

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ
FACULTAD DE EDUCACIÓN



La plataforma NEO LMS en el proceso de enseñanza-aprendizaje: el caso de docentes y estudiantes del 2do y 3er. grado de Educación Primaria en una Institución Educativa Estatal de Lima Metropolitana

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN CON ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN PRIMARIA

AUTORAS

Medina Moreno, Olga Alessandra

Verastegui Vives, Kassandra de los Angeles

ASESORA

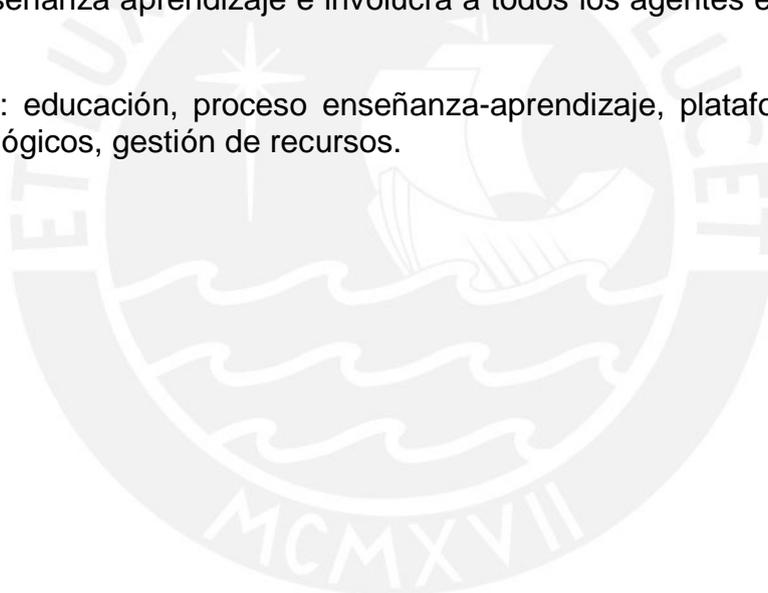
Castillo Perez, Veronica Milagros

2021

RESUMEN

En el marco de la situación actual, debido a la Covid-19, han surgido diversos intentos por encontrar una manera de brindar una educación remota de calidad, a través de la tecnología que pueda ser adaptada al medio educativo y que aporte a la educación en estos tiempos de virtualidad y de adaptación a la nueva comunidad globalizada en la que se vive. En ese sentido, esta investigación tiene el objetivo de analizar el uso de la plataforma NEO LMS en el proceso de enseñanza aprendizaje en docentes y estudiantes del 2do. y 3er. grado de Educación Primaria en una institución estatal de Lima Metropolitana. La investigación tiene un enfoque cualitativo, de nivel descriptivo, ya que nos permite señalar y contrastar las perspectivas de diversos autores frente a una misma problemática. Las técnicas utilizadas para el recojo de información son la entrevista, el cuestionario y la observación participante; mientras que su organización permite el análisis mediante técnicas de codificación y triangulación para determinar y contraponer los hallazgos con el marco conceptual. Los principales resultados evidencian que la plataforma NEO LMS permite gestionar diversos recursos tecnológicos en un mismo espacio, lo cual proporciona un bagaje de beneficios al proceso de enseñanza aprendizaje e involucra a todos los agentes educativos que lo utilizan.

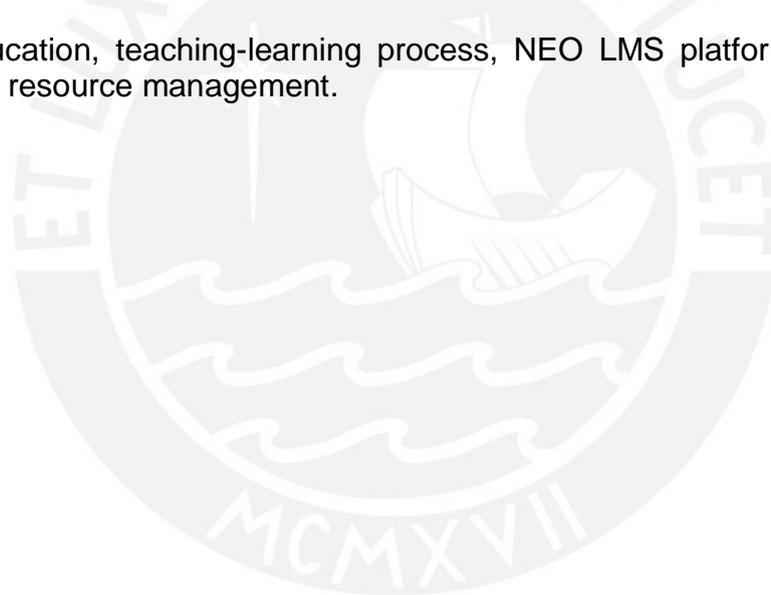
Palabras clave: educación, proceso enseñanza-aprendizaje, plataforma NEO LMS, recursos tecnológicos, gestión de recursos.



ABSTRACT

In the framework of the current situation, due to the Covid-19, several attempts have arisen to find a way to provide quality remote education, through technology that can be adapted to the educational environment and that contributes to education in these times of virtuality and adaptation to the new globalized community in which we live. In this sense, this research aims to analyze the use of the NEO LMS platform in the process of teaching and learning in teachers and students of 2nd and 3rd grade of Primary Education in a state institution of Metropolitan Lima. The research has a qualitative approach, of a descriptive level, since it allows us to point out and contrast the perspectives of diverse authors when faced with the same problem. The techniques used for the collection of information are the interview, the questionnaire and the participant observation; while its organization allows the analysis through codification and triangulation techniques to determine and contrast the findings with the conceptual framework. The main results show that the NEO LMS platform allows managing several technological resources in the same space, which provides a wealth of benefits to the teaching and learning process, and involves all the educational agents that use it.

Keywords: education, teaching-learning process, NEO LMS platform, technological resources, and resource management.



AGRADECIMIENTOS

Esta Tesis se la dedicamos a todas esas personas que nos apoyaron y alentaron a seguir adelante, así como aquellos que nos hicieron fuertes en el camino. Por lo cual, agradecemos en primer lugar a Dios que es el pilar en nuestras vidas y quien nos ha brindado la fortaleza, para llegar a donde estamos, ya que gracias a Él hemos superado muchos obstáculos que se nos han presentado.

Asimismo, en segundo lugar agradecemos a nuestros padres y familiares que siempre estuvieron para nosotras en todo momento con su apoyo y por entendernos respecto al tiempo y esfuerzo que demanda el terminar la vida universitaria y la presente tesis.

En tercer lugar agradecemos a nuestros profesores que en el transcurso del tiempo nos han ido dejando huellas muy importantes, grandes aprendizajes y lecciones de vida. De esa manera es que agradecemos a nuestra asesora Verónica Castillo por apoyarnos, por ser una guía y motivarnos cada día en esta ardua labor.

En cuarto lugar a nuestros compañeros que dejan recuerdos muy agradables de nuestra vida universitaria, así como nuestras amistades y seres queridos que desde su posición siempre nos apoyaron y entendieron, para obtener este gran logro.

Y por último y no menos importante a mi compañera y amiga de tesis, que ha sido un complemento para mí tanto en la elaboración de la tesis como para mi vida académica y amical, por saber llevar estilos de aprendizajes diferentes y aprender conmigo en este camino. Terminamos mencionando la expresión ¡Vamos por más!

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	V
PARTE I.....	1
MARCO TEÓRICO.....	1
CAPÍTULO 1. LA PLATAFORMA EDUCATIVA LMS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE.....	1
1.1 LOS LMS EN EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE	1
1.2. LA PLATAFORMA NEO LMS EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	7
1.3. BENEFICIOS DE LA PLATAFORMA NEO LMS EN EL PROCESO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	10
CAPÍTULO 2. IMPLICANCIAS DE LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE	15
2.1. CONCEPTUALIZACIÓN DE GESTIÓN DE RECURSOS TECNOLÓGICOS.....	15
2.2. LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS DE LA PLATAFORMA NEO LMS	19
2.3. BENEFICIOS Y LIMITACIONES DE LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EN LA PLATAFORMA NEO LMS	22
PARTE II.....	27
INVESTIGACIÓN	27
CAPÍTULO 1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	28
1.1. ENFOQUE, TIPO Y NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN.....	28
1.2. TEMA Y PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	29
1.3. OBJETIVOS.....	29
1.4. CATEGORÍAS	30
1.5. INFORMANTES.....	30
1.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS	31
1.7. TÉCNICAS PARA LA ORGANIZACIÓN, PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS	34
CAPÍTULO 2. ANÁLISIS Y RESULTADOS.....	36
2.1. LA GESTIÓN DE LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EN LA PLATAFORMA NEO LMS	38
CONCLUSIONES	69
RECOMENDACIONES.....	71
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	73
ANEXOS.....	83

INTRODUCCIÓN

Actualmente, el Perú y el mundo se encuentra atravesando una pandemia ocasionada por la COVID 19, situación que vuelca su atención al sector educativo, el cual debe responder a la educación de los estudiantes de Educación Básica Regular, en una modalidad remota por emergencia. Esto implica que se utilicen soportes virtuales capaces de contribuir a una educación integral, efectiva, significativa y generadora de autonomía de los estudiantes. De esta manera, aparecen diversas propuestas como las aulas virtuales, los sitios web, la aplicación educativas, entre otros.

En esa línea, esta investigación tiene el propósito de dar a conocer cómo se hace uso de la plataforma NEO LMS, la misma que se presenta como un sistemas de gestión de aprendizajes, las cuales permiten administrar una gama de recursos con el fin de propiciar el proceso de enseñanza-aprendizaje; así como, diversas acciones que permiten revisar, interactuar y visualizar diversos recursos educativos, convirtiéndose de esa manera en una “plataforma virtual” (Quispe, 2017).

Con lo anteriormente expuesto, esta investigación cualitativa, de tipo descriptiva, está enfocada en responder a la pregunta ¿De qué manera se hace uso de la plataforma NEO LMS en el proceso de enseñanza - aprendizaje de estudiantes en el 2do y 3ro de primaria de una institución pública de Lima Metropolitana? Para lo cual se plantea el objetivo de analizar el uso de la plataforma NEO LMS en el proceso de enseñanza - aprendizaje en estudiantes del 2do y 3er grado de primaria de un colegio público del distrito de Lima Metropolitana.

En relación a la estructura de este trabajo de investigación, se ha propuesto el desarrollo de dos partes: en la primera se aborda el marco teórico organizado en dos capítulos. En el primer capítulo se explica las características de la plataforma NEO

LMS en el proceso de enseñanza-aprendizaje, a partir del reconocimiento de la importancia de los Learning Management System (LMS), su función y sus beneficios en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El segundo capítulo se refiere a la gestión de los recursos tecnológicos en la plataforma NEO LMS; para ello, se parte de la conceptualización de gestión de recursos tecnológicos, su naturaleza en la plataforma NEO LMS, así como las fortalezas y debilidades que presenta en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, según reportan los antecedentes encontrados.

La segunda parte está dedicada a la investigación en sí misma, la cual se ha organizado en dos capítulos, en el primero se da a conocer el marco metodológico, en el que se presentan los objetivos, las categorías y subcategorías de la investigación, así como los principios éticos que se consideran. A su vez, plantea la organización de la información que permitirá analizar y asegurar la coherencia, pertinencia y cohesión de los datos recogidos en función a los objetivos propuestos. En el segundo capítulo se presenta el análisis de la información que permitirá precisar las conclusiones del estudio y las principales recomendaciones que se derivan del mismo.



PARTE I

MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO 1. LA PLATAFORMA EDUCATIVA LMS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Actualmente, existen diversas plataformas educativas que tienen el propósito de aportar al proceso enseñanza aprendizaje, ya sea de manera complementaria o completa, lo cual implica que el docente tiene nuevas oportunidades ofrecer recursos, desde las diversas plataformas emergente que dotan de características relevantes para facilitar la enseñanza de los docentes y el aprendizaje de los estudiantes. En ese sentido, luego de una revisión de la literatura, se plantea referir esta investigación al uso de las Learning Management System (LMS) conocidas también como sistemas de gestión de aprendizajes, las cuales ofrecen un servicio más completo que puedan ser eficaces en su uso. A continuación se presenta la definición, función y beneficios de la plataforma en el proceso enseñanza aprendizaje.

1.1 LOS LMS EN EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

Los Learning Management System (LMS) son definidos por algunos autores como entornos virtuales de aprendizajes (VLE), Virtual Learning Environment, *por sus siglas en inglés*); sin embargo, otros señalan que los LMS corresponden a una evolución de los entornos virtuales, ya que están enfocados en la gestión de contenidos para brindar cursos de manera virtual. En ese sentido, ambos forman la misma línea de los e-learning, con la precisión de que las LMS tienen como objetivo principal el desarrollo de un lazo entre estudiantes y docentes que trabajan desde la

gestión del espacio virtual, la creación de contenidos y el acompañamiento a los estudiantes (Quispe, 2017; y, Diaz, 2009). Es así que las plataformas virtuales -como los LMS- impactan significativamente en el proceso educativo, puesto que, en palabras de Casamayor (2010) en Plúa, Gonzales, Plúa, Caicedo, & Pesantes (2015), cuando las instituciones educativa utilizan las plataformas de gestión pueden lograr un proceso de enseñanza - aprendizaje de calidad en los estudiantes, debido a que esta permite que exista una organización de lo que se desea brindar.

A partir de lo mencionado, es crucial enfatizar qué se entiende por proceso de enseñanza - aprendizaje. En palabras de Escribano (2004 citado en Tejada, 2019) el proceso educativo se ha ido transformando por medio de la evolución y adaptación de los modelos educativos. En ese sentido, se afirma que el proceso educativo ha cambiado de enfoque, es decir, de un modelo centrado en la enseñanza a un modelo orientado en el aprendizaje.

Por esa razón, los perfiles del docente y el estudiante también se han modificado, puesto que el docente es concebido como un guía y acompañante del proceso educativo que va a facilitar y brindar las herramientas necesarias para que el estudiante adquiera nuevos conocimientos (Acher, Arcà & Sanmartí, 2007). Frente a esto, se alega que el proceso de enseñanza - aprendizaje es entendida como un procedimiento de adquisición de conocimientos; por medio de la interacción de los agentes educativos, los cuales mediante el uso de diversas herramientas, estilos, contexto y contenido configuran el acto didáctico (Tejada, 2019).

Asimismo, para comprender el proceso educativo es necesario resaltar que los docentes deben utilizar un modelo educativo que enfatice el proceso de construcción y adquisición de conocimientos, en vez de solo enfocarse en el resultado del aprendizaje (Dewi y Primayana, 2019). Por consiguiente, se asevera que la enseñanza y el aprendizaje se fundamentan en la aplicación y transferencia de conocimientos a nuevos contextos; por lo cual, este proceso debe ser una experiencia real, contextualizada, dinámica y significativa para los estudiantes.

De igual manera, los LMS se usan para gestionar adecuadamente las herramientas tecnológicas por parte de los docentes, los cuales fomentan la adquisición de aprendizajes valiosos en los estudiantes, debido a que los recursos tecnológicos usados cumplen con un mismo propósito, el cual reside en aportar a la

educación y este a su vez depende de los agentes educativos y del uso que se le desea brindan en clase. Por consiguiente, se alega que el uso de las herramientas tecnológicas son eficaces en la enseñanza y aprendizaje, ya que cuenta con un objetivo educativo, el cual parte de motivar a los docentes a la realización de las sesiones de clase y a promover la participación activa del estudiante al desarrollar una educación virtual eficaz (Valdez & Villarruel, 2017; y, Rhode, Richter, Gowen, Miller, y Wills, 2017).

En ese sentido, aparecen las LMS como un espacio ideal para visualizar, interactuar y revisar los productos educativos creados en los diversos recursos tecnológicos, teniendo como propósito la gestión de estos últimos, convirtiéndose así en una “plataforma virtual”. Al respecto, Quispe (2007) alega que los LMS:

[...] representan una plataforma tecnológica para la gestión del aprendizaje, que surgen con la corriente del eLearning y facilitan la gestión, monitoreo, enseñanza, y seguimiento del estudiante, en otras palabras, brinda una comunicación más fluida entre el Alumno y el profesor (p.37).

Es decir, los LMS son creados como una herramienta importante que colabora al adecuado desarrollo de la enseñanza aprendizaje en tanto busca promover la efectividad de la educación a partir de la cual se sistematiza una serie de recursos que favorecen el proceso tanto del docente como de los estudiantes.

Es importante precisar que las plataformas LMS son espacios de aprendizaje que facilitan la dinámica educativa a distancia dirigida a toda la comunidad educativa; permiten la creación de un espacio virtual en el que tanto docente como estudiante son protagonistas del proceso enseñanza-aprendizaje; dotan de un carácter autónomo, no solo a quien gestione los cursos, sino también a los alumnos quienes se encargaran de escoger los contenidos que desean visualizar; y, favorecen el acompañamiento en los procesos educativos; es decir, se encargan de brindar aprendizajes de calidad aún sin la existencia de sesiones presenciales con la utilización de diversas herramientas tecnológicas eficaces unidas en una sola plataforma. (Condori y Quispe, 2018; Sandoval, Arenas, López, Cabero, y Aguaded, 2012; y, Almrashdah, Sahari, Zin, y Alsmadi, 2010).

Ahora bien, como se ha mencionado al inicio de este capítulo, los recursos tecnológicos han ido evolucionando con el tiempo en la funcionalidad, la eficacia, la rapidez, entre otras características que han llegado a favorecer e impactar a la

educación de diferentes maneras; entre ellas la creación de diversas herramientas tecnológicas, que por su mejoría y funcionalidad se han convertido en Learning Management System dado que cuentan con diversos beneficios que pueden favorecer a la práctica pedagógica, ya que estas plataformas son accesibles, útiles y la estructuración, la cual es dinámica (Yildiz y Isman, 2016; Almrashdah, et al., 2010; y, Daud y Ghani, 2017).

Por ende, Quispe (2017) menciona que las LMS son brindadas como una solución hacia el reto que se presenta de la necesidad de una educación virtual, enfatizando que estas nunca pasarán de moda ya que el uso de las tecnologías irá en aumento en un mundo globalizado; además, que estas a su vez son adaptables a otros recursos tecnológicos.

Por esta razón Silva (2019), Bendezú (2018), Condori y Quispe (2018), Quispe (2017) y Maigual y Mena (2019) mencionan determinados beneficios de los LMS orientados tanto a la práctica docente como a la actividad del estudiante.

A continuación, se hace mención de los beneficios del uso de los LMS en torno a la práctica del docente:

- Estructuración y sistematización, porque poseen una estructura que permite que el docente pueda organizar y colocar el contenido educativo de la manera más fácil, dinámica y motivadora en favor del acceso de los estudiantes.
- Ejecución de informe de seguimiento, porque permiten notificar las actividades que desarrollan los estudiantes; es decir el momento y duración de la actividad. Lo cual, permite que el docente pueda obtener un informe donde reconoce las fortalezas y los aspectos por reforzar de los alumnos.
- Evaluación constante, de manera cuantitativa, cualitativa y continua a los estudiantes; con el propósito de verificar el aprendizaje adquirido; esto permite realizar un diagnóstico de la efectividad de las actividades y de ser necesario el docente puede, a partir de la evaluación, mejorar o reforzar el contenido educativo.
- Flexibilidad, dado que posibilita que los docentes elaboren sus lecciones, contenidos educativos, estrategias, metodologías y actividades según lo decidan, en la plataforma, en cualquier momento, espacio y tiempo.

- Optimización del tiempo de capacitación, puesto que para la utilización de los LMS no se debe poseer conocimientos avanzados de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), ya que el uso de la plataforma es de un nivel sencillo y amigable para quien la esté usando, a través de diversos medios tecnológicos como teléfonos, tablets, laptops, etc. Por ello, el tiempo de capacitación resulta ser sucinto y competente en pro de manejar la plataforma y conocer sus funciones.

- Accesibilidad, en tanto es un servicio disponible en la nube, lo cual permite acceder mediante cualquier dispositivo móvil, a cualquier hora del día.

Entre los beneficios del uso de los LMS por parte de los estudiantes se destacan los siguientes:

- Adaptabilidad, pues brindan un gran aporte a la descentralización de la enseñanza, término acuñado por Silva (2019), de modo que el estudiante, puede aprender sin importar el lenguaje, lugar, raza, etc, ya que la institución es la encargada de gestionar los aprendizajes, la evaluación y por ende no existe una desigualdad de infraestructura y con ello romper la manera tradicional en que se brinda los aprendizajes.

- Accesibilidad, pues permiten acceder a los contenidos educativos compartidos por parte del docente de manera efectiva y sencilla; es decir, si el estudiante entra a la plataforma puede ubicar el contenido de la semana o día; asimismo, puede acceder a las actividades propuestas, evaluaciones y a la información disponible del curso. En este sentido, se puede acceder e ingresar a los cursos en cualquier momento del día que este decida; además, los LMS permiten tener conocimiento del tiempo restante y las fechas de entrega en la que los contenidos y cursos lo dispongan.

- Permanente evaluación, en tanto cada estudiante podrá visualizar su proceso de aprendizaje a través del registro de sus actividades y evaluaciones, lo cual permitirá que los estudiantes puedan reconocer sus debilidades y fortalezas, para que logren alcanzar sus metas y propicien una autoevaluación constante motivación hacia su autoevaluación.

- Autonomía, dado que la plataforma permite que el aprendizaje pueda darse en cualquier momento y lugar, según el tiempo y disponibilidad del estudiante. Asimismo, la plataforma plantea diversas estrategias, entre ellas la de repaso, con el fin de reforzar los aprendizajes adquiridos, pues este vela por un aprendizaje continuo y actualizado (Bendezú, 2018).

- Almacenamiento, pues al estar en un entorno virtual se cuenta con un amplio espacio de almacenamiento, por lo que no perjudica el almacenamiento de tu dispositivo personal, ya que la información y creación de recursos que se realizan son subidos automáticamente a la plataforma liberando espacio del equipo. Asimismo, para compartir diversas informaciones su uso es fácil y seguro.

A continuación, en la figura 1 se presentará los aportes que brinda el uso de los Learning Management System en los docentes y estudiantes en base a los estudios analizados anteriormente:

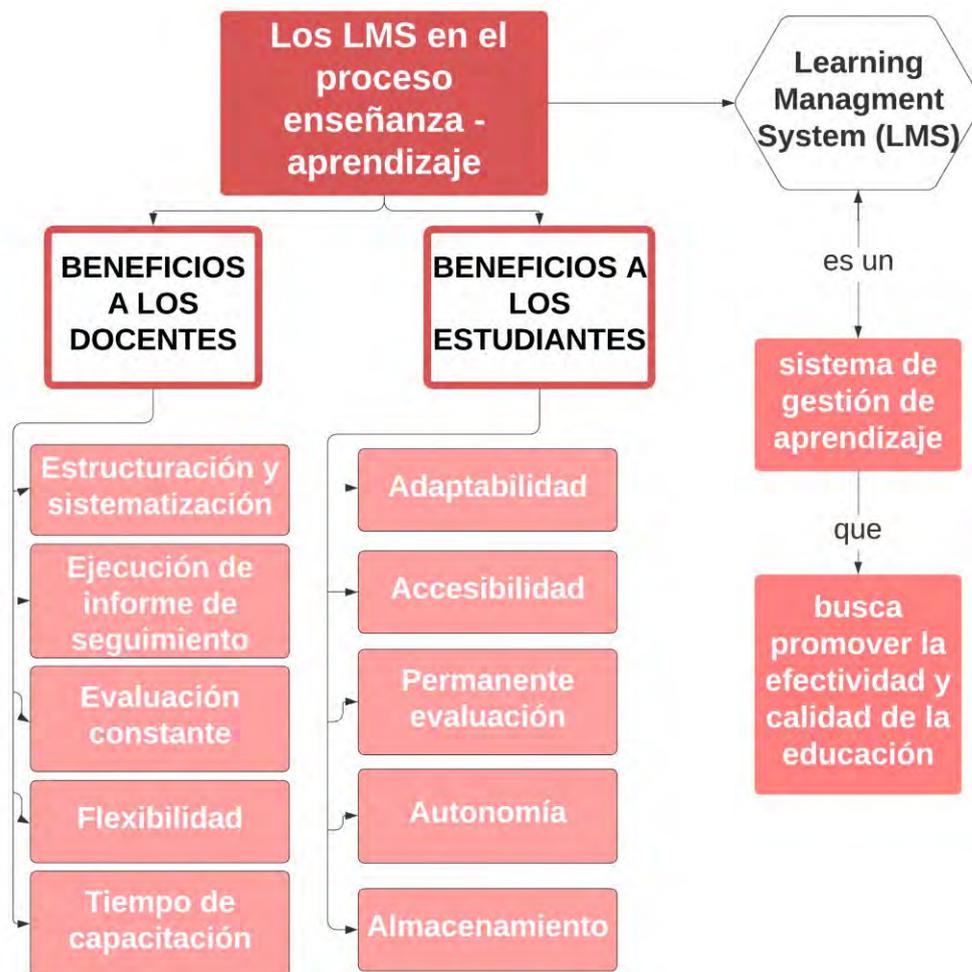


Figura 1. Beneficios del uso de los LMS en los docentes y estudiantes

Elaboración propia

1.2. LA PLATAFORMA NEO LMS EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A lo largo de la investigación, se han explicitado los beneficios que generan los LMS en el proceso enseñanza-aprendizaje. Por ello, se ratifica las ventajas de plantear las plataformas LMS como sistema de gestión del aprendizaje (Aranda, Lino y Martínez, 2017). Asimismo, se ha mencionado la existencia de diversos tipos de LMS. Para efectos de esta investigación se resalta la trascendencia de la plataforma NEO LMS, la cual tiene la finalidad de hacer el proceso enseñanza-aprendizaje mucho más dinámica y eficiente.

Su creador es Graham Glass, quien en un inicio la llamó EDU 2.0, la cual fue creada en el año 2005 - 2006, la difundió a las escuelas en el 2007; por esta razón, se puede mencionar que si bien es una plataforma nueva, ha ido evolucionando significativamente, pues ha ido mejorando en cuanto a las herramientas que proporciona; asimismo, se evidencia un gran avance en la cantidad de usuarios que se registran y hacen uso de ella (Bengochea, Varela y Miñan, 2015). Por otro lado, esta plataforma fue finalista de los Premios EdTech 2018 y parte de la lista de The Best LMS based on Customer Experience.

A diferencia de otras, esta es una plataforma que integra un bagaje de herramientas para impulsar el proceso de enseñanza-aprendizaje efectiva, las cuales son: “autoría de contenidos, aprendizaje basado en competencias, gamificación, automatización, rutas de aprendizaje, aprendizaje adaptativo e integraciones con otros sistemas; permite desde crear el entorno de un curso hasta abrir tu propia universidad en línea, pasando por dictar cursos en red y emitir certificados” (Llaullipoma, 2018 citado en Pontificia Universidad Católica del Perú, 2018).

También, Ochoa (2020) menciona que NEO LMS es una plataforma virtual enfocada en brindar un sistema de gestión de aprendizaje a todos los niveles educativos, desarrollando un espacio virtual, en el que los docentes creen y dirigen actividades y contenidos para los estudiantes; además, de contar con herramientas de evaluación muy dinámicas que aportan a la realización de un aprendizaje individualizado, ya que tanto docente como estudiante puede visualizar su progreso en ciertas materias o actividades.

Asimismo, Aranda et al. (2017) asevera que la plataforma NEO LMS brinda una experiencia agradable y accesible de inicio a fin; ya que presenta un diseño atractivo

e innovador, dirigido a escuelas y universidades. En ese sentido, Llaullipoma (2018 citado en Pontificia Universidad Católica del Perú, 2018) alega que una de las razones más importantes por las cuales se hace uso de esta plataforma es que cuenta con tecnología en la nube, es decir que su uso no se limita a dispositivos específicos, pues solo se necesita conexión a internet (Luque y Ulloa, 2014).

Del mismo modo, en palabras de Quintanchala (2016) NEO LMS es una de las plataformas virtuales más importantes del mundo entorno al ámbito educativo, ya que no solo gestiona cursos virtuales, sino todo el proceso de aprendizaje. Además, esta cuenta con un sistema de almacenamiento de la información que los agentes educativos pueden gestionar.

Otra de las razones es que esta plataforma cuenta con actualizaciones constantes sin la necesidad de realizarlo de forma manual; asimismo, para hacer uso de la plataforma NEO LMS no es necesario llevar capacitaciones complejas en base a curso de informática; ya que es muy fácil y accesible para los docentes y estudiantes que no tienen un profundo conocimiento en TIC. Por lo cual, esta plataforma puede ser una base para desarrollar las competencias tecnológicas que son necesarias en la comunidad educativa (Rojas y Tezén, 2015).

De igual manera, la plataforma NEO LMS en el ámbito educativo, parte desde el concepto del triángulo didáctico. Es decir, que permite la interacción efectiva entre tres componentes fundamentales para desarrollar una educación viable, los cuales son: docente, estudiante y contenido (Chumpitaz, 2009 citado en Luque y Ulloa, 2014). Por esta razón, esta plataforma considera todo el proceso enseñanza-aprendizaje, pues no solo se concentra en uno de estas dimensiones.

En cuanto a accesibilidad, NEO LMS no necesita de un costo mensual, ni anual, ya que es gratuita, considerando la creación solo de cursos con pequeños grupos o incluso de una institución virtual, debido a que permite el acceso de cientos de estudiantes; asimismo, brinda seguridad y privacidad, debido a que para ingresar a la plataforma es necesario la creación de un usuario y una contraseña; de esta manera, solamente las personas que son registradas pueden visualizar los contenidos planteados por sus docentes o pares o los contenidos creados por docentes (Quintanchala, 2016).

En esta misma línea, con relación al estudiante, la plataforma permite realizar las actividades y tareas de forma individual y colaborativa; a su vez, plantea un servicio de mensajería o chat, donde puede colocar sus dudas e inquietudes con respecto al curso; para que el docente pueda retroalimentar. De la misma manera, el estudiante puede visualizar su progreso y ser partícipe de su propio aprendizaje, lo cual crea en ellos autonomía.

Además, este puede vivenciar las clases de una manera dinámica, debido a que la plataforma recoge diversas herramientas tecnológicas innovadoras, que motivan al estudiante a participar de manera activa en las clases y con ello desarrollar una nueva forma de enseñar que se adapte a las necesidades de la comunidad educativa, en este sentido a una educación no presencial.

Por último, se menciona que la plataforma NEO LMS cuenta con diversos recursos tecnológicos y aspectos característicos que la convierten en una de las mejores opciones educativas, para brindar una educación virtual, puesto que propician la participación tanto de docentes, como estudiante y el material didáctico (triángulo didáctico). Con ello, se resalta que gracias a lo mencionado anteriormente se logra desarrollar el proceso de enseñanza- aprendizaje de manera integral.

A continuación, se presenta la figura 2, en la que se puede visualizar cómo la plataforma NEO LMS se encuentra vinculada al proceso educativo.

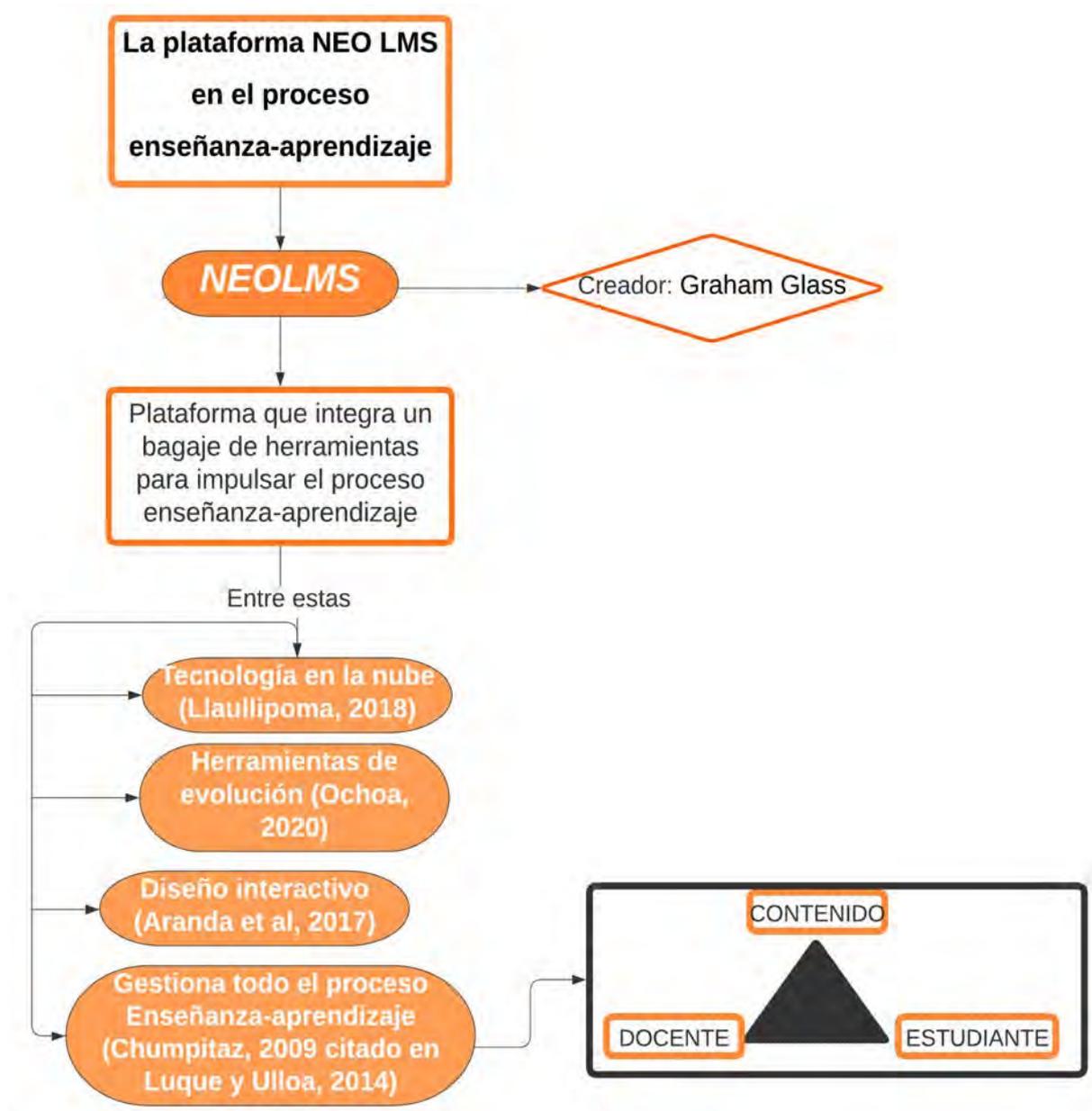


Figura 2. NEO LMS y el proceso educativo

Elaboración propia

1.3. BENEFICIOS DE LA PLATAFORMA NEO LMS EN EL PROCESO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Como se menciona en líneas anteriores, NEO LMS representa a las plataformas que se deben emplear en la educación no presencial, debido a sus múltiples factores y ventajas en el proceso enseñanza-aprendizaje. De esa misma manera, siete autores afirman su facilidad de uso y repercusiones en su actuar pedagógico; en ese sentido, Luque y Ulloa (2014) afirma que la aplicación de la plataforma motivó a los estudiantes a utilizar diversos recursos tecnológicos; lo cual, impactó positivamente a la dinámica

educativa desde una mirada académica y personal. Asimismo, se resalta la necesidad de conocer el manejo de la plataforma NEO LMS, ya que esto permitirá una mayor efectividad en la enseñanza y aprendizaje, pues aporta al desarrollo de las competencias, capacidades y desempeños que deben de ser desarrollados en esta era en la que se vive, la cual se encuentra rodeada de tecnología. Así, nace la necesidad de trabajar la taxonomía desde las TIC, para con ello formar estudiantes que se logren desenvolverse eficazmente en este tiempo digital.

En ese sentido, Luque y Ulloa (2014) afirman que la plataforma posee un bagaje de herramientas, contenidos y secciones que aportan a la construcción de un aprendizaje valioso y significativo; por esta razón, los autores aseveran la relación entre el uso del NEO LMS y la taxonomía Digital de Bloom, ya que las actividades que realice el estudiante en la plataforma, posibilita la adquisición de nuevas competencias digitales que inicia desde la obtención de las habilidades de pensamiento de nivel inferior -reconocer, listar, describir- hasta logro de los de nivel superior - diseñar, construir, planear, producir-.

Del mismo modo, Rojas y Tezén (2015) evidenció que la implementación de NEO LMS permitió el desarrollo de capacidades emprendedoras, las cuales comprenden la habilidad del trabajo en equipo, de liderazgo, de planificación, con énfasis en que estas deben de ser presentadas desde la educación básica regular. En la investigación desarrollada por Rojas y Tezén (2015) se concluye que su implementación en la institución educativa generó una curva de crecimiento regular; lo que influyó en la población beneficiaria de comunidad educativa en cinco dimensiones: relacional, motivacional, innovadora, humanista y simbólica. De esta manera, que NEO LMS, no solo impacta significativamente en la adquisición de conocimientos, sino que promueve otras habilidades proactivas.

De igual manera, Chuquisengo (2016) realiza una propuesta educativa enfocada en consolidar el aprendizaje que reciben los catequistas en el programa de confirmación en una parroquia, para lo cual hace uso de la plataforma NEO LMS, de lo cual se corrobora que se evidenciaron más ventajas que desventajas en su estudio, ya que el uso de esta plataforma incrementó la interacción activa y la reflexión de los contenidos educativos por parte del catequista. Además, se afirma que la plataforma es creativa y atractiva; asimismo favorece en la profundización de los temas

desarrollados. Por último, permitió que los catequistas puedan compartir sus experiencias, reflexiones y aportes.

En esa misma línea, en la investigación de Quispe (2017) se describe cómo el uso del NEO LMS influye en la evaluación del aprendizaje en torno a la resolución de problemas; en ello, toma en cuenta como población a los estudiantes de cuarto año de secundaria en un colegio privado, concluyendo que los resultados fueron favorables, pues se enfatizó que el uso de la plataforma NEO LMS facilita a la evaluación y también aporta al desarrollo de resolución de problemas.

Asimismo, en un estudio realizado por Galán (2018) comparó tres plataformas educativas, en el que se evidenció que la plataforma NEO LMS brinda un servicio más personalizado y plantea un seguimiento y acompañamiento en las tareas y exámenes. En ese sentido, se resalta por su método de retroalimentación y evaluación, ya que este último es presentado de diversas maneras; cambiando el método tradicional pregunta-respuesta a uno más dinámico, los cuales son: relación imagen-texto, uso de audios, múltiples respuestas, entre otros. Del mismo modo, una de las ventajas notorias es su evolución constante, debido a que presenta nuevas actualizaciones; proporcionando mejores características según las demandas educativas.

Por añadidura, Cuevas y Rodríguez (2013) resalta las ventajas que tiene el uso de NEO LMS, puesto que no cuenta anuncios publicitarios con anuncios que puedan distraer o distorsionar el aprendizaje que se desea brindar; además, sostiene que:

Cuenta con más de 10.000 recursos en este momento, lecciones, clases, pruebas, trabajos, calificaciones, certificados de estudios, WebQuest, wikis, blogs, portafolios, calendarios, encuestas, asistencia, debates, mensajería, foros, chat, grupos, intercambios, comunidades y aplicaciones gráficas. Todo esto de forma gratuita, sin publicidad, preservando la privacidad. Lo mejor es que está en constante incorporación de nuevas utilidades y recursos, sugeridos muchos de ellos por los propios usuarios (p. 32).

Asimismo, promueve no solo el trabajo individual del estudiante, sino que aporta la trabajo en equipo, fortalece la comunicación entre estos, ya que cuenta con un chat que puede ser utilizado como una red social y de esta manera motiva al estudiante en su aprendizaje, el cual brinda nuevas oportunidades y maneras de seguir aprendiendo; además, la plataforma NEO LMS puede ser usado como un aula de clase o como una institución, debido a que organiza información de cientos de estudiantes, desde el registro de la asistencia hasta de su proceso individualizado según las competencias que se desea desarrollar en cada uno.

Del mismo modo, Ochoa (2020) asevera que una de las ventajas notorias del uso de la plataforma NEO LMS es su versatilidad y adaptabilidad ante cualquier sistema operativo y dispositivo electrónico. Es decir, la plataforma permite utilizarla en todo momento, ya que adapta su modelo a cualquier dispositivo móvil y a cualquier sistema operativo. Además, NEO LMS posibilita personalizar las portadas de las secciones, cursos o el propio portal de bienvenida haciendo uso de imágenes, logos, colores y paneles personalizados.

También, en palabras del mismo autor, la plataforma NEO LMS fomenta la motivación en los estudiantes, puesto que cuenta con un espacio para crear certificados individualizados, insignias y puntajes; enseñando de una manera divertida como si se encontrarán en un juego, proporcionando un aprendizaje dinámico y lúdico, pero todo ello gestionado por el docente, pues este brinda los alcances necesarios para alinear su enseñanza con el aprendizaje. Además, se resalta que con el paso del tiempo esta plataforma ha ido evolucionando llegando a más de 100 países e incorporando nuevos idiomas. Actualmente, esta plataforma cuenta con más de 40 idiomas y 12 maneras de proporcionar tareas “tales como cuestionarios, ensayos, debates, equipo, dropbox, discusión, encuesta, entre otras”.

De igual manera, se presentan siete categorías para crear preguntas y elaborar exámenes personalizados; donde el docente elige las preguntas más pertinentes según el propósito educativo que plantee. También, posee la opción del libro de calificaciones, donde se hace manejable la categorización de puntaje para que sea mucho más fácil. En ese sentido, otra ventaja del NEO LMS es su privacidad, pues solo las personas seleccionadas de antemano por el docente, pueden desarrollar la clase presentada, por lo cual se protege los contenidos creados por cada persona.

Asimismo, respecto a su nivel de organización cuenta con un calendario, el cual tiene el rol de recordar las actividades y su fecha límite de realización, ya que se presencia recordatorios de trabajos y clases a realizar. Por último, existe un portafolio en el que se guarda la información de cada estudiante, tanto de tareas realizadas como sus evaluaciones.

Seguidamente, se presenta la figura 3, la cual brinda información respecto a los diferentes beneficios que brinda la plataforma NEO LMS a docentes y estudiantes.

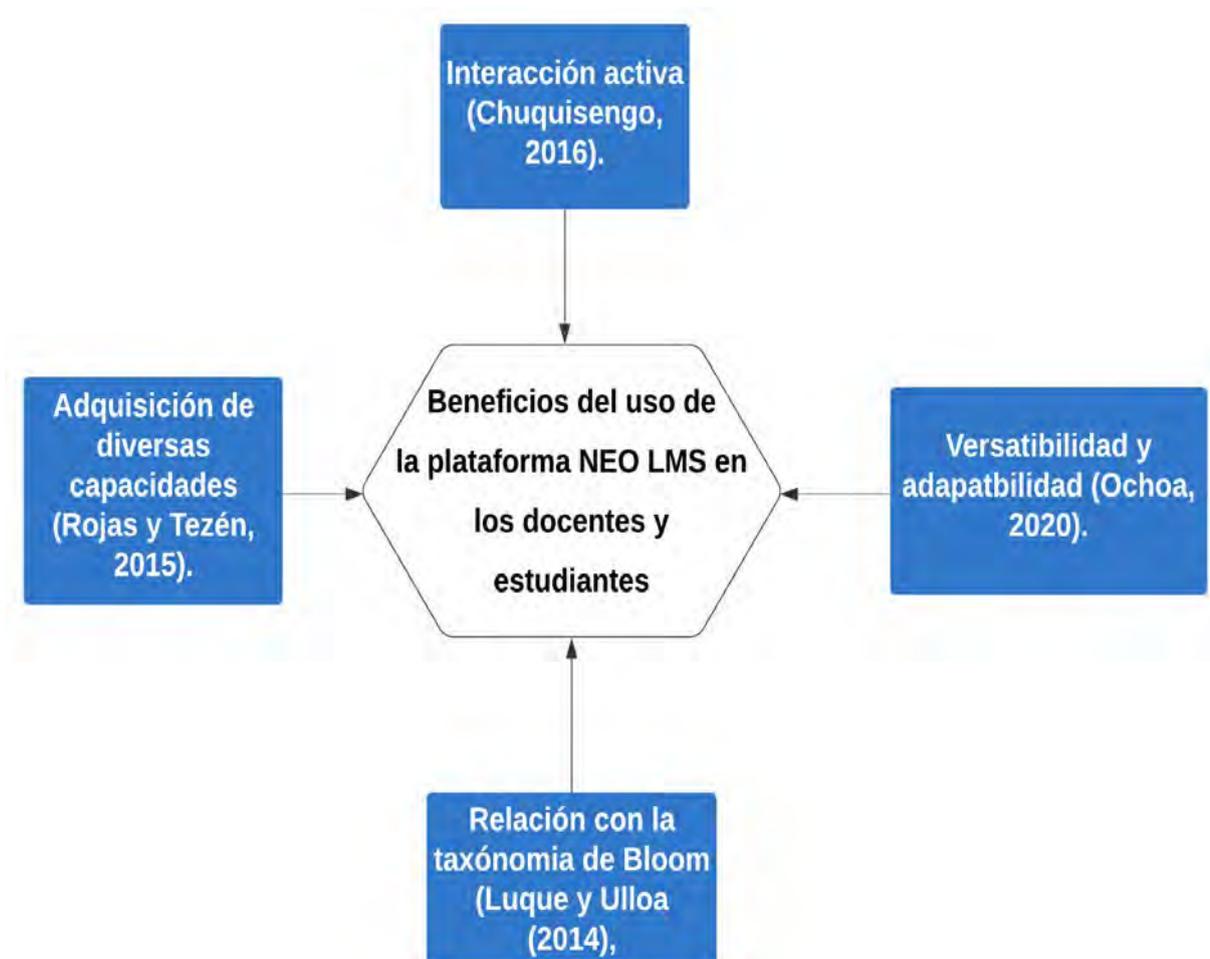


Figura 3. NEO LMS y sus beneficios en los agentes educativo

Elaboración propia

En conclusión, se indica que las plataformas LMS (Learning Management System), son un sistema que se encarga de gestionar el aprendizaje, estos brindan un bagaje de recursos tecnológicos. En este sentido, aparece la plataforma NEO LMS, la que por pertenecer a esta familia de las LMS presenta la misma meta; por ello, contiene beneficios que se ven reflejado en el proceso de enseñanza- aprendizaje y de esta manera se propicia que este sea de calidad y efectivo. Asimismo, estos beneficios repercuten en los docentes, quienes participan desde su mirada como gestores de la plataforma; en los estudiantes desde su participación activa y autónoma en su propio aprendizaje); y del material didáctico, que es seleccionado y presentado a través de la plataforma. Finalmente, esto se conectará con las implicancias de los recursos, lo cual se abordara en el siguiente capítulo.

CAPÍTULO 2. IMPLICANCIAS DE LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE

La apuesta por un mundo globalizado ha traído consigo una serie de cambios, reestructuraciones y propuestas de nuevas formas de comunicar, enseñar, aprender, e incluso, vivir; por lo cual, han aparecido nuevas maneras de enseñar y aprender a través del uso de las TIC. De modo que es imprescindible conocer los recursos tecnológicos que son usados como aporte en el ámbito educativo, específicamente los que se encuentran asociados a la plataforma NEO LMS.

Con el propósito de reconocer cómo se desenvuelve la plataforma NEO LMS como gestor del aprendizaje, este capítulo abordará, como primer aspecto, la conceptualización de gestión de recursos tecnológicos y su influencia en la práctica educativa; como segundo aspecto, los recursos tecnológicos de la plataforma NEO LMS; y, por último, los beneficios y las limitaciones de los recursos tecnológicos en la plataforma NEO LMS.

2.1. CONCEPTUALIZACIÓN DE GESTIÓN DE RECURSOS TECNOLÓGICOS

Como se ha presentado en el capítulo anterior, en la actualidad han aparecido nuevas herramientas o recursos tecnológicos que implican un cambio en la educación y en la manera en que se enseña; pero, por sí solas no brindan un espacio de aprendizaje interactivo. De esta manera, aparecen los entornos virtuales que propicien la gestión de recursos que destacan porque permiten la creación, edición de contenidos, control de autoría, la opción de descargar y compartir materiales (Condori y Quispe, 2018; y, Rojas y Tezén, 2015).

Ante esto, es fundamental resaltar qué se entiende por gestión de recursos y cuál es la diferencia con la gestión de aprendizajes. Frente a esto, Zapata (2003) alega

que una plataforma, o sistema de gestión de aprendizaje en red, se concibe como una herramienta informática y sistematizada que cumple diversas funciones en respuesta a los objetivos que se pretenden alcanzar de forma integral. Asimismo, a estas plataformas se adjudica el término gestión del aprendizaje, debido a los principios organizativos y psicopedagógicos. Por consiguiente, la gestión del aprendizaje se ve reflejada en las acciones formativas de las plataformas; ya que es el lugar donde los actores educativos se conectan a través de la Internet para proponer, seleccionar, observar, evaluar, debatir y desarrollar más acciones pedagógicas que caracterizan a todo proceso de enseñanza-aprendizaje (Arteaga, Rodríguez, Urrutia; y, Salas, 2006).

De igual forma, el uso de plataformas que gestionan los recursos tecnológicos y el aprendizaje ofrecen múltiples posibilidades de colaboración, evaluación y comunicación entre los diferentes agentes en el proceso enseñanza-aprendizaje. En ese sentido, el gestionar el aprendizaje supone determinados estándares que deben cumplirse, por ejemplo, la accesibilidad, durabilidad, flexibilidad, interoperabilidad y gestión. Es decir, que el uso de este tipo de plataformas configura la realización del proceso enseñanza-aprendizaje mediante el uso de un software libre y diversos recursos tecnológicos. Por ende, la gestión del aprendizaje pasa a ser reconocida como uno de los puntos sólidos que proveen el uso de las plataformas (Vidal, Rodríguez y Martínez, 2014).

En relación con esta afirmación, aparecen diversas aplicaciones o plataformas, las cuales tienen como objetivo principal gestionar no solo los recursos tecnológicos que se plantean, sino todo el proceso de enseñanza-aprendizaje que se visualiza en el uso del entorno virtual. Por ende, esta gestión se da tanto por parte del docente, el cual se configura como un agente autónomo encargado de crear y direccionar los cursos que desea enseñar, como por el estudiante, quien recibe acompañamiento de su aprendizaje e interactúa con otros compartiendo diversas habilidades. En este sentido, la gestión administrativa, por parte del área encargada de coordinar y dirigir el desarrollo de la institución como tal (Díaz et al., 2009; Plúa et al., 2015; y, Aranda et al., 2017).

En ese sentido, Fernández-Pampillón (2009, citado en Rojas y Tezén, 2015) considera que las plataformas poseen un sistema que almacena y gestiona diversos recursos, para realizar distintas operaciones como la visualización, organización, descargar, interacción desde la escucha de audios, compartirlos, entre otras que

permiten el proceso de enseñanza y aprendizajes. Asimismo, estas plataformas incluyen opciones como la selección y creación de contenidos; por esta razón, no presentan limitaciones o restricciones con relación al tipo de archivo por subir; sin embargo, una necesidad para el uso de la plataforma es que este usuario cuente con una instalación apropiada de la aplicación. Si bien las plataformas tienen como objetivo principal el gestionar, es importante incidir en que no solo se gestionan los recursos tecnológicos propuestos, sino todo el proceso de enseñanza aprendizaje.

Para tener una mejor comprensión de las implicancias de la gestión de recursos, Diaz et al. (2009) presenta terminologías que engloban los procesos de gestión, los cuales se describen a continuación:

Virtual Learning Environment (VLE) es un entorno virtual de aprendizaje que hace uso de un software, el cual está orientado al uso de los docentes, en base a la gestión de cursos que brindan diversidad de contenidos; además, permite al docente realizar un acompañamiento y seguimiento de los estudiantes. Muchos autores lo consideran sinónimo de las LMS; otros, como un previo que impulsó a su desarrollo (Quispe, 2017; y, Alves, Miranda y Morais, 2017).

Learning Management System (LMS) es un sistema de gestión del proceso del aprendizaje, en el cual se hace referencia a un software que se utiliza para gestionar otros recursos tecnológicos implicados en este para lograr un propósito educativo (Bendezú, 2018).

Course Management System (CMS) es un sistema de gestión de cursos, aunque se prefiere usar el término contenido, pues se menciona que engloba más herramientas como blogs, foros, entre otros. Además, cuenta con tres dimensiones: contenido presentado en textos, vídeos, animaciones, o cualquier sistema de medios; procesos de descarga y publicación de información; y, tecnología o software, como el medio para manejar el contenido mediante la Internet (Kasim y Khalid, 2016).

Learning Content Management System (LCMS) es un sistema de gestión de contenido para el aprendizaje. Se trata de sistemas de software similares a LMS, pero que no solo permiten gestionar los contenidos sino que además permiten su desarrollo, por lo que en ocasiones se integran en un LMS y en otras ocasiones se complementan mediante algún tipo de interfaz.

Asimismo, se utiliza para desarrollar actividades de aprendizaje basadas en objetivos de aprendizaje, contenido y proceso, actividades de aprendizaje y aprendizaje evaluación de resultados (Kamarga, 2018; y, Sejzi y Arisa, 2013).

Posteriormente, se presentará la figura 4, en la cual se mencionará la conceptualización de los recursos tecnológicos y las diversas plataformas creadas con este propósito.

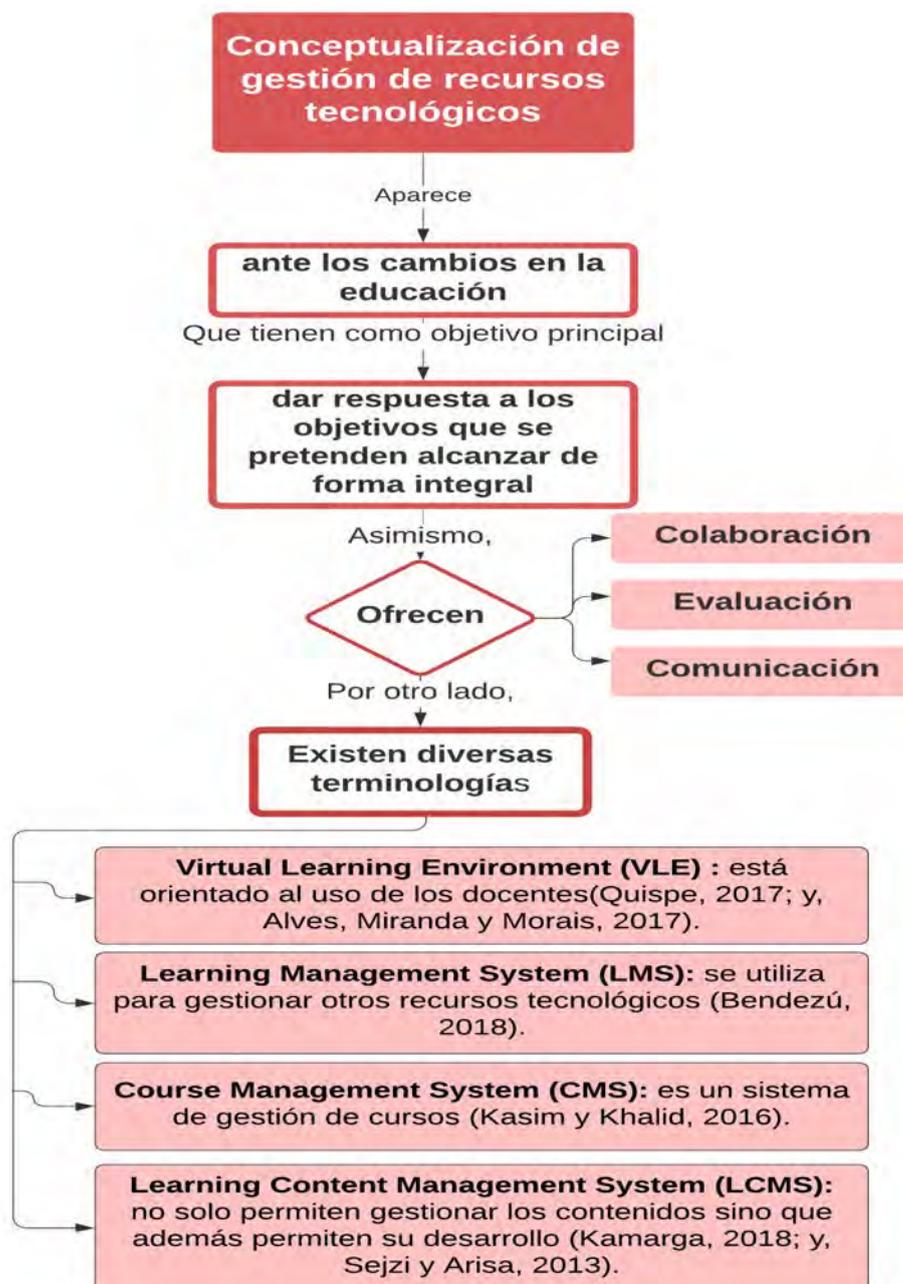


Figura 4. LMS y la gestión de recursos tecnológicos

Elaboración propia

2.2. LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS DE LA PLATAFORMA NEO LMS

Los recursos tecnológicos han ido en evolución y adaptándose durante muchos años; lo cual ha permitido su implementación en diversas esferas sociales que envuelven la vida de cualquier persona; y la educación no ha sido ajena a esta. Por esta razón, es importante remarcar cuáles son las definiciones que se plantean con respecto a los recursos tecnológicos, ya que de esa manera, se plantea una primera idea que brindan diversos autores sobre la terminología de “recursos tecnológicos” y su influencia en el proceso enseñanza-aprendizaje. En ese sentido, el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (FOCUS, 2017) menciona que los recursos tecnológicos pueden ser solo la visualización gráfica o algo más complejo como un software interactivo como son los videos; además, estos son flexibles, ya que se adaptan a las diversas formas de aprender, los cuales pueden ser modificados y relacionados con el conocimiento.

Asimismo, los recursos tecnológicos en palabras de García (2004, p.5) “son concebidos como objetos que transforman la praxis socio-cultural e histórica”, es decir, cumplen con la función de aportar a la comunidad y con ello realizar un cambio, ya que cuentan con un rol importante el cual es ser un medio que facilita la repartición de la información que se desea hacer llegar. Además, estos en un contexto educativo son descritos como herramientas que ayudan a procesar información, uso de manera lúdica, para gestionar la administración, entre otros, permitiendo desarrollar un proceso de enseñanza-aprendizaje de calidad, en el que los docentes pasan a ser guía de los estudiantes, mientras estos últimos pasan a tener el papel principal (Jama y Cornejo, 2018; y, Cacheiro, Sánchez, y Gonzales, 2016).

De igual forma, Pedró (2015) en FOCUS (2017) menciona que los recursos tecnológicos o herramientas tecnológicas son instrumentos que usan la tecnología para cumplir con cierto propósito, el cual desde su aparición ha sido el de comunicar. No obstante, con el tiempo se han ido adaptando a las necesidades de la sociedad. Por esta razón, se alega que los recursos tecnológicos poseen un rol muy relevante en el ámbito educativo, el cual, ya no es solo repartir conocimientos, sino el de crear contenidos nuevos, para desarrollar un aprendizaje eficaz y autónomo en los estudiantes. Para Mallart (2012, citado en Cacheiro et al., 2016) “los recursos tecnológicos propician un nuevo lenguaje por lo que su presencia en las aulas debe ser estimulante a la vez que crítica” (p.56). De esta manera, las herramientas

tecnológicas en general cumplen el rol de aportar a la enseñanza por parte del docente como medidas innovadoras y al aprendizaje como motivación en los estudiantes para adquirir conocimientos (García, 2013 y Talavera y Marín, 2015).

Por consiguiente, es preciso resaltar que las herramientas tecnológicas en el ámbito educativo han ido evolucionando para promover un proceso enseñanza-aprendizaje integrado, articulado y globalizado; que propician la accesibilidad y eficacia del aprendizaje (Cacheiro et al., 2016). Por ejemplo, las herramientas tecnológicas permiten crear entornos virtuales de aprendizaje; es decir, se posibilita un aprendizaje a distancia en el estudiante, con la presencia del docente de manera online; este último, a su vez, crea y promueve los aprendizajes. Ante esto, el papel del docente es fundamental, debido a que debe elegir las herramientas apropiadas que estén relacionadas al propósito que desea lograr; así como la integración de los tipos de recursos a usar (Ramírez, 2009 y Cacheiro et al., 2016).

En ese sentido, la plataforma NEO LMS, está encargada de gestionar las herramientas tecnológicas más eficaces, motivadoras y acordes al ámbito educativo que logren llegar a cualquier persona sin importar la distancia. Por lo cual, se enfatiza que la plataforma se ha ido actualizando según las demandas presentadas en la comunidad educativa, de esta manera, los recursos tecnológicos que gestiona la plataforma se reestructuran, con el fin de brindar un mejor proceso en la enseñanza y aprendizaje (Galán, 2018).

A su vez, se resalta que las instituciones educativas hacen uso de los recursos tecnológicos, debido a que confían en las ventajas que proporciona al proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que estas brindan flexibilidad, desarrollo de competencias digitales, un aprendizaje personalizado y la efectividad del aprendizaje. Del mismo modo, se evidencia que estas reflejan características esenciales en el uso de la plataforma NEO LMS, debido a que estas engloban diversos recursos tecnológicos. De la misma manera, se menciona que actualmente estos últimos aplicados al ámbito educativo son efectivos y de gran importancia, pues se encuentran adaptados a las necesidades tanto del estudiante como de la comunidad (Cascales, Carrillo y Redondo, 2017; Ramírez, 2009; y, Dussel y Quevedo 2010).

A continuación, se presentarán algunos recursos tecnológicos que son utilizados en la plataforma NEO LMS, para el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje:

El aula virtual es una herramienta tecnológica usada como un espacio de enseñanza - aprendizaje; reemplaza a la enseñanza tradicional, en la que docentes y estudiantes interactúan y propician diferentes servicios que aportan al aprendizaje de los estudiantes (Sánchez, Casanova, Álvarez, y Sánchez, 2019).

El blog es definido como un sitio web en el cual se puede encontrar información acerca de uno o varios autores o de un determinado tema, de manera ordenada y por tiempo de publicación; asimismo, cuenta con una interacción entre los lectores, debido a que estos pueden brindar sus propios comentarios. Puede contener textos, imágenes, videos, enlaces u otros formatos. Igualmente, se menciona que es una herramienta fácil que le proporciona a las personas la oportunidad de convertirse en autores y lectores (Bracho, 2015; y, Harris y Rea, 2019).

El chat en palabras de Fernando de Laire (2001, citado en Cárcamo & Nesbet, 2008) menciona que esta hace referencia a la mensajería instantánea, la cual tiene como objetivo comunicar a dos o más personas. Modifica las relaciones sociales entre las personas, de manera inmediata, mientras se interactúa en tiempo real.

El correo electrónico es un sistema de mensajería digital de manera privada que inició como evolución del uso de las cartas, garantiza un intercambio de información de una manera más rápida, sencilla, gratis, segura y dinámica. Tiene como función comunicar a una persona con otras que no se encuentran en el mismo lugar, se caracteriza por dos momentos el cual es la producción del mensaje y la recepción de él; todo ello, se logra haciendo uso de un ordenador o dispositivo digital que cuente con Internet (Vela, 2007; y, Chávez, Del Toro y López, 2017).

El e-book es un archivador de diversos textos, es conocido como un libro virtual creado para su lectura en soporte virtual; es decir, al hacer uso de programas específicos en algún dispositivo electrónico, ya que este almacena diversos archivos textuales creados de manera online (García y López, 2016).

El foro es un escenario que propicia el debate, la concertación y el consenso de ideas que permiten a los usuarios leer y publicar los mensajes en diversos momentos (Arango, 2003 citado en Castro, Suarez y Soto, 2016).

A continuación, se observará en la figura 5 cuáles son algunos de los recursos que podemos encontrar en la plataforma NEO LMS y sus características.

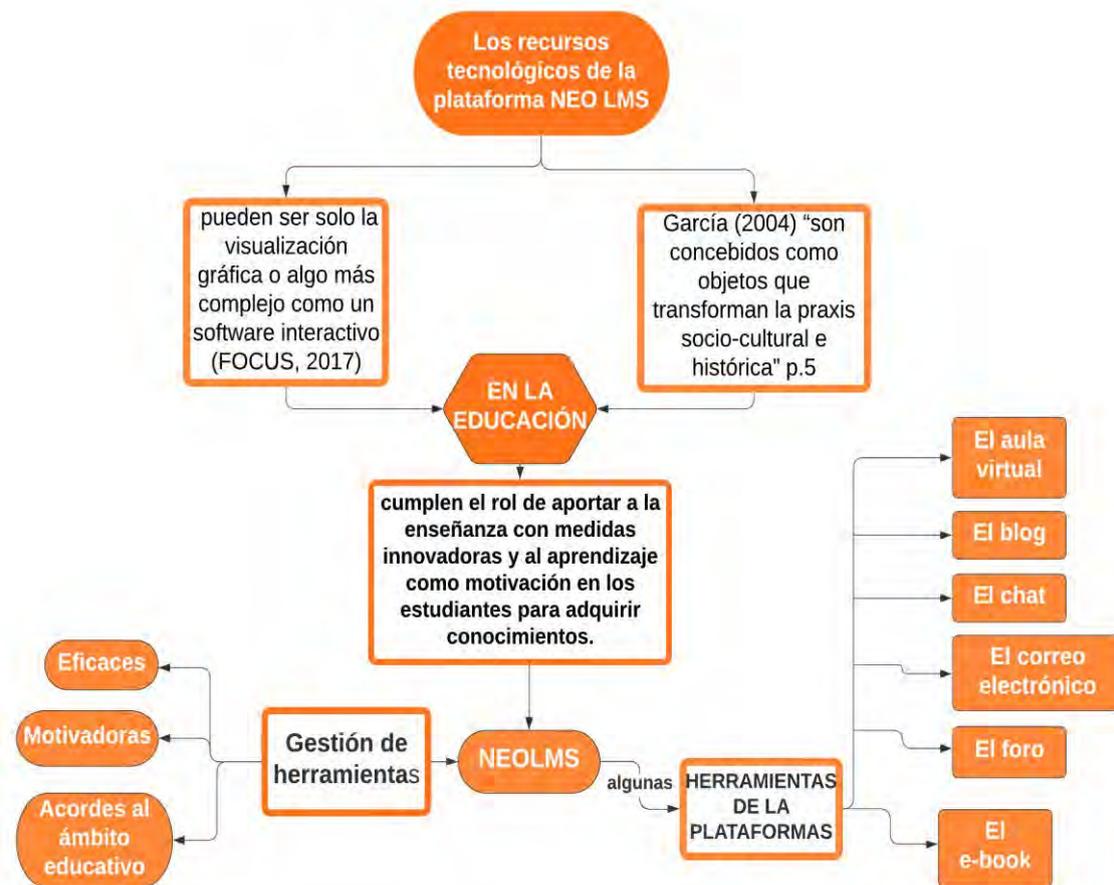


Figura 5. Recursos tecnológicos que brinda la plataforma NEO LMS

Elaboración propia

2.3. BENEFICIOS Y LIMITACIONES DE LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EN LA PLATAFORMA NEO LMS

Con el avance del tiempo se han ido creando diversas herramientas tecnológicas que aportan a la educación tanto presencial como virtual; o también la semi presencial. En ese sentido, la influencia de las herramientas tecnológicas en la práctica educativa es notoria; por esto, para muchos agentes educativos estas herramientas han representado un aliado con el que promueven un proceso de enseñanza-aprendizaje más lúdico, vivencial y de calidad; no obstante, otros docentes reconocen a las herramientas tecnológicas como medios o recursos que por sí solos no permiten una práctica pedagógica que brinde oportunidades para la adquisición de aprendizajes y la reflexión de los beneficios que ofrecen las herramientas tecnológicas a la práctica - educativa; y la gamificación de sus usos y utilidades en la plataforma

NEO LMS, para toda la comunidad educativa. Por esta razón se explicitan los siguientes beneficios:

En primer lugar, la introducción de las nuevas tecnologías al campo educativo supone la utilización de recursos y herramientas tecnológicas para alcanzar la adquisición de los aprendizajes. Frente a esto, Piedritah (2007 citado en Simanca, Porras, Garrido, y Hernández, 2017) alega que “En los niños existe un impulso de hacer cosas, un instinto que sólo puede explicarse como una necesidad permanente de experimentar, de indagar, de relacionar, como un potencial innato” (p.73). Por esta razón, el bagaje de herramientas tecnológicas que se presentan en la plataforma posibilita que los estudiantes puedan activar diversos procesos cognitivos relacionados a su ritmo de aprendizaje. En ese sentido, se resalta que al existir muchos recursos en una sola plataforma permite que el proceso educativo sea flexible y adaptativo.

En segundo lugar, las herramientas tecnológicas en la plataforma NEO LMS facilitan el proceso educativo, ya que posibilita desarrollar momentos de las sesiones en menor tiempo. Asimismo, la efectividad de estos recursos reside en el dinamismo que se le plasma a la práctica pedagógica, puesto que el docente lo desarrollará de manera simplificada y efectiva, otorgando un diseño más tecnológico y acorde al propósito educativo al cual apunta (Ochoa, 2020). En ese sentido, las herramientas tecnológicas permiten “fomentar y desarrollar nuevas estrategias para el uso de la tecnología como apoyo al proceso de enseñanza y aprendizaje” (Riveros y Mendoza, 2005, p.335).

En tercer lugar, el uso de herramientas pedagógicas por parte del docente favorece al proceso enseñanza-aprendizaje, debido a que se relaciona con el incremento del tiempo de atención, desarrollo de diversas habilidades tecnológicas y razonamiento, desarrollo de la creatividad y la autonomía en el estudiante; debido a que la plataforma cuenta con herramientas tecnológicas lúdicas y motivadoras que aportan a lograr las competencias digitales que se necesitan y proponen el Marco Curricular (Navarro, 2005; Riveros y Mendoza, 2005; y, Chuquisengo, 2016).

Por otro lado, es necesario mencionar las limitaciones que poseen, ya que las herramientas tecnológicas por sí solas no brindan una educación de calidad. A continuación, se presentan las siguientes limitaciones:

En primer lugar, se enfatiza que las herramientas tecnológicas no fueron creadas con un fin educativo, por lo que recae en una función muy fundamental por parte del docente. En ese sentido, la plataforma NEO LMS gestiona una cantidad de recursos educativos que aportan, pero son limitados, por lo que permite que dentro de la plataforma se pueda añadir otros recursos tecnológicos, como Storyjumper, Spreaker, Screencast-matic, entre otros. De esta manera, nace la necesidad de realizar una búsqueda exhaustiva de otros recursos tecnológicos que puedan ser incluidos en la plataforma, hasta encontrar la ideal que puedan aportar al aprendizaje y organizar todo en un mismo espacio en el que se gestione. En efecto, las herramientas tecnológicas se encuentran “dispersas” en distintas páginas y no todos los docentes podrían acceder a todas los recursos TIC (Meza, Barreiro, y Minaya, 2017; y, García-Utrera, 2013).

En segundo lugar, si bien las herramientas tecnológicas han configurado un catálogo de recursos tecnológicos en la práctica educativa, su uso no ha generado un impacto total en el aprendizaje de los estudiantes; debido a que estas herramientas por sí solas permiten reforzar, entretener, facilitar y sintetizar algún contenido educativo. Lo cual, genera aprendizajes en un solo proceso cognitivo, más no configuran un aprendizaje global acerca de un mismo contenido. Por ello, una de las limitaciones más evidentes es que la utilización por sí mismas no impacta significativamente en el proceso enseñanza-aprendizaje.

En tercer lugar, se enfatiza que es fundamental la presencia de un acompañante, en este sentido, el docente. Por lo que las herramientas tecnológicas, gestionadas por la plataforma, necesitan de un docente y un estudiante para la efectividad del proceso educativo y, de esta manera, cumplir con el objetivo educativo que NEO LMS presenta (Marqués, 2013; Luque y Ulloa, 2014; y, Meza et al., 2017).

En cuarto lugar, se alega que las herramientas tecnológicas gestionadas en NEO LMS solo son productivas si el docente que las realiza tiene conocimientos de las TIC y de las didácticas, por lo que el trabajo del docente es fundamental en este proceso de enseñanza virtual y este mismo debe de tener un espacio de trabajo autónomo en el que este se convierta en gestor de su enseñanza y de los cursos que desea implementar y enseñar, por lo que se necesita que estos sean capacitados e incentivados a practicar una educación virtual (Salinas, 2011; y, Gómez, 2014).

Finalmente, se necesita un trabajo pedagógico por parte del docente y de la institución educativa que apueste por la plataforma, ya que se requiere de la claridad de los propósitos educativos de una educación virtual. Asimismo, se resalta la importancia de la gestión de recursos tecnológicos, debido a sus aportes en el proceso enseñanza-aprendizaje y a un rol influyente en los agentes educativos, como en la capacitación, selección y monitoreo por parte del docente; y la construcción del conocimiento, por parte del estudiante. Es decir, sin descuidar las responsabilidades que la plataforma conlleva en su uso.

Por último, se exponen los beneficios y las limitaciones con las que cuenta la plataforma NEO LMS para el proceso educativo.

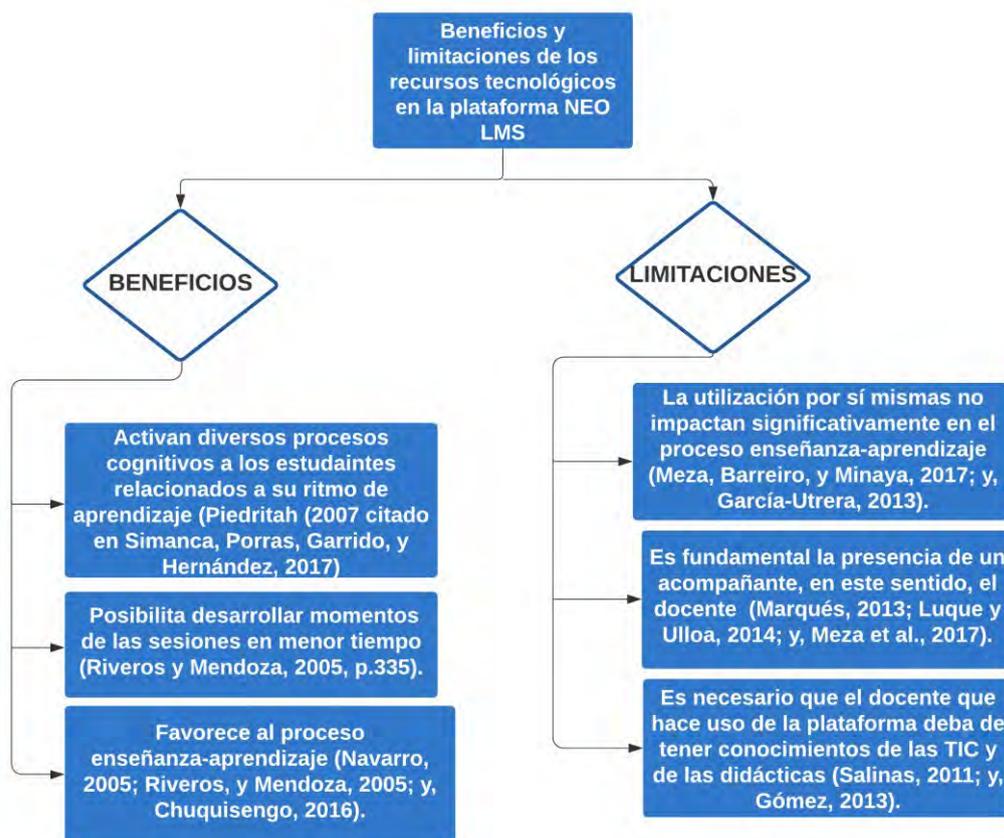


Figura 6. Beneficios y limitaciones de recursos que brinda NEO LMS

Elaboración propia

En conclusión al capítulo, se evidenció que existen diversas plataformas encargadas de unir y gestionar diferentes recursos tecnológicos a favor de brindar una educación virtual, de esta manera se explicitaron algunos recursos tecnológicos con los que cuenta la plataforma como son el foro, el blog, el chat, entre otros, los cuales propician beneficios al proceso de enseñanza-aprendizaje. En contraste, existen

diversas limitaciones, las cuales recaen en el rol del docente como gestor de la plataforma.



PARTE II

INVESTIGACIÓN

Ante la situación de emergencia sanitaria que se vive debido a la pandemia de la COVID-19, la educación ha tenido que adaptarse a este nuevo escenario, por lo que los docentes se encuentran trabajando de manera remota, en base a los lineamientos y resoluciones brindados por el Ministerio de Educación del Perú. En respuesta a la problemática educativa, el MINEDU ha desplegado la estrategia multiplataforma “Aprendo en casa”, la cual ofrece una serie de recursos virtuales a través de los medios de comunicación masiva, como son la radio, la televisión y la plataforma virtual. Para fortalecer la estrategia, las instituciones organizan las formas de hacer efectivas las sesiones de enseñanza – aprendizaje; por ello, hacen uso de medios de comunicación y colaboración más efectivos; además, de aplicaciones que estén al alcance de todos (WhatsApp, mensajes de textos, correos electrónicos, páginas web institucionales, etc). Así como la implementación de nuevas tecnologías que aporten a la organización de toda la gama de recursos que tienen a su alcance.

En ese sentido, se parte de una realidad específica donde se identificaron fenómenos educativos; los cuales se describen y contrastan con conceptos teóricos. En este caso, es el uso de la plataforma NEO LMS por parte de docentes y estudiantes de 2do. y 3er. grado de Educación Primaria en un colegio estatal de Lima Metropolitana y su aporte en el proceso de enseñanza-aprendizaje, como un recurso adicional a la estrategia mencionada.

CAPÍTULO 1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. ENFOQUE, TIPO Y NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación tiene un enfoque cualitativo, de tipo descriptivo. Con respecto al enfoque, se enfatiza que es un proceso dinámico en el que se realiza una interpretación y un análisis de las variables presentadas, pero no una medición de estas; además, se menciona que los procesos que intervienen en este enfoque son los de descripción, comprensión e interpretación de los hechos cualitativos propios de las experiencias y percepciones de los mismos participantes de la investigación, haciendo uso de un proceso de indagación en el que se le brinde un significado a ciertos sucesos, brindando una explicación de la narrativa recogida (Otero, 2018; y, Hernández, Fernández y Baptista, 2014). Al respecto, Creswell (2014), Bhushan y Alok (2014) y Campoy y Gómez (2009) alegan que este enfoque recoge información relevante acerca de los pensamientos y sentimientos de las personas que son útiles para interpretar las acciones y la situación que se desea investigar; por lo tanto, se favorece a la recolección de datos en un contexto específico, en el que se permite la validación, corroboración y verificación de la investigación, así como también el análisis de los datos recabados.

El tipo de investigación es descriptiva, dado que se busca describir, explicar y validar los resultados obtenidos. Asimismo, Abreu (2012) señala que el nivel descriptivo, se caracteriza por recoger diversos estudios acerca de un mismo tema; para ello, se hace uso de tablas y ayudas visuales, para organizar los datos obtenidos.

Frente a esto, se asegura que este tipo de investigación permite conocer y clarificar los factores que envuelven al fenómeno específico de la investigación enfocada en las fuentes de información, sus conductas y hechos en un contexto observable, organizados en categorías y subcategorías. Asimismo, una investigación descriptiva trabaja con técnicas específicas para el recojo de información, tales como

la observación, entrevista y cuestionarios, ya que estas permiten su codificación, así como la contratación de información (Cardona-Arias, 2015 y Behar, 2013).

Cabe resaltar que esta investigación se basa en los principios éticos fundamentales, como son la honestidad, la veracidad, la responsabilidad y el compromiso; ya que estos valores identifican el rol de las investigadoras desde su forma de actuar en favor de la actual investigación. Asimismo, la coordinación entre los sujetos participantes y las investigadoras es permanente y se cuenta con el consentimiento informado de las docentes y la dirección de la institución para el desarrollo de la investigación.

1.2. TEMA Y PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

En vista de lo que se vive actualmente en el Perú y el mundo, por la pandemia de la COVID-19, se han visto afectados diversos sectores de la sociedad, principalmente, el sector educativo. Esto, ha supuesto la adopción de nuevas medidas en la modalidad de enseñanza basada en la tecnología, es así que la presente investigación se enmarca en la línea TIC y Educación. Por lo que se ha planteado el uso de la plataforma NEO LMS, ya que esta se concibe como uno de los recursos que se ofrece como alternativa para organizar la información que se les proporciona a los niños, junto al Whatsapp, correo, Facebook, etc. En ese sentido, se parte de una realidad específica donde se identificaron fenómenos educativos; los cuales se describen y contrastan con conceptos teóricos. Es así que la presente investigación está enfocada en responder a la pregunta ¿De qué manera se hace uso de la plataforma NEO LMS en el proceso de enseñanza - aprendizaje de estudiantes en el 2do y 3ro de primaria de una institución pública de Lima Metropolitana?

1.3. OBJETIVOS:

Para responder al problema de investigación se ha planteado el siguiente objetivo general:

Analizar el uso de la plataforma NEO LMS en el proceso de enseñanza - aprendizaje en docentes y estudiantes del 2do y 3er. grado de Educación Primaria en una institución educativa estatal de Lima Metropolitana.

Para alcanzarlos, se ha considerado como objetivos específicos:

1. Describir la gestión de los recursos de la plataforma NEO LMS en el proceso de enseñanza – aprendizaje utilizado por las docentes y los estudiantes del 2do. y 3er. grado de Educación Primaria de una institución educativa estatal de Lima Metropolitana.

2. Identificar los beneficios y limitaciones de la plataforma NEO LMS el proceso de enseñanza - aprendizaje que perciben los docentes y estudiantes del 2do. Y 3er. grado de Educación Primaria de una institución educativa estatal de Lima Metropolitana.

1.4. CATEGORÍAS

En relación a los objetivos específicos se desprenden las siguientes categorías y subcategorías, los cuales se muestran en la tabla 1:

Tabla 1.

Tabla de organización estructural

Objetivos específicos	Categorías	Subcategorías
1. Describir la gestión de los recursos de la plataforma NEO LMS en el proceso de enseñanza – aprendizaje utilizado por las docentes y los estudiantes del 2do. y 3er. Grado de Educación Primaria de una institución educativa estatal de Lima Metropolitana.	La gestión de los recursos tecnológicos en la plataforma NEO LMS	<i>Utilidad</i>
		<i>Facilidad</i>
		<i>Adaptabilidad</i>
2. Identificar los beneficios y limitaciones de la plataforma NEO LMS el proceso de enseñanza - aprendizaje que perciben los docentes y estudiantes del 2do. Y 3er. Grado de Educación Primaria de una institución educativa estatal de Lima Metropolitana.	Beneficios y limitaciones de la plataforma NEO LMS en el proceso de enseñanza-aprendizaje	<i>Beneficios de la plataforma NEO LMS</i>
		<i>Limitaciones de la plataforma NEO LMS</i>

Elaboración propia

1.5. INFORMANTES

Para el desarrollo de esta investigación se contó con la participación de tres docentes, dos de 2do. Grado y una de 3er. Grado de Educación Primaria, a su vez estas fueron asignadas por la misma institución educativa. Asimismo, se contó con la participación de 20 estudiantes de 2do. Grado y 10 de 3er. grado de Educación

Primaria, con edades entre 7 y 8 años. Los criterios de selección de los informantes tuvo en consideración que tengan conectividad, es decir acceso a Internet, acceso a un dispositivo tecnológico móvil o no móvil, estar registrados en la plataforma NEO LMS y que hayan respondido al consentimiento informado, el cual es un protocolo que permite alcanzar la viabilidad de la investigación.

En el caso de los estudiantes, los padres fueron quienes guiaron y apoyaron al registro y acceso a la plataforma NEO LMS, es decir, son estos últimos quienes posibilitaron que nuestros informantes puedan acceder a un dispositivo móvil y la conectividad. Por consiguiente, se muestran gráficos referentes a la información básica recogida de las docentes (Véase tabla 2).

Tabla 2.

Tabla de informantes (docentes)

Profesoras	Rango de edad	SEXO	Área de trabajo	Tiempo de cargo docente en Educación primaria	Horas a la semana como docentes
Docente 1	40-50	Femenino	Docente	20-25	6
Docente 2	20-30	Femenino	Docente	1-5	4
Docente 3	20-30	Femenino	Docente	1-5	4

Elaboración propia

Asimismo, se presenta en la siguiente figura, la cantidad de niños registrados en la plataforma NEO LMS según el grado.



Figura 7: registro de los informantes (estudiantes) en la plataforma NEO LMS

Elaboración propia

1.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

Las técnicas para la recolección de datos utilizadas en la presente investigación son la entrevista semi estructurada, el cuestionario y la observación semiestructurada

participante. La recolección de los datos será a través del guion de entrevista, cuestionario y guía de observación. Con relación a la entrevista, Díaz, Torruco, Martínez y Varela (2013) aseveran que esta es una técnica que requiere de un instrumento dinámico, adaptable y apropiado en toda investigación cualitativa; también, ayuda al investigador en la etapa de la recolección de datos, pues su elaboración consta del establecimiento de un objetivo puntual que responde a la problemática abordada en la investigación.

Asimismo, es preciso señalar que la entrevista semiestructurada proporciona la libertad de clarificar dudas del entrevistador, según los criterios de este, ya que si bien se desarrolla en base a un guion de preguntas elaboradas en función a las categorías y subcategorías, se pueden realizar otras de manera extra u omitir algunas, según aporten al objetivo de la investigación (Morga, 2012).

Es importante mencionar que la entrevista a las docentes contó con el consentimiento informado, tal como figura en el protocolo de consentimiento para su realización y grabación (Véase anexo 5). Asimismo, dado el contexto de virtualidad, las entrevistas se desarrollaron por medio de la plataforma Zoom, para ello se utilizó la guía de entrevista (Véase anexo 3), la cual fue validada por juicio de expertos. Posterior a ello se realizó la transcripción con el objetivo de organizar la información y realizar una codificación de los hallazgos y los elementos emergentes. Este instrumento es pertinente debido a que permite recoger información acerca de las percepciones que tienen las docentes acerca de la plataforma NEO LMS y de su vínculo con el proceso de enseñanza y aprendizaje. Está asociada a las categorías la gestión de los recursos tecnológicos en la plataforma NEO LMS y beneficios y limitaciones de la plataforma NEO LMS en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Con respecto al cuestionario, se describe como un instrumento que permite obtener y registrar datos de una población en específico. Asimismo, los factores que caracterizan a este instrumento son su rapidez y efectividad, puesto que recoge información concreta y clara de los ítemes que enmarcan a la investigación. Por esta razón, resulta fundamental su aplicación en esta investigación descriptiva. Este instrumento fue resuelto por los estudiantes con acompañamiento de los padres debido a que estos últimos les facilitaron el acceso a un dispositivo móvil; por ende, fueron partícipes en la realización del cuestionario. De esta manera, se utilizó la

herramienta tecnológica Google Form, el mismo que fue enviado por intermedio de las docentes del aula (Véase anexo 2).

Es preciso señalar que está dirigido a estudiantes del segundo y tercer grado de primaria, con el propósito de recoger las percepciones de los estos últimos en base a su experiencia en el uso de la plataforma NEO LMS. Se asocia a las categorías la gestión de los recursos tecnológicos en la plataforma NEO LMS y beneficios y limitaciones de la plataforma NEO LMS en el proceso de enseñanza-aprendizaje

En ese sentido, a través del cuestionario se busca recoger información que permitirá el fortalecimiento de la investigación de manera sistemática mediante una serie de preguntas precisas y entendibles para los informantes. Por otro lado, las preguntas del cuestionario realizado se encuentran alineadas a la gestión de los recursos tecnológicos en la plataforma NEO LMS, y beneficios y limitaciones de la plataforma NEO LMS en el proceso de enseñanza-aprendizaje; en respuesta al objetivo de la investigación, el cual es analizar el uso de la plataforma NEO LMS en el proceso de enseñanza - aprendizaje en estudiantes del 2do y 3er grado de primaria de un colegio público del distrito de Lima Metropolitana. A su vez el tipo de cuestionario escogido es el de escalas sociométricas, ya que en ellas se hace uso de escalas valorativas, que permite medir la apreciación de cada informante. (Muñoz, 2003; y, Aignerren, 2005)

Finalmente, para recoger datos acerca del uso de la plataforma, desde un punto de vista tanto objetivo como subjetivo, y con el fin de contrastar y validar la información brindada y observada, se hace uso de la técnica de observación semi-estructurada participante. La elección de esta técnica parece imprescindible, ya que presenta una mirada más allá de las meras verbalizaciones sobre la conducta observable; además, pretende detectar el reflejo en la práctica de las representaciones subjetivas (Evertson, y Merlin, 2008).

Asimismo, se menciona que el propósito de la observación consiste en contrastar lo recogido en las entrevistas a las docentes, así como del cuestionario desarrollado por los estudiantes, debido a que la observación permite una mirada amplia y detallada en lo ocurrido cada semana en el uso de la plataforma. Por consiguiente, es preciso remarcar que la guía de observación participante fue realizada durante 6 semanas (Véase anexo 1). En la cual, se observó y recogió

información acerca del uso de la plataforma tanto de las docentes como de los estudiantes.

En esa misma línea, se afirma que la observación participante en conjunción holística permite explorar, buscar, contemplar y comparar, lo cual implica el involucramiento de todos los sentidos al observar un fenómeno específico. Además, este tipo de observación representa el eje articulador de una investigación cualitativa; donde el investigador adquiere una postura de observador y participante, en el cual puede adoptar diversos roles frente a la población escogida; para ello, es imprescindible tomar en cuenta el propósito y objetivo de la investigación cualitativa (Herrera, 2017). Correspondiente a las dos categorías usadas para el estudio estas son las siguientes: la gestión de los recursos tecnológicos en la plataforma NEO LMS y beneficios y limitaciones de la plataforma NEO LMS en el proceso de enseñanza-aprendizaje

1.7. TÉCNICAS PARA LA ORGANIZACIÓN, PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS

Las técnicas para la organización y análisis de datos empleados para la presente investigación son la codificación y la triangulación, puesto que estas nos ayudan a organizar la información en base a nuestras categorías y subcategorías ya planteadas. En primera instancia, se hace uso del proceso de codificación, el cual permite el uso de un sistema de códigos, de manera que los investigadores puedan clasificar y organizar la información en base a patrones, categorías o etiquetas. Este proceso es esencial en las investigaciones descriptivas, debido a que permiten brindar significado coherente a toda la investigación y con ello desarrollar una evaluación de las necesidades del estudio (Fernández, 2006 y Saldana 2009; y, Creswell, 2014).

En segunda instancia, con respecto a la triangulación, se entiende que “es el contraste plural de fuentes, métodos, informaciones y recursos, con el objetivo de provocar el intercambio de pareceres o la contrastación de registros o informaciones” (Evertson, & Merlin, 2008, p. 18). Es decir, que esta técnica permite contraponer y combinar fuentes teóricas, prácticas y metodológicas de un mismo fenómeno o problema a partir de los datos recogidos. En ese sentido, es importante resaltar la importancia de esta técnica de análisis para la presente investigación, por ello, la triangulación proporciona un nivel de confiabilidad y veracidad a los datos recogidos, puesto que compara o corrobora la información recabada con las posturas de diversos

autores frente a un mismo tema, lo cual minimiza la subjetividad y promueve un sentido crítico, descriptivo y objetivo (Aguilar, 2015).

Ante esto, Denzin (1970 en García 2016) alega que la triangulación de datos ayuda a cotejar los datos recogidos, permite un mayor desarrollo, enriquecimiento teórico, aumenta la fiabilidad y mejora la comprensión de los fenómenos observados. Por ende, es preciso acotar que esta técnica de análisis nos posibilita comprobar la información obtenida que se recogió a través de la entrevista, la encuesta y la guía de observación, con la postura de los expertos y nuestro punto de vista a partir de lo investigado y experimentado en favor de una investigación nutrida y validada.



CAPÍTULO 2. ANÁLISIS Y RESULTADOS

Luego de un proceso de organización de datos, según las categorías, se inicia el proceso de análisis, el mismo que toma en cuenta los hallazgos más significativos y las categorías emergentes. Es así que se presenta las categorías y subcategorías del estudio con las definiciones operatorias que permitirán la interpretación de la información. (Véase tabla 3)

Tabla 3.

Tabla de definiciones de las subcategorías de estudio

Subcategorías de estudio	Definición
Utilidad (Cuevas y Rodríguez, 2013)	Manifestada en el uso que le brindan las docentes del segundo y tercer grado a la plataforma NEO LMS. Además, la utilidad va acorde el propósito educativo de cada docente.
Facilidad para docentes y niños (Jama y Cornejo, 201; Cacheiro, Sánchez y Gonzales, 2016).	Evidenciada en las percepciones tanto de los estudiantes como de los docentes respecto a lo fácil y difícil en el uso de la plataforma NEO LMS
Adaptabilidad (Vidal, Rodríguez, y Martínez, 2014)	Manifestada en el proceso de adaptación de los profesores y docentes en el uso de la plataforma. Asimismo, se evidencian los factores y cómo se ha desarrollado este proceso de adaptación.
Beneficios al proceso de enseñanza-aprendizaje (Navarro, 2005; Riveros y Mendoza, 2005; y, Chuquisengo, 2016).	Conocer las percepciones finales acerca de la plataforma, desde los aspectos favorables hasta las dificultades halladas en el uso de la plataforma NEO LMS. Además, se enfoca en la concepción que tienen las docentes del aporte de la plataforma al proceso de enseñanza-aprendizaje; asimismo, pretende reconocer la influencia que genera el uso de la plataforma a la dinámica educativa.

Limitaciones de la plataforma NEO LMS en el proceso de enseñanza-aprendizaje (García-Utrera, 2013; y, Chuquisengo, 2016)

Conocer las percepciones finales acerca de la plataforma, las dificultades halladas en el uso de la plataforma NEO LMS. Por ello, se reconoce las limitaciones de la plataforma que influyen en la práctica educativa.

Elaboración propia

A continuación, en la tabla 4, se presenta cada una de las subcategorías, así como los hallazgos y elementos emergentes encontrados en el recojo de información de las técnicas e instrumentos. Para ello, es importante resaltar que los hallazgos están vinculados con los datos esperados. Mientras que los elementos emergentes configuran aquellos datos que no fueron esperados previamente en la investigación, pero que son necesarios para el análisis, ya que contradicen o aportan a la teoría ya presentada en el marco teórico de esta investigación (Véase tabla 4).

Tabla 4.
Clasificación de la información recogida

Subcategorías	Hallazgos	Elementos emergentes
Utilidad	Materiales que se suben a la plataforma Recursos propios que brinda la plataforma	Formas de uso en distintas áreas curriculares
Facilidad	Factible y manejable en su práctica Competencias digitales básicas Dificultad en el uso	Dificultades externas en el uso de la plataforma Acompañamiento entre docentes Cantidad de recursos
Adaptabilidad	Conocimientos previos de los docentes Variedad de recursos Progreso en la plataforma	Cantidad de estudiantes Tiempo invertido en la exploración Opciones de mejora
Beneficios de la plataforma NEO LMS al proceso de enseñanza-aprendizaje	Aprendizaje - Enseñanza Tiempo ilimitado Desarrollo de habilidades tecnológicas Seguimiento a los estudiantes	Autonomía Presentación de evidencias Seguir haciendo uso de la plataforma
Limitaciones de la plataforma NEO LMS al proceso de enseñanza-aprendizaje	Falta de organización de los docentes	Estilo Falta de interacción Limitaciones externas

Elaboración propia

El proceso de análisis de resultados responde a dos categorías específicas, la primera es acerca de la gestión de los recursos tecnológicos en la plataforma NEO LMS, de la cual se desprenden las subcategorías de utilidad, facilidad y adaptabilidad. La segunda categoría es beneficios y limitaciones de la plataforma NEO LMS en el proceso de enseñanza-aprendizaje, a su vez, la cual se corresponde a las siguientes subcategorías: el aporte al proceso de enseñanza - aprendizaje; y beneficios y limitaciones de la plataforma NEO LMS al proceso de enseñanza-aprendizaje. A continuación, se presenta el análisis de resultados de la investigación.

2.1. LA GESTIÓN DE LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EN LA PLATAFORMA NEO LMS

Esta categoría está orientada a conocer los diversos recursos tecnológicos que proporciona la plataforma NEO LMS y cómo esta última los gestiona, desde la perspectiva de las docentes y de los estudiantes del segundo y tercer grado de primaria, así como, el sustento y contraste en base a la teoría presentada en el marco conceptual. Para lo cual, se toma en cuenta la utilidad de la plataforma, facilidad en el uso de la plataforma, y adaptabilidad de los agentes educativos en el uso de la plataforma

2.1.1. Subcategoría utilidad de la plataforma NEO LMS

Esta se entiende como el uso que le brindan las docentes a la plataforma y los recursos de la misma. Es preciso remarcar la importancia de la información recogida acerca de los recursos y materiales que las docentes del segundo y tercer grado de Primaria usaron en la plataforma NEO LMS, tales como videos, imágenes, audios, entre otros (García, 2013; y, Talavera y Marín, 2015) dado que aportan al proceso de enseñanza aprendizaje, puesto que estos son instrumentos usados por los docentes, los cuales escogen con anterioridad dependiendo del fin educativo que se le desee brindar a cada sesión por desarrollar. Además, las herramientas tecnológicas, son consideradas como creativas, innovadoras y motivadoras tanto para los estudiantes como para los mismos docentes, en vista de que, se adaptan a diversas circunstancias; también, se enfatiza de esta manera el gran impacto que han tenido las herramientas tecnológicas en el ámbito educativo, para las personas como para la comunidad en general, en vista que son flexibles y adaptables (Cascales et al., 2017; y, Dussel, y Quevedo, 2010).

Un criterio importante para dar cuenta de esta subcategoría se centra en los materiales que se subirán a la plataforma NEO LMS. Al respecto, se obtuvo que las docentes utilizaron tres específicamente, tales como videos, imágenes y diapositivas interactivas (D1-UTI-S; D2-UTI-S; D3-UTI-T). Este aspecto se evidenció cuando la docente de tercero mencionó "...solo utilizo dos recursos, que son escribir indicaciones y utilicé videos de la plataforma YouTube..." (O3-UTI-T-1). Es decir, buscaron y seleccionaron diversos materiales y recursos tecnológicos que se derivan del uso de las TIC, para subirlos a la plataforma y de esta manera puedan ser visualizados por los estudiantes, propiciando el proceso de enseñanza aprendizaje.

De igual forma, esto fue afirmado por los mismos estudiantes quienes mencionaron que "La plataforma siempre presenta recursos (videos, audios, imágenes, etc) muy nuevos e interesantes" (CS/CT-ADA2). Por lo que, se puede enfatizar que en el presente hallazgo se reconoce un uso adecuado de diversos materiales tecnológicos que pretende motivar e incentivar a los estudiantes a ser partícipes de su propio aprendizaje.

Por consiguiente, enfatizamos que los recursos tecnológicos que son usados en la plataforma se interrelacionan al propósito educativo seleccionado por la docente, quien tiene la labor de buscar, precisar y gestionar los materiales más adecuados para el aprendizaje; ya que si bien para la docente del segundo grado es fundamental subir material (videos, imágenes, fichas en Word) referido a un área curricular en específico; para la otra docente del tercer grado es preciso colgar videos para reforzar los contenidos estudiados durante la semana, y proponer material adicional para desarrollarlo en los hogares. Por lo tanto, las imágenes, fichas en Word y los videos respectivamente, configurarán los materiales a subir a la plataforma NEO LMS.

Otro de los criterios a tener en cuenta se centra en los recursos propios de la plataforma. Al respecto, Condori y Quispe (2018) y Cabero, y Aguaded (2012) mencionan que las plataformas LMS cuentan con diversos recursos que aportan a lograr una calidad educativa, dado que proporciona una gama de recursos propios de la plataforma, tales como el foro de discusión, juegos, diplomas, test, blog, calendarios, entre otros, que permiten crear un espacio virtual en el que los agentes educativos se ven envueltos en el proceso de enseñanza - aprendizaje; gracias a que estos recursos son creados pensando en la flexibilidad, accesibilidad y acompañamiento al

estudiante, el cual tiene el objetivo de garantizar el desarrollo integral de cada persona que haga uso de la plataforma NEO LMS.

Por consiguiente, se resalta lo encontrado en las entrevistas realizadas, en las cuales se precisa que las docentes del segundo y tercer grado hacen uso de las secciones, recurso propio de la plataforma NEO LMS, que son dirigidas a un propósito específico, ya sean lecciones, recursos, progreso y finalización de las actividades (D2-UTI1-S; D3-UTI1-T). En ese sentido, la docente del tercer grado de primaria enfatiza que hace uso del foro de discusión que se encuentra habilitado, para los estudiantes en la plataforma y la transferencia de estos últimos de una sección a otra, de manera inmediata (D3-UTI2-T). Es decir, la docente establece sus recursos a utilizar con relación al tipo de contenido que deseaba que sus alumnos visualizaran y desarrollaran; para ello se desprende que la docente responde a su contexto y provee de más de un tipo de recurso para generar nuevos conocimientos.

De igual forma, en la observación se puede presentar que efectivamente la docente del tercer grado hizo uso de videos y del foro de discusión, los cuales son propios de la plataforma (O3-UTI-T-6; O3-UTI-T-2). En contraste, se obtuvo que la docente del segundo grado aseveró que utilizó la sección de recursos, en el cual habilitó un espacio para subir fichas educativas, que los estudiantes tenían que realizarlas posteriormente a las lecciones (D2-UTI2-S). Ante esta situación, se puede evidenciar la diversidad de recursos que brinda la plataforma NEO LMS, las cuales responden y dependen de la selección y guía de las docentes, a fin de que los estudiantes puedan acceder y obtener un aprendizaje ligado a sus contenidos estudiados.

A partir de los hallazgos, se alega que la plataforma NEO LMS es un gestor de recursos tecnológicos, que cuenta con sus propias herramientas, y que también permite la incorporación de otros que se encuentran establecidos en la web. Asimismo, si bien se encontró que las docentes hicieron uso de algunos de estos, es necesario enfatizar que la plataforma posee muchas más, las cuales son la realización de diplomas, juegos, retos, entre otros; que serían necesarios de considerar para explorar y añadir al proceso de enseñanza - aprendizaje, con la finalidad de aprovechar al máximo los recursos que brinda la plataforma.

En contraste, se encontró el siguiente elemento emergente, el cual no fue previsto, en vista de que no se precisó al inicio de la investigación y que se merece la debida atención, esta corresponde a las docentes proponen diversas formas de uso en distintas áreas curriculares. Por lo que, se puede mencionar que el uso de la plataforma parte de la importancia de la presencia del docente en el uso de esta, debido a que por sí sola no puede desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que necesita de los agentes educativos principales para lograr los fines educativos que se trazan, de manera de que se pueda obtener una educación de calidad (Ochoa, 2020; Marqués, 2013; Luque y Ulloa, 2014; y, Meza et al., 2017).

De este modo, se puede evidenciar que las docentes utilizan la plataforma de manera diferente, ya que en lo encontrado en la entrevista realizada se evidenció que la docente de tercer grado de primaria comentó que "...la plataforma le ha dado un uso más que nada de reforzamiento, es decir en una sesión un término que estaba muy difícil o de repente un tema que necesitaba de más información..." (D3-UTI-T). Esto también fue corroborado en las observaciones realizadas, en las cuales la misma docente menciona que la plataforma fue usada para reforzar y colgar diversos materiales adicionales que sirvan de aporte a lo aprendido en las sesiones por zoom (O3-2BELI-T-1). En otras palabras, la docente antes de hacer uso de la plataforma, reconoció las necesidades en sus estudiantes y a la realidad educativa, por lo que dirigió la utilidad de la plataforma a reforzar los conocimientos brindados en las clases sincrónicas vía WhatsApp.

Asimismo, la docente correspondiente al segundo grado de primaria enfatizó que: "... los usos que le hemos dado es en el área de Religión y Arte..." (D1-UTI-S). Lo cual evidencia que la plataforma se puede usar de diversas maneras, por su naturaleza flexible. Sin embargo, esta acción va a depender del propósito que el docente le desee brindar, respecto a las metas educativas que se proponga desarrollar con sus estudiantes.

De la misma manera, los estudiantes en el cuestionario realizado comentaron que "Casi siempre hacen uso de la plataforma, para buscar algún tipo de información" (CS/CT-ADA2), con ello se confirma lo mencionado por la docente respecto al uso de reforzamiento que se le brinda a la plataforma. Por otro lado, algunos estudiantes del segundo grado de primaria manifestaron que "Muy pocas veces hacen uso de la plataforma para buscar algún tipo de información" (CS/CT-ADA2).

Es decir, que los estudiantes de ambos grados confirman que se les brindó dos formas de uso diferentes, ya que mientras los estudiantes de segundo grado mencionan que no usaron la plataforma para buscar información, ya que las docentes de este grado lo utilizaron, para dos áreas curriculares como son arte y religión, en los cuales vieron contenidos nuevos y encaminados a lecciones semanales. Sin embargo, los estudiantes del tercer grado enfatizan que siempre utilizaron la plataforma para buscar información, en vista de que la plataforma fue adaptada para ellos como un medio de reforzamiento de actividades.

Luego de lo analizado, se asevera que las docentes del segundo y tercer grado de Primaria le brindan un uso diferente a la plataforma NEO LMS, debido a que seleccionan sus propósitos educativos; pues se evidencia que cada una de ellas personaliza el diseño y estructura de la plataforma según las metas educativas propuestas; y las competencias que desea desarrollar en sus estudiantes. Lo cual, recae en la responsabilidad de las docentes escoger el uso más conveniente y adecuado, que responda a la realidad educativa y la necesidad actual, en este caso un aprendizaje totalmente virtualizado; por ello depende de las docentes guiar y acompañar a los estudiantes en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje; y con ello garantizar que las nuevas tecnologías sean las más propicias.

2.1.2. Subcategoría facilidad de la plataforma NEO LMS

En relación a esta subcategoría se puede mencionar que está referida a cómo las docentes desarrollaron la plataforma NEO LMS, desde su perspectiva de lo que consideran que fue fácil y difícil al hacer uso de la plataforma.

Ante esto, se encontró que la plataforma NEO LMS es factible y manejable en su práctica, debido a que es accesible para todos; asimismo, se resalta que su uso es fácil desde el registro hasta la utilización de recursos complejos; todo ello, se logra mediante la exploración y la práctica de esta; además, los recursos educativos propios que cuenta la plataforma son de fácil uso y de acceso, debido a que cuentan con íconos que facilitan su ubicación en la plataforma. Por lo tanto, esta se adapta a cualquier realidad educativa y según las necesidades que se pueden presentar (Luque y Ulloa, 2014; y, Pontificia Universidad Católica del Perú, 2018).

En ese sentido, las docentes del segundo y tercer grado de Primaria afirmaron que el uso de la plataforma es muy fácil y sencilla, tanto para las docentes como para

los estudiantes, puesto que estos últimos señalaron en el cuestionario que desde el primer momento entendieron cómo se usa la plataforma.

A partir de ello, la docente del tercer grado mencionó que lo que le sorprendió fue: "...el fácil uso de la plataforma, en primer lugar, ya que los niños la mayoría lo pudo hacer la primera vez que les mandé los tutoriales lo pudieron hacer..."(D3-FAC-T); también, la docente del segundo grado de Primaria manifestó que sería adecuado que los estudiantes "...tengan una frecuencia mayor en el uso de la plataforma porque para ellos ya les ha sido sencillo, entonces se debe de continuar con ello..."(D1-FAC-S). Por lo cual, se concluye que desde el punto de vista de las docentes, el uso de la plataforma no fue compleja, sino que fue sencilla y adaptable para sus estudiantes, ya que estos últimos la usaron sin ningún problema.

Lo anteriormente mencionado es corroborado por los mismos estudiantes, quienes manifestaron que "siempre creo que la plataforma es fácil de usar" (CS/CT-FAC3). Sin embargo aún existen algunos estudiantes que mencionan que "casi siempre la plataforma es fácil de usar" (CS/CT-FAC4). Ante esto, se puede evidenciar que la percepción de las docentes respecto a la facilidad de la plataforma para sus estudiantes, fue acertada, puesto que se evidencia que los estudiantes la usaron de manera factible. Sin embargo, es de igual importancia mencionar que hubieron algunos que tuvieron dudas al hacer uso de ella, en vista de que mencionaron un "casi siempre", encontrándose de esta manera algunas dificultades.

Del mismo modo, se recogió información de las observaciones, las cuales presentan lo siguiente: "...observé que el progreso de los alumnos era al 100%, lo cual significa que habían visto los videos" (O3-1FAC-T-1). En el anterior hallazgo, se encontró una evidencia respecto a la observación del progreso, en el cual se muestra que los estudiantes pudieron completar las actividades sin ningún problema. Mientras que también es necesario resaltar que se encontró estudiantes que tuvieron dudas al ingresar y, por esa razón, no participaron día a día de las actividades propuestas. Aunque, se resalta, por las observaciones, la existencia de más niños que lograron ingresar sin problema, pues observaban los vídeos y se encontraban realizando las actividades de manera activa (O3-FAC-T-5; O3-FAC-T-6).

Ante lo encontrado, se puede manifestar que desde la perspectiva docente el uso de la plataforma fue fácil para sus estudiantes. No obstante, en lo recogido en las

observaciones y de los cuestionarios realizados a los estudiantes se puede enfatizar, que si existieron dudas respecto al uso de la plataforma, lo cual no representa una totalidad referente a la facilidad, sino que se puede seguir trabajando en base a ello, con el propósito de atender a todo el alumnado. Por ende, la necesidad del acompañamiento por parte de las docentes es fundamental, ya que esto permitirá facilitar el uso de la plataforma NEO LMS de manera integral.

Por otra parte, se halló que para hacer uso de la plataforma NEO LMS solo se necesitan competencias digitales básicas. De modo similar, Rojas y Tezén (2015) resaltan que no es necesario contar con competencias digitales avanzadas o capacitaciones tediosas, para hacer uso de la plataforma educativa NEO LMS, dado que es fácil y accesible para docentes y estudiantes; así como para agentes administrativos de las instituciones que quieran participar de esta nueva manera de enseñar y aprender. En efecto, el uso de la plataforma dota de competencias digitales y conocimientos acerca del uso de las TIC y de esta manera sumerge a sus usuarios en un mundo virtual lleno de aprendizajes tecnológicos que favorezcan a su crecimiento personal y grupal.

Con relación a lo anteriormente mencionado, las docentes participantes confirmaron que con solo tener competencias tecnológicas básicas lograron desenvolverse satisfactoriamente en la plataforma; sin embargo, esto no se evidenció en las primeras semanas ya que no tenían la certeza de ciertos recursos e íconos propios de la plataforma. En tal sentido, se alega que es necesario conocer cómo ingresar a la plataforma y encontrar los recursos que proporciona para asegurar que se logre el objetivo educativo (D1-FAC-S; D3-FAC-T; D2-FAC-S).

Por consiguiente, se reitera que para hacer uso de la plataforma NEO LMS, es necesario contar con competencias digitales básicas, ya que ello facilita la comprensión no solo de la plataforma en sí misma, sino también de los recursos tecnológicos, estructuración y diseño que plantea. De todas formas, se necesita práctica y exploración por parte de los agentes educativos, debido a que existieron algunas dudas respecto a la ubicación de ciertos recursos que con el manejo permanente se fueron absolviendo.

Aun con las afirmaciones anteriores, es preciso mencionar que al usar la plataforma presentaron dificultades al principio de su uso, debido a la “novedad de la

plataforma”, “a la falta de familiarización” y la “falta de adaptación a un ambiente digital”; por lo que los padres y niños evidenciaron muchas dudas en base al registro (D3-FAC-T; D2-FAC-S; D1-FAC-S). En otras palabras, las dificultades de las docentes de segundo y tercer grado de primaria parte de la falta de práctica en el uso de las TIC, ya que anteriormente no han tenido ningún acercamiento con plataformas tecnológicas que aportan a la gestión del proceso de enseñanza - aprendizaje de manera netamente virtual.

Igualmente, los estudiantes aseguraron que debido a que nunca han usado una plataforma similar con anterioridad, se les dificulta al inicio el proceso de ingreso; y a su vez, algunos comentaron que pocas veces han usado una plataforma similar, lo cual evidencia que los estudiantes no se han visto inmersos en un ambiente tecnológico. (CS/CT-FAC1; CS/CT-FAC2). Asimismo, esto fue evidenciado en las observaciones registradas en las que se enfatiza que los estudiantes de manera personal realizan preguntas a las docentes acerca de cómo realizar el ingreso (O2-FAC-S-1; O2-FAC-S-5). Esto quiere decir que la falta de familiarización a este tipo de plataformas crearon, evidentemente, dudas en los estudiantes; desde cómo ingresar hasta cómo podían generar sus contraseñas, más tuvieron que pasar por un proceso de adaptación que consecuentemente fue supliendo estas dificultades halladas al principio.

Por consiguiente, se afirma que la dificultad en el uso de la plataforma parte, por la falta de trabajo previo en el uso de plataformas, si bien el NEO LMS no necesita de competencias digitales avanzadas, igual es necesario conocer el uso de las TIC, ya que este conocimiento facilitará la utilización de las herramientas tecnológicas. Y, en ese sentido, no se tendrán problemas en base al uso de la plataforma, por lo cual, la adaptabilidad a esta última será más sencilla.

De igual manera, es necesario mencionar el siguiente elemento emergente, el cual es referido a las dificultades externas en el uso de la plataforma. Es decir, las limitaciones que se percibieron en las docentes al utilizar la plataforma NEO LMS, las cuales son externas a ella, ya que son ellas las que gestionan todo el proceso educativo que se vieron obstruidas por estas mismas, por lo tanto, se puede demostrar el rol fundamental que tiene cada docente, ya que si no proporciona el tiempo adecuado a gestionar la plataforma, puede afectar a la viabilidad y eficacia de esta. Por ello, es importante que exista un seguimiento del objetivo propuesto, caso

contrario no se verá reflejado en las evidencias de los estudiantes, debido a que el docente tiene el deber de gestionar los diversos recursos proporcionados a través de la plataforma por lo que si no existe el debido procedimiento de tiempo y organización, la educación virtual que se desea proporcionar no será provechosa para ningún agente educativo (Luque y Ulloa, 2014; y, Meza et al., 2017).

En efecto, las docentes afirman que no cuentan tiempo para la exploración de recursos que se encuentran en la plataforma, debido a la falta de organización; asimismo, comentan que un factor externo es la escasez de tiempo de los padres, los cuales trabajan y no pueden brindarles los dispositivos tecnológicos a sus niños (D3-FAC-T; D1-FAC-S). Al mismo tiempo, en lo recogido por los estudiantes en base a las observaciones se menciona que algunos de ellos dejaron de ingresar a la plataforma, no por ella en sí, sino por la carga de tareas que se le proporcionaba en otras áreas (O3-FAC-T-4).

Ante esto, se concluye que si bien la plataforma es un gestor de recursos tecnológicos que ofrece variedad de recursos; es fundamental la organización del tiempo del docente para desarrollar una educación virtual de calidad que pueda motivar al aprendizaje a los estudiantes. Por esa razón, se alega que la presencia y compromiso de los docentes es un aspecto crucial para que los objetivos educativos se puedan cumplir; por ello, se menciona que si el docente no se organiza, ni explora la plataforma esta no podrá aportar al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Asimismo, en la información recogida se encontró como elemento emergente, el acompañamiento entre docentes, en vista de que se esperaba la existencia de un acompañamiento por parte de la docente a los estudiantes, más no de un acompañamiento a la docente en el desarrollo del uso de la plataforma. Frente a esto, se puede mencionar que diversos autores como Marqués (2013); Luque y Ulloa (2014); y, Meza et al. (2017) enfatizan la importancia de la existencia de un acompañamiento por parte del docente al estudiante en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje; sin embargo, en los hallazgos se puede evidenciar que antes de existir un acompañamiento entre docente - estudiante, estos tuvieron un acompañamiento previo en el uso de la plataforma, lo cual aportó y facilitó la adaptación al uso de esta, por lo que de esta manera se resalta la importancia de la presencia de un guía en el uso de cualquier plataforma, ya que dota de autonomía sin necesidad de estar ausente en el aprendizaje.

Esto se evidenció en lo que manifestaron las docentes del segundo y tercer grado quienes acompañaron a sus estudiantes en todo el proceso de ingreso y visitas a la plataforma NEO LMS; para lo cual, emplearon videos y tutoriales para absolver todas las dudas surgidas de los padres y estudiantes. Con lo cual, las docentes guiaron y lograron la adaptación de sus estudiantes, en favor del uso de diversos recursos de la plataforma; sin necesidad de contar con competencias digitales avanzadas (D3-FAC-T; O3-FAC-T-2).

Por ello, se manifiesta el rol importante que cumple el acompañamiento en el uso de nuevas tecnologías, ya que si bien las docentes son guías para los estudiantes y son ellas quienes cumplen el labor de acompañar y realizar un seguimiento a los estudiantes, también son estas últimas las que deben explorar y organizarse para conocer la naturaleza de la plataforma a profundidad y, de esta manera, lograr un acompañamiento y uso real acorde a el propósito educativo.

Asimismo, otro elemento emergente encontrado es la cantidad de recursos que proporciona la plataforma, en vista de que se esperó que la plataforma cuente con una variedad de recursos tecnológicos que aporten al proceso de enseñanza - aprendizaje, pero no se precisó que esta fuera vista como una dificultad por parte de las docentes, ya que esta es considerada por diversos autores como un beneficio que propone y caracteriza a la plataforma NEO LMS, debido a que la cantidad de recursos tecnológicos da la iniciativa al docente de escoger cuál sería el más apropiado para cada sesión u objetivo que desee desarrollar.

Frente a esto, Condori y Quispe (2018); Vidal, Rodríguez, y Martínez (2014); y, Almrashdah, et al. (2010) alegan que la característica propia de las LMS que la diferencia de otras, ya que es un software libre que permite el almacenamiento de diversos recursos tanto de la web como los propios que se encuentran en la plataforma y que aportan a todo el proceso de enseñanza-aprendizaje y que van mejorando y aumentando dependiendo de las necesidades educativas. En otras palabras, los autores consideran un beneficio más que una dificultad la presencia de diversos tipos de recursos, ya que la adecuada selección de estos últimos permitirá que la docente conduzca el proceso de enseñanza; lo cual, evidentemente, configura un proceso educativo contextualizado, innovador y eficaz. Por lo cual, en palabras de las docentes la cantidad de recursos dificulta la decisión de estas al escoger el recurso más adecuado para el propósito educativo que desean desarrollar (D3-FAC-T); también,

esta es vista como una limitación para los estudiantes, ya que no logran encontrar cada recurso, como lo evidenciado en el siguiente hallazgo "... la mitad de los estudiantes no encontraron el documento subido en la pestaña de recursos, por lo que tuvieron muchas dudas sobre ello" (O2-2FAC-S-6) y "algunos estudiantes no lograron encontrar la pestaña de recursos" (O2-BELI- S-6). Es decir, esta información brindada por parte de las docentes se puede abordar de dos maneras, la primera desde una visión de limitación y la segunda como un beneficio por parte de los autores y de la manera que esta pueda ser vista.

Como resultado, se enfatiza que por parte de las docentes y estudiantes la cantidad de recursos es vista como una dificultad de la plataforma, debido a que esta no permite la elección y ubicación de los recursos tecnológicos, lo cual dificulta el proceso educativo. Sin embargo, es necesario resaltar que esta también puede ser vista como un beneficio de la NEO LMS, ya que contar con una diversidad de recursos, permite seleccionar de la más apropiada para el fin educativo. Asimismo, esta se basa en una mirada subjetiva y de cómo cada docente pueda ver una dificultad como una oportunidad de exploración y de mayor aprendizaje, y por parte de los estudiantes como una manera de conocer la organización de estructuras virtuales.

2.1.3. Subcategoría adaptabilidad a la plataforma NEO LMS

En relación a esta subcategoría se enfatiza que esta está referida a la manera en que tantos estudiantes como docentes se logran adaptar a la plataforma virtual y cuáles fueron los factores que aportaron a ello o que la dificultan.

Ante esto, uno de los principales factores envueltos en la adaptación del uso de la plataforma corresponde a los conocimientos previos de los docentes, dado que si bien es necesario contar con habilidades digitales también es esencial que la docente pueda enriquecer sus conocimientos por medio de la exploración para aprender más acerca de la plataforma NEO LMS, ya que esto configurará una ventaja en su práctica pedagógica puesto que elegirá los recursos más apropiados ceñidos a su propósito educativo (Salinas, 2011; y, Gómez, 2013).

Frente a ello, se evidenció tanto en la docente del segundo como del tercer grado de primaria que al estar familiarizados con la plataforma se les hizo más sencillo adaptarse a la forma y estructura del NEO LMS (D3-FAC-T; D2-ADA-S); además, es imprescindible remarcar que las docentes sí presentaban conocimientos básicos

acerca de las TIC, lo cual permitió un mejor manejo al momento de gestionar la plataforma. Sin embargo, la docente del segundo grado aseveró que “Yo creo que bien porque ya usé los temas digitales, entonces simplemente he entrado y explorado la plataforma y me he adaptado de buena manera...” (D2-ADA-S). En otras palabras, los conocimientos previos que tenían las docentes de los grados mencionados posibilitaron un mayor desempeño en cuestión a la adaptación, ya que al contar con experiencias previas en el uso de la plataforma, facilitó su desempeño docente desde lo conceptual y procedimental. En ese sentido, los conocimientos adquiridos con anterioridad reflejan el punto de inflexión al momento de promover una práctica educativa innovadora.

Por lo tanto, se resalta la importancia que proveen los conocimientos previos en las docentes, puesto que promueven un proceso de adaptación de manera más sencilla en el uso de las plataformas virtuales, en este caso a la plataforma NEO LMS, y, de esta manera, no se verá afectado o retrasada la dinámica educativa en relación al proceso de exploración y conocimiento de la plataforma.

De igual manera, la variedad de recursos se considera otro factor muy importante que posee la plataforma NEO LMS. Es decir, la plataforma permite organizar y sistematizar no solo los contenidos educativos a utilizar, sino también diseñar y estructurar el estilo del aula, debido que posee recursos que posibilitan la personalización de esta última. Ante esto, Luque y Ulloa (2014) afirman que al tener una variedad de recursos, la plataforma permite dinamizar y optimizar el proceso educativo, ya que tanto como los recursos, contenidos y la gestión del propio docente posibilitan un aprendizaje significativo y de calidad.

En ese sentido, la docente del tercer grado de primaria manifiesta “lo he podido hacer muchísimo mejor utilizando más recursos que proporcionaba la plataforma...”(D3-ADA-T) y la docente del segundo grado de primaria afirma que “...la plataforma es innovadora que claramente sigue teniendo tus cambios porque creo que yo va a seguir mejorando y que son cosas que se pueden añadir, características, los estudiantes pueden y cuenta con más opciones que motiva a los estudiantes a ingresar a la plataforma...”(D2-ADA-S). Es decir, que según las docentes estos diversos recursos les han permitido estructurar y diseñar sus propias aulas de clase de acuerdo a las necesidades y contexto. De igual forma, las docentes enfatizan la variedad como uno de los factores beneficiosos para su práctica, ya que al usar mayores tipos de

herramientas los estudiantes se verán motivados a ingresar y desarrollar las actividades planteadas.

Es más, la docente del tercer grado de primaria lo afirmó al señalar "...decidí cambiar la composición y estructura de la plataforma, de subir los contenidos por páginas separadas en una sola sección, a el uso de diversas secciones catalogadas por semana , para que los niños puedan acceder de manera más fácil y rápida" (O3-ADA-T-3). Por ello, se denota la importancia de los recursos brindados por la plataforma, ya que otorga la autonomía al docente a trabajar y elaborar sus diseños, modelos y contenidos según lo desee, con la finalidad de alcanzar la calidad educativa en favor de sus estudiantes, eso mismo respaldado por Cuevas y Rodríguez (2013).

Del mismo modo, se afirma que si bien la cantidad de recursos es visto como una dificultad, la diversidad de estas es considerada como un factor que aporta a la adaptación, ya que los recursos tecnológicos que existen no son iguales entre ellos mismos, puesto que tienen características y funciones diferentes que pueden ser usados según cada competencia que se logre desarrollar y alcanzar en los estudiantes.

Del mismo modo, la adaptación de los estudiantes se evidenció en el progreso en la plataforma NEO LMS, el cual se refiere a un espacio donde la docente puede visualizar el desenvolvimiento de sus estudiantes con respecto a la realización de las tareas indicadas. Del mismo modo, Galán (2018); y, Quispe (2017) alegan que el progreso de los estudiantes es uno de los recursos que permiten notificar el desenvolvimiento de este último en la plataforma, lo cual posibilita que el docente pueda evaluar y reestructurar los logros de sus propios estudiantes para responder a las necesidades del aula, con ello se presenta un aprendizaje adaptativo.

Con relación a lo mencionado, la docente del tercer grado aseguró "...me he dado cuenta por medio del progreso que sale en la misma plataforma que si algunos de ellos si se han adecuado bien..." (D3-ADA1-T), por lo cual, conviene subrayar que la docente corroboró la adaptación y facilidad que propone la plataforma por medio del progreso de sus estudiantes. Asimismo, la misma docente manifestó que "...el seguimiento que me parece importantísimo al momento de saber cuánto han avanzado tus estudiantes, qué días se han conectado, cuántos han visto tu actividad..." (D3-ADA2-T). De igual manera, la docente del segundo grado afirma que al contar con el

progreso de sus estudiantes, uno puede realizar informes en base a ellos y brindarle la asesoría correspondiente a cada uno; según sus propias necesidades, y de la misma manera motivarlos a ingresar a la plataforma NEO LMS.

En ese sentido, se denota que la plataforma NEO LMS ha influido positivamente en el proceso educativo, ya que este espacio permite que el docente tenga un informe acerca de la participación y visualización de los recursos colocados en la plataforma. Del mismo modo, el progreso en la plataforma concibe la autonomía de los estudiantes, puesto que son aquellos quienes ingresan y realizan las actividades propuestas en el aula; por lo cual, pueden conocer su progreso día a día. Ante ello, se afirma que el progreso de los estudiantes es un punto clave que contiene la plataforma, ya que es vital que tanto estudiantes como docentes posean la visualización de ello, en favor de su autonomía y acompañamiento respectivamente.

Por otra parte, es imprescindible remarcar que un elemento emergente encontrado es la cantidad de estudiantes, ya que existió un contraste entre el segundo y tercer grado de primaria por los diversos factores que obstaculizaron el uso y adaptación de la plataforma NEO LMS. Frente a esto, Cuevas y Rodríguez (2013) mencionan que uno de los beneficios de la plataforma se basa en que posee un espacio educativo que permite abarcar una gran cantidad de estudiantes, es decir, que si bien la plataforma acoge una gran cantidad de matriculados, el ingreso y matrícula de los estudiantes va a depender de otros factores externos a la plataforma NEO LMS.

En base a ello, se resalta lo mencionado por la docente del segundo grado de primaria, la cual afirmó que al principio “un buen grupo ingresó rápidamente, más o menos tengo noción de que fueron algo de 13, 14 niños que de buenas a primeras se inscribieron...”(D1-ADA-S); así la misma docente señaló que “...prácticamente estamos hablando del aula que son de 26 alumnos, una que nos asiste definitivamente un promedio de 23, 24 alumnos que si logran ingresar...”(D1-ADA-S). En ese sentido, se indica que la profesora de segundo grado tuvo una gran cantidad de estudiantes desde la primera semana, lo cual refleja un buen indicador en el uso de la plataforma NEO LMS y de la fácil adaptación que ha existido.

No obstante, la docente del tercer grado de primaria constató “...por ejemplo yo creo que tengo 10 alumnos, entonces de los 10 alumnos, 5 alumnos si han estado ingresando no constantemente, pero al menos si han estado viendo los videos...”(D3-

ADA-T); por ello, se denota que si bien la cantidad de alumnos total eran 23, solo se inscribieron 10, por lo cual representa una cantidad considerable; que al momento de compararlo con el aula del segundo grado de primaria se demuestra el contraste entre ambos que puede darse debido a la motivación, apoyo y uso que se le dé a la plataforma, como factores indicados en las entrevistas y observaciones.

De esta manera, se evidencia que se identificó un contraste entre el segundo grado de primaria y el tercer grado de primaria, pues en un principio se pensaba que no iba a existir una gran acogida y que los estudiantes no podrían adaptarse al uso de esta, puesto que la plataforma NEO LMS necesita de conexión a Internet, lo cual representa una limitación para algunos estudiantes y la falta de familiarización en el uso de las TIC por parte de los padres quienes son los que guían a los niños en el uso de los dispositivos móviles. Sin embargo, la cantidad de estudiantes matriculados y en progreso se vio afectada en cuanto al rol docente, ya que por la falta de un trabajo articulado, motivación y acompañamiento de las docentes, algunos estudiantes del tercer grado lograron hacer uso de la plataforma.

Además de ello, otro elemento emergente hallado es el tiempo invertido en la exploración de la plataforma. En primer lugar, con relación al tiempo de adaptación por parte de los docentes, se obtuvo que a medida que la profesora explora un recurso o plataforma nueva debe considerar un lapso de tiempo prudencial para adaptarse, realizar las configuraciones y todo lo que implica gestionar una plataforma de manera más rápida y eficaz (Ochoa, 2020).

Esto se refleja cuando las docentes del segundo y tercer grado sostuvieron que "...como todo al principio cuesta un poquito de explorar, pero después poco a poco ya este se hace más sencillo no ha sido tal vez difícil, pero si se toma un poco de tiempo para explorar los recursos que tienen la plataforma..." (D1-ADA-S; D3-ADA-T; D1-ADA-S). En relación a ello, estos hallazgos manifiestan que el tiempo es un factor importante para adaptarse a un nuevo ambiente tecnológico, en este caso al uso de la plataforma NEO LMS, ya que es necesario explorar, practicar y encontrar los recursos que se ofrecen, para con ello adecuarlos a las metas educativas.

En segundo lugar, con respecto al tiempo de adaptación por parte de los estudiantes, se evidencia que el tiempo es un factor crucial para adaptarse a la plataforma NEO LMS, con lo cual se soslaya que a medida que un agente educativo

va explorando y seleccionando los recursos y temáticas esto influirá positivamente en el proceso educativo. Ante esto, siguiendo el aporte de Piedritah (2007 citado en Simanca, Porras, Garrido, y Hernández, 2017), los recursos tecnológicos que se presentan en la misma plataforma posibilita que el estudiante indague, interactúe y experimente, ya que activa diversos procesos cognitivos favoreciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por tanto, la docente de tercer grado afirmó "...así que si considero que si se han podido adaptar muy bien e incluso otros también pudieron hacer un recurso nuevo que no solo era ver un video sino que era hacer un foro..." (D3-ADA-T); en otras palabras, la docente corroboró que a medida que iban transcurriendo las semanas y proponía nuevos recursos, los estudiantes pudieron responder sin dificultad en la mayoría de los casos (CS/CT-ADA2). Mediante estos datos recogidos, se puede asegurar que las docentes y los estudiantes alcanzaron adaptarse de manera satisfactoria a la plataforma, ello se vio reflejado en la continuidad del uso y de la variedad de recursos que se empezaron a utilizar.

Con respecto a lo mencionado anteriormente, se puede inferir que el tiempo de adaptación no solo es función del docente sino también por parte de los estudiantes, porque si ellos no invierten tiempo no lograrán realizar sus actividades, viéndose afectado al proceso de enseñanza aprendizaje. Asimismo, el tiempo de adaptación no solo es contado como las primeras semanas de uso de la plataforma sino de todo el tiempo en el que se hace uso de la plataforma y cómo se invierte tiempo en la exploración constante y en la realización de nuevos recursos que ofrece la plataforma, ya que la adaptación consiste en usar todos los recursos proporcionados y no solo algunos de ellos.

Igualmente, se encontró otro elemento emergente respecto a las opciones de mejora en la plataforma NEO LMS, en el que las docentes hacen referencia a que uno de los planes de mejora podría ser que la plataforma posea una temática más amigable para los niños; es decir, donde se puedan visualizar dibujos animados propios de la estructura de esta. Ante esto, Aranda et al. (2017) afirma que NEO LMS brinda una experiencia innovadora con un diseño amigable y dinámico, lo cual es parcialmente cierto; ya que en la práctica las docentes manifestaron que se podría fortalecer el diseño que presenta la plataforma a una más divertida para los estudiantes.

Al respecto, la profesora del tercer grado de Primaria determinó que “se podría añadir es un entorno con dibujitos, si bien eso lo puede hacer el docente, la plataforma es de repente muy seria...”(D3-BELI-T), y la profesora del segundo grado afirmó que “...añadir espacios de interacción, por ejemplo chat grupales...”(D2-BELI-S) y “También propondría una capacitación o pequeño taller con los padres, para que ellos puedan entender mejor y guíen también el proceso educativo porque al final son los padres quienes están con ellos, les dan acceso a algún dispositivo móvil y así...”(D3-BELI-T). Al suceso anteriormente mencionado, se puede mencionar que si bien la plataforma proporciona un cambio de color y de logo de cada sesión, es necesario la existencia de una personalización más abierta a las docentes, en el que puedan hacer mayores variaciones a su propia aula virtual.

Asimismo, la docente del segundo grado de Primaria considera importante que entre los recursos que brinda la plataforma, se deberían fortalecer o proponer nuevos que promuevan la interacción grupal entre los estudiantes, a fin de que el proceso de enseñanza-aprendizaje se vea enriquecido. Por último, la docente confirma que es importante proponer un taller destinado a los padres de familia, debido a que estos son los mismos que otorgan los dispositivos móviles a sus hijos; por ende, los padres al conocer mejor la plataforma podrían promover el uso del mismo y así ser partícipes del proceso educativo de sus menores.

En razón de lo mencionado anteriormente, se asevera que si bien la plataforma NEO LMS representa una experiencia innovadora a la práctica educativa esta necesita realizar algunos cambios de mejora para adaptarse a otras necesidades educativas, que pueden partir desde la manera en cómo está estructurada a la adición de nuevos recursos que puedan impulsar en desarrollo de una educación totalmente virtual. Así como, por parte de las docentes, una opción de mejora es el acompañamiento no solo de los estudiantes, sino de los mismos padres que son aquellos que guían el uso de ambientes virtuales.

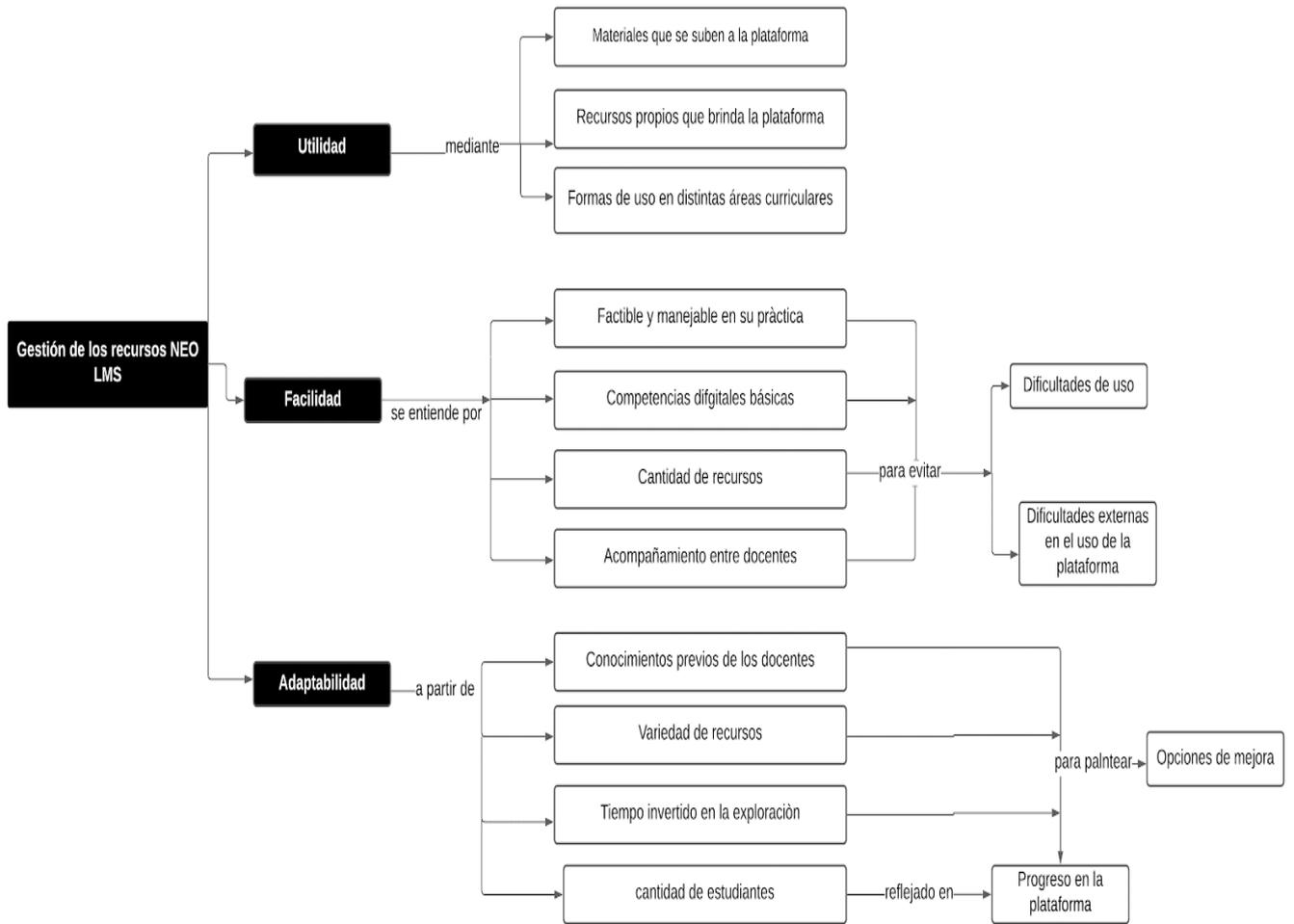


Figura 8: Axial coding de la gestión de recursos de la plataforma NEO LMS

Elaboración propia

2.2. BENEFICIOS Y LIMITACIONES DE LA PLATAFORMA NEO LMS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Esta categoría está relacionada al aporte de la plataforma NEO LMS en la dinámica educativa, así como la manera en que se vinculan los agentes educativos y los materiales tecnológicos usados para el proceso de enseñanza aprendizaje.

2.2.1 Subcategoría beneficios de la plataforma NEO LMS al proceso de enseñanza-aprendizaje

Esta subcategoría se refiere a los aspectos positivos que las docentes del segundo y tercer grado identificaron en el uso de la plataforma NEO LMS.

De acuerdo a lo señalado se evidencia que la plataforma NEO LMS cuenta con aspectos favorables, los cuales repercuten positivamente en el aprendizaje de los estudiantes, en otras palabras, la plataforma concibe al proceso de aprendizaje como uno adaptativo, puesto que responde a la demanda del alumnado y al uso de un recurso tecnológico con el propósito de hacer el proceso aprendizaje dinámico y eficaz (Llaullipoma, 2018 citado en Pontificia Universidad Católica del Perú, 2018).

A partir de ello, se enfatiza lo recogido en las entrevistas realizadas, en la que tanto la docente del segundo grado como del tercer grado afirmaron que “...los estudiantes, pueden adquirir conocimientos digitales y pueden discriminar información en internet” (D2-PEAT-S) y, aseguraron que, “...son ellos los estudiantes quienes por su propio raciocinio ingresan y su propia decisión ingresan a la plataforma seguir aprendiendo así que definitivamente sí aporta...” (D3-PEAT-T). En otras palabras, el uso de la plataforma posibilitó que los estudiantes aprendan no solo los contenidos educativos, sino también han adquirido habilidades digitales propios del uso del NEO LMS.

En esa misma línea, a partir de las respuestas recogidas por los estudiantes en la encuesta realizada, se obtuvo que “Siempre pienso que todos los recursos que ves en la plataforma te sirven para seguir aprendiendo” (CS/CT-PEA1) y que “Pienso que he aprendido más acerca de un tema” (CS/CT-PEA2). De igual importancia, es fundamental resaltar que el proceso de aprendizaje no solo se vio reflejado en las afirmaciones obtenidas en el cuestionario, sino también en las observaciones realizadas, donde se obtuvo el siguiente hallazgo: “...algunos estudiantes me escribieron para corroborar que estaban realizando bien la actividad” (O3-2PEA-T-5).

Frente a ello, se evidencia que los estudiantes comprenden lo propuesto en la plataforma, las cuales se realizaron mediante el uso de los recursos de esta última.

Ante esto, se sostiene que la plataforma NEO LMS contribuyó en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, donde el reforzamiento y la propuesta de actividades lúdicas reflejaron los aspectos claves, para la generación de nuevos conocimientos; frente a estas propuestas de aprendizaje, los propios estudiantes consideran que al acceder a la plataforma y ver los contenidos subidos han aprendido más sobre un tema y les ha posibilitado lograr nuevos conocimientos, dado que la plataforma NEO LMS contribuye en la mejora del proceso de aprendizaje.

Seguidamente, se asevera que la plataforma NEO LMS tuvo también como un beneficio el aporte positivo que brindó al proceso de enseñanza. De acuerdo a lo referido por Salinas (201)¹ la plataforma configura una forma de direccionar el objetivo educativo que la docente se plantee enseñar a sus estudiantes, de la misma manera posibilita que los docentes sean los que dirijan y guíen todo el proceso de enseñanza - aprendizaje, debido a que estos son quien seleccionarán y presentarán en la plataforma el contenido a favor de la adquisición de aprendizajes.

A partir de ello, se encontró que es el propio docente quien gestiona toda la información en favor del propósito educativo que ha seleccionado (D3-PEAT1-T; D3-PEAT2-T). Igualmente, la docente del segundo grado sostuvo que "...esta plataforma aporta bastante en colgar contenido y porque brinda bastante apoyo al docente en el tema de lo que es seguimiento, puede ver sus avances, si están en línea..." (D2-PEAT-S). En este sentido, es el docente quien gestiona la enseñanza, es decir, las metodologías y recursos a emplear, por lo cual este es autónomo en escoger y brindar materiales; además, sigue siendo un guía para los estudiantes, puesto que está presente en todo el progreso de aprendizaje de estos últimos.

En ese sentido, las docentes han utilizado la plataforma según la necesidad identificada, esto se evidencia cuando la profesora del tercer grado menciona que usa NEO LMS para reforzar algunos términos que resultan complejos para los estudiantes y para promover espacios de diálogos y reflexión en sus clases sincrónicas (D3-UTI-T). En contraste con el uso brindado por la docente del segundo grado quien alega que usó las secciones -recurso propio de la plataforma- para enseñar dos cursos específicos a sus estudiantes (D2-UTI-S). Con respecto a lo mencionado

anteriormente, se evidencia que la plataforma NEO LMS es flexible en torno a la enseñanza, debido a que cada docente, puede brindarle un uso diferente a la plataforma NEO LMS, acorde a lo que cada docente desee enseñar a sus estudiantes.

Frente a esto, se corrobora la importancia de la presencia docente, si bien la plataforma es una herramienta muy útil en el proceso de enseñanza - aprendizaje, sigue siendo el docente quien reformula a partir del propósito, la necesidad y el contexto determinado, desde una perspectiva autónoma, con el fin de posibilitar la adquisición de aprendizajes por medio del uso adecuado y la buena gestión de los recursos tecnológicos previamente seleccionados.

Con relación a lo mencionado anteriormente, se puede afirmar que la plataforma faculta el triángulo didáctico -un término mencionado por (Chumpitaz, 2009 citado en Luque y Ulloa, 2014)- ya que permite la existencia de una relación coherente entre el docente, contenido y estudiante. En otras palabras, la plataforma NEO LMS posibilitó una interrelación entre los agentes del proceso educativo donde el docente, como gestor, proponía contenidos significativos para la adquisición de aprendizajes. Frente a ello, Cacheiro, Sánchez y Gonzales (2016) alegan que el papel del docente es fundamental en el proceso de la enseñanza, ya que es quien propiciará el espacio para la adquisición de conocimientos; asimismo, los docentes se convierten en los guías educativos mientras que el estudiante se vuelve el agente principal de su aprendizaje

Ante esto, ambas docentes mostraron la misma postura frente al uso de la plataforma, en el que la docente del segundo grado afirma que "... la docente es partícipe de la recolección de información que pueda ser más propicia para el aprendizaje de los estudiantes, así que se considera que los tres agentes educativos tanto docente, estudiante como contenido van de la mano, debido a que si uno falla rompe con el propósito que se desea cumplir en el proceso de aprendizaje - enseñanza" (D2-BELI-S), y la docente del tercero grado confirmó que "...la plataforma en teoría y en la práctica te permite que el docente pueda gestionar toda la plataforma, proponer, crear y propiciar el tipo de aprendizaje y enseñanza que desea en favor de que los niños aprendan" (D3-BELI-T). Ante lo cual, se puede señalar que cada agente cumple un rol dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje, lo cual devela su importancia, pues sin uno de ellos no cumple con ello no podrá existir una interrelación entre ellos, viéndose afectada la enseñanza y el aprendizaje.

En base a esto, la docente del tercer grado sostuvo que "...se refleja este vínculo en los contenidos, pues como digo el docente propone el tema específico que responda a las necesidades y el mejor destinado y pensando siempre en los estudiantes" (D3-BELI-T). Por lo tanto, se encuentra en el hallazgo que la docente debe seleccionar los contenidos que generen un impacto en sus estudiantes, para promover una educación de calidad.

Por consiguiente, se alega que existe un trabajo en conjunto entre los agentes que componen el triángulo didáctico, ya que existe un mismo proceso cada vez que se hace uso de la plataforma NEO LMS, el cual empieza por la selección de materiales por parte de la docentes, seguido del momento en el que se suben los recursos tecnológicos seleccionados; y, por último, la presencia del estudiante al revisar dichos materiales, por lo cual, se evidencia la presencia e interrelación de todo el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Por otra parte, otro beneficio que presenta la plataforma NEO LMS es el tiempo ilimitado que brinda para la realización de actividades, es decir que cada estudiante puede ejecutar las actividades a su propio ritmo. Para ello, los LMS presentan como uno de sus aspectos característicos más importantes la accesibilidad, debido a que al desarrollarse en base a la tecnología de la nube tienen la ventaja de proporcionar los 7 días de la semana y las 24 horas del día, para la visualización de las lecciones y la realización de diversas tareas que se les puede proporcionar a los estudiantes, de la misma forma aporta a los agentes educativos logren organizar su tiempo; asimismo, se puede brindar un período de entrega dependiendo del material que se desee desarrollar (Condori y Quispe, 2018; y, Ochoa 2020).

En suma, la accesibilidad refleja un aporte significativo, por el hecho de que no todos cuentan con un aparato móvil en un cierto momento del día. De tal forma que "el material a su disposición las 24 horas del día" (D1-BELI-S). Esto también se encuentra en las observaciones realizadas de las cuales se muestra que la docente del segundo grado de Primaria comenta que: "La tarea se encuentra con un día de anticipación y permanece todo el tiempo deseado" (O2-2BELI-S-1). En otras palabras, las actividades se suben a la plataforma hasta su realización, la cual dependerá de la decisión del propio estudiante. Por ello, se concibe el tiempo ilimitado como una ventaja o beneficio, ya que si alguno no puede conectarse a la misma hora en la que se colgó la actividad, esto no interfiere en el proceso de su realización.

De lo que se puede detallar, que no existe una presión en ingresar a revisar las actividades, ya que estas pueden ser visualizadas con anterioridad y que pueden permanecer de manera indefinida. Aunque, la presentación de actividades será dependiendo de la gestión de la docente, debido a que es ella quien brinda un tiempo limitado a la recolección de actividades o de realización de evaluaciones.

También, se evidencia que la plataforma NEO LMS aporta al desarrollo de habilidades tecnológicas, como lo aseveran Rojas y Tezén (2015) quienes resaltan que la plataforma no solo influye positivamente en el proceso educativo sino que también repercute en la adquisición de nuevas habilidades en las TIC que pueden aportar al uso de nuevas herramientas tecnológicas posteriormente, es decir se despliegan competencias digitales en los docentes y en los mismos estudiantes.

Tal es el caso encontrado en la entrevista realizada a la docente del segundo grado de primaria cuando mencionan que "...en cuanto a la competencia que tiene que ver con el desarrollo de las habilidades tecnológicas, eh debido a la pandemia pues todos los recursos que utilizamos eh tiene que ver con el desarrollo de esa competencia..."(D1-BELI-S). En otras palabras, se expone que debido a la coyuntura en la que se vive, de una u otra manera ha existido una adaptación e incorporación a las nuevas tecnologías, las cuales desarrollan competencias digitales.

En ese sentido, la docente del tercer grado de Primaria resaltó que cuando siguieron usando la plataforma "...todo era fácil de localizar no si yo quisiera ver qué alumnos habían visto los videos pues me iba a la sección estudiantes, a progreso y podía identificarlo no, que tenía como este seguimiento a los estudiantes..." (D3-BELI1-T). Además, señaló que "...se adapta muy fácil y el acceso también es muy fácil para hacer todo..." (D3-BELI2-T). Por lo tanto, se asevera que las habilidades tecnológicas se han visto fortalecidas a medida que las docentes y los estudiantes fueron usando la plataforma NEO LMS.

Por tal motivo, se manifiesta que no se necesita contar con competencias digitales avanzadas, es más la plataforma dota de estas últimas, pues al hacer uso de ella, tanto las docentes como los estudiantes reconocieron que sus competencias se vieron fortalecidas, al momento de colocar los materiales y actividades; y de realizar y presentar las evidencias, respectivamente. En efecto, las competencias digitales configuraban un beneficio colateral del uso de la plataforma NEO LMS.

Del mismo modo, uno de los beneficios más mencionados por las docentes es el seguimiento a los estudiantes, el cual en la virtualidad se ha visto afectado, sin embargo la plataforma NEO LMS posibilita este factor imprescindible en la práctica educativa. Asimismo, esta característica es una de las más resaltada de los LMS que permiten el seguimiento y acompañamiento a los estudiantes en todo su proceso de aprendizaje, aportando al estudiante en su autonomía, pues este es visualizado de manera individual, como al docente que puede encontrar el registro de los avances en estadísticas de cada estudiante al que imparte sesiones, por tanto permite el brindar retroalimentaciones adecuadas a cada estudiante (Galán, 2018; y, Quispe, 2017).

Ante esto, las docentes señalaron que "...el seguimiento que me parece importantísimo al momento de saber cuánto han avanzado tus estudiantes, qué días se han conectado, cuantos han visto tu actividad..."(D3-ADA-T), "...esta plataforma aporta bastante en colgar contenido y porque brinda bastante apoyo al docente en el tema de lo que es seguimiento, puede ver sus avances, si están en línea..."(D2-PEAT-S) y "...podría decir, que es el seguimiento, ver en qué curso está, si ingresa o no..."(D2-ADA-S). En efecto, la plataforma NEO LMS, posibilita tener un registro del progreso que realiza el estudiante en el aula; es decir, se visualiza los videos que observó o las actividades que ha realizado, así como el tiempo permanecido en la plataforma.

Por otro lado, se encontraron elementos emergentes vinculados al proceso de enseñanza-aprendizaje, el primero fue la autonomía tanto para el docente como para el estudiante, puesto que la plataforma NEO LMS al ser un espacio educativo posibilita que el docente estructure, seleccione y publique contenidos acorde a lo que pretende enseñar, en ese proceso, también se evidencia el carácter autónomo del estudiante, quien puede acceder a estos contenidos en el momento y lugar que decida realizar lo; también, como hacer uso de los recursos que este vea necesario para aprender y conocer más acerca de un tema en específico (Navarro, 2005; Riveros y Mendoza, 2005; y, Chuquisengo, 2016).

De manera que, ambas docentes coincidieron que "...el alumno puede ingresar y seguir un determinado cronograma de tiempo que se le establece o si fuera libre tiempo en todo caso ya, bien lo tiene disponible para ingresar en cualquier momentos entonces en cierta forma le desarrolla la autonomía, la independencia, el propio ánimo para poder aprender..."(D1-BELI-S; O3-ADA-T-3) y la docente del segundo grado

también afirmó que "... de alguna manera hace más autónomos y con mayor disposición de tiempo para las personas no, tanto para el que publica como para el que aprende al tener un material dispuesto colgado en la plataforma..."(D1-BELI-S). Dicho de otra manera, la autonomía que tiene el estudiante en el uso de la plataforma se mide en cuanto a las decisiones que toma del momento, lugar y tiempo para acceder a esta última.

Es decir, el uso de la plataforma no configura una obligación por parte de los estudiantes, dado que "Siempre entraba a la plataforma para revisar si había algún material por iniciativa propia" (CS/CT-ADA2); por ello, se afirma que la plataforma permite fortalecer la autonomía, decisión y toma de iniciativa del estudiante. En ese sentido, los docentes constituyeron unos agentes vitales para la respuesta óptima de estos últimos, pues las profesoras fueron quienes gestionaron la plataforma en favor del proceso educativo, y quienes indirectamente son los responsables de los resultados obtenidos.

Conforme a los hallazgos encontrados anteriormente, se asevera que los docentes realizan un trabajo autónomo al ser gestores de la plataforma, debido a que son los responsables de estructurar y diseñar los contenidos según el propósito educativo marcado. Por ende, la autonomía del docente es un aspecto fundamental que dota la plataforma en favor de la calidad de la enseñanza y aprendizaje. Asimismo, con respecto a la autonomía de los estudiantes se evidenció que la plataforma permite que el aprendizaje se dé bajo el consentimiento, motivación y disponibilidad del estudiante. Lo cual, favorece y evidencia su autonomía, al ser este último el principal agente en la construcción de sus conocimientos (Bendezú, 2018; y, Gómez, 2014).

Seguidamente, es imprescindible remarcar que el segundo elemento emergente encontrado que se relaciona con el proceso de enseñanza - aprendizaje, fue la presentación de evidencias, ya que configuran un saber conceptual y procedimental. Con relación a esto, Ochoa (2020) manifiesta que la plataforma permite hasta 12 opciones de presentar las tareas; frente a esto, en la práctica educativa se considera a la presentación de evidencias como la principal manera de verificar los aprendizajes. Asimismo, la presentación de evidencias también posibilita que el docente lleve un registro sistemático del uso de la plataforma NEO LMS por parte de los estudiantes, en vista que las actividades a desarrollar se encontraban en el aula del grado.

Por tanto, las evidencias recolectadas representaron la corroboración de lo mencionado, en vista que la docente del segundo grado afirmó que “...pero si he visto los resultados y los veo a través de las evidencias porque cuando ellos me envían las evidencias puedo darme cuenta que han visto todo, toda la secuencia que se les ha publicado ahí por qué la evidencia tiene todos los criterios de evaluación, todos los ítems que se le han solicitado no...” (D1-PEA-S). En otras palabras, la docente confirma que la presentación de evidencias permite que ella lleve un seguimiento de lo aprendido en las lecciones propuestas en la plataforma NEO LMS.

Además, la docente del tercer grado aseveró que “...eso también se ve reflejado no solo en la plataforma sino que se traslada por ejemplo a nuestras clases por zoom o a nuestras clases sincrónicas por whatsApp donde me comentan qué es lo que han aprendido...” (D3-PEA-T). En consecuencia, se alega que se puede medir el aprendizaje del estudiante respecto a las evidencias que este presenta, pues uno de los objetivos de la educación, es que los estudiantes puedan transferir los conocimientos adquiridos a otros contextos donde sean necesarios; y esto, se encontró en los hallazgos mencionados anteriormente.

En efecto, para ambas docentes las evidencias fueron representadas en dos sentidos, el primero como la concretización de lo aprendido y, el segundo como el traslado de los saberes a otros contextos educativos, por ejemplo las clases sincrónicas vía WhatsApp (O2-PEA-S-2; O3-PEA-T-3; O3-PEA-S-5; O2-PEA-S-5). Por consiguiente, se sostiene que los estudiantes sí usaban la plataforma para visualizar y realizar las actividades y los contenidos educativos; los cuales permitieron la adquisición, profundización y transferencia de los saberes obtenidos a otros momentos.

De la misma manera, se considera que por la realidad educativa en la que nos encontramos, la cual es una totalmente virtual, se plantea la necesidad de conocer si han aprendido o no los estudiantes; y esto solo puede ser visto en base a las evidencias que presentan, por lo cual la presentación de evidencias es muy importante en el progreso del estudiante, puesto que de esta manera el este último transfiere todo lo aprendido no solo a las actividades de la plataforma, sino también a otras situaciones o problemas a desarrollar en su día a día.

Por ende, se expresa la importancia de la existencia de una plataforma virtual que pueda registrar el seguimiento de cada estudiante, ya que ello posibilita al docente a acompañar en todo el aprendizaje a los niños, al ser capaz de reconocer sus fortalezas, limitaciones y avances en cuanto a sus actividades educativas.

Asimismo, el último elemento emergente evidenciado, es la afirmación de las docentes al mencionar que desearían seguir haciendo uso de la plataforma aún acabada la coyuntura en la que se vive, de esta manera se promueve una nueva forma de trabajo con los niños y como complemento a las clases presenciales (D1-BELI-S; D2-BELI-S). Asimismo, esto también fue indicado por los estudiantes los cuales respondieron lo siguiente “Me gustaría seguir usando la plataforma en los siguientes meses” (CS/CT-BELI2). Al respecto, se afirma que los agentes educativos envueltos en el proceso de enseñanza - aprendizaje están de acuerdo en seguir usando la plataforma de manera indefinida.

En ese sentido, se plantea que el uso de la plataforma no se limita a la situación social, sino que posee un propósito que va más allá, puesto que tanto docentes como estudiantes manifestaron que les gustaría seguir usándola por los beneficios que presenta para el proceso de enseñanza-aprendizaje, precisando que el uso de este ambiente digital, es decir de la plataforma NEO LMS podría complementar a las clases presenciales.

En conclusión, se ha podido evidenciar la influencia positiva que ha tenido la plataforma NEO LMS en el proceso de enseñanza aprendizaje en las aulas del segundo y tercer grado de Primaria de un colegio público de Lima Metropolitana. Asimismo, se ha recogido información respecto a algunos cambios de mejora que se podrían desarrollar tanto para la plataforma en sí, respecto a su estructura, como para los futuros docentes que deben usar la plataforma NEO LMS, debido a que en la presente investigación se ha podido resaltar el rol fundamental de los docentes, para la gestión del proceso educativo en un ambiente digital.

2.2.2. Subcategoría de limitaciones de la plataforma NEO LMS al proceso de enseñanza-aprendizaje

Esta categoría está referida a los aspectos negativos que las docentes del segundo y tercer grado identificaron en el uso de la plataforma NEO LMS.

En primera instancia se evidenció como hallazgo la falta de organización de los docentes, así como su poco aporte a la motivación de los estudiantes para que hagan uso de la plataforma. Ante ello, se puede mencionar que la responsabilidad parte de los docentes, en vista de que estos son quienes escogen los diversos recursos a implementar, así como el acompañamiento necesario en el aprendizaje. Por lo cual, una falta de organización por parte de estos, puede perjudicar significativamente al desarrollo del proceso de enseñanza - aprendizaje, pues por sí solas las herramientas tecnológicas no permiten alcanzar la educación de calidad (Marqués, 2013; Luque y Ulloa, 2014; y, Meza et al., 2017).

En concordancia, se encontró que en el tercer grado de Primaria existe una “falta de apoyo de la docente con la que se trabaja, además de la designación de muchas tareas para los estudiantes, lo cual impidió que entren a la plataforma y organización de tiempo” (O3-2BELI-T-4; O3-BELI-T-6); además, en el mismo grado “Algunos estudiantes no entraron durante la semana porque no contaban con el dispositivo móvil, poca motivación, realización de otras actividades entre semana y falta de apoyo.” (O3-2BELI-T-5) (O3-2BELI-T-3). En otras palabras, la ausencia de un impacto significativo en el uso de la plataforma en los estudiantes del tercer grado no se dio debido a la misma plataforma, sino a la falta de la presencia y apoyo de la docente del propio aula, por lo cual, la docente que usó la plataforma se vio limitada a usarla de manera articulada.

En segunda instancia, se identificaron los elementos emergentes, el primero encontrado corresponde respecto a las limitaciones con las que la plataforma cuenta, es el estilo. Ante esto, Meza et al. (2017) expone que si bien la plataforma posee un bagaje de recursos tecnológicos, estos no representan un aprendizaje significativo por sí mismos, porque requieren que necesariamente el docente sea el agente articulador para promover el aprendizaje. Frente a ello, se demuestra que los recursos ilimitados reflejan la limitación de la plataforma NEO LMS, dado que en la práctica no son utilizados e incluso provocan que el docente se sienta aturdido con tantas opciones.

Debido a que se enfatiza que esta es muy formal y seria, lo cual no es lo más indicado para los estudiantes de 7 y 8 años, puesto que debería de considerarse un estilo más colorido y que existan opciones para todas las edades (D3-BELI-T; D2-BELI-S). En vista a lo referido las docentes del segundo y tercer grado concuerdan en enfatizar la necesidad de una personalización de la plataforma por parte de ellas, para

promover la motivación en sus estudiantes y proponerles un espacio amigable y animado.

En base a lo mencionado, se puede exponer que el estilo que presenta la plataforma si bien es innovador y colorido, no va totalmente acorde a cada necesidad o personalización de cada docente, por lo cual es necesario que la plataforma NEO LMS pueda brindar un mayor control a las docentes respecto a la estructura y opciones de diseño de esta; con el propósito de que pueda ser más adecuado a cada edad.

También, se menciona otro elemento emergente en relación a las limitaciones propia de la plataforma es la falta de interacción, de lo cual se puede enfatizar que si bien existe un chat de mensajería instantánea en el que los docentes pueden brindar su retroalimentación y foros en los que participen todos los estudiantes, la plataforma NEO LMS aún no cuenta con un chat grupal que pueda incentivar a la interacción entre estudiante y docentes en un tiempo real. Aun cuando diversos autores manifiestan los beneficios de la plataforma a la interacción entre docente, estudiante y material didáctico, esto aún no se ha visto reflejado en su totalidad como un medio interactivo por las docentes en su práctica (Cuevas y Rodríguez, 2013; y, Chumpitaz, 2009 citado en Luque y Ulloa, 2014).

En ese sentido, la docente del segundo grado de Primaria afirma que “No hay chat grupal, no hay interacción estudiante - docente, solo recibes información...” (D2-BELI-S); además, señala que se vio limitada en la selección de recursos “...porque no hay uno donde pueda haber una mayor interacción...” (D2-BELI-S). Dicho de otro modo, la docente alega que representó una limitación para ella, no contar con recursos que promuevan la interacción en los propios estudiantes. Por lo tanto, tuvo que limitar su actuar pedagógico a la neta selección de recursos para subir videos o diapositivas interactivas.

Ya que la plataforma está siendo usada como reforzamiento o para desarrollar ciertos cursos, mas no para realizar una educación completamente virtual, pues no existen chats grupales que facilite que todos puedan relacionarse por un mismo medio, sino que se convierte en una herramienta que solo brinda conocimientos. Por ello, las docentes enfatizaron que sería indispensable proponer nuevos recursos que fortalezcan la interacción y comunicación grupal.

Asimismo, es necesario mencionar la existencia de otro elemento emergente referente a las limitaciones externas a la plataforma que imposibilitaron su continuo uso, así como el provecho completo de los diversos recursos que cuenta la plataforma, entre ellos se encuentran los problemas con la Internet, el fluido eléctrico o la falta de un dispositivo móvil (D3-BELI-T; O2-BELI-S-5; O3-2BELI-T-2). Por esta razón, se alega que el proceso de enseñanza - aprendizaje se puede ver afectado por motivos que son externos al uso de la plataforma; no obstante, esto también es reflejado como una limitación desde el punto de vista de las docentes del segundo y tercer grado de Primaria.

En ese sentido, existen limitaciones que se escapan de las manos de los agentes educativos como de la misma plataforma, estas corresponden a una realidad latente en la sociedad, como lo es la falta de una conectividad estable; por lo que no todos los estudiantes cuentan con las mismas oportunidades de adquirir herramientas que aporten a una educación virtual. Ante esto, el uso de la plataforma contiene algunas actividades específicas, para las personas que no cuentan con Internet. A pesar de esto, este recurso no fue usado por las docentes.

En síntesis, se expresa que la presencia docente en la motivación del uso de la plataforma fue vital, ya que en el segundo grado de Primaria existió un acompañamiento, por lo cual se evidenció que 18 estudiantes lograron ingresar y realizar las actividades de manera permanente. Mientras que en el tercer grado por los hallazgos encontrados solo 4 a 5 estudiantes de un total de 10 alcanzaron a participar de las actividades propuestas. Por lo que, se puede recalcar que la falta de llegada de la plataforma a los estudiantes parte mucho de la responsabilidad de la otra docente del aula, sus limitaciones en cuanto a las TIC , el compromiso y la falta de un trabajo en conjunto.

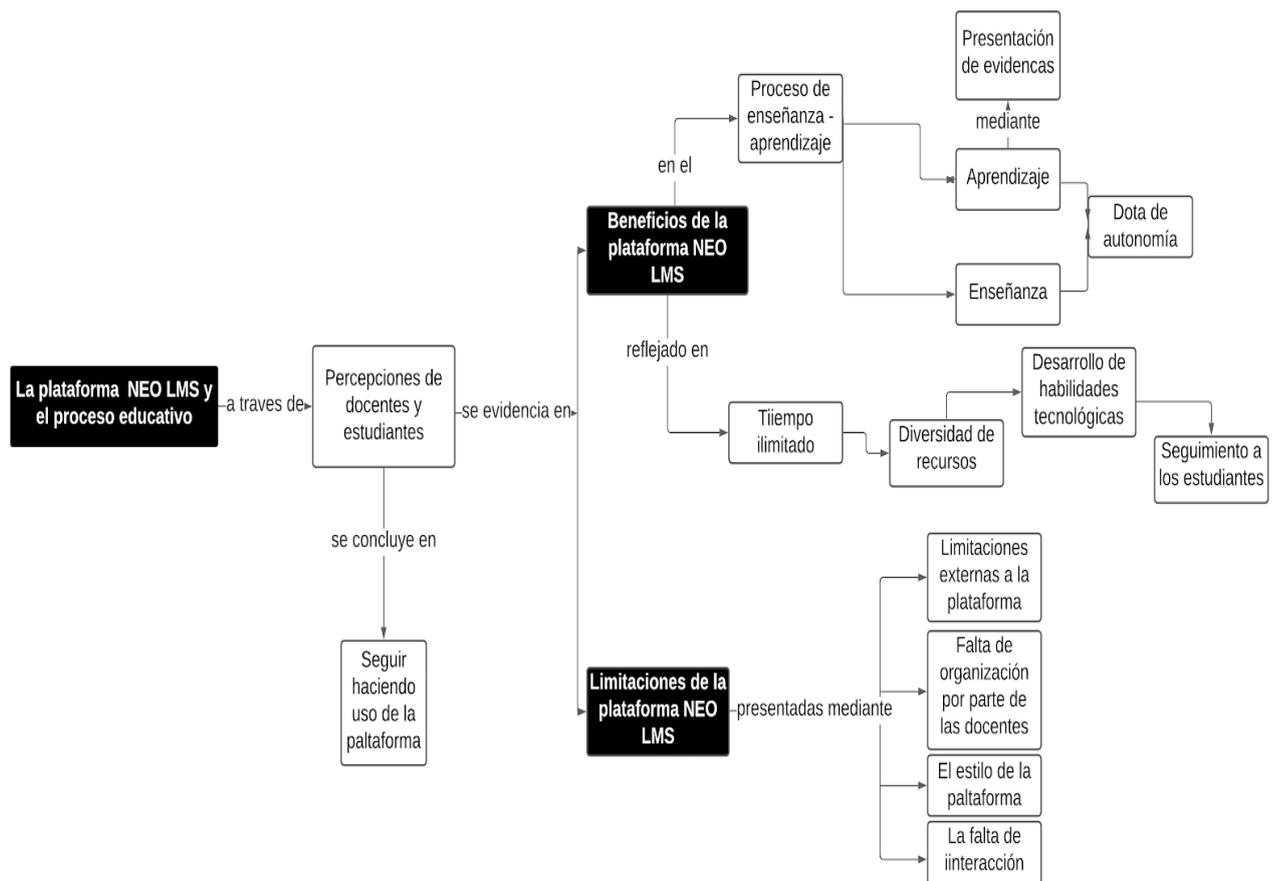


Figura 9: Axial coding de la plataforma NEO LMS y su relación con el proceso de enseñanza-aprendizaje

Elaboración propia

CONCLUSIONES

A continuación, se presentan las conclusiones derivadas de esta investigación:

- La plataforma es un gestor de recursos tecnológicos para el proceso de enseñanza-aprendizaje que requiere, de manera esencial, de la presencia del docente, ya que permite darle un uso específico que responde a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes.
- Con relación al uso de la plataforma, las docentes y estudiantes reconocieron que la NEO LMS es adaptable, de fácil manejo, accesible e innovadora, puesto que no necesitan competencias digitales avanzadas para su uso; asimismo, los conocimientos base y el tiempo invertido en la exploración reflejan un evidente apoyo en la práctica educativa.
- Se evidencia la necesidad del apoyo, motivación y organización de la docente para la realización de las actividades durante el uso de la plataforma como aporte en el proceso de enseñanza - aprendizaje.
- La plataforma NEO LMS aporta al proceso de enseñanza - aprendizaje, en tanto permite que los estudiantes transfieran sus conocimientos adquiridos en la plataforma a otros contextos; asimismo, el tipo de aprendizaje observado es el adaptativo, debido a que responde a diversas realidades educativas.
- Las docentes lograron gestionar y guiar todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, por ende se confirma la interrelación entre los agentes educativos con el material utilizado, lo que genera el triángulo didáctico. Además, con ello, se demostró que la plataforma brinda autonomía tanto a estudiantes como a los docentes.
- La plataforma NEO LMS cuenta con herramientas que motivan y aportan al desarrollo de habilidades tecnológicas y al seguimiento que se puede realizar a los estudiantes en tiempo real.
- La plataforma NEO LMS evidencia limitaciones en el proceso de enseñanza - aprendizaje debido a que presenta recursos ilimitados que pueden generar dificultades

en la selección de recursos que sean apropiados para el fin educativo propuesto por los docentes.

- Se evidencia que aporta al proceso de enseñanza-aprendizaje, pero este no se vio desarrollado en todo el proceso, ya que las docentes no llegaron a hacer uso del sistema de evaluación que presenta la plataforma NEO LMS.

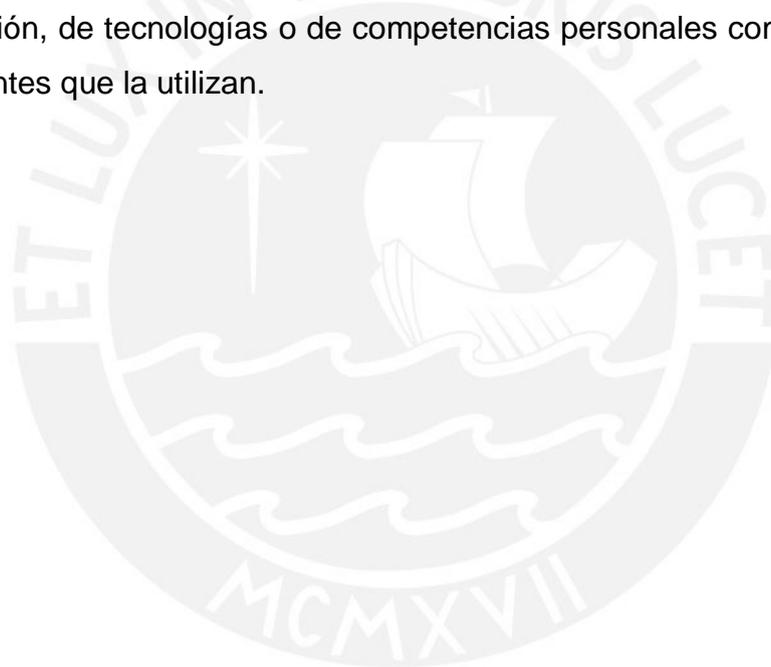


RECOMENDACIONES

A continuación, se presentarán las recomendaciones para continuar con la investigación:

- Con el fin de dar mayor uso a la plataforma, se recomienda que puedan explorar la plataforma en favor de utilizar la mayoría de recursos que brinda como los test, evaluaciones, juegos y diplomas; con el fin de que la plataforma sea aún más útil a todas las necesidades que se desarrollan.
- Dado que la organización y la exploración, por parte de los docentes, configuran aspectos imprescindibles para el uso adecuado de la plataforma, se recomienda que los docentes puedan otorgar un tiempo para seleccionar y profundizar en la exploración de la plataforma NEO LMS. Así, se podrían obtener mejores resultados a partir de la selección de los recursos más apropiados para el proceso de enseñanza - aprendizaje.
- Si bien NEO LMS es una plataforma adaptable, se recomienda a los docentes facilitar la adaptación de sus estudiantes mediante la creación de tutoriales, así como de la existencia de un mayor apoyo y motivación. Asimismo, se propone acuñar recursos interactivos y una estructura dirigida a niños.
- Para un mejor uso de la plataforma, se recomienda la realización de talleres desde el inicio del año; de esa manera el reconocimiento de la plataforma permitirá identificar todas las fortalezas que podría tener la plataforma NEO LMS y cómo usarlas en cada propósito educativo.

- A partir de los hallazgos, se recomienda la realización de futuras investigaciones relacionadas a cada recurso que ofrece la plataforma y cómo aportan al desarrollo de las competencias que se desean alcanzar con cada estudiante.
- Asimismo, se recomienda analizar la plataforma NEO LMS desde una perspectiva de comparación con otras plataformas que aporten al proceso de enseñanza - aprendizaje. Así como la búsqueda de otros recursos que favorezcan la interrelación entre los participantes; como un chat grupal en el que se puedan comunicar entre las secciones creadas o la creación de video llamadas que puedan aportar a la interacción y correlación.
- Con el propósito de evidenciar la versatilidad de la plataforma NEO LMS, se recomienda, la realización de un estudio posterior que aborde competencias de comunicación, de tecnologías o de competencias personales como la autonomía en los agentes que la utilizan.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abreu, J. (2012). Hipótesis, método & diseño de investigación (hypothesis, method & research design). *Daena: International Journal of Good Conscience*, 7(2), 187-197. Recuperado de [http://www.spentamexico.org/v7-n2/7\(2\)187-197.pdf](http://www.spentamexico.org/v7-n2/7(2)187-197.pdf)
- Acher, A., Arcà, M., & Sanmartí, N. (2007). Modeling as a teaching learning process for understanding materials: A case study in primary education. *Science education*, 91(3), 398-418. Recuperado de <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/sce.20196>
- Almrashdah, I., Sahari, N., Zin, N., & Alsmadi, M. (2010). Instructors acceptance of distance learning management system. In *2010 International Symposium on Information Technology*, (1), 1-6. Recuperado de <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/5561344/>
- Alves, P., Miranda, L., & Morais, C. (2017). The Influence of Virtual Learning Environments in Students' Performance. *Universal Journal of Educational Research*, 5(3), 517-527. Recuperado de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1134444.pdf>
- Aranda, O., Lino, N., & Martínez, A. (2017). Evaluación de La Plataforma Virtual Neo. *Orbis Cognita*, 1(1), 49-65. Recuperado de http://revistas.up.ac.pa/index.php/orbis_cognita/article/view/896
- Arteaga, J. M., Rodríguez, F. J. Á., Urrutia, B. O., & Salas, J. P. C. (2006). Objetos de aprendizaje integrados a un sistema de gestión de aprendizaje. *Apertura*, 6(3), 109-117. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/688/68800310.pdf>
- Bendezú, M. (2018). *LMS Concepto de Sistemas de gestión de aprendizaje.(LMS), tipos y clasificación, importancia, beneficios que brindan los LMS, plataformas virtuales: Moodle, Chamilo, Claroline, blackboard, Doskeos, DOCEBO, EDU 20, aplicaciones.* (Tesis de segunda especialidad). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima. Recuperado

<http://200.60.81.165/bitstream/handle/UNE/3378/MONOGRAF%C3%8DA%20-%20BENDEZ%C3%9A%20PAYT%C3%81N.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Bengochea, L., Varela, C., & Miñán, A. (2015). *Formación virtual inclusiva y de calidad para el siglo XXI*, Granada, España: Editorial Universidad de Granada.

Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/Sonia_Gutierrez5/publication/271199871_Alumnos_universitarios_doblemente_excepcionales_y_accesibilidad_web/links/55b0b2da08ae11d31039cb6d/Alumnos-universitarios-doblemente-excepcionales-y-accesibilidad-web.pdf

Bracho, A. (2015). Herramientas de comunicación para el desarrollo de la inteligencia lógica matemática. *Opción*, 31(3), 715-734. Recuperado de

<https://www.redalyc.org/pdf/310/31045567037.pdf>

Cacheiro, M., Sánchez, C., & Gonzales, J. (2016). *Recursos tecnológicos en contextos educativos*. Editorial UNED. Recuperado de

https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=8BGcCwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=qu%C3%A9+son+los+recursos+tecnol%C3%B3gicos+en+educaci%C3%B3n&ots=I58uMHQMGGH&sig=4XOuEsW4Kyn_ot1IJ6fRXTh04Cw#v=onepage&q=qu%C3%A9%20son%20los%20recursos%20tecnol%C3%B3gicos%20en%20educaci%C3%B3n&f=false

Campoy, T., & Gomez, E. (2009). Técnicas e instrumentos cualitativos de recogida de datos. 273-300. Recuperado de

https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/97/o/T%C3%A9cnicas_e_instrum._cualitat.Libro.pdf

Cárcamo, L., & Nesbet, F. (2008). La Generación Messenger: Relevancia de la mensajería instantánea en la adolescencia chilena. *Última década*, 16(28), 35-

49. Recuperado de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-22362008000100003

Cascales, A., Carrillo, M., & Redondo, A. (2017). ABP y Tecnología en Educación Infantil Pixel-Bit. *Revista de Medios y Educación*, 50(1), 201-210. Recuperado de

<https://www.redalyc.org/pdf/368/36849882014.pdf>

- Castro, N., Suárez, X., & Soto, V. (2016). El uso del foro virtual para desarrollar el aprendizaje autorregulado de los estudiantes universitarios. *Innovación educativa* (México, DF), 16(70), 23-41. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-26732016000100023&script=sci_arttext
- Chavez, J., Del Toro, M., & López, O. (2017). Blog, correo electrónico y foros temáticos: su uso, dominio y actitud en estudiantes de educación medio superior de México. *Hamut ay*, 4(2), 45-54. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6230649>
- Chuquisengo, E. (2016). Implementación de un entorno virtual para la formación de los catequistas del programa de confirmación en una parroquia del distrito de San Juan de Lurigancho (Tesis de maestría). Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima. Recuperado de <http://hdl.handle.net/20.500.12404/8612>
- Condori, R., & Quispe, M. (2018). Influencia del uso de la Plataforma virtual de Gestión de Aprendizaje Neolms en el Desempeño Académico de los Estudiantes de la Escuela Profesional de Ingeniería Civil de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velázquez de Juliaca-2018. Recuperado de <http://repositorio.uancv.edu.pe/bitstream/handle/UANCV/4334/proyecto%20de%20investigacion.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cuevas, R., & Rodríguez, E. (2013). EDU 2.0 Plataforma en línea aplicada a la educación superior. (Tesis para obtener el grado de licenciatura). Universidad Autónoma de Guerrero, Chilpancingo. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/280734456_EDU_20_PLATAFORMA_EN_LINEA_APLICADA_A_LA_EDUCACION_SUPERIOR
- Daud, W & Ghani, M. (2017). The acceptance of schoology among early childhood education student at mara poly-tech college (Kptm). *Journal of Global Business and Social Entrepreneurship (GBSE)*, 6, 133-142. Recupérate de https://www.researchgate.net/profile/Mohammad_Taufiq_Abdul_Ghani/publication/320173737_THE_ACCEPTANCE_OF_SCHOOLGY_AMONG_EARLY_C_HILDHOOD_EDUCATION_STUDENT_AT_MARA_POLY-TECH_COLLEGE_KPTM/links/59d2d444a6fdcc181ad6219b/THE-

[ACCEPTANCE-OF-SCHOOL-AMONG-EARLY-CHILDHOOD-EDUCATION-STUDENT-AT-MARA-POLY-TECH-COLLEGE-KPTM.pdf](#)

- Dewi, P. Y., & Primayana, K. H. (2019). Effect of learning module with setting contextual teaching and learning to increase the understanding of concepts. *International Journal of Education and Learning*, 1(1), 19-26. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/230039453.pdf>
- Díaz, L., Torruco, U., Martínez M., & Varela, M. (2013) La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica*. 2 (7), 162-167. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/3497/349733228009.pdf>
- Díaz, S. (2009). Introducción a las plataformas virtuales en la enseñanza. *Temas para la Educación*. 2, 1-7. Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4920.pdf>
- Dussel, I., & Quevedo, L. (2010). Educación y nuevas tecnologías: Los desafíos pedagógicos ante el mundo digital. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 19(2), 1-5. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/567/56741181029.pdf>
- Evertson, C., & Merlin, G. (2008). La observación como indagación y método. *Métodos cuantitativos aplicados*, 2, 174-188. Recuperado de <https://n9.cl/ftv10>
- Fernández, L. (2006). ¿Cómo analizar datos cualitativos? Barcelona, España: Universitat de Barcelona. Recuperado de <https://ebevidencia.com/wp-content/uploads/2014/12/analisis-datos-cualitativos.pdf>
- FOCUS, (2017). Estudio Recursos digitales para el aprendizaje y su impacto en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Ministerio de Educación de Chile*. Recuperado de <http://biblioteca.digital.gob.cl/handle/123456789/911>
- Galán, A. (2018). Sistema para el desarrollo de competencias informacionales a través de la gamificación en la educación superior (Para optar el grado de bachiller en Ingeniería de Sistemas). Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, Perú. Recuperado de https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/624955/galan_ga.pdf?sequence=3

- García, J. (2004). Ambientes con recursos tecnológicos: escenarios para la construcción de procesos pedagógicos. San José, Costa Rica: Editorial Universidad Estatal a Distancia. Recuperado de https://books.google.com.pe/books?id=VeEL_gDVX6AC&lpg=PP1&dq=recurso%20tecnol%C3%B3gicos&pg=PA5#v=onepage&q=recurso%20tecnol%C3%B3gicos&f=false
- García, B., & López, X. (2016). El ebook busca en la lectura social la propuesta que impulse nuevos formatos de éxito. *Anales de documentación*, 19(2), 1-7. Recuperado de <https://revistas.um.es/analesdoc/article/view/246351/195981>
- García-Utrera, L. (2013). Herramientas tecnológicas para aprender historia en primaria. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, 6(46), 1-13. Recuperado de https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:mFc_6GRGA-IJ:scholar.google.com/+herramienta+tecnol%C3%B3gica+proceso+ense%C3%B1anza+aprendizaje&hl=es&as_sdt=0.5
- Gómez, C. (2014). Videos educativos de youtube para la enseñanza de las ciencias naturales en educación básica colombiana. *Escenarios*, 1(14), 56-80. Recuperado de <https://pdfs.semanticscholar.org/e6b4/82ba7d86192338a2881d42479c1d9c435b27.pdf>
- Harris, A., & Rea, A. (2019). Web 2.0 and virtual world technologies: A growing impact on IS education. *Journal of Information Systems Education*, 20(2), 3. Recuperado de <http://jise.org/Volume20/n2/JISEv20n2p137.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación (6ta edición)*. México D.F.: McGraw Hill Education. Recuperado de http://metabase.uaem.mx/xmlui/bitstream/handle/123456789/2776/506_6.pdf?sequence=1
- Jama R., & Cornejo, J. (2018). Las Didácticas Mentefactuales Proposicionales como propuesta innovadora en el proceso enseñanza aprendizaje del área de Desarrollo de Pensamiento en los estudiantes. *Polo del Conocimiento*, 3(3), 65-87. Recuperado de <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/445/pdf>

- Kamarga, H. (2018). Constructing online based history learning: comparison of learning content management system (LCMS) to learning management system (LMS). *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 12(2), 255-273. Recuperado de <https://ejournal.upi.edu/index.php/historia/article/view/12105>
- Kasim, M., & Khalid, F. (2016). Choosing the Right Learning Management System (LMS) for the Higher Education Institution Context: A Systematic Review. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 11(6), 55-61. Recuperado de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/46940438/5644-18966-1-PB.pdf?1467410635=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DChoosing_the_Right_Learning_Management
- Luque, G., & Ulloa, N. (2014). Percepciones de las alumnas de 6to grado de primaria de un colegio privado de Lima Metropolitana sobre la producción de textos creativos-literarios y funcionales con el uso de la Plataforma EDU 2.0. (Tesis de maestría). Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima. Recuperado de http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/5571/LUQU_E_GINA_ULLOA_NILDA_PERCEPCIONES_PLATAFORMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Maigual, C., & Mena, D. (2019). Manejo de Plataformas de Sistema de Gestión de Aprendizaje (LMS) en las Instituciones Educativas Municipales de la Ciudad de Pasto para los Procesos de Enseñanza. Recuperado de <http://sired.udenar.edu.co/6288/1/Manejo%20de%20plataformas%20de%20sistema%20de%20gesti%C3%B3n%20de%20aprendizaje%20%28LMS%29%20en%20las%20instituciones%20educativas%20.pdf>
- Marqués, P. (2013). Impacto de las TIC en la educación: funciones y limitaciones. *3C TIC*, 2(1), 1-15. Recuperado de <http://ojs.3ciencias.com/index.php/3c-tic/article/view/50>
- Meza, F., Barreiro, A., & Minaya, C. (2017). RECURSOS TECNOLÓGICOS DE LAS DOCENTES. Guayaquil, Ecuador: Cámara Ecuatoriana del Libro. Recuperado de <http://142.93.18.15:8080/jspui/bitstream/123456789/82/1/libro%20chone002.pdf>

- Navarro, M. (2005). La autonomía de aprendizaje: El problema terminológico. *Odisea*, 6, 145-160. Recuperado de <https://www.google.com/search?q=El+aprendizaje+aut%C3%B3nomo+es+una+situaci%C3%B3n+en+la+que+el+alumno+es+totalmente+responsable+de+todas+las+decisiones+relacionadas+con+su+aprendizaje+y+la+implementaci%C3%B3n+de+esas+decisiones&og>
- Ochoa, J. (2020). *Análisis del estado del arte de los modelos de calidad de Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje* (Tesis para especialización), Universidad Nacional de La Plata, La Plata, Argentina. Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/89019>
- Otero, A. (2018) Enfoques de investigación tabla de contenido. Contenido. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION_TABLA_DE_CONTENIDO Contenido
- Plúa, C., Gonzales, A., Plúa, F., Caicedo, R & Pesantes, G. (2015). Plataforma Virtual a través de una infraestructura basada en el Sistema de gestión de aprendizajes. *Revista Científica Sinapsis*, 2(7), 1-11. Recuperado de https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:ktgPhBb92AoJ:scholar.google.com/+ruperto+2015+plataforma&hl=es&as_sdt=0,5
- Quispe, E. (2017). Influencia del NEOLMS como evaluador para el aprendizaje de la capacidad de resolución de problemas de situaciones lógicas y sumatorias del cuarto grado de educación secundaria de una institución educativa privada (Tesis de maestría). Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima. Recuperado de http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/8471/QUISPE_TORREBLANCA_INFLUENCIA_DE_NEOLMS_COMO_EVALUADOR_PARA_EL_APRENDIZAJE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Quintanchala, M. (2016). *E-Learning para la creación de aula virtual en la Unidad Educativa " Monseñor Leonidas Proaño", en el año lectivo 2015-2016 del Cantón Espejo en la Provincia del Carchi* (Bachelor's thesis). Recuperado de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/5118>

- Ramírez, M. (2009). Recursos tecnológicos para el aprendizaje móvil (mlearning) y su relación con los ambientes de educación a distancia: implementaciones e investigaciones. *RIED. Revista iberoamericana de educación a distancia*, 12 (2), 57-83. Recuperado de <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:revistaRied-2009-12-2-2040/Documento.pdf>
- Rhode, J., Richter, S., Gowen, P., Miller, T., & Wills, C. (2017). Understanding Faculty Use of the Learning Management System. *Online Learning*, 21(3), 68-86. Recuperado de <https://eric.ed.gov/?id=EJ1154161>
- Riveros, V., & Mendoza, M. (2005). Bases teóricas para el uso de las TIC en Educación. *Encuentro educacional*, 12(3), 315-336. Recuperado de http://tic-apure2008.webcindario.com/TIC_VE3.pdf
- Rojas, J., & Tezén, A. (2015). Influencia del uso de la plataforma edu 2.0 en el logro de capacidades emprendedoras en estudiantes de computación de educación básica regular y educación técnico-productiva de Lima Metropolitana, 2015. (Tesis de maestría). Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima. Recuperado de http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/6778/ROJAS_JULIA_TEZEN_ANTONIO_INFLUENCIA_.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Salinas, M. (2011). Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente. *Universidad Católica de Argentina*, 1-12. Recuperado de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/33050741/Eva1.pdf?1393009982=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEntornos_virtuales_de_aprendizaje_en_la.pdf
- Sánchez, N., Casanova, T., Álvarez, E., & Sánchez, A. (2019). Experiencia educativa en el uso del Aula Virtual de Aprendizaje: modalidad a distancia. *Edunovatic* 2019. 18-19, 132-135. Recuperado de [https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:bj_0tBQ2xgQJ:scholar.google.com/+\(Sul%C3%BA,+Santini++%26+Vel%C3%A1zquez,+2019\).&hl=es&as_sdt=0,5](https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:bj_0tBQ2xgQJ:scholar.google.com/+(Sul%C3%BA,+Santini++%26+Vel%C3%A1zquez,+2019).&hl=es&as_sdt=0,5)

- Sandoval, Y., Arenas, A., López, E., Cabero, J., & Aguaded, J. (2012). Las Tecnologías de la Información en contextos educativos: Nuevos escenarios de aprendizaje. Santiago de Cali: Universidad Santiago de Cali. Editorial. Recuperado de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/61805032/LAS_TECNOLOGIAS_DE_LA_INFORMACION_EN_CON20200116
- Sejzi, A., & Arisa, B. (2013). Learning Management System (LMS) and Learning Content Management System (LCMS) at Virtual University. *2nd International Seminar on Quality and Affordable Education (ISQAE)*, 216-220 Recuperado de <https://humanities.utm.my/education/wp-content/uploads/sites/6/2013/11/301.pdf>
- Silva, M. (2019). *Fortalecimiento del sistema de gestión de aprendizaje (LMS) mediante una propuesta de intervención en el Área de Tecnología dirigida a estudiantes y docentes de Sexto de Básica del Instituto Educativo Serge de la Ciudad de Quito, año lectivo 2017-2018* (Master's thesis, PUCE-Quito). Recuperado de <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/15811/Tesis%20Mauricio%20Silva%20Villalobos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Simanca, F., Porras, A., Garrido, F., & Hernández, P. (2017). Implementación de herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los triángulos. *I+ D Revista de Investigaciones*, 10(2), 71-79. Recuperado de <http://www.udi.edu.co/revistainvestigaciones/index.php/ID/article/view/136>
- Talavera, R., & Marín, F. (2015). Recursos tecnológicos e integración de las ciencias como herramienta didáctica. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, 21(2), 337-346. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/280/28041012011.pdf>
- Tejada Reyes, V. (2019). Effects of the Teaching-Learning Process on New Students in the Area of Modern Language. *Online Submission*. Recuperado de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED594670.pdf>
- Valdez, W., & Villarruel, I. (2017). Uso de las plataformas educativas y su impacto en la práctica pedagógica en instituciones de educación superior de san luis potosí. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, 1(60), 1-13. Recuperado de <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/798>

Vela, C. (2007). *El correo electrónico el nacimiento de un nuevo género*. Universidad Complutense de Madrid, Servicio de Publicaciones. Recuperado de <https://eprints.ucm.es/7400/1/T29391.pdf>

Vidal, M, Rodríguez, R, & Martínez, G. (2014). Sistemas de gestión del aprendizaje. *Educación Médica Superior*, 28(3), 603-615. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412014000300019

Yildiz, E. P., & Isman, A. (2016). Quality Content in Distance Education. *Universal Journal of Educational Research*, 4(12), 2857-2862 .Recuperado de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1121660.pdf>

Zapata, M. (2003). Sistemas de gestión del aprendizaje–Plataformas de teleformación. *Revista de Educación a distancia (RED)*, 1-48. Recuperado de <https://revistas.um.es/red/article/view/25661/24891>



ANEXOS

ANEXO 1: GUÍA DE OBSERVACIÓN

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: El uso de la plataforma NEO LMS en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes del 2do y 3er grado de primaria de un colegio público de un distrito de Lima Metropolitana

1. Observación participante

2. Tipo: semiestructurada

3. Objetivo(s) de la observación: ¿para qué observar?

La investigación se desarrolla en el marco de los siguientes objetivos:

- El objetivo general:
- Recoger información acerca del uso que se le da a la plataforma NEO LMS en el proceso enseñanza-aprendizaje del 2do y 3er grado de primaria de un colegio público del distrito de Lima Metropolitana.
- Los objetivos específicos:
 - Describir el uso que le brindan las docentes de 2do y 3er grado de primaria a la plataforma NEO LMS
 - Describir el uso que se le da a la plataforma NEO LMS por parte de los estudiantes de 2do y 3er grado de primaria

4. Categorías a observar: ¿qué se va a observar? (de acuerdo a las categorías)

- Utilidad de la plataforma NEO LMS
- Facilidad del uso de la plataforma para docentes y niños
- Accesibilidad de la plataforma NEO LMS
- Aporte al proceso de enseñanza-aprendizaje
- Beneficios y limitaciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje

6. Cronograma: ¿qué tareas se desarrollarán y en qué fechas?

TAREAS	FECHAS
1. Registro de la cantidad de alumnos participantes del 2do y 3er grado de primaria en la plataforma. 2. El uso de la plataforma desde la semana 1.	21-27 de setiembre
3. Recojo de información acerca de la facilidad en el uso de la plataforma 4. Recojo de información acerca de la accesibilidad en el uso de la plataforma	28 de setiembre al 11 de octubre
5. Recojo de información del aporte de la plataforma al al proceso de enseñanza-aprendizaje 6. Recojo de información acerca de los beneficios y limitaciones de su uso en el proceso de enseñanza-aprendizaje	12 al 25 de octubre

CUADRO PARA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

DATOS GENERALES DEL CENTRO EDUCATIVO:		
Nombre del Centro educativo:	I.E. "Santa María de Maranga"	Dirección/Distrito Lima - San Miguel
Tipo de Gestión: Pública	UGEL a la que pertenece: 03	Cantidad de alumnado: 29
Niveles y modalidades que ofrece: Inicial y Primaria		Número de secciones: 2
Objetivo de la observación: Analizar el uso de la plataforma NEO LMS		
DATOS GENERALES DE LA OBSERVACIÓN		
Observador(a)	KV/OM	Horario de observación: Tarde
Año/grado/sección:	2do grado A y 3er grado A	

<i>Crterios de observación</i>	<i>Descripción</i>
1. Registro de la cantidad de alumnos participantes del 2do y 3er grado de primaria en la plataforma.	
2. El uso de la plataforma desde la semana 1.	
3. Recojo de información acerca de la facilidad en el uso de la plataforma	
4. Recojo de información acerca de la adaptabilidad en el uso de la plataforma	
5. Recojo de información de su aporte a la educación virtual	
6. Recojo de información acerca de los beneficios y limitaciones de su uso en el proceso de enseñanza - aprendizaje	

ANEXO 2

EL USO DE LA PLATAFORMA NEO LMS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DEL 2DO Y 3ER GRADO DE PRIMARIA DE UN COLEGIO PÚBLICO DE UN DISTRITO DE LIMA METROPOLITANA

CUESTIONARIO

Saludo y agradecimiento

Reciban nuestros saludos, estimados niños. Queremos agradecerles por sus ánimos para participar resolviendo este cuestionario.

Recomendaciones

A continuación, te presentaremos unas preguntas que nos servirán para saber cómo estamos usando la plataforma NEO LMS. Te pedimos que nos respondas con sinceridad; todas las respuestas son correctas.

Además, sus opiniones serán anónimas, eso quiere decir que no necesitan colocar sus nombres.

Para cada pregunta debes marcar con una X en las casillas siempre, casi siempre, pocas veces o nunca. SOLO debes marcar una casilla para cada pregunta.

Además, si sientes que necesitas ayuda puedes pedirle a tus padres que te apoyen.

Datos básicos:

1. Edad -----

2. Grado: 2do----- 3ro -----

Preguntas	Siempre	Casi siempre	Pocas veces	Nunca
1.- ¿Haces uso de la plataforma NEO LMS?				
2.- ¿Has tenido alguna experiencia usando otra plataforma?				
3.- ¿Entrabas a la plataforma para revisar si había algún material por iniciativa propia?				

<p>4.- Cuando exploras la plataforma NEO LMS:</p> <p>¿Piensas que todos los recursos que ves en la plataforma te sirven para seguir aprendiendo?</p>				
<p>Cuando usas la plataforma NEO LMS</p> <p>5. ¿Crees que la plataforma es fácil de usar?</p>				
<p>6.- ¿Piensas que es entretenida?</p>				
<p>7.- ¿Piensas que has aprendido más acerca de un tema?</p>				
<p>8.- ¿Piensas que la plataforma presenta recursos (videos, audios, imágenes, etc.) muy nuevos e interesantes?</p>				
<p>9.- ¿Cuando quieres buscar algún tipo de información utilizas la plataforma?</p>				
<p>10.- ¿Crees que tu docente estuvo animándote a explorar la plataforma?</p>				
<p>11.- ¿Te gustaría seguir usando la plataforma en los siguientes meses?</p>				

ANEXO 3

DISEÑO DE LA ENTREVISTA

Título de la investigación

El uso de la plataforma NEO LMS en el proceso de enseñanza-aprendizaje **en estudiantes** del 2do y 3er grado de primaria de un colegio público de un distrito de Lima Metropolitana

1. Objetivo de la Entrevista:

Recoger información referente al uso de la plataforma NEO LMS por parte de las docentes de 2do y 3er grado de primaria.

2. Tipo de entrevista:

Entrevista semi estructurada

3. Fuente:

Se entrevistarán a 02 docentes a tiempo completos que enseñan el 2do y 3ro grado de primaria en un colegio público del distrito de Lima Metropolitana. Los criterios de inclusión a considerarse son: docentes que usen la plataforma NEO LMS y estén realizando un trabajo de manera virtual.

4. Duración:

De 40 a 60 minutos

5. Modalidad y fechas:

La entrevista en modalidad virtual, a través de la plataforma Zoom

Fecha acordada entre las docentes y entrevistadoras

Objetivos específicos de la investigación	Categorías de estudio	Preguntas
Identificar las características de la plataforma NEO LMS utilizada por las docentes en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los	Utilidad (Cuevas y Rodríguez, 2013) Manifestada en el uso que le brindan a la plataforma	1. ¿Qué usos le ha dado a la plataforma?

<p>estudiantes de 2do y 3er grado de primaria de un colegio público del distrito de Lima Metropolitana.</p>	<p>Facilidad para docentes y niños (Jama y Cornejo, 2018; Cacheiro, Sánchez, y Gonzales, 2016).</p> <p>Manifestada en sus experiencias en el uso de la plataforma</p>	<p>2. ¿Qué recursos de los que se ofrecen en la plataforma ha utilizado más? ¿por qué?</p>
	<p>Adaptabilidad (Vidal, Rodríguez, & Martínez, 2014)</p> <p>Manifestada en su proceso de adaptación a la plataforma</p>	<p>3. ¿Qué ha sido lo más difícil en el uso de la plataforma?</p> <p>4. ¿Qué ha sido lo más sencillo en el uso de la plataforma?</p> <p>5. ¿Considera que es necesario contar con competencias digitales, para hacer uso de la plataforma? ¿Por qué?</p> <p>6. ¿Cómo considera que fue el proceso de adaptación de los estudiantes en el uso de los recursos de la plataforma NEO LMS?</p> <p>7. ¿Considera que su proceso de adaptación a la plataforma NEO LMS ha sido favorable? ¿Por qué?</p> <p>8. ¿Qué propuestas de mejora sugeriría para facilitar la adaptación de la plataforma al</p>

		proceso educativo? Mencione al menos dos
<p>Describir el uso de la plataforma NEO LMS que hacen los docentes en el proceso de enseñanza - aprendizaje en estudiantes de 2do y 3er grado de primaria de un colegio público del distrito de Lima Metropolitana</p>	<p>Aporta al proceso de enseñanza - aprendizaje (Meza, Barreiro, & Minaya, 2017 & García-Utrera, 2013).</p> <p>Enfocado a la concepción que tienen las docentes del aporte de la plataforma al proceso de enseñanza-aprendizaje</p> <hr/> <p>Beneficios y limitaciones al proceso de enseñanza-aprendizaje (Navarro, 2005; Riveros & Mendoza, 2005 & Chuquisengo, 2016).</p> <p>Conocer las percepciones finales acerca de la plataforma</p>	<p>1. ¿De qué manera considera que la plataforma vincula los tres componentes del triángulo didáctico (docente, estudiante y contenido)?</p> <p>2. ¿Cómo creen que esta plataforma aporta al proceso de enseñanza-aprendizaje?</p> <p>3. ¿Estarían dispuestos a seguir utilizando la plataforma después de la pandemia del COVID-19? ¿Por qué?</p> <p>4. ¿Cuáles creen que son las fortalezas y limitaciones de la plataforma? Enumera al menos 3</p> <p>5. En términos de beneficios y limitaciones ¿Cuáles han sido sus impresiones al usar la plataforma NEO LMS?</p>

ANEXO 4

PROTOCOLO DE ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA

I. Introducción a la entrevista

- Saludo preliminar
- Explicación del objetivo de la investigación
- Explicación del propósito de la entrevista
- Información acerca de la grabación en audio de la entrevista
- Reiteración referida a la confidencialidad de la información
- Solicitud de consentimiento informado

II. Datos Generales

- Entrevista N°: _____
 - Sexo: _____ Edad: _____
 - Profesión: _____
 - Área de trabajo:
 - Solamente docente _____
 - Docente con cargo de docencia y cargo administrativo _____
- Tiempo de cargo docente en educación primaria: _____(en años)
- Horas a la semana como docente: _____

III. Entrevista

- ¿Qué usos le ha dado a la plataforma?
- ¿Qué recursos de los que se ofrecen en la plataforma ha utilizado más? ¿por qué?
- ¿Cuál ha sido lo más difícil en el uso de la plataforma?
- ¿Cuál ha sido lo más sencillo en el uso de la plataforma?
- ¿Considera que es necesario contar con competencias digitales, para hacer uso de la plataforma? ¿Por qué?

- ¿Cómo considera que fue el proceso de adaptación de los estudiantes en el uso de los recursos de la plataforma NEO LMS?
- ¿Cómo considera que usted como docente se ha adaptado a la plataforma NEO LMS?
- ¿Qué características ha considerado que se deberían de añadir a la plataforma?
- ¿Cómo considera que la plataforma aporta a la autonomía de los estudiantes, en relación a sus aprendizajes?
- ¿Cómo creen que esta plataforma aporta a la enseñanza-aprendizaje?
- ¿Estarían dispuestos a seguir utilizando la plataforma después de la pandemia del COVID-19? ¿Por qué?
- ¿Cuáles creen que son las **fortalezas y limitaciones** de la plataforma? Enumera al menos 3
- En términos de beneficios y limitaciones ¿Cuáles han sido sus impresiones al usar la plataforma NEO LMS?

IV. Cierre y despedida

- Comentario adicional del informante
- Agradecimiento y despedida

ANEXO 5

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES¹

El propósito de este protocolo es brindar a los participantes en esta investigación, una explicación clara de la naturaleza de la misma, así como del rol que tienen en ella.

La presente investigación se denomina “El uso de la plataforma NEO LMS en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes del 2do y 3er grado de primaria de un colegio público de un distrito de Lima Metropolitana”, y es conducida por Medina Moreno Olga Alessandra y Verastegui Vives Kassandra De los Ángeles, estudiantes del décimo ciclo de la carrera de Educación Primaria en la Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Católica del Perú. La meta de este estudio es analizar el uso que los niños del 2do. Y 3er. grado de primaria, participantes de este estudio, dan a la plataforma NEO LMS en su proceso de enseñanza - aprendizaje.

Dado el contexto en el que se realiza esta investigación requerimos de su participación, la misma que será voluntaria; por ello, si usted accede a participar en este estudio, se le pedirá responder una entrevista que le tomará 45 minutos de su tiempo. La conversación será grabada, así la investigadora podrá transcribir las ideas que usted haya expresado. Toda la información que se recoja será estrictamente confidencial y no se podrá utilizar para ningún otro propósito que no esté contemplado en esta investigación. Asimismo, la participación de sus niños es fundamental por ello, solicitamos su autorización para que puedan acceder a la plataforma, realizar las actividades y responder a una breve encuesta, la misma que será facilitada por las investigadoras, en un formulario virtual.

Si tuviera alguna duda con relación al desarrollo del proyecto, usted es libre de formular las preguntas que considere pertinentes. Además, puede finalizar su participación en cualquier momento del estudio sin que esto represente algún perjuicio para usted. Si se sintiera incómodo(a), frente a alguna de las preguntas, puede ponerlo en conocimiento de la persona a cargo de la investigación y abstenerse de responder.

Muchas gracias por su participación.

¹ Para la elaboración de este protocolo se ha tenido en cuenta el formulario de C.I. del Comité de Ética del Departamento de Educación de la PUCP.

Yo, _____ doy mi consentimiento para participar en el estudio y soy consciente de que mi participación es enteramente voluntaria.

He recibido información en forma verbal sobre el estudio mencionado anteriormente. He tenido la oportunidad de discutir acerca del estudio y hacer preguntas. |||

Al dar mi consentimiento, estoy de acuerdo con que mis datos personales puedan ser usados según lo descrito en la hoja de información que detalla la investigación en la que estoy participando.

Entiendo que puedo finalizar mi participación en el estudio en cualquier momento, sin que esto represente algún perjuicio para mí.

Entiendo que recibiré una copia de este formulario de consentimiento e información del estudio y que puedo pedir información de los resultados del mismo cuando este haya concluido. Para esto, puedo comunicarme con Kassandra Verástegui Vives u Olga Medina Moreno al correo (o al teléfono) kassandra.verastegui@pucp.edu.pe (977745350) u olga.medina@pucp.edu.pe (940146286).

Nombre completo de l (de la) participante	Firma	Fecha
---	-------	-------

Nombre de la investigadora responsable	Firma	Fecha
--	-------	-------

ANEXO 6

En la siguiente imagen se puede observar la página principal de la institución en el cual presenta la cantidad de estudiantes con la aplicación descargada, la cantidad de estudiantes por día, las clases impartidas por día, así como las inscripciones.



ANEXO 7

A continuación se presentará lo desarrollado en la plataforma con una pequeña reseña.

Las docentes del 2do grado de Primaria utilizaron la sesión de lecciones para impartir dos cursos en específicos, los cuales corresponden a arte y religión. Estas lecciones, aparecen con un icono grande en forma de un cuadrado, en el que la docente puede realizar algunos cambios como la imagen, el color y el título de cada uno.

The screenshot displays the '2do grado de Primaria' lesson management interface. The main content area shows two lesson cards under the heading 'Lecciones'. The first card is titled '1. ARTE' and has 10 sections. The second card is titled '2. Religión' and has 8 sections. Both cards have a placeholder for a description: 'Aquí se incluye una descripción de la lección.' The interface includes a sidebar on the left with navigation options: Admin, Comenzar, Tareas, Libro de calificaciones, Dominio, Recursos, Estudiantes, Profesores, Juegos, and Automatizaci... On the right, there are several panels: 'Actividad' (Sin actividad reciente), 'Admin' (Estilo: a su propio ritmo, Catalogo: página configurable, Publicado: no publicar, Código de acceso: WCAH-DMCY, Inscripción: abierto, Desbloqueado, Creador: Santa María de Maranga, Etiquetas: ningunos), 'Anuncios' (Ningunos), and 'Jugando con arte' (No hay jugadores que tengan puntos).

ANEXO 8

Por consiguiente, en la parte de secciones se presentan el temario que se brinda para cada semana, estas tienen el nombre de cada sesión y fue subida con un día de anticipación a la fecha indicada para cada curso.

The screenshot shows the 'Arte' lesson plan interface. The header includes '2do grado de Primaria' and 'ARTE'. The main content area is titled 'Visión general de la lección' and contains a table of sections. The table has columns for 'Sección', 'Obligatorio', and 'Ocultar'. The sections listed are: Teatro de sombras, Sesión 29/09, ¿Entendido?, La Flor, Frutas y vegetales, Nuestro Álbum, EN MI TIEMPO LIBRE, Creamos nuestra rampa, Creamos nuestro juego o juguete, and Nuestro adorno navideño. All sections are marked as 'Obligatorio'.

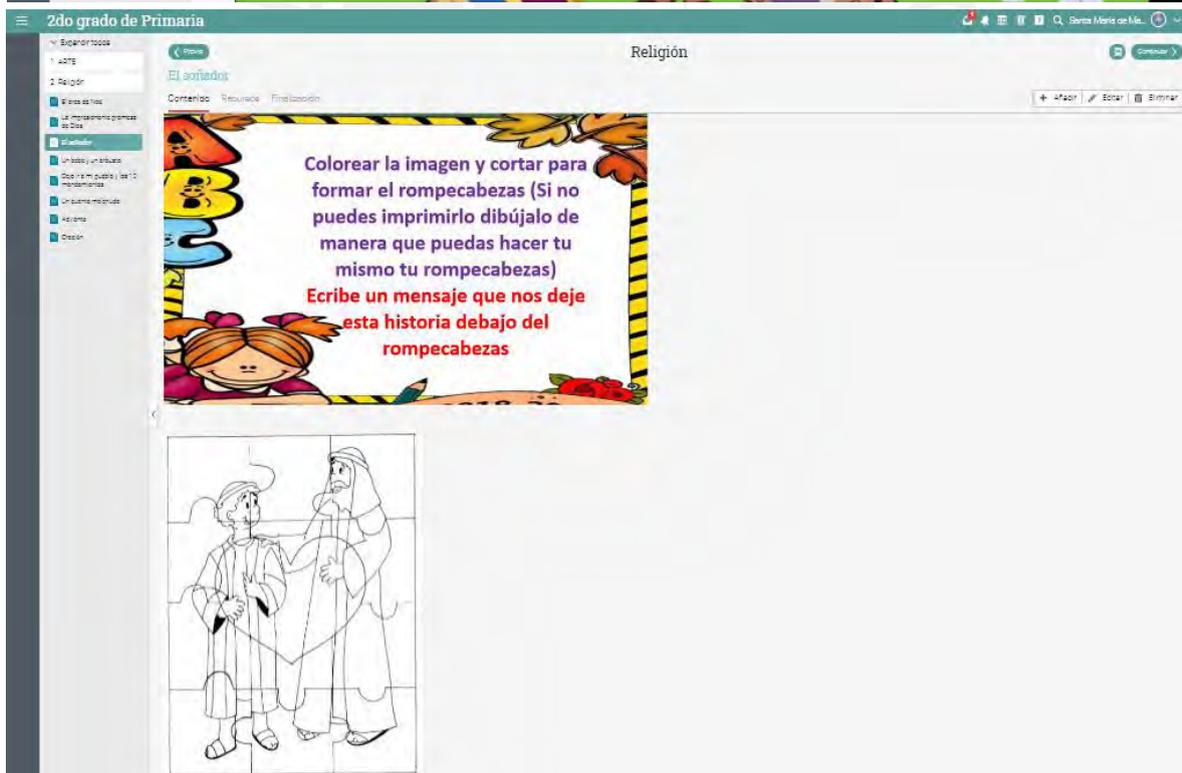
Sección	Obligatorio	Ocultar
Teatro de sombras	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sesión 29/09	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Entendido?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La Flor	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Frutas y vegetales	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nuestro Álbum	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
EN MI TIEMPO LIBRE	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Creamos nuestra rampa	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Creamos nuestro juego o juguete	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nuestro adorno navideño	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

The screenshot shows the 'Religión' lesson plan interface. The header includes '2do grado de Primaria' and 'Religión'. The main content area is titled 'Visión general de la lección' and contains a table of sections. The table has columns for 'Sección', 'Obligatorio', and 'Ocultar'. The sections listed are: El arca de Noé, La impresionante promesa de Dios, El soñador, Un bebé y un arbusto, Deja ir a mi pueblo y los 10 mandamientos, Un cuento melenudo, Adviento, and Oración. All sections are marked as 'Obligatorio'.

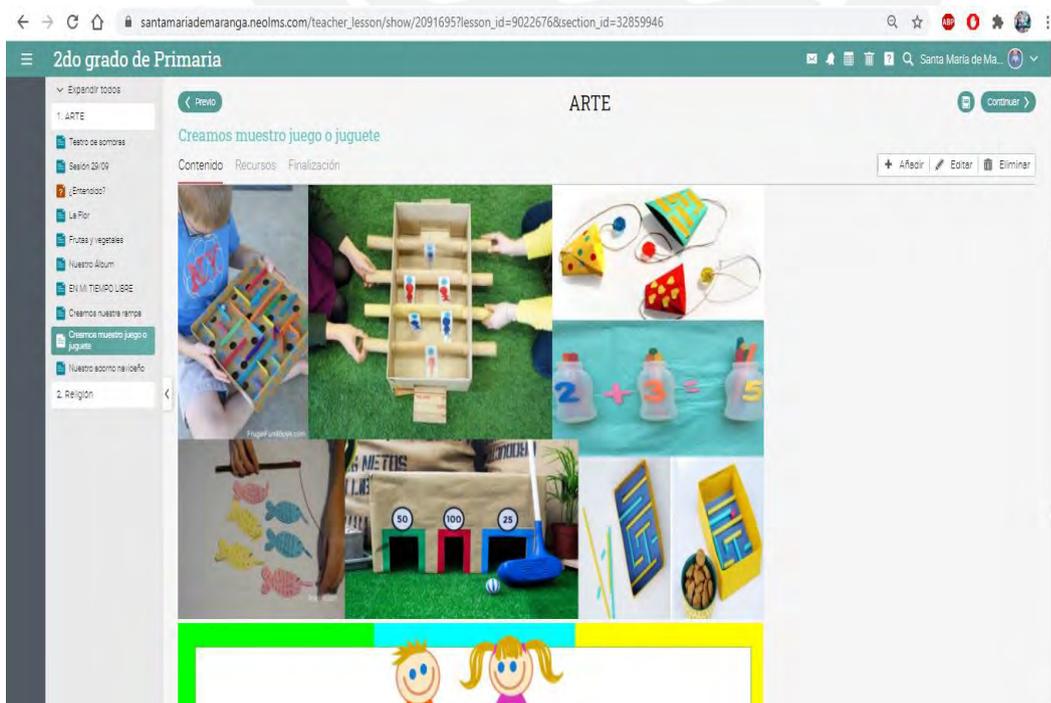
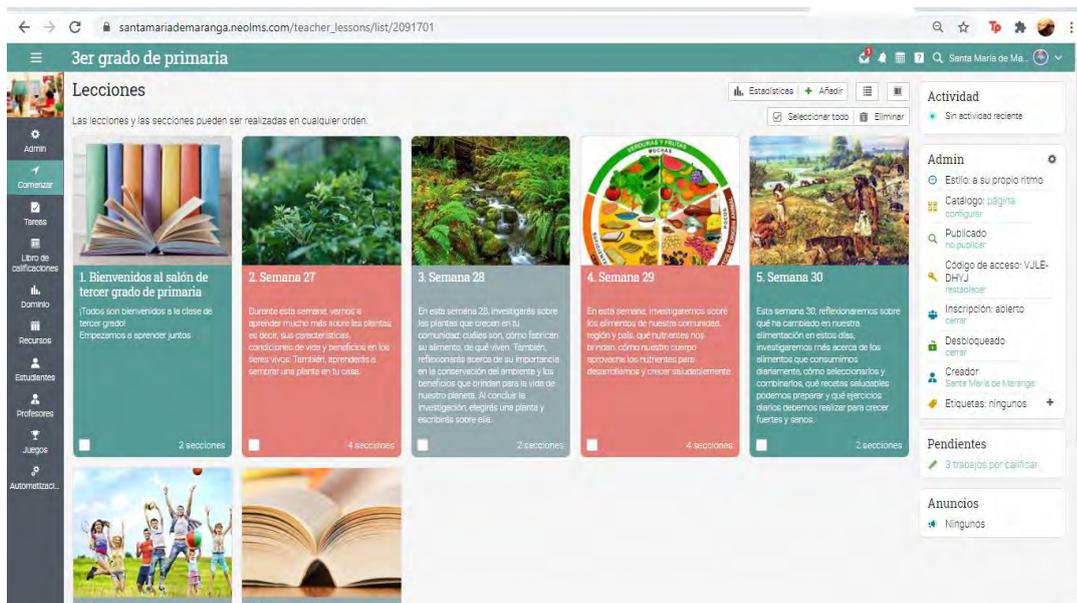
Sección	Obligatorio	Ocultar
El arca de Noé	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La impresionante promesa de Dios	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El soñador	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Un bebé y un arbusto	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Deja ir a mi pueblo y los 10 mandamientos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Un cuento melenudo	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adviento	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oración	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ANEXO 9

Luego de colocar clic en la sesión correspondiente a la de la semana, se envía al espacio en el que se encuentran las imágenes o videos referentes a cada tema con las indicaciones, para realizar las actividades de trabajo.



La docentes del 3er grado de Primaria utilizó la sesión de lecciones para reforzar los contenidos estudiados en la plataforma “Aprendo en casa”, en ese sentido los cursos reforzados fueron comunicación, personal social, matemática y ciencia y ambiente. Estas lecciones fueron divididas en semanas para que los estudiantes que ingresen puedan encontrar los recursos de una manera más fácil.



ANEXO 11

Por consiguiente, en la parte de secciones se presenta el temario que se brinda para cada semana, estas tienen el nombre y temas que se abordarán en cada semana y fue subida con dos días de anticipación a la fecha indicada para cada curso.

The screenshot shows the '3er grado de primaria' interface for 'Semana 29'. The main content area is titled 'Visión general de la lección' and 'Secciones'. The 'Secciones' table lists the following items:

Sección	Obligatorio	Ocultar
<input type="checkbox"/> ¿Cómo estamos cuidando nuestra salud?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Una alimentación saludable	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Clasificación de los alimentos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Semana 30	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

The screenshot shows the '3er grado de primaria' interface for 'Semana 31'. The main content area is titled 'Visión general de la lección' and 'Secciones'. The 'Secciones' table lists the following items:

Sección	Obligatorio	Ocultar
<input type="checkbox"/> Usamos nuestro tiempo libre creativamente	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Diviértete haciendo ciencia	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> ¿De qué depende el vuelo de un avión de papel?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ANEXO 12

Las lecciones del tercer grado fueron destinadas al reforzamiento, lo cual se realizó por medio de recursos tecnológicos que proponía la plataforma NEO LMS como videos, foro, cuentos y comentarios.

The screenshot shows the NEO LMS interface for a 3rd grade primary course. The top navigation bar is green and contains the text "3er grado de primaria" and a search bar with the text "Santa María de Ma...". The main content area is titled "Semana 27" and features a lesson titled "LEEMOS UN CUENTO: 'Alex y sus amigas las plantas'". Below the title, there are tabs for "Contenido", "Recursos", and "Finalización". A play button is visible on the right side of the content area. The sidebar on the left contains a list of lessons and a search bar.

The screenshot shows the NEO LMS interface for a 3rd grade primary course. The top navigation bar is green and contains the text "3er grado de primaria" and a search bar with the text "Santa María de Ma...". The main content area is titled "Semana 27" and features a discussion forum titled "¿Cuáles son las condiciones de vida que se debe tener en cuenta cuando se desea sembrar una planta?". Below the title, there are tabs for "Tarea", "Discusión", "Calificaciones", "Calificar", "No entregado", "Estadísticas", "Escala de calificaciones", "Establecer baremo", and "Finalización". The "Discusión" tab is active. The discussion thread shows a post by "Katarik Huisa" from 7 Oct, 6:02 pm (hace 73 días) with the text "Luz (Intensa o Baja), Tierra y Agua". Below it, a post by "Maina Antonella Diaz Suarez" from 10 Oct, 1:55 pm (hace 70 días) with the text "Necesitan tres elementos luz, agua y tierra para que crezcan y nos den sus beneficios, medicina, aroma y sus alimentos." The sidebar on the left contains a list of lessons and a search bar.

3er grado de primaria

Semana 28

Las plantas, ¿de qué viven?

Contenido Recursos Finalización

BIENVENIDOS A UNA NUEVA SEMANA PARA SEGUIR APRENDIENDO

Esta semana conoceremos más sobre las plantas, y uno de los temas en los que nos enfocaremos será cómo fabrican las plantas sus alimentos.

Sabías que al igual que nosotros, las plantas necesitan alimentarse, pero ellas lo hacen de una manera diferente.

¿Sabes cómo se llama este proceso?

El día de hoy conoceremos cómo se da todo este proceso.

¡Vamos a descubrirlo juntos!



LA FOTOSÍNTESIS. ¿Cómo se alimentan las plantas?

3er grado de primaria

Semana 29

Clasificación de los alimentos

Contenido Recursos Finalización

¡Aprendemos sobre la clasificación de los alimentos!

Queridos alumnos, los alimentos nos aportan nutrientes que nos dan energía, otros nutrientes que hacen fuerte nuestros huesos y músculos. Por esa razón, conoceremos la clasificación de los alimentos.

Espero disfruten de este lindo video.



CLASIFICACION DE LOS ALIMENTOS SEGUN SU FUNCION

alimentos constructores

alimentos energeticos