

# Un análisis de las plataformas como medio de aprendizaje: uso y percepciones estudiantiles

---

Briseyda Velásquez , Cristina Parra , Laura Ramos , Ambar De Hoyos ,

Analida Acosta 

Docente: Noreidis Rojas 

*Facultad de humanidades y Ciencias de la Educación, Licenciatura en Educación Preescolar,*

*Asignatura: Ambientes convencionales y no convencionales*

*briseyda30v@gmail.com, cristinae.parra@gmail.com, lauracristinamosalvarez@gmail.com,*

*ambardhb03@gmail.com, acostamoreno23@gmail.com, noreidisrojas@gmail.com*

**DOI: 10.37594/sc.v1i4.1302**

## Resumen

Con la finalidad de analizar el impacto de las plataformas educativas como medio de aprendizaje en los entornos educativos contemporáneos, esta investigación se sumergió en la transformación de la educación viéndose influenciada por los avances tecnológicos en los últimos años. Abordando la línea de Tecnología y Educación, se exploró cómo la tecnología ha redefinido la dinámica del aprendizaje y su influencia en el rendimiento estudiantil. La metodología empleada para este estudio se basó en un enfoque cuantitativo, utilizando como herramienta una encuesta semiestructurada, abordando el tema principal y el objetivo general de esta investigación. Los resultados revelaron que, a pesar de que muchos encuestados no estaban matriculados en cursos formales, un impresionante 87% utilizó con éxito herramientas educativas. Plataformas destacadas como Duolingo, Google Classroom y MS Teams demostraron la diversidad de las opciones disponibles.

**Palabras clave:** aplicaciones, aprendizaje, Duolingo, e-learning, educación, plataformas.

## An analysis of platforms as a learning medium: student use and perceptions

### Abstract

To analyze the impact of educational platforms as a means of learning in contemporary educational environments, this research was immersed in the transformation of education as it has been influenced by technological advances in recent years. Addressing the line of Technology and Education, it explored how technology has redefined the dynamics of learning and its influence on student achievement. The methodology employed for this study was based on a quantitative approach, using a semi-structured survey as a tool, addressing the main theme and general objective of this research. The results revealed that, even though many respondents were not enrolled in formal courses, an impressive 87% successfully used educational tools. Prominent platforms such as Duolingo, Google Classroom and MS Teams demonstrated the diversity of options available.

**Keywords:** applications, learning, Duolingo, e-learning, education, platforms.

## 1. INTRODUCCIÓN

Esta investigación se basa en la transformación durante los últimos años en la educación y cómo la tecnología ha revolucionado la forma en la que se desarrolla el aprendizaje y el impacto que ha tenido en el rendimiento estudiantil y adquisición de conocimientos. Esta investigación aborda una necesidad crítica en la actualidad de evaluar la eficacia de las plataformas virtuales como herramientas de aprendizaje. La línea de investigación a la que pertenece es Educación y Sociedad, en el área de Tecnología y Educación, ya que aborda temas relacionados con la aplicación de tecnología en la educación y cómo los entornos virtuales de aprendizaje impactan los procesos de enseñanza y aprendizaje en los entornos educativos.

El auge del uso de plataformas como medio de aprendizaje ha aumentado considerablemente en los últimos años, llegando a ser incluso complemento fundamental para el sistema educativo actual. Desde el año 2000, la industria del e-learning ha crecido en un 900% (Hidalgo, 2018), donde se espera que para el año 2025, la misma tenga un alcance o valor aproximado de \$325 billones de dólares (McCue, 2018).

El aumento de la demanda de educación en línea y virtual, impulsada por la pandemia de COVID-19 ha sido uno de los factores a los que se debe este crecimiento, aunado la creciente adopción de la tecnología en la educación y la inversión de empresas en el sector de la tecnología en la educación. En Estados Unido el número de estudiantes matriculados en cursos en línea aumentó de 2.7 millones en el 2020 a 3.6 millones en el 2021; además, en América Latina, la tasa de adopción de la educación “*online*” aumentó del 10% en el 2020 al 15% en el 2021. Según informes publicados por la consultora Deloitte, para el año 2025 el mercado de la tecnología educativa, también conocida como “*EdTech*” llegará a tener un valor de aproximadamente 400.000 millones de dólares, siendo esto un crecimiento del 17.5% en comparación con el 2022, representando un aumento significativo en el número de usuarios de las plataformas educativas.

Luego de haber recopilado información sobre la importancia y avances del uso de tecnología y plataformas hoy en día como herramienta de aprendizaje, se propuso como objetivo principal analizar el uso y la efectividad de las plataformas educativas como medio de aprendizaje en entornos educativos actuales, evaluando su impacto en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Con esta investigación buscamos describir el auge del uso de las plataformas educativas en los últimos años y reconocer las ventajas y desventajas al utilizar plataformas o aplicaciones como medio de aprendizaje. De igual manera, se comparará el uso de diferentes tipos de plataformas

de aprendizaje para poder identificar las percepciones de los usuarios sobre la eficacia de las plataformas y aplicaciones de aprendizaje.

Electronic learning o “*e-learning*”, traducido como enseñanza virtual

Desde sus inicios, e-learning ha mantenido un propósito evidente, el de hacer que la formación que se accede sea factible para todos a través de un proceso de enseñanza y aprendizaje. La evolución del e-learning ha estado estrechamente relacionada con la introducción de la tecnología en la educación.

El concepto de e-learning reside en un proceso de educación que se caracteriza en la utilización de herramientas educativas en línea y explorando más a fondo la definición de e-learning se trata de un enfoque de aprendizaje basado en la comunicación sincrónica y asincrónica, permitiendo al navegante participar en una interacción educativa constante. Este concepto se origina en el año 1996, pero realmente este modelo empezó a desarrollarse en 1920, coincidiendo con la primera máquina educativa inventada.

Mediante los avances en las décadas de 1950-1960, se transmitían programas educativos transmitidos por televisión y radio, esto con el fin de reducir las altas tasas de analfabetismo en esa época.

Asimismo, en el año de 1965, la universidad de Wisconsin introdujo los primeros cursos educativos por teléfono. Luego de esto, once años más tarde, la Universidad de Phoenix se convertiría en la pionera en ofrecer cursos en línea.

A mediados de 1980, emergen términos como “campus virtual” y LMS, estableciendo cimientos para el modelo de enseñanza-aprendizaje a través de entornos específicamente diseñados para ello. Con el transcurso del tiempo, se incorporan herramientas de comunicación el cual permitiría a los estudiantes interactuar con otros.

En el año 2000, el e-learning se posicionó como un importante complemento y alternativa a la formación presencial, surgiendo así la Blended Learning (enseñanza semipresencial). A partir del 2007 comenzaba a imponerse la evolución de los dispositivos tecnológicos introduciendo el concepto m-learning (enseñanza móvil), una metodología fundamental para la formación de e-learning.

En el presente, el impacto de e-learning no solo ha influido en el ámbito educativo, sino también

empresas que buscan nuevas innovaciones para mejorar el talento de los equipos de trabajo. Además, actualmente existen múltiples y diversas plataformas educativas con el propósito de brindar el aprendizaje a los estudiantes adaptándose a sus necesidades y expectativas de estudio.

## 2. METODOLOGÍA

Para llevar a cabo esta investigación utilizamos lo que fue el método cuantitativo, a través de una encuesta. Se aplicó un cuestionario semiestructurado, realizada a estudiantes universitarios, docentes y público en general, con una población total de 47 voluntarios. El objetivo de esta investigación es conocer cómo el uso de la tecnología ha impactado el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes, ya que se han enfrentado a distintos desafíos de aprendizaje viéndose transformada la educación.

*Fase 1:* Se debe realizar una encuesta abordando el tema principal y tener claro el objetivo por el cual vamos a realizar nuestra investigación.

*Fase 2:* Realizar la encuesta a nuestro público objetivo.

*Fase 3:* Recopilar la información necesaria para analizar las respuestas y obtener resultado final.

- **Aspectos éticos**

La investigación sobre el uso de plataformas educativas como herramientas de aprendizaje en entornos educativos contemporáneos se basa en la transformación educativa reciente, analizando el impacto de la tecnología en el rendimiento estudiantil. Los criterios de inclusión abarcan estudiantes y docentes que utilizan estas plataformas, con un enfoque en datos recientes recopilados. La confidencialidad se asegura mediante identificadores, y se obtiene el consentimiento informado de los participantes de la encuesta. Se minimizan posibles riesgos y se respeta la propiedad intelectual, citando adecuadamente las fuentes de información para describir el auge del uso de plataformas educativas, evaluar su efectividad y comparar percepciones sobre diferentes tipos de plataformas, manteniendo un enfoque ético en la investigación.

En este estudio se abordaron los cambios que está experimentando el sistema educativo, haciendo hincapié en la importancia de comprender los retos digitales a través de las perspectivas de alumnos y profesores. La sociedad actual reconoce y valora la importancia de adaptarse a las innovaciones que permiten a los estudiantes afrontar y superar los retos digitales en el aula. Es fundamental que el sistema educativo facilite la adopción de actualizaciones que permitan la resolución eficaz de conflictos y el progreso de la sociedad.

En este contexto, las plataformas virtuales surgen como espacios críticos para el intercambio de información y la evaluación de los conocimientos adquiridos durante el proceso de aprendizaje.

Tanto los alumnos como los profesores desempeñan un papel fundamental a la hora de determinar las fuentes de información adecuadas para afrontar los retos digitales y progresar en su desarrollo educativo.

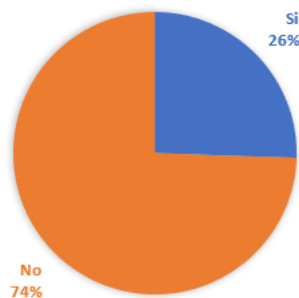
### 3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### Un análisis de las plataformas como medio de aprendizaje: uso y percepciones estudiantiles

Resultados de la encuesta realizada del 26 de octubre al 3 de noviembre de 2023 a estudiantes, graduados, docentes y público en general.

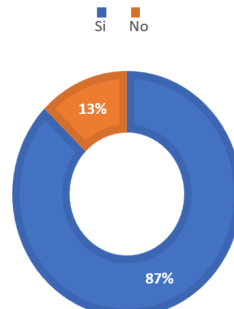
<b>Pregunta 1. ¿Actualmente está estudiando algún curso online?</b>	Si	12
	No	35

**Gráfico 1.**  
¿ACTUALMENTE ESTÁ ESTUDIANDO ALGÚN CURSO



<b>Pregunta 2. ¿Ha utilizado plataformas o apps para aprender o mejorar alguna habilidad en los últimos 2 años?</b>	Si	41
	No	6

**Gráfico 2.**  
¿HA UTILIZADO PLATAFORMAS O APPS PARA APRENDER O MEJORAR ALGUNA HABILIDAD EN LOS ÚLTIMOS 2 AÑOS?



<b>Pregunta 3. ¿Finalizó el curso o programa que estaba estudiando en los 2 últimos años?</b>	Si	27
	No	15
	Inicié otro programa	2
	Sigo estudiando el mismo programa	3

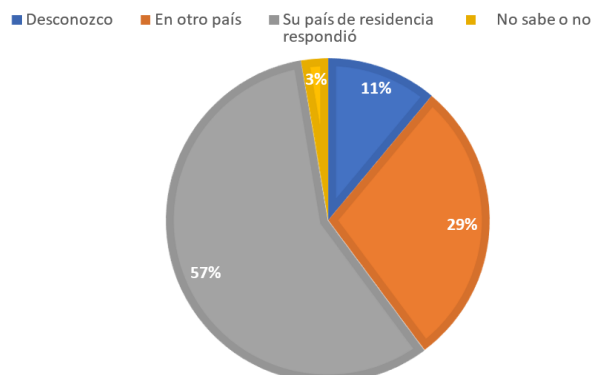
**Gráfica 3.**



<b>Pregunta 4. ¿El curso o programa que estudió o estudia se lleva a cabo u originaba en?</b>	En otro país	13
	Su país de residencia	26
	Desconozco	5
	No responde	3

**Gráfica 4.**

**EL CURSO O PROGRAMA QUE ESTUDIÓ O ESTUDIA SE LLEVA A CABO U ORIGINABA EN:**

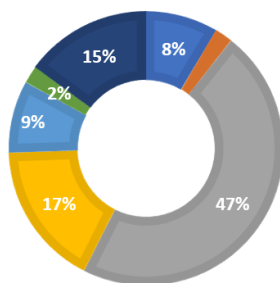


<b>Pregunta 5. En caso de haberse retirado antes de finalizar, señale la opción que más se acerque al motivo.</b>	Duración del curso/ programa	4
	Falta de recursos	1
	No aplica	21
	No es su método de aprendizaje	1
	Pérdida de interés	4
	Poco conocimiento o en manejo de herramientas tecnológicas	1
	Tiempo/horarios	7
	Otro	8

**Gráfico 5.**

**EN CASO DE HABERSE RETIRADO ANTES DE  
FINALIZAR, SEÑALE LA OPCIÓN QUE MÁS SE ACERQUE AL  
MOTIVO:**

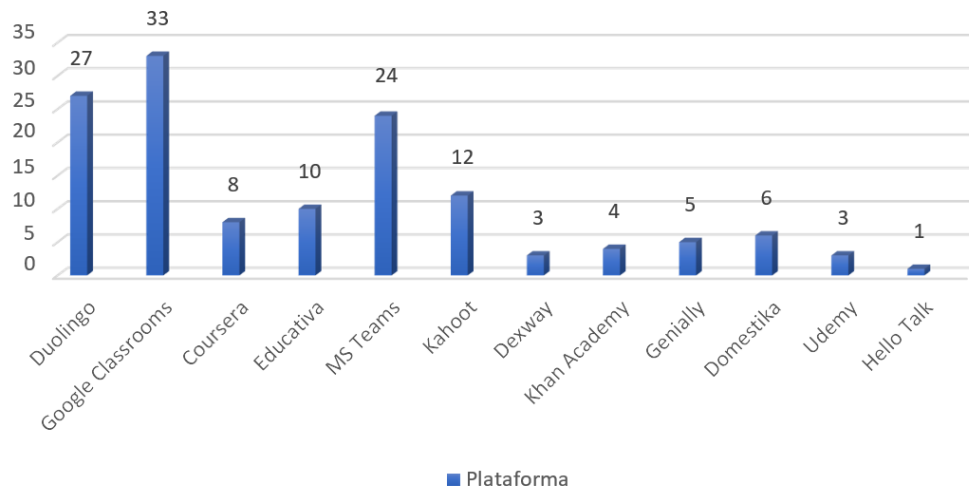
■ Duración ■ Falta de recursos ■ No aplica ■ Otro ■ Pérdida de interés ■ Poco conocimiento ■ Tiempo



<b>Pregunta 6. Conoce alguna de estas plataformas de aprendizaje: puede seleccionar varias.</b>	Duolingo	27
	Google Classroom	33
	Coursera	8
	Educativa	10
	MS Teams	24
	Kahoot	12
	Dexway	3
	Khan Academy	4
	Genially	5
	Domestika	6
	Udemy	3
	Hello Talk	1

**Gráfico 6.**

**Conoce alguna de estas plataformas de aprendizaje.**

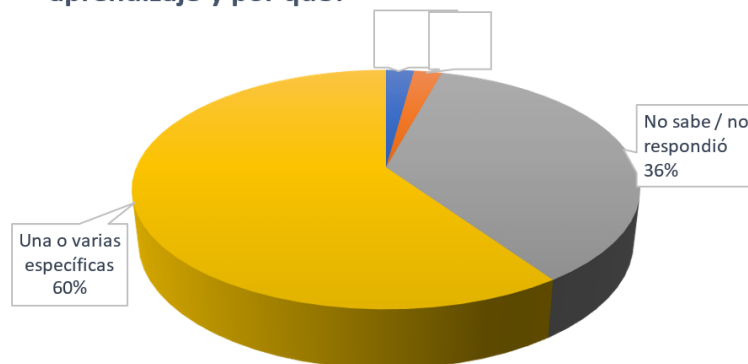




<b>Pregunta 7. ¿Cuál considera que es la mejor app o plataforma de aprendizaje y por qué?</b>	Una o Varias específicas	28
	No sabe/ No responde	16
	Todas	1
	Ninguna	2

**Gráfico 7.**

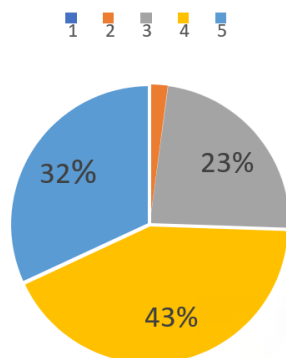
**¿Cuál considera que es la mejor app o plataforma de aprendizaje y por qué?**



<b>Pregunta 8. Del 1 al 5, siendo 1 poco satisfactorio y 5 muy satisfecho, ¿cómo se siente al tomar cursos o desarrollar habilidades por medio de Apps o plataformas?</b>	1	0
	2	1
	3	11
	4	20
	5	15

**Gráfico 8.**

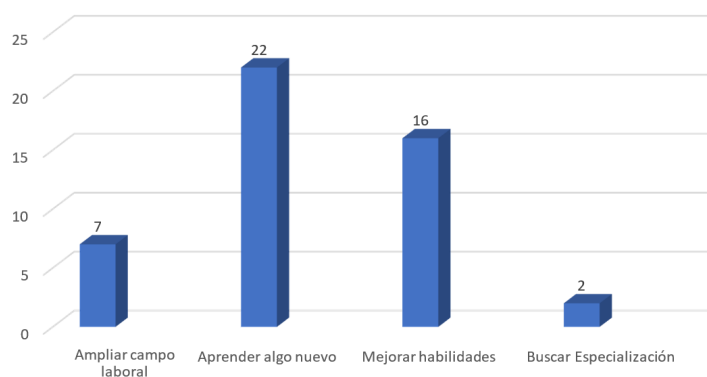
Del 1 al 5, siendo 1 poco satisfactorio y 5 muy satisfecho, ¿cómo se siente al tomar cursos o desarrollar habilidades por medio de Apps o plataformas?



<b>Pregunta 9. En caso de utilizar alguna app o plataforma, ¿lo haría por?</b>	Ampliar campo laboral	7
	Aprender algo nuevo	22
	Mejorar habilidades	16
	Buscar Especialización	2

**Gráfico 9.**

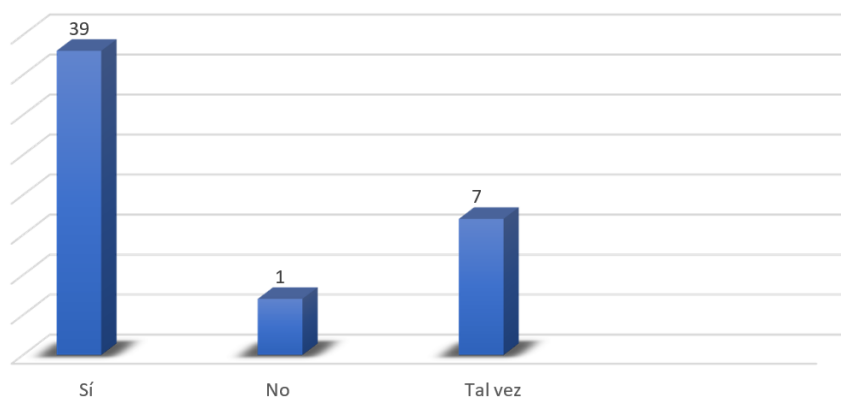
En caso de utilizar alguna app o plataforma, lo haría por:



<b>Pregunta 10. ¿Conoce a alguien, sea adulto o niño, que esté actualmente utilizando alguna plataforma o app en sus estudios?</b>	Si	39
	No	1
	Tal vez	7

**Gráfico 10.**

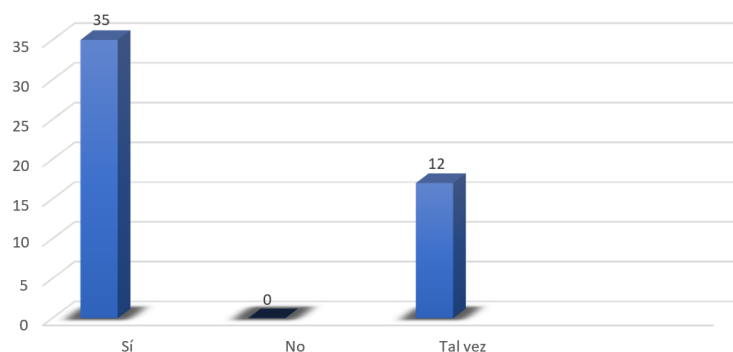
¿Conoce a alguien, sea adulto o niño, que esté actualmente utilizando alguna plataforma o app en sus estudios?



<b>Pregunta 11. ¿En un futuro, volvería a estudiar o aprender por medio de aplicaciones o cursos online?</b>	Si	35
	No	0
	Tal vez	12

**Gráfico 11.**

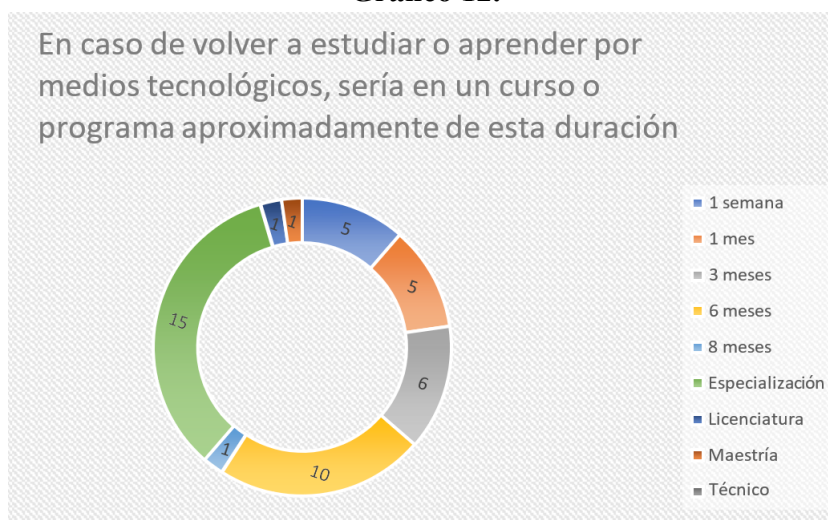
¿En un futuro, volvería a estudiar o aprender por medio de aplicaciones o cursos online?



<b>Pregunta 12. En caso de volver a estudiar o aprender por medios tecnológicos, sería en un curso o programa aproximadamente de esta duración.</b>	1 semana	5
	1 mes	5
	3 meses	6
	6 meses	10
	8 meses	1
	Especialización	15
	Licenciatura	1
	Maestría	1
	Técnico	3

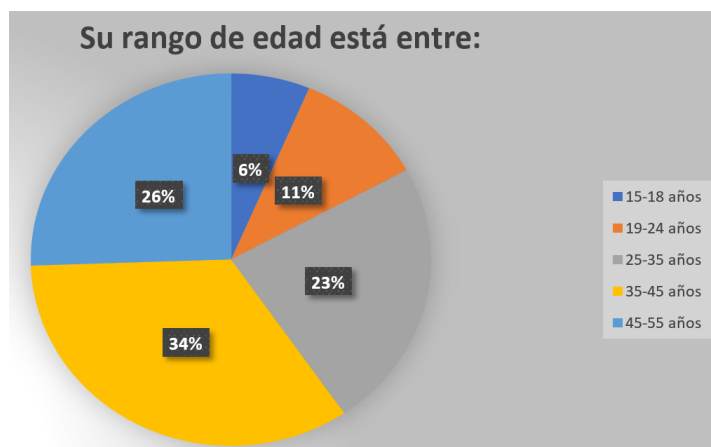
**Gráfico 12.**

En caso de volver a estudiar o aprender por medios tecnológicos, sería en un curso o programa aproximadamente de esta duración



<b>Pregunta 13. ¿Su rango de edad está entre?</b>	15-18 años	3
	19-24 años	5
	25-35 años	11
	35-45 años	16
	45-55 años	12

**Gráfico 13.**



#### **Apreciaciones en cuanto a los resultados obtenidos:**

Después de haber realizado las encuestas y de haber obtenido las respuestas a las interrogantes planteadas, se pueden observar múltiples elementos que son importantes referenciar. Teniendo un grupo encuestado variado en cuanto a edades (ver Tabla No.13), se vio que, en su mayoría, no se encontraban actualmente tomando algún tipo de curso educativo (ver Tablas No.1 y No.3). No obstante, de ello, se identificó que la utilización de herramientas o plataformas para aprender conocimientos no está vinculada necesariamente a un plan educativo, pues, se observó que el 87% manifiesta haber utilizado estas herramientas para aprender algo (ver tabla No.2).

Inclusive, se denota que las personas tienen inclinación al uso de estas herramientas con resultados satisfactorios, pues, la gran mayoría determinó una valoración de 4 o 5 siendo dichas las puntuaciones máximas que se podían otorgar (ver Tabla No.8). Si bien los encuestados lograron identificar múltiples aplicaciones o plataformas, las más conocidas y utilizadas fueron Duolingo, Google Classroom y MS Teams (ver Tabla No.6). En cuanto al uso de dichas aplicaciones, la mayoría de los encuestados coincidieron en una finalidad no académica, es decir, para aprender algo nuevo o mejorar una habilidad (ver Tabla No.9). Esto nos sigue llevando a concluir que las plataformas y su utilidad ha superado el fin netamente académico, y se ha convertido en vehículo para que las personas desarrollen conocimientos y habilidades, quizás como hobbies.

Al margen de ello, las personas parecen tener inclinación en tomar estudios o elementos académicos a través de estas plataformas que hoy utilizan para aprendizajes no académicos (ver Tabla No.11), lo cual podría llevarnos a concluir que su utilización puede servir para motivar a las personas a posterior o eventualmente adquirir nuevos objetivos académicos; siendo variados en cuanto a extensión, pero, parecerían primordialmente ser de duración media de entre 6 meses y 1 año (ver Tabla No.12).

#### **4. CONCLUSIONES**

El e-learning, o enseñanza virtual, ha experimentado una notable evolución desde sus inicios, buscando hacer accesible la formación a través de procesos de enseñanza y aprendizaje. Iniciado en la década de 1920 con la introducción de la primera máquina educativa, ha pasado por diversas fases, desde la transmisión de programas educativos por televisión y radio hasta el surgimiento de cursos en línea en la década de 1970.

Este método de enseñanza se consolidó como complemento y alternativa a la formación presencial en el año 2000, dando paso a la enseñanza semipresencial y, posteriormente, al concepto de m-learning en 2007. En la actualidad, su impacto se extiende más allá del ámbito educativo, influyendo en empresas que buscan innovaciones para mejorar el talento de los equipos de trabajo. Con la presencia de diversas plataformas educativas, el e-learning se ha convertido en una herramienta fundamental para brindar aprendizaje a estudiantes y profesionales, marcando así un hito significativo en la forma en que se accede y se adquiere conocimiento en la era digital.

Por otro lado, esta investigación adoptó un enfoque cuantitativo a través de encuestas dirigidas a estudiantes universitarios, docentes y el público en general. El propósito fundamental fue comprender el impacto del uso de la tecnología en el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes, considerando los desafíos que han surgido en el proceso educativo transformado. Abordando así, aspectos éticos en el contexto de las plataformas educativas digitales, en la sociedad se reconoce la necesidad de adaptarse a los cambios en el sistema educativo, valorando la superación de desafíos digitales. Para facilitar esta transición, es esencial que las instituciones educativas fomenten la adopción de actualizaciones en las plataformas, brindando a estudiantes y profesores herramientas para resolver conflictos y prosperar en la sociedad. Además, se destaca la relevancia de las plataformas virtuales como espacios para el intercambio de información y la valoración de conocimientos, donde estudiantes y docentes tienen un papel activo en la selección de fuentes de información éticas.

La recopilación de información y respuestas de nuestro público meta nos revela una serie de aspectos significativos. A pesar de que la mayoría de los encuestados no estén actualmente

matriculados en algún curso educativo formal, el uso de herramientas y plataformas para el aprendizaje es prominente, con un 87% que declara haber utilizado estas herramientas con resultados satisfactorios. Es destacable que la valoración mayoritaria de estas experiencias sea positiva, indicando un alto grado de utilidad y eficacia percibida. Además, la diversidad de aplicaciones mencionadas, como Duolingo, Google Classroom y MS Teams, señala la amplitud de opciones disponibles para el aprendizaje no académico. Aunque muchas personas emplean estas plataformas con fines no académicos, existe una tendencia a involucrarse posteriormente en estudios más formales, sugiriendo que el uso inicial puede actuar como un motivador para la búsqueda de nuevos objetivos académicos. Este fenómeno, junto con la variada duración de los cursos, apunta a un cambio en la percepción de estas herramientas, que han trascendido su función académica inicial para convertirse en facilitadoras del desarrollo de conocimientos y habilidades de manera más global.

### Referencias Bibliográficas

- Barrera, V., Mullo, A. (2018, julio). La importancia del uso de las plataformas virtuales en la educación superior. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/07/plataformas-virtuales-educacion.html>
- Birmania, M., Chalco, C., Paucar, V., Rosa, A. (2023, junio). Impacto de las plataformas digitales en el aprendizaje colaborativo: análisis de casos y prácticas exitosas. *Ciencia Latina, Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 1848-1865. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/6316/9608>
- Dumford, A., Miller, A. (2018, 13 de abril) Online learning in higher education: exploring advantages and disadvantages for engagement. *Journal of Computing in Higher Education*. <https://springer.com/article/10.1007/s12528-018-9179-z>
- Editorial eLearning. (2022, 21 de marzo). La evolución del e-learning, todo lo que necesitas saber. Equipo Editorial eLearning. <https://editorialelearning.com/blog/evolucion-del-e-learning/>
- Hamilton, I. (2023, 24 de mayo). By The Numbers: The Rise Of Online Learning In The U.S. *Forbes*. <https://www.forbes.com/advisor/education/online-learning-stats/>
- Hidalgo, P. (2018, 25 de mayo). El despegue del ‘e-learning’. *Revista online La Rioja*. <https://www.larioja.com/tecnologia/despegue-elearning-20180519004142-ntvo.html>
- McCue, T. (2018, 31 de julio). E Learning Climbing To \$325 Billion By 2025 UF Canvas Absorb Schoology Moodle. *Forbes*. <https://www.forbes.com/sites/tjmccue/2018/07/31/e-learning-climbing-to-325-billion-by-2025-uf->
- Online Learning Statistics: Is Online Education the Future? (2020, 20 de agosto). Bay

Atlantic University. <https://bau.edu/blog/online-learning-statistics/>

- Pamplona-Raigosa, J. Cuesta, J., Cano V. (2019, diciembre). Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas: una mirada al aprendizaje escolar. [Http://www.scielo.org.co/scielo.php?Pid=S2011-45322019000200013&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.co/scielo.php?Pid=S2011-45322019000200013&script=sci_arttext)
- Vargas-Cubero, A., Villalobos, G.(2017, 31 de agosto). El uso de plataformas virtuales y su impacto en el proceso de aprendizaje en las asignaturas de las carreras de Criminología y Ciencias Policiales, de la Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica. Redalyc. <https://www.redalyc.org/journal/1941/194154980001/html/>