Planning, su impacto en la gestión de la empresa e integración con otras TIC*. Universidad de Concepción. Recuperado de:
<http://www.copic.el/copic/media/ART3Benvenuto.pdf>
- Sabaduche-Rosillo, Daniela. (2014). Herramientas virtuales orientadas a la optimización del aprendizaje participativo: estado del arte.
http://www.administracion.usmp.edu.pe/wpt/uploads/sites/9/2014/02/sme_v5n3_dsabaduche_Herramientas-virtuales-orientadas-a-la-optimizaci%C3%B3n-del-aprendizaje-participativo-estado-del-arte.pdf
- Yepes Pérez, Luz Marina. (2008). Educación Virtual. Reflexiones y Experiencias.
<http://www.ucn.edu.co/institucion/sala-prensa/Documents/educacion-virtual-reflexiones-experiencias.pdf>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia.

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	TIPO DE VARIABLES	INDICADORES
¿La plataforma virtual como recurso didáctico eficiente para mejorar el aprendizaje de contenidos procedimentales de los estudiantes universitarios de la Facultad de Administración y Recursos Humanos de la USMP?	Determinar la eficiencia de la plataforma virtual como recurso didáctico en el aprendizaje de contenidos procedimentales en los estudiantes universitarios de la Facultad de Administración y Recursos Humanos de la USMP.	Al aplicarse la plataforma virtual SI se mejora en el aprendizaje de contenidos procedimentales de los estudiantes universitarios de la Facultad de Administración y Recursos Humanos de la USMP.	VARIABLE INDEPENDIENTE: la plataforma virtual como recurso didáctico. VARIABLE DEPENDIENTE: el aprendizaje de contenidos procedimentales	* Analiza contenidos procedimentales. * Aplica contenidos procedimentales. * Evalúa contenidos procedimentales.
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	TIPO DE VARIABLES	INDICADORES
¿La plataforma virtual es un recurso didáctico para mejorar la capacidad para analizar contenidos procedimentales?	Determinar la eficiencia de la plataforma virtual como recurso didáctico para el análisis de contenidos procedimentales de los estudiantes universitarios de la Facultad de Administración y Recursos Humanos de la USMP.	Al aplicarse la plataforma virtual SI se mejora en el análisis de contenidos procedimentales de los estudiantes universitarios de la Facultad de Administración y Recursos Humanos de la USMP.	VARIABLE INDEPENDIENTE: la plataforma virtual como recursos didáctico. VARIABLE DEPENDIENTE: la capacidad de análisis de contenidos procedimentales	* Comparación de contenidos * Especificación de contenidos * Clasificación de contenidos

PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	TIPO DE VARIABLES	INDICADORES
¿La plataforma virtual es un recurso didáctico para mejorar la capacidad para aplicar contenidos procedimentales?	Determinar la eficiencia de la plataforma virtual como recurso didáctico para la aplicación de contenidos procedimentales de los estudiantes universitarios de la Facultad de Administración y Recursos Humanos de la USMP.	Al aplicarse la plataforma virtual SI se mejora en el aplicación de contenidos procedimentales de los estudiantes universitarios de la Facultad de Administración y Recursos Humanos de la USMP.	VARIABLE INDEPENDIENTE: la plataforma virtual como recurso didáctico. VARIABLE DEPENDIENTE: la capacidad para aplicar contenidos procedimentales	* Adaptación de contenidos * Emplea contenidos * Utiliza contenidos
¿La plataforma virtual es un recurso didáctico para mejorar la capacidad para la evaluación de contenidos procedimentales?	Determinar la eficiencia de la plataforma virtual como recurso didáctico para la evaluación de contenidos procedimentales de los estudiantes universitarios de la Facultad de Administración y Recursos Humanos de la USMP.	Al aplicarse la plataforma virtual SI se mejora en la evaluación de contenidos procedimentales de los estudiantes universitarios de la Facultad de Administración y Recursos Humanos de la USMP.	VARIABLE INDEPENDIENTE: la plataforma virtual como recursos didáctico. VARIABLE DEPENDIENTE: la capacidad para la evaluación de contenidos procedimentales	* Determinación de contenidos * Medición de contenidos * Valoración de contenidos

Anexo 2. Instrumentos para la recolección de datos



TEST PARA EVALUACIÓN DE RESULTADOS - JUEGO DE NEGOCIOS

APELLIDOS Y NOMBRES:.....

SECCIÓN:..... **FECHA:**

INDICACIONES:

Estimado Alumno, por favor, sírvase contestar cada una de las preguntas dentro de las líneas asignadas. La presente evaluación tiene como finalidad evaluar los contenidos procedimentales adquiridos en el transcurso del presente semestre:

EVALUACIÓN DE RESULTADOS (De 0 a 20 puntos)				
De 1 a 4	De 5 a 8	De 9 a 12	De 13 a 16	De 17 a 20
E	D	C	B	A

PREGUNTAS DE EVALUACIÓN ESCRITA:

1. ¿Cuál es la diferencia entre la TIR y el VAN, en un proyecto de inversión?

.....
.....

2. ¿Cuál es la función del VAN como indicador financiero?

.....
.....

3. ¿Cuál es la diferencia entre una estrategia de costos vs una estrategia de calidad?

.....
.....

4. Detalle las estrategias de marketing que se explicaron en el curso

.....
.....

5. ¿Cuál es la función del stock de seguridad adicional, dentro de un programa de producción?

.....
.....

6. Especifique las decisiones que se adoptan en un programa de producción

.....
.....

7. ¿Cómo se clasifica la matriz FODA?

.....
.....

8. ¿Cómo se clasifica la matriz de CREACIÓN DE VALOR?

.....
.....

9. ¿Cómo adaptarías la matriz FODA en una empresa?

.....
.....

10. ¿Cómo se utiliza la matriz de CREACIÓN DE VALOR en una empresa?

.....
.....

11. ¿Cuándo es recomendable emplear la compra de productos, en un programa de producción?

.....
.....

12. Bajo qué condiciones es más conveniente diferenciarse de la competencia

.....
.....

13. ¿Con qué finalidad se aplica la MATRIZ DE CONFRONTACIÓN en una empresa?

.....
.....

14. ¿Cuándo es recomendable la segmentación de mercados?

.....
.....

15. ¿Cómo determinas las causas de la falta de liquidez en una empresa?

.....
.....

16. ¿Cuáles son las consecuencias de tener un alto stock de inventarios en la empresa?

.....
.....

17. ¿Cómo determinamos la rentabilidad de una empresa?

.....
.....

18. ¿Cómo medimos el nivel de posicionamiento de nuestro producto o servicio?

.....
.....

19. ¿Por qué es importante la gestión de la cadena de suministro?

.....
.....

20. ¿Por qué es importante mantener un stock de seguridad?

.....
.....