

ESCUELA DE POSGRADO NEWMAN

MAESTRÍA EN
TECNOLOGÍA EDUCATIVA



**" Propuesta de mejora del material del curso de
Medio ambiente y diversidad cultural de
modalidad virtual de un instituto superior en
Lima – Perú 2024 "**

**Trabajo de Investigación
para optar el Grado a Nombre de la Nación de:**

Maestro en
Tecnología Educativa

Autora :
Bach. Rosa de Lourdes Terán Bobadilla

Docente Guía:
Mg. Luis Enrique Camargo Diaz

**TACNA-PERÚ
2024**

3% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Coincidencias menores (menos de 15 palabras)

“El texto final datos expresiones opiniones y apreciaciones contenidas en este trabajo son de exclusiva responsabilidad del (los) autor (es)”

Índice de contenidos

Índice de contenidos	3
Resumen.....	11
Introducción	13
Capítulo I: Antecedentes del Estudio	15
1.1 Título del Tema:	15
1.2 Planteamiento del Problema:.....	15
1.3 Objetivos	18
1.3.1 Objetivo General.....	18
1.3.2 Objetivos Específicos	18
1.4 Metodología.....	18
1.4.1 Tipo de Investigación.....	18
1.4.2 Nivel de investigación.....	19
1.4.3 Diseño de Investigación	19
1.4.4 Ámbito y Tiempo Social de la Investigación.....	20
1.4.5 Técnica, instrumentos y procesamiento de datos.....	20
1.5 Justificación.....	24
1.5.1 Justificación Teórica	24
1.5.2 Justificación Práctica	25
1.5.3 Justificación Metodológica	25
1.6 Definiciones.....	26

1.6.1 Gamificación	26
1.6.2 Aprendizaje basado en juegos	26
1.6.3 TIC	26
1.6.4 TAC.....	26
1.6.5 Aprendizaje Interactivo	27
1.6.6 Encuesta.....	27
1.6.7 Grado de Satisfacción	27
1.6.8 Entrevista.....	27
1.6.9 Mapa de Empatía	27
1.6.10 Genially.....	28
1.6.11 Canva	28
1.6.12 Educaplay	28
1.7 Alcances y Limitaciones.....	28
1.7.1 Alcances	28
1.7.2 Limitaciones.....	29
1.8 Cronograma	30
Capítulo II: Marco Teórico	31
2.1 Conceptualización de los Tópicos Clave	31
2.1.1 Aprendizaje asíncrono.....	31
2.1.2 Contenidos interactivos para la educación virtual.....	33
2.1.3 Aprendizaje basado en juegos (ABJ).....	34
2.1.4 Gamificación	35

2.1.5 El vídeo como recurso educativo	37
2.1.6 Herramientas para la creación de contenidos digitales interactivos	38
2.2 Importancia de los Tópicos Clave	39
2.3 Análisis Comparativo	41
2.4 Análisis Crítico.....	47
Capítulo III: Marco Referencial	48
3.1. Reseña histórica	48
3.2. Filosofía organizacional	48
3.3. Diseño organizacional.....	50
3.4. Productos y/o servicios	52
3.5. Diagnóstico organizacional	52
Capítulo IV: Resultados	55
4.1 Diagnóstico.....	55
4.1.1 La encuesta	55
4.1.2 La entrevista	59
4.1.3 Mapa de empatía.....	63
4.2 Diseño de la Mejora	65
4.3 Mecanismos de Control	71
Capítulo V: Sugerencias	76
Conclusiones.....	76
Recomendaciones.....	78
Bibliografía	79

ANEXOS 84

Índice de tablas

Tabla 1: NPS Según Modalidades, General y del Profesor	16
Tabla 2: Análisis Comparativo.....	41
Tabla 3: Grado de Satisfacción con el Material Proporcionado.....	55
Tabla 4: Posibilidad de Mejora del Material	56
Tabla 5: Aspectos por Mejorar en el Material	57
Tabla 6: Grado de Satisfacción con el Material Mejorado	71
Tabla 7: Aspectos Positivos del Material Mejorado	72
Tabla 8: Posibilidad de Mejora del Material	73
Tabla 9: Aspectos por Mejorar en el Material	74

Índice de Figuras

Figura 1 <i>Técnicas e Instrumentos Empleados en la Investigación</i>	21
Figura 2 Plantilla del Mapa de Empatía.....	23
Figura 3 Cronograma de Actividades del Estudio de Investigación	30
Figura 4 Visión y Misión de la Institución	48
Figura 5 Valores de la Institución	49
Figura 6 Estructura de los Órganos Académicos.....	51
Figura 7 Análisis FODA de la Institución Educativa	54
Figura 8 Grado de Satisfacción con el Material Proporcionado.....	56
Figura 9 Posibilidad de Mejora del Material	57
Figura 10 Aspectos por Mejorar en el Material.....	57
Figura 11 Mapa de Empatía	63
Figura 12 Recorrido de Aprendizaje con Genially	65
Figura 13 Vídeo de Introducción.....	66
Figura 14 Vídeo Residuos Urbanos (Paso 1).....	67
Figura 15 Reto 1 (Paso 1)	67
Figura 16 Vídeo Áreas Verdes (Paso 2).....	68
Figura 17 Reto 2 (Paso 2)	68
Figura 18 Vídeo Interactivo Lluvia Ácida (Paso 3)	69
Figura 19 Vídeo Interactivo Calentamiento Global (Paso 4)	69
Figura 20 Insignia	70
Figura 21 Grado de Satisfacción con el Material Mejorado	72
Figura 22 Aspectos Positivos del Material Mejorado	72
Figura 23 Posibilidad de Mejora del Material	74

Figura 24 Aspectos por Mejorar en el Material..... 75

Índice de Anexos

Anexo 1: Encuesta de diagnóstico	84
Anexo 2: Encuesta de control.....	86
Anexo 3: Entrevistas	88
Anexo 4: Link y captura del material elaborado con las mejoras.....	89

Resumen

El propósito de esta investigación fue diseñar una propuesta de mejora del material del curso de Medio Ambiente y Diversidad Cultural en modalidad virtual de un instituto superior en Lima-Perú, durante el año 2024.

En la actualidad, la institución que fue objeto de este estudio de investigación proporciona el mismo material educativo para los cursos de modalidad virtual (sin clase síncrona) y los cursos de modalidad remota y presencial (con sesión de clase síncrona). Dicho material consta de diapositivas que, en algunas ocasiones, incluyen vídeos de YouTube.

Se hizo el diagnóstico del grado de satisfacción de los estudiantes, respecto al material utilizado; posteriormente se diseñó un material educativo interactivo, complementando con técnicas de gamificación, aprendizaje basado en juegos y vídeos interactivos; finalmente se presentó el mecanismo de control para la mejora implementada.

El tipo de investigación realizada fue aplicada y cualitativa. El nivel de investigación fue descriptivo y, según su intervención, correspondió al diseño no experimental.

Respecto al control del material mejorado, se obtuvo que el 96,7% de los encuestados se sintieron “satisfechos” como “muy satisfechos”, siendo la razón principal la interactividad del material, luego el hecho de disponer de juegos y la información proporcionada, finalmente, se consideró importante la inclusión de vídeos.

Palabras claves: material interactivo, gamificación, aprendizaje basado en juegos, vídeos interactivos.

Abstract

This research was intended to design a proposal to improve the instructional materials for the Environmental and Cultural Diversity virtual course in a higher education institute in Lima-Perú in 2024.

Currently, the institution under research offers the same educational material for the virtual (non-synchronous) and in-class / remote (with synchronous access). Such material contains slides that sometimes include YouTube videos.

The diagnosis of the degree of satisfaction of the students was made about the materials used. Next, an interactive educational material was designed, based on interactive games and videos. Finally, the control mechanism for the improvement implemented was presented.

The kind of research was quality and application driven. The level of research intervention was descriptive and non-experimental.

Regarding the control on improved material, 96.7% of survey respondents felt “satisfied” or “very satisfied,” mainly due to the interactivity and the availability of games and resource information. Furthermore, they thought it was important to include the videos.

Key words: Interactive material, gamification, learning based on games, interactive videos.

Introducción

El curso de Medio Ambiente y Diversidad Cultural en la modalidad virtual de una institución superior en Lima – Perú, dispone de un material proporcionado por el instituto a través de su plataforma educativa. Dicho material es el mismo que se proporciona para la modalidad remota (con sesión de clase remota) y presencial (con sesión de clase en el campus físico) y consta de diapositivas tradicionales, con texto, imágenes y algunos vídeos de canales de youtube y no de la institución.

Los retos que tienen que afrontar los estudiantes en cada una de las modalidades de enseñanza son diferentes, por lo que el material didáctico debería ajustarse a cada modalidad y a cada público objetivo.

En esta investigación se propuso una mejora en el material del curso de Medio Ambiente y Diversidad Cultural en la modalidad virtual, diseñando un material educativo interactivo, complementando con técnicas de gamificación, aprendizaje basado en juegos y vídeos interactivos. Esta mejora permitirá lograr un mayor grado de satisfacción por parte de los estudiantes, influyendo positivamente en su motivación y haciendo posible su aprendizaje autónomo. De esta forma, se podrá propiciar el incremento de la demanda en este curso en la modalidad virtual, ya que, en la actualidad, los estudiantes eligen esta modalidad como última opción, prefiriendo la modalidad presencial y remota.

La estructura de este trabajo es la siguiente:

El capítulo I contiene los antecedentes del estudio, los cuales incluyen el planteamiento del problema, los objetivos del estudio, así como metodología, justificación, definiciones, alcances y limitaciones y cronograma; en el capítulo II, se presentan la conceptualización e importancia de los tópicos clave y el análisis

comparativo y crítico que lo fundamenta; el capítulo III el marco referencial, el cual incluye la filosofía organizacional, diseño organizacional, productos y/o servicios; así como el diagnóstico organizacional a través del FODA institucional; en el capítulo IV se presentan los resultados de la fase de diagnóstico, del diseño de la mejora y de los mecanismos de control; en el capítulo V se presentan sugerencias que incluyen conclusiones y recomendaciones; finalmente se encuentran referencias bibliográficas y anexos del trabajo.