



UNIVERSIDAD PERUANA
CAYETANO HEREDIA

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE
PRÁCTICO EN EMPRESAS EN
MODALIDAD REMOTO EN LA
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO
DIGITAL DE SENATI, 2021-2022

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA
OPTAR EL GRADO DE MAESTRO EN
DOCENCIA PROFESIONAL TECNOLÓGICA

JUAN GUILLERMO ESPINO LUJAN

LIMA – PERÚ

2025

ASESOR

Mg. Alejandro Charre Montoya

JURADO DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

DRA. ELISA SOCORRO ROBLES ROBLES

PRESIDENTE

MG. MARINA FANY POBLETE ROBLES

VOCAL

DRA. MARIELLA MARGOT QUIPAS BELLIZZA

SECRETARIO (A)

DEDICATORIA.

A mi madre que me enseñó la perseverancia.

A mis hijos porque me motivan a seguir avanzando.

AGRADECIMIENTOS.

A Dios por la vida y salud.

A mi esposa, por su constante apoyo

FUENTES DE FINANCIAMIENTO.

Trabajo de investigación Autofinanciado

Similitud 7% Marcas de alerta



EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE
PRÁCTICO EN EMPRESAS EN
MODALIDAD REMOTO EN LA
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO
DIGITAL DE SENATI, 2021-2022

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA
OPTAR EL GRADO DE MAESTRO EN
DOCENCIA PROFESIONAL TECNOLÓGICA

JUAN GUILLERMO ESPINO LUJAN

Informe estándar [↻](#)
Informe en inglés no disponible [Más](#)

7% Similitud estándar

Fuentes
Mostrar las fuentes solapadas [↻](#) [C](#)

- 1 Internet**
repositorio.upch.edu.pe
1 = 9 bloques de texto 141 palabra c coincider
- 2 Internet**
hdl.handle.net
1 = 9 bloques de texto 136 palabra c coincider
- 3 Trabajos del estudiante**
Universidad Peruana Cayetano
1 = 3 bloques de texto 99 palabra q coinciden
- 4 Internet**

TABLA DE CONTENIDOS

RESUMEN
ABSTRACT

I.	INTRODUCCIÓN	1
II.	OBJETIVOS	18
III.	DESARROLLO DEL ESTUDIO	19
IV.	CONCLUSIONES	40
V.	RECOMENDACIONES	43
VI.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	46

LISTA DE TABLAS

Tabla 1	<i>Modelo del aprendizaje dual del SENATI</i>	22
Tabla 2	<i>Determinación del número de ESAPE</i>	25
Tabla 3	<i>Total, de estudiantes matriculados en carreras blandas</i>	28
Tabla 4	<i>Número de estudiantes con empresa de prácticas</i>	31
Tabla 5	<i>Número de estudiantes en APEMOR</i>	32
Tabla 6	<i>Calificación de los estudiantes en la formación práctica en empresa</i> . ..	38

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 <i>Pasos en el proceso de sistematización de experiencias</i>	21
--	----

RESUMEN

El estudio sistematiza el aprendizaje práctico en empresa en la modalidad remoto (APEMOR) implementado por el SENATI en el 2021 en la carrera de diseño gráfico digital, como una alternativa del aprendizaje práctico presencial, esta modalidad surgió debido a la pandemia de COVID-19, que trasladó el aprendizaje práctico presencial al entorno remoto, permitiendo a los estudiantes continuar con su desarrollo académico.

A través de la sistematización, se recopilaron las experiencias y se analizaron los logros y desafíos de esta metodología. Los resultados muestran que los estudiantes desarrollaron habilidades tecnológicas, se familiarizaron con herramientas digitales y adquirieron competencias clave como la autonomía, la autodisciplina y la gestión del tiempo, esenciales para el trabajo remoto. Aunque la interacción presencial fue limitada, se fortalecieron las habilidades de colaboración y comunicación remoto.

Los problemas iniciales del ausentismo y la comunicación fueron resueltos al incorporar los canales más accesibles como el WhatsApp. Para finales de 2022, el 45% de los estudiantes de diseño gráfico digital participaron en esta modalidad, y las calificaciones obtenidas en las modalidades presencial y remoto no mostraron diferencias significativas, evidenciando la efectividad del modelo. Por ello, se recomienda su integración permanente como una alternativa a las otras modalidades en la que prima la presencial, además desarrolla la preparación de los estudiantes para las demandas del mercado laboral contemporáneo.

PALABRAS CLAVES

**APRENDIZAJE PRÁCTICO EN EMPRESAS MODALIDAD REMOTO,
DISEÑO GRÁFICO DIGITAL**

ABSTRACT

The study systematizes the in-company practical learning in the remote modality (APEMOR) implemented by SENATI in 2021 in the digital graphic design career, as an alternative to face-to-face practical learning. This modality arose due to the COVID-19 pandemic, which moved the face-to-face practical learning to the remote environment, allowing students to continue with their academic development.

Through systematization, the experiences were compiled and the achievements and challenges of this methodology were analyzed. The results show that students developed technological skills, became familiar with digital tools and acquired key competencies such as autonomy, self-discipline and time management, essential for remote work. Although face-to-face interaction was limited, remote collaboration and communication skills were strengthened.

The initial problems of absenteeism and communication were solved by incorporating more accessible channels such as WhatsApp. By the end of 2022, 45% of digital graphic design students participated in this modality, and the grades obtained in the face-to-face and remote modalities did not show significant differences, evidencing the effectiveness of the model. Therefore, its permanent integration is recommended as an alternative to the other modalities in which the face-to-face mode prevails, in addition to developing the preparation of students for the demands of the contemporary labor market.

KEYWORDS

HANDS-ON IN-COMPANY LEARNING, REMOTE MODALITY, DIGITAL GRAPHIC DESIGN

I. INTRODUCCIÓN

El presente estudio corresponde al año 2021 – 2022, en el que por la expansión del COVID 19, se implementa la política de distanciamiento social sanitario en el país, lo que impide a los estudiantes la realización de sus aprendizajes presenciales en las instalaciones de las empresas de producción y servicios de modo presencial, generando la postergación y retraso para la culminación de su formación profesional; por lo que el Servio Nacional en Adiestramiento en Trabajo Industrial (SENATI) implementa soluciones creativas como el aprendizaje práctico remoto, en la escuela/CFP Artes Gráficas, para la carrera de diseño gráfico digital y otras carreras de otras escuelas/CFP flexibles y adaptables a actividades remotos; generándose de esta manera la experiencia de aprendizaje práctica remoto, inicialmente como un plan piloto para todos los estudiantes de las carreras flexibles y adaptables al aprendizaje remoto, desarrollados por los instructores – profesores y monitoreados y supervisados por un equipo de profesionales de Unidad de Gestión de Aprendizaje Práctico en Empresa (UGAPE); posterior a esta experiencia positiva, se hace extensivo el desarrollo del aprendizaje práctico en empresa en modalidad remoto; donde desarrollan el aprendizaje monitoreados por un profesional asignados por la empresa, logrando resultados igual que en la modalidad presencial evidenciados en sus calificaciones mensuales; las dificultades en comunicación y asistencia se subsanaron oportunamente con la intervención de los profesionales de UGAPE, que dieron excelentes resultados.

ANTECEDENTES

En relación con el presente trabajo de investigación, se presenta los siguientes antecedentes referentes al tema desarrollado, su importancia de la

aplicación en los diferentes centros de formación profesional y los resultados obtenidos.

ANTECEDENTES NACIONALES

Ducep (2023) “Calidad del servicio educativo y el trabajo a distancia en una escuela primaria rural de Chiclayo”. Tesis de Maestría de la Universidad Cesar Vallejo, cuyo objetivo fue investigar la relación entre la calidad del servicio educativo y el trabajo remoto en el contexto de una escuela primaria rural en Chiclayo.

Los resultados indicaron que se encontró una relación positiva y muy fuerte entre la calidad del servicio educativo y el trabajo remoto, evidenciando una conexión significativa entre ambas variables. El nivel de calidad del servicio educativo fue completamente satisfactorio, demostrando que la enseñanza a distancia mantuvo altos estándares en este entorno rural. El trabajo remoto en la institución alcanzó un nivel adecuado gracias a las estrategias implementadas para adaptarse a la educación a distancia. Las dimensiones del servicio educativo como empatía, confiabilidad, capacidad de respuesta, seguridad y tangibilidad presentaron una correlación muy alta con la efectividad del trabajo remoto. El estudio concluyó que la calidad del servicio educativo en la institución rural fue alta y estuvo estrechamente relacionada con la implementación del trabajo remoto. Esto sugirió que, incluso en entornos rurales, los recursos digitales fueron adecuados para mantener altos estándares educativos. Recomendó continuar fortaleciendo las dimensiones del servicio educativo mencionadas para mantener y mejorar la calidad en contextos rurales y de educación a distancia, evaluar y actualizar las estrategias del trabajo remoto para adaptarse a las necesidades emergentes.

El aporte del estudio evidenció que la calidad del servicio educativo pudo mantenerse a través de la enseñanza a distancia, incluso en contextos rurales. Esto reforzó la viabilidad de estrategias como el aprendizaje práctico remoto, destacando la importancia de implementar herramientas digitales y estrategias efectivas para mantener altos estándares educativos en escenarios diversos.

Chumbe (2021) “Gestión de los procesos cognitivos y el aprendizaje remoto en la institución educativa 0523 Luisa del Carmen del Águila Sánchez”. Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo. El objetivo del estudio fue analizar el impacto del aprendizaje remoto en los procesos cognitivos de los estudiantes de la institución educativa.

Los resultados indicaron que el aprendizaje remoto tuvo un impacto positivo en el desarrollo de capacidades cognitivas, aunque más de una cuarta parte de los estudiantes enfrentó dificultades significativas. Tanto docentes como estudiantes presentaron un manejo regular de dimensiones cognitivas como sensibilización, personalización, control y evaluación, lo que limitó la eficacia del aprendizaje. La comunicación entre docentes y estudiantes mostró deficiencias, y la respuesta de las autoridades educativas resultó insuficiente, afectando el proceso educativo. La evaluación fue identificada como el área más débil, lo que evidenció la necesidad de fortalecerla para optimizar el impacto del aprendizaje remoto.

El estudio concluyó que fue esencial mejorar los procesos cognitivos y reforzar aspectos clave como la enseñanza remota, la comunicación y la evaluación para alcanzar mejores resultados educativos. Recomendó implementar estrategias para fortalecer las habilidades cognitivas de los estudiantes, mejorar la capacitación docente en la enseñanza remota y las prácticas de evaluación, establecer canales

efectivos de comunicación entre docentes y estudiantes, y promover el compromiso de las autoridades educativas para abordar las deficiencias identificadas.

ANTECEDENTES INTERNACIONALES

Velosa (2020) “Gestión de los procesos cognitivos y el aprendizaje remoto en la institución educativa 0523 Luisa del Carmen del Águila Sánchez”. Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo. El objetivo del estudio fue analizar el impacto del aprendizaje remoto en los procesos cognitivos de los estudiantes de la institución educativa.

Los resultados indicaron que el aprendizaje remoto tuvo un impacto positivo en el desarrollo de capacidades cognitivas, aunque más de una cuarta parte de los estudiantes enfrentó dificultades significativas. Tanto docentes como estudiantes presentaron un manejo regular de dimensiones cognitivas como sensibilización, personalización, control y evaluación, lo que limitó la eficacia del aprendizaje. La comunicación entre docentes y estudiantes mostró deficiencias, y la respuesta de las autoridades educativas resultó insuficiente, afectando el proceso educativo. La evaluación fue identificada como el área más débil, lo que evidenció la necesidad de fortalecerla para optimizar el impacto del aprendizaje remoto.

El estudio concluyó que fue esencial mejorar los procesos cognitivos y reforzar aspectos clave como la enseñanza remota, la comunicación y la evaluación para alcanzar mejores resultados educativos. Recomendó implementar estrategias para fortalecer las habilidades cognitivas de los estudiantes, mejorar la capacitación docente en la enseñanza remota y las prácticas de evaluación, establecer canales efectivos de comunicación entre docentes y estudiantes, y promover el compromiso de las autoridades educativas para abordar las deficiencias identificadas.

Pérez (2023) “La enseñanza remota de emergencia en la universidad: De los retos pandémicos a las oportunidades en tiempos de post-normalidad”. Tesis doctoral de la Universidad de Extremadura, España. El objetivo del estudio fue analizar los procesos de adaptación de la educación superior al ecosistema de enseñanza remota de emergencia durante la pandemia y evaluar su capacidad para desarrollar competencias de ciudadanía global en los estudiantes en tiempos de post-normalidad.

En el ecosistema de enseñanza remota, el componente digital funcionó como un factor de desigualdad entre los estudiantes y afectó la calidad de la enseñanza para los docentes. La falta de formación y experiencia del profesorado en enseñanza remota impactó negativamente la experiencia estudiantil, mientras que los docentes reportaron niveles de satisfacción más altos. Ambos colectivos experimentaron un agravamiento de la salud mental. Por otro lado, el estudio sobre educación para la ciudadanía global mostró que los docentes no estaban adecuadamente preparados para enseñarla, debido a factores personales (falta de conocimiento y bajo compromiso sociopolítico) e institucionales (ausencia de directrices políticas y preeminencia de contenidos instrumentales). Se concluyó que la enseñanza remota de emergencia amplió las brechas de desigualdad digital y evidenció la necesidad de una formación docente específica en este ámbito. Además, se recomendó fortalecer las políticas institucionales para promover la ciudadanía global en la educación superior, incorporando enfoques más humanistas y fomentando el compromiso sociopolítico en los docentes.

Este trabajo proporcionó un análisis crítico y detallado de los desafíos y oportunidades derivados de la enseñanza remota de emergencia, así como de la

educación para la ciudadanía global, ofreciendo valiosas lecciones y estrategias aplicables en contextos de crisis educativa y en la formación docente.

MARCO TEÓRICO, DEFINICIONES CONCEPTUALES

El Servicio Nacional en Adiestramiento en Trabajo Industrial (SENATI), como una institución de formación profesional de calidad, además de asegurar la formación de los estudiantes con la tecnología de la vanguardia, también está enfocado en asegurar que tengan la experiencia en las actividades de las empresas de producción y servicio, que garanticen el perfil del egresado, con la experiencia necesaria y tener una mayor ventaja para su futura inserción laboral.

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje práctico en empresa en modalidad remota (APEMOR), es un modelo formativo que integra la formación teórica con la aplicación práctica en entornos laborales reales, desarrollados de manera remoto. Esta modalidad ha surgido como una respuesta a las demandas del mundo laboral actual, caracterizado por la globalización y la digitalización, así como por las restricciones impuestas por situaciones excepcionales como pandemia del COVID-19.

El diseño gráfico digital es una disciplina que combina el arte y la tecnología para crear soluciones visuales que comuniquen mensajes de manera efectiva a través de plataformas digitales. Esta práctica ha ganado relevancia en la última década debido al auge de los medios digitales y las redes sociales.

El aprendizaje dual en el SENATI desarrolla el aprendizaje de conocimientos tecnológicos y el aprendizaje práctico paralelamente, a continuación, la definición conceptual del aprendizaje de práctico y las modalidades alternativas:

El Aprendizaje Práctico. Organización Internacional del Trabajo- Centro Interamericano para el Desarrollo del Conocimiento en la Formación Profesional (OIT-CINTERFOR) (2012) considera el aprendizaje práctico como una actividad formativa que implica tareas y actividades realizadas por los estudiantes en talleres y laboratorios del centro, adaptadas a su carrera y semestre. Los estudiantes del II y III semestre son los encargados de desarrollar este aprendizaje práctico en las instalaciones del SENATI.

El enfoque de formación práctica fue adoptado en Perú por el SENATI, consolidándose como una estrategia clave para el desarrollo de competencias técnicas. A partir de la década de 1980, este enfoque evolucionó con la inclusión del sistema de aprendizaje dual, que integra la formación teórica con la experiencia práctica directa. Este modelo está respaldado por la Ley N° 26272, modificada por la Ley N° 29672, que establece a SENATI como una entidad autónoma con gestión privada y patrimonio propio, permitiéndole mantener su independencia y adaptarse a las necesidades del sector productivo.

El funcionamiento de SENATI se fundamenta en diversas normativas nacionales e internacionales que regulan la formación técnica y profesional, como la Ley N° 28518. Esta legislación promueve la integración del aprendizaje teórico y práctico, garantizando que los estudiantes adquieran tanto conocimientos académicos como las habilidades necesarias para desempeñarse de manera efectiva en el entorno laboral. Así, el modelo de aprendizaje dual implementado por SENATI se ha convertido en un referente de la educación técnica y profesional en el país., cumpliendo los principios de; como Confucio ya lo decía en el año 500 AC.; "Me lo contaron y lo olvidé, lo vi y lo entendí, lo hice y lo aprendí", y, como

no citar a Benjamin Franklin, considerado el padre de los Estados Unidos de Norte América, quien sostenía entre sus máximas la frase "Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo".

El Aprendizaje Práctico en Empresa. El aprendizaje práctico en empresas es un proceso mediante el cual los estudiantes adquieren conocimientos y habilidades a través de experiencias directas en el entorno laboral. En el SENATI, esta metodología combina la teoría con su aplicación en situaciones reales, preparando a los estudiantes para los retos del mercado laboral al integrar teoría y práctica en diversas áreas industriales (SENATI, 2018).

Durante los semestres IV, V y VI, los estudiantes participan en esta modalidad mediante un contrato de aprendizaje, que no es de carácter laboral, sino un acuerdo entre la empresa, el estudiante y el SENATI. Este programa incluye cuatro días de práctica en la empresa y un día de formación en el centro educativo, con una duración de 18 semanas por semestre, además de un seminario complementario en las instalaciones del SENATI (OIT-CINTERFOR, 2012).

Este tipo de formación está respaldado por leyes y normativas tanto nacionales como internacionales, como la Ley N° 29351, que promueve la formación dual, y la Ley N° 31396, que reconoce las prácticas preprofesionales como experiencia laboral. También se rige por el Reglamento Interno del SENATI, que establece los derechos y responsabilidades de estudiantes y empresas, garantizando la aplicación de la metodología "aprender haciendo" dentro del sistema dual.

El modelo de formación profesional del SENATI se fundamenta en el aprendizaje dual y la metodología "aprender haciendo", cuya inspiración proviene

de Europa, particularmente de Alemania y Suiza, donde este enfoque integral se desarrolló entre los siglos XIX y XX. Dichos sistemas surgieron para vincular la educación con las demandas del mercado laboral, asegurando que los estudiantes adquieran tanto conocimientos teóricos como habilidades prácticas útiles para la industria. Entre sus principales impulsores destacan:

- Hermann Schulze-Delitzsch. Defensor de la integración entre la teoría y la práctica.
- Friedrich Wilhelm Raiffeisen. Promotor de la colaboración entre la industria y la educación técnica.
- Zentralverband des Deutschen Handwerks (ZDH). Institución que estructuró y expandió el sistema dual.

Desde su creación, el SENATI ha fomentado la formación industrial gracias a la colaboración con países como Bélgica, Inglaterra, Suiza, Holanda, Dinamarca y Alemania, adaptando estos enfoques a la realidad peruana. La formación se desarrolla en dos etapas: básica y específica (SENATI, 2018). Sin embargo, fue en la década de 1980 cuando el SENATI adoptó oficialmente la metodología de educación dual, originada en Alemania.

El Aprendizaje práctico en empresa en el SENATI se desarrollan en dos modalidades más; además de la modalidad remoto, que están establecidas, como alternativas opcionales postpandemia:

Aprendizaje Práctico en Empresa en Modalidad Presencial. Los estudiantes asisten físicamente a la empresa a realizar el aprendizaje práctico dentro de sus instalaciones en una situación real en las áreas de producción y servicio, cumpliendo las normas y políticas establecidas por la empresa, modalidad clásica.

Aprendizaje Práctico en Empresa en Modalidad Semipresencial. El aprendizaje práctico en modalidad semipresencial combina la modalidad remota, en la que los estudiantes trabajan desde casa, con sesiones presenciales en la empresa. Este enfoque, conocido como modalidad combinada o Blended Learning (b-learning), integra ambas formas de aprendizaje.

El Blended Learning ha evolucionado desde ser un modelo mixto hacia una integración más dinámica y fluida entre la presencialidad y la virtualidad, adaptándose a los avances tecnológicos, sociales y culturales. En la actualidad, esta modalidad se considera una estrategia educativa clave, en la que pedagogías y tecnologías trabajan de manera conjunta (Turpo, 2013).

Según Cambridge International University (CIU, 2024), el aprendizaje semipresencial combina la enseñanza presencial con el uso de plataformas digitales en línea, logrando integrar ambos componentes para un aprendizaje más eficaz y personalizado. Este modelo ha demostrado ser exitoso en contextos de educación superior y empresarial.

APRENDIZAJE PRÁCTICO EN EMPRESA EN MODALIDAD REMOTO (APEMOR)

El aprendizaje práctico en empresas en modalidad remoto (APEMOR) es un enfoque innovador que permite a los estudiantes desarrollar competencias y habilidades técnicas a través del uso de herramientas digitales desde ubicaciones remotas. Esta modalidad responde a las necesidades de un entorno laboral en constante evolución, caracterizado por la creciente digitalización y la adopción de prácticas de trabajo remoto. Al eliminar los tiempos de desplazamiento, APEMOR

no solo optimiza el tiempo de los estudiantes, sino que también promueve una formación más accesible y eficiente.

Además, esta metodología fomenta el desarrollo de competencias transversales, como la autogestión, la disciplina y el manejo de tecnologías digitales, habilidades esenciales en el mercado laboral contemporáneo. Las carreras que adoptan esta modalidad, conocidas como "carreras blandas," se distinguen por su capacidad de adaptarse a diferentes entornos educativos y laborales, ofreciendo a los estudiantes una formación versátil y alineada con las demandas actuales de la industria. La diferenciación entre tipos de carreras no es reciente. Desde hace tiempo, se mencionan las carreras "blandas" y "duras". Las primeras están relacionadas con áreas sociales o artísticas, mientras que las segundas se vinculan con la tecnología y las matemáticas (Fernández, 2019).

APEMOR también representa una solución inclusiva para estudiantes que enfrentan barreras geográficas o limitaciones de movilidad, permitiéndoles acceder a oportunidades de aprendizaje práctico de calidad sin necesidad de estar físicamente presentes en la empresa. En este sentido, APEMOR contribuye no solo a la formación técnica, sino también al fortalecimiento de un modelo educativo más equitativo y adaptable a las transformaciones del mundo laboral global. (SENATI, 2022).

La Red de Educación Continua de Latinoamérica y Europa (RECLA, 2014) subraya la relevancia de los cursos virtuales en el fortalecimiento de habilidades técnicas y profesionales mediante el uso de entornos simulados. Esta modalidad se originó con el concepto de aprendizaje electrónico (e-learning), el cual inicialmente se centraba en la impartición de contenidos teóricos a través de plataformas

digitales. Con el tiempo, el modelo evolucionó hacia la integración de prácticas laborales, simulaciones interactivas y herramientas avanzadas que permiten una experiencia formativa más cercana a la realidad, fortaleciendo tanto las competencias técnicas como las transversales en los estudiantes.

Mujica-Sequeira (2024) amplía este enfoque al definir el aprendizaje remoto como un proceso de transferencia del aprendizaje presencial a un entorno digital, donde las herramientas tecnológicas son fundamentales para replicar y enriquecer las dinámicas del aula tradicional. Este modelo no solo permite acceder a contenidos educativos desde cualquier lugar, sino que también habilita la interacción entre estudiantes, docentes y materiales educativos en tiempo real o de manera asincrónica, adaptándose a las necesidades individuales de los usuarios.

En este contexto, el aprendizaje remoto y los cursos virtuales se han convertido en pilares fundamentales de la educación contemporánea, especialmente en un mundo globalizado y altamente digitalizado. Estos métodos favorecen la inclusión educativa al romper barreras geográficas y temporales, permitiendo que estudiantes de diversas regiones accedan a programas de formación que antes no estarían a su alcance. Además, los entornos simulados y las plataformas interactivas potencian el aprendizaje basado en la experiencia, brindando oportunidades para practicar y aplicar conocimientos en escenarios que emulan situaciones reales del ámbito laboral o profesional.

En el contexto del SENATI, el aprendizaje práctico en empresas remoto (APEMOR) está regulado por documentos como el MOF-01 y los manuales ACAD-P-30 y ACAD-P-34, orientados a desarrollar competencias prácticas en un entorno remoto.

Los objetivos incluyen facilitar el aprendizaje práctico mediante herramientas tecnológicas y metodologías flexibles, ampliar las posibilidades de inserción laboral y reducir las barreras de distancia y tiempo. El proceso involucra actividades prácticas, vinculación con monitores empresariales, y el uso de plataformas digitales para tareas y proyectos. La aplicación se realiza mediante sistemas Learning Management System (LMS), videoconferencias y herramientas colaborativas.

Las ventajas observables están, los horarios flexibles, reducción de costos de desplazamiento, acceso a empresas globales, y desarrollo de competencias digitales. Los desafíos podemos mencionar, como la desconcentración en el hogar, aislamiento social, y necesidad de equipos de calidad. Un ejemplo icónico es el incidente del profesor Robert Kelly con sus hijos durante una entrevista en vivo, que muestra las interrupciones familiares típicas del trabajo remoto.

El aprendizaje práctico en empresas remoto es una evolución que integra tecnología y flexibilidad, beneficiando tanto a estudiantes como a empresas.

DISEÑO GRÁFICO DIGITAL

El diseño gráfico digital combina creatividad, tecnología y comunicación visual para desarrollar soluciones gráficas en medios digitales. Según SENATI (2024), esta carrera integra conocimientos técnicos y artísticos para crear mensajes publicitarios adaptados a plataformas como redes sociales y sitios web. Los profesionales supervisan la producción utilizando software y equipos especializados, garantizando calidad según normativas vigentes.

El diseño gráfico tiene raíces en la comunicación visual primitiva y evolucionó con la imprenta de Gutenberg, movimientos como la Bauhaus y el auge

de las computadoras en los años 80. Hoy, abarca tecnologías emergentes como realidad virtual e inteligencia artificial, requiriendo creatividad y adaptabilidad (CLIPCD, 2014).

Teóricamente, se fundamenta en principios como la psicología de la percepción visual (Arnheim, 1954) que aborda composición y jerarquía visual; la teoría del aprendizaje experiencial (Kolb, 1984), enfocada en proyectos prácticos; el enfoque socio constructivista (Vygotsky, 1978), que resalta la interacción digital; y la cultura participativa Jenkins (2006, como se citó en, Olmedo 2023) donde los usuarios crean y comparten contenido.

El diseño gráfico digital en el SENATI forma profesionales con competencias en herramientas como Adobe Photoshop, Illustrator y After Effects, además de habilidades en diseño UI/UX, animación y realidad aumentada. Sus procesos abarcan desde la conceptualización hasta la publicación, adaptándose a las necesidades del mercado.

La enseñanza combina teoría y práctica a través de proyectos reales, integrando tecnologías como inteligencia artificial y realidad virtual. Los objetivos incluyen desarrollar soluciones visuales digitales, fomentar la creatividad y responder a demandas en publicidad, diseño interactivo y marketing.

Este enfoque técnico-práctico garantiza la adquisición de competencias actualizadas, promoviendo la innovación y contribuyendo al crecimiento de la industria creativa en Perú, posicionando al SENATI como referente en la formación de profesionales digitales. El diseño gráfico digital no solo es una herramienta técnica, sino también una disciplina estratégica que impulsa la creatividad y el

crecimiento en sectores emergentes, respondiendo a las necesidades de una sociedad en constante transformación tecnológica.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el Servicio Nacional de Adiestramiento en Trabajo Industrial (SENATI), el Aprendizaje Dual, es un enfoque de formación profesional que combina el aprendizaje teórico con la experiencia práctica en un entorno laboral. Los estudiantes alternan entre actividades formativas en los centros de formación profesional de SENATI y prácticas en las unidades productivas y de servicios de las empresas, siguiendo un Plan Específico de Aprendizaje (PEA) (SENATI, 2023).

En el año 2021 en plena expansión de la Pandemia de COVID -19, La Gerencia Académica con la unidad de gestión de aprendizaje práctico en empresa (UGAPE) del SENATI, frente a la necesidad de atender a los estudiantes de la Formación Específica (IV, V y VI semestre), quienes deben alternar su formación profesional en las instalaciones del SENATI y la empresa (aprendizaje dual), determinan implementar la formación práctica remota en el SENATI, como un plan piloto para carreras blandas.

Se logró la matrícula del 100% de estudiantes que solicitaron participar en el curso de Formación Práctica Remoto, las calificaciones y logros académicos estuvieron por encima del promedio de bueno a excelente, la deserción y desaprobados estuvieron por debajo del 5% de los matriculados; evidenciando de esta manera las bondades y virtudes de la modalidad de aprendizaje remoto, que se presenta como una alternativa de formación y aprendizaje práctico en el centro de formación y empresa, facilitando a todas las carreras flexibles y adaptables llamadas en el SENATI como carreras blandas.

El éxito de la experiencia del plan piloto mencionada motivó implementar el aprendizaje práctico en empresa en modalidad remoto (APEMOR); su planeamiento, organización, implementación, desarrollo y evaluación creativa, dando muy buenos resultados, igual y mejor al plan piloto; por lo que consideramos importante sistematizar esta experiencia con el propósito de evidenciar las bondades de esta modalidad de aprendizaje práctico en empresas en modalidad remota de las carreras bandas en el SENATI.

JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

La sistematización de esta experiencia describirá el proceso del aprendizaje práctico en empresas en modalidad remoto (APEMOR) de la carrera diseño gráfico digital de SENATI, periodo 2021-2022, desde su planificación, organización, ejecución, dificultades, resultados positivos obtenidos, los obstáculos y desviaciones del propósito, lecciones aprendidas. En este sentido, permitirá generar un producto de conocimiento que será de utilidad para los formadores y centros de formación que se animen a replicar esta modalidad de aprendizaje parte esencial en la formación profesional.

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

Pregunta General

¿Cómo se llevó a cabo la experiencia del aprendizaje práctico en empresas en modalidad remota (APEMOR) en la carrera de diseño gráfico digital de SENATI, 2021-2022?

Preguntas Específicas

- ¿Cómo se inició el APEMOR en la carrera de diseño gráfico digital de SENATI, 2021-2022?
- ¿Cómo se desarrolló el APEMOR en la carrera de diseño gráfico digital de SENATI, 2021-2022?
- ¿Cuáles fueron los logros y resultados del APEMOR en la carrera de diseño gráfico digital de SENATI, 2021-2022?

II. OBJETIVOS

Objetivo general

Develar la experiencia del aprendizaje práctico en empresas en modalidad remoto (APEMOR) de la carrera diseño gráfico digital de SENATI, 2021-2022.

Objetivos Específicos

- Describir el inicio del APEMOR en la carrera diseño gráfico digital de SENATI, 2021-2022.
- Describir el desarrollo del APEMOR en la carrera diseño gráfico digital de SENATI, 2021-2022.
- Describir logros y resultados del APEMOR en la carrera de diseño gráfico digital de SENATI, 2021-2022.

III. DESARROLLO DEL ESTUDIO

MÉTODO, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA

La investigación se basa en un enfoque metodológico cualitativo, descriptivo y retrospectivo, dirigido a examinar una experiencia educativa desde la perspectiva de los participantes. Su objetivo es interpretar los significados que los individuos asignan a sus acciones, resaltando sus creencias y actitudes dentro de un contexto socialmente construido. Utiliza un enfoque inductivo para lograr una comprensión detallada y profunda sin generalizar los resultados (Valle et al., 2022).

La sistematización es un proceso que va más allá de organizar información. Según Jara (2012), implica reflexionar y teorizar sobre las prácticas vividas, transformando esa experiencia en conocimiento útil que puede ser compartido y aplicado en contextos similares. Este proceso permite extraer conclusiones y principios que mejoren las prácticas futuras y enriquezcan el conocimiento colectivo. La persona que realiza la sistematización es quien ha vivido directamente el proceso, lo que le brinda una perspectiva única. Al sistematizar, interpreta su experiencia, la conecta con teorías previas y extrae lecciones valiosas para su propio desarrollo y para la formación de otros. Esto hace de la sistematización una herramienta clave para generar conocimiento y fomentar el aprendizaje compartido, mejorando la innovación y la mejora continua.

En el contexto del Aprendizaje Dual en el SENATI, la sistematización permite a estudiantes y formadores reflexionar sobre sus experiencias, creando una retroalimentación que potencia tanto la formación como la mejora de los procesos

educativos. Facilita la transferencia de conocimientos, haciendo que las experiencias sean accesibles y replicables en el futuro.

Según Sánchez y Vega (2003, como se citó en Mayz, 2009), se empleó el análisis documental como técnica principal para recuperar la experiencia vivida a través de documentos y archivos disponibles. Este método implica seleccionar y reproducir el contenido de los documentos y puede incorporar un análisis comparativo para organizar y sintetizar la información de manera precisa. Para el análisis documental se utilizó los archivos y documentos disponibles, como el padrón de matriculados de los periodos 201920, 202110 y 202220.

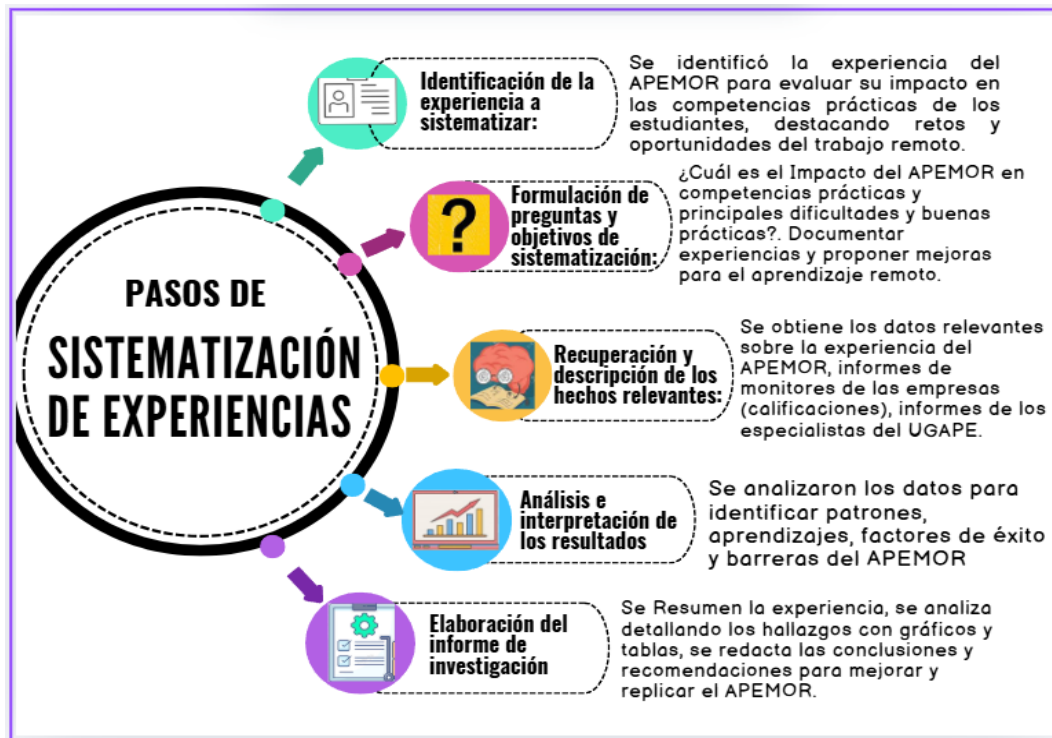
Las fuentes directas se obtienen directamente del investigador. Quien desempeña un papel activo en la recolección y análisis de los datos. Las fuentes indirectas se obtienen, de los archivos y documentación, en custodia del autor, quien accedió con el permiso de la Jefatura Académica del SENATI, la que fueron utilizados para la recuperación de la experiencia vivida; el proceso de investigación incluyó los siguientes pasos:

- Identificación de la experiencia a sistematizar.
- Formulación de preguntas y objetivos de sistematización.
- Recuperación y descripción de los hechos relevantes.
- Análisis e interpretación de los resultados.
- Elaboración del informe de investigación.

Se exponen los contenidos del trabajo de investigación, de acuerdo con el tipo de estudio que el programa propone. Se genera un diálogo entre los avances de la investigación y los resultados producidos por otros autores o, de ser el caso de sus propios datos. Se ejemplifican las ideas o se justifican las ideas expuestas.

Figura 1

Pasos en el proceso de sistematización de experiencias.



Pasos en el proceso de sistematización de experiencias.

Nota. Esta figura muestra los pasos a seguir en la sistematización de experiencias. del “aprendizaje práctico en empresas en modalidad remota (APEMOR) en la carrera de Diseño Gráfico Digital de SENATI, 2021-2022”

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

En el SENATI la formación profesional se basa en el modelo Aprendizaje Dual, un sistema alemán, adaptado a la realidad nacional en la que, la formación integral de los estudiantes que se desarrolla tanto en el centro de formación y las instalaciones de la empresa; que cuenta con dos etapas, formación básica y formación específica como se muestra en tabla 1 (SENATI, 2018), quiere decir, son

dos entes que se involucran en la formación de un estudiante, (SENATI-empresa), faltando que el estado también se involucre (Estado-ENATI).

Tabla 1

Modelo del aprendizaje dual del SENATI

FORMACION PROFESIONAL EN EL SENATI (APRENDIZAJE DUAL)			
CARRERA: DE DISEÑO GRÁFICO DIGITAL			
FORMACIÓN BÁSICA		FORMACIÓN ESPECÍFICA	
I Semestre		Semestre IV	
II Semestre		Semestre V	
III Semestre		Semestre VI	
Aprendizaje Tecnológica	Aprendizaje Práctico	Aprendizaje Tecnológico	Aprendizaje Práctico
En las instalaciones/aulas del SENATI	En los talleres y laboratorios del SENATI	En las instalaciones/aulas del SENATI	En las instalaciones de las empresas productivas y de servicio.

Nota. Esta tabla muestra como está configurado la formación profesional del SENATI, formación básica y formación específica; aprendizaje en SENATI y empresa.

En la formación básica, los estudiantes desarrollan su aprendizaje tecnológico y práctico íntegramente en las instalaciones de SENATI, en talleres y laboratorios con tecnología actual. Esta etapa abarca los ciclos I, II y III. Posteriormente, pasan a la formación específica comprendidos IV, V y VI ciclo, donde realizan el aprendizaje práctico en empresas, acompañados por un supervisor de la empresa y el equipo de la Unidad de Gestión de Aprendizaje Práctico en Empresa (UGAPE), quienes son los responsables de la gestión y seguimiento.

La UGAPE inició oficialmente en 2018 bajo la Gerencia Académica, gestionando el aprendizaje práctico en empresas según normativas (ACAD-P-30 al P-34) y el Manual de Organización y Funciones (MOF). SENATI cuenta con 26

direcciones zonales y 83 centros formativos a nivel nacional. En Lima-Callao, la UFP - Artes Gráficas lidera este modelo, donde se realiza el estudio.

Las actividades de los especialistas incluyen:

- Informar a estudiantes sobre el aprendizaje práctico en empresas y gestionar CVs y portafolios.
- Presentar oportunidades de prácticas y orientar el acceso a plataformas laborales.
- Coordinar con empresas para formalizar prácticas usando contratos y convenios conforme a las disposiciones (ACAD-P-34).
- Registrar datos en el Sistema Informático de Seguimiento en la Empresa (SISEG) y evaluar empresas en seguridad, equipamiento y actividades según los planes de aprendizaje.

Las visitas de seguimiento y evaluación se realizan a través de la APP móvil NAVEGO, interconectada con el SISEG. Antes del COVID-19, el aprendizaje práctico era 100% presencial. Antes de la pandemia, se permitió una modalidad semipresencial (APEMOSP), con seguimiento presencial.

INICIO DEL APEMOR EN LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO DIGITAL DE SENATI, 2021-2022

En el año 2021 en plena expansión de la Pandemia de COVID -19, la Gerencia Académica, reorganizó la UGAPE, frente a la necesidad de atender a los estudiantes de la Formación Específica (IV, V y VI semestre), quienes deben alternar su formación profesional en el SENATI y las instalaciones de las empresas de producción y servicios, cumpliendo con el proceso de aprender haciendo; se determinó implementar la Formación Práctica Remota (FPR) en el SENATI, como

un plan piloto para carreras flexibles y adaptables a las actividades remotas, la que SENATI considera carreras blandas.

El equipo de UGAPE, temporalmente se desactivó y se conformaron un equipo de supervisores de formación práctica remoto, conformado por los profesionales del UGAPE, quienes se encargan de realizar el acompañamiento y supervisión del desarrollo del curso de formación práctica remoto (FPR); como las actividades de los supervisores tienen alcance a nivel nacional, son quienes coordinan y reportan directamente al jefe nacional del UGAPE las actividades.

Se implementaron cambios en el MOF-01 ("Manual de Organización y Funciones"), ACAD-P-30 ("Funciones de la UGAPE") y ACAD-P-34 (Modalidades de vinculación del aprendiz en empresas). Antes de la pandemia, se usaban 7 formatos para la vinculación estudiantil; durante la pandemia, 10 formatos; actualmente, se redujeron a 6, están son, solicitud de aprendizaje, carta de presentación, convenio de aprendizaje, datos del estudiante y monitor, PEA, copia de DNI del estudiante y empresa.

El especialista de seguimiento de aprendizaje en empresa (ESAPE). El perfil del ESAPE incluye formación en ingeniería (Industrial, Mecánica, Eléctrica o afines), título profesional y al menos dos años de experiencia en la industria.

La cantidad del ESANPE requerida depende del número de estudiantes asignados y matriculados en la Formación Específica, como se muestra en la tabla 2.

Tabla 2

Determinación del número de ESAPE.

IND-UFP ARTES GRAFICAS				
CARRERAS	Semestre III	Semestre IV	Semestre V	Total
Producción Gráfica	40	40	40	120
Diseño Gráfico Digital	100	120	100	320
Diseño Gráfico	140	120	140	400
Total, de estudiantes por matricularse en el siguiente periodo				840
Cantidad de estudiantes por asignar a un ESAPE				280
Numero de ESAPE por contratar				3

Nota. Esta tabla muestra la determinación del número de especialistas de seguimiento del aprendizaje práctico en empresa (ESAPE) para la gestión del Seguimiento del aprendizaje práctico en empresa (APE).

Se consideran los matriculados del último semestre de Formación Básica y los de Formación Específica hasta el penúltimo semestre. En 2022-20, la IND-UFP Artes Gráficas proyectó 840 estudiantes, asignando 280 por especialista y contratando a 3 profesionales.

- La selección pasa por 05 etapas, revisión de CV, entrevistas con la Jefatura Académica, Recursos Humanos, un especialista de la Gerencia Académica y el Director Zonal.
- Una vez aceptado, el especialista firma su contrato con Recursos Humanos.
- Luego recibe la capacitación inicialmente a cargo del coordinador zonal de UGAPE y luego de un colega con más de un año de experiencia.

- Tras la capacitación, el especialista es destacado a una escuela con el apoyo del jefe académico y del área para trabajar y recibir materiales necesarios.
- Sus funciones son, coordinar con la jefatura de la escuela y el coordinador zonal de UGAPE, siguiendo las disposiciones del MOF-01, ACAD-P-30 y ACAD-P-34.
- Administra indicadores del UGAPE y gestiona documentos y registros del aprendizaje práctico en empresa.

Descripción de los pasos a seguir en la gestión del APEMOR.

- Los estudiantes reciben orientación presencial o remota, con registro en el formato registro de charla de orientación al estudiante.
- Antes de iniciar, deben contar con un convenio firmado.
- Los procedimientos son iguales para Aprendizaje Práctico en Empresa presencial, semipresencial y APEMOR, según el ACAD-P-34.
- La empresa debe ser evaluada y registrada como "apta" en el SISEG.
- Las empresas deben disponer de tecnología adecuada para interacción con el monitor.
- Deben facilitar la evaluación remota por el ESAPE.
- La empresa debe ser formal, con RUC vigente.
- Los estudiantes deben realizar al menos 30 horas de práctica semanales.
- La UGAPE debe lograr un 95% de estudiantes vinculados al APEMOR por semestre.
- Para aprobar FPE, se requieren al menos dos evaluaciones semestrales.

- Las evaluaciones deben incluir evidencias fotográficas o de video del aprendizaje.

DESARROLLO DEL APEMOR EN LA CARRERA DISEÑO GRÁFICO DIGITAL DE SENATI, 2021-2022

Los estudiantes de las carreras tecnológicas en el mundo enfrentaron a la imposibilidad de realizar el aprendizaje práctico dentro de las instalaciones de los centros de formación y en la empresa, debido al aislamiento por la pandemia de COVID-19, postergando de esta manera el avance y conclusión de su formación. Para mitigar el impacto, SENATI, bajo la gestión de la Gerencia Académica, implementó la Formación Práctico Remoto (FPR) para la carrera de diseño gráfico digital y las demás carreras flexibles y adaptables a la modalidad de aprendizaje práctico remoto, las cuales SENATI los denominó carreras blandas; que representan más del 60% de los matriculados. Los profesionales de la Gerencia Académica, del área técnico-pedagógico adaptaron los planes específicos de aprendizaje (PEA) al curso de formación práctica remota (FPR), estas fueron subidos a la plataforma BLACKBOARD por la Unidad de Tecnologías Digitales para el Aprendizaje (UTDA). Los cursos incluyeron horarios, actividades semanales, PEA, y evaluaciones, desarrollados por instructores y supervisados por los profesionales del UGAPE:

Del Curso Piloto al Aprendizaje Práctico en Empresa Modalidad Remoto (APEMOR). Los resultados del plan piloto de la FPE evidenciaron la participación y el índice de aprobados a más de 95% de los estudiantes matriculados, como está indicada en la tabla 3; en esta experiencia se observaron algunas ventajas: Formación práctica desde casa, matrícula y desarrollo de la formación en cualquier

sede del SENATI a nivel nacional. Algunas dificultades como: Problemas de conectividad y equipos inadecuados, que finalmente no afectaron significativamente al desarrollo de la FPR.

El proceso de implementación del aprendizaje práctico en empresa modalidad remota (APEMOR) se dio inicio con el convenio institucional de cooperación tecnológica con KIMENGAMES-Chile, quien ofreció la posibilidad de realizar prácticas en la modalidad remoto internacional para los estudiantes de la carrera de diseño gráfico digital, ampliándose posteriormente a otras carreras.

Tabla 3

Total, de estudiantes matriculados en carreras blandas.

	BLOQUE /GRUPO	Nº DE ESTUDIANTES	TOTAL, DE ESTUDIANTES	% DE ESTUDIANTES
ESTUDIANTES DE CARRERA BLANDA 2021-20	166	20	3320	100%
CARRERA BLANDA PLAN PILOTO 2022-10	158	20	3160	95%

Nota. La tabla muestra el total de estudiantes matriculados en el curso de formación práctica remoto (Plan Piloto) 2022-10.

Pasos Para el Inicio del Aprendizaje Práctico en Empresa Modalidad Remoto (APEMOR).

- El equipo del UGAPE contactó a 4000 empresas colaboradoras; 200 respondieron y 40 aceptaron participar.
- Se les comunicaron los requisitos mínimos, equipos con medios de reunión remoto con cámara y audio para monitorear a los estudiantes.
- Las empresas enviaron requerimientos detallados sobre el perfil del estudiante.

- Los especialistas de seguimiento de aprendizaje práctico en empresa gestionaron la recepción de solicitudes, convocaron estudiantes y presentaron candidatos.
- Tras la selección, se formalizó el vínculo del estudiante con la empresa, con la firma del convenio de parte del estudiante, empresa y el SENATI.

Gestión del Aprendizaje Práctico en Empresa Modalidad Remoto.

(APEMOR). Se desarrolló con los siguientes pasos:

- Se Verificó vigencia del RUC de la empresa y validar datos de empresa, representante y estudiante.
- Se aseguró la coherencia en las fechas (solicitud, firma del convenio, inicio y fin del aprendizaje).
- Se verificó que la modalidad y los documentos requeridos (carta de presentación, solicitud, convenio, PEA) estén firmados por ambas partes.
- Se solicitó las copias de DNI para validar firmas y recibir la ficha de datos de práctica del estudiante.
- Se envió el convenio al área de trámite para la firma del representante legal de SENATI.
- Se registró la empresa en el sistema SISEG y se vinculó al estudiante con la empresa, incluido modalidad, datos del monitor y sede (ubicación del distrito y provincia).
- Se descargó el padrón de estudiantes registrados y se zonificó las empresas, para facilitar la visita.

- Se programó las fechas y horarios de reunión para las evaluaciones de aprendizaje práctico en empresa, previa coordinación con los monitores/supervisores de la empresa mediante correo, llamadas telefónicas o WhatsApp.
- Se realizó las evaluaciones mediante los medios autorizados por la gerencia académica, plataformas como Microsoft Teams, Google Meet, ZOOM y WhatsApp.
- En la evaluación se consideró los aspectos: actitud, conocimiento tecnológico y habilidades prácticas, además se verificó las actividades realizadas según el plan específico de aprendizaje de la carrera y semestre.
- Se registró las evaluaciones, avances del PEA y observaciones en NAVEGO 360, conectado al SISEG.
- Se comunicó las observaciones al estudiante, tutor estudiantil, y el especialista de la sede de artes gráficas.
- Se presentó el informe final al coordinador zonal de UGAPE y jefe académico; los logros, dificultades detectadas y propuestas de mejora.

LOGROS Y RESULTADOS DEL APEMOR EN LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO DIGITAL DE SENATI, 2021-2022

Los logros y resultados más destacados de la implementación y desarrollo del aprendizaje práctico en empresa en modalidad remoto en la carrera de diseño gráfico digital del SENATI 2021-2022, se detallan a continuación:

Logros del APEMOR en la Carrera de Diseño Gráfico Digital de SENATI, 2021-2022. Los logros de la implementación de aprendizaje práctico en empresa en la modalidad remoto de la carrera de diseño gráfico digital del SENATI 2021-2022, se presentan a continuación:

- El rango de calificaciones entre alto y muy en comparación con los estudiantes en la modalidad presencial no difieren; quiere decir que no hay diferencia notoria.
- La deserción y desaprobados es menor a comparación a los estudiantes en la modalidad presencial.
- La colocación y vinculación de estudiantes de la escuela de Artes Gráficas a las empresas para desarrollar el aprendizaje práctico en empresa aumentaron de 89% antes de la pandemia a 95%, como está indicado en la tabla 4.

Tabla 4

Número de estudiantes con empresa de prácticas

	BLOQUE GRUPO	Nº DE ESTUDIANTES	TOTAL, DE ESTUDIANTES	ESTUDIANTES CON PRÁCTICA	% DE ESTUDIANTES
ESTUDIANTES DE ESCUELA ARTES GRAFICAS 2019-20	35	20	700	623	89%
ESTUDIANTES DE ESCUELA ARTES GRAFICAS 2022-20	45	20	900	864	95%

Nota. La nota muestra el número de estudiantes con empresa de prácticas matriculados en el periodo 2022-20.

- Actualmente, más del 45% de los estudiantes de diseño gráfico digital en el SENATI están realizando aprendizaje práctico en empresa en la modalidad remoto, como está indicado en la tabla 5.

Tabla 5

Número de estudiantes en APEMOR.

	BLOQUE GRUPO	TOTAL, DE ESTUDIANTES	N° DE ESTUDIANTES EN APEMOR	% DE ESTUDIANTES
ESTUDIANTES DE CARRERAS BLANDAS MATRICULADOS 2022-20	180	3600	1620	100%
ESTUDIANTES DE DISEÑO GRAFICO DIGITAL 2022-20	6	120	54	45.0%

Nota. La nota muestra la cantidad de estudiantes matriculados en de la carrera de Diseño Gráfico Digital del periodo 2022-20.

- Los estudiantes de la carrera de diseño gráfico digital realizaron prácticas en empresas ubicadas fuera de la ciudad de Lima.
- Los estudiantes desarrollaron prácticas en empresas extranjeras en países como Chile, Colombia, México, España y Estados Unidos.
- Inserción laboral de egresados en trabajos remotos.

Desafíos identificados en la implementación del APEMOR en la carrera de diseño gráfico del SENATI, 2021-2022.

- Problemas de conectividad y equipamiento inadecuado, como computadoras obsoletas.
- Impacto de la pandemia del COVID-19 en los estudiantes.

- Algunos estudiantes cayeron en la informalidad de no conectarse a la plataforma de actividades de la empresa aduciendo falla de su equipo y problemas de conectividad.
- Falta de asistencia y monitoreo personalizado a todos los estudiantes por parte del especialista de seguimiento del APEMOR.
- Algunas empresas solo utilizaban al principio el WhatsApp para las comunicaciones, monitoreo de la ejecución de las tareas por parte de los estudiantes.

ASPECTOS QUE FACILITARON O DIFICULTARON LLEVAR A CABO LA EXPERIENCIA

A continuación, los aspectos que facilitaron o dificultaron desarrollar la experiencia:

Aspectos que Facilitaron Llevar a Cabo la Experiencia

- En el SENATI, los instructores, estudiantes, ESAPE y las empresas ya contaban con experiencia previa en aprendizaje remoto y aprendizaje virtual, respaldados por la plataforma virtual de SENATI. Desde 2007, la institución ha impartido cursos complementarios y cursos libres en modalidad virtual.
- Los estudiantes ya habían participado en aprendizaje práctico semipresencial en años anteriores.
- Las empresas ya habían comenzado a facilitar y solicitar prácticas semipresenciales para los estudiantes desde 2018 y 2019.
- La tecnología también jugó un papel importante: después de los altos precios de equipos durante la pandemia, los costos disminuyeron

considerablemente, en algunos casos hasta un 30% menos que las ofertas anteriores.

- Los especialistas de seguimiento del aprendizaje práctico en empresa ya contaban con experiencia en la supervisión del aprendizaje práctico remoto; gracias al plan piloto llevado a cabo por SENATI en 2021.

Aspectos que Dificultaron la Experiencia

- Las empresas respondieron con lentitud a las comunicaciones por correo electrónico: de 200 correos enviados, aproximadamente solo entre 40 y 45 fueron contestados, representando el 21%.
- Se perdieron oportunidades de APEMOR, por comunicaciones limitantes vía correo electrónico con los estudiantes, debido a la falta de respuesta oportuna a las mismas, quienes no tiene la cultura de revisar sus correos continuamente, a pesar de las recomendaciones continuas.
- La falta de una comunicación fluida entre empresas y estudiantes resultó en la resolución de varios convenios antes de la fecha final pactada.
- Soluciones a estas dificultades:
- Se registraron y realizaron llamadas telefónicas y se implementó el uso de WhatsApp, logrando una comunicación oportuna con los estudiantes, con una tasa de respuesta de más del 85%.
- Al emplear los correos personales de los estudiantes en lugar de los institucionales, la tasa de respuesta mejoró, pasando de un 50% a más de un 75%.

- Con las empresas, las llamadas telefónicas y WhatsApp aumentaron la efectividad de comunicación a un rango de entre 85% y 90%.
- Los especialistas de seguimiento del aprendizaje práctico en empresa mantuvieron una comunicación permanente con las empresas para monitorear el progreso de APEMOR y evitar que los estudiantes abandonaran las prácticas por falta de comunicación y motivos no justificables.

RESULTADOS DE LA EXPERIENCIA

- Se evitó la paralización del aprendizaje práctico en empresa en la carrera de diseño gráfico digital durante el auge de la pandemia.
- Se ampliaron las oportunidades para que los estudiantes de diseño gráfico digital en el SENATI puedan realizar su aprendizaje práctico en empresa en cualquier parte del mundo.
- Se preparó a los estudiantes durante su aprendizaje práctico remoto para su futura inserción en trabajos remotos.
- Las empresas comprendieron la viabilidad de contar con estudiantes desarrollando su aprendizaje práctico en modalidad remoto.
- Contribución a la innovación y adaptación de las empresas al modelo de trabajo remoto.

Los resultados más importantes de la implementación y desarrollo del APEMOR en la carrera de diseño gráfico digital en SENATI, 2021-2022:

- Adaptación eficiente, tanto los instructores (profesores) como estudiantes lograron ajustarse con éxito a la modalidad aprendizaje práctico en empresa en modalidad remoto, aprovechando sus

conocimientos previos en cursos virtuales. La pandemia aceleró la implementación de este sistema, que ahora se posiciona como una opción sólida y estable para el aprendizaje práctico en empresa.

- Aumento en inserción a las empresas de prácticas, En el primer año de implementación, un 45% de los estudiantes accedió a prácticas mediante aprendizaje práctico en empresa en modalidad remoto, y se espera que esta cifra crezca al 60% en el siguiente período. Esta modalidad elevó la tasa de colocación de estudiantes al 95% en 2022, superando el 89% registrado en 2019, indicados en la tabla 4.
- Disminución de barreras geográficas, el aprendizaje práctico en empresa en modalidad remoto contribuyó a reducir las barreras de distancia y accesibilidad a las empresas de prácticas de los estudiantes de la carrera de diseño gráfico digital, disminuyendo la limitación de no acceder a la empresa de prácticas por distancia del 10% al 3% y facilitando la participación de estudiantes en distintas localidades.
- Ampliación de posibilidades, gracias al aprendizaje práctico en empresa en modalidad remoto, los estudiantes pudieron realizar prácticas no solo en distintas áreas de Lima y provincias del Perú, sino también en empresas de otros países como Chile, Colombia, México, España y EE. UU., lo que extendió significativamente las oportunidades de prácticas en la carrera de diseño gráfico digital.
- Limitaciones en Acceso Tecnológico, aunque un 3% de los estudiantes enfrentó dificultades tecnológicas que afectaron su desempeño en el aprendizaje práctico en empresa en modalidad remoto, esta proporción

fue baja considerando la disponibilidad de acceso a la tecnología en general.

- Transición a Trabajos Remotos, el aprendizaje práctico en empresa en modalidad remoto ayudó a que los egresados se integraran al mercado de trabajo remoto, en línea con las exigencias actuales de empleabilidad en modalidad remoto, antes teletrabajo.
- Paridad en Desempeño Académico, no se evidenciaron diferencias notables en las calificaciones entre estudiantes del aprendizaje práctico en empresa en modalidad remoto y aquellos que realizaron prácticas presenciales; lo que muestra que ambas modalidades ofrecen un desarrollo similar de habilidades y actitudes profesionales.

El aprendizaje práctico en empresa en modalidad remoto más que enfocarse en elevar la calidad y el nivel de aprendizaje, ha probado ser una modalidad efectiva para minimizar barreras geográficas y culturales, facilitando que un mayor número de estudiantes acceda a prácticas en empresas y aumentando su empleabilidad en el ámbito del diseño gráfico digital en modalidad remoto, sin comprometer la calidad de la formación.

LECCIONES APRENDIDAS Y APORTES

- Desde la Gerencia Académica; la institución demostró una rápida capacidad de respuesta ante la realidad impuesta por la pandemia de COVID-19, que afectó no solo a nivel nacional sino también internacionalmente, impactando especialmente la educación superior tecnológica. Esto representó un reto para los estudiantes que debían realizar su aprendizaje práctico en talleres y laboratorios del centro de

formación del SENATI. Con la implementación del aprendizaje práctico en empresa en modalidad remoto, la institución logró lo siguiente:

- Los instructores, inicialmente reticentes a adoptar la tecnología en sus actividades académicas, comprendieron que el uso de herramientas tecnológicas no es exclusivo de las nuevas generaciones, gracias a la experiencia del aprendizaje práctico en empresa en modalidad remoto (según testimonios recogidos durante la supervisión de actividades).
- El aprendizaje práctico en empresa en modalidad remoto permitió a los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico Digital, continuar sus aprendizajes con toda normalidad durante el pico de la pandemia de COVID-19, evitando su paralización.
- El nivel de aprendizaje y calificaciones de los estudiantes que realizan el aprendizaje práctico en empresa en modalidad remoto no difieren con los que realizan el aprendizaje práctico presencial, como se muestra en la tabla 6.

Tabla 6

Calificación de los estudiantes en la formación práctica en empresa.

	ESTUDIANTES POR MODALIDAD	PROMEDIO ACTITUDES	PROMEDIO HABILIDADES	% DE ESTUDIANTES
PRESENCIAL	57	17.0	16.5	47.5%
APEMOR	54	19.4	17.1	45.0%
SEMIPRESENCIAL	9	17.1	16.4	7.5%
TOTAL, GENERAL	120	17.9	16.7	100%

Nota. La tabla muestra el promedio de las calificaciones de los estudiantes en el aprendizaje práctico en empresa en las distintas modalidades en la carrera de diseño gráfico digital 2022-20.

- El aprendizaje práctico en empresa en modalidad remoto amplió las oportunidades para los estudiantes de Diseño Gráfico Digital en SENATI, permitiéndoles realizar su Aprendizaje Práctico en Empresa en cualquier lugar del mundo.
- Esta modalidad también preparó a los estudiantes para una futura inserción en empleos remotos.
- El aprendizaje práctico en empresa en modalidad remoto ayudó a las empresas a reconocer que los estudiantes tienen las habilidades necesarias para llevar a cabo su Aprendizaje Práctico desde casa.
- Asimismo, el programa promovió la innovación y adaptación de las empresas a entornos de trabajo remoto.
- La inversión en tecnología realizada tanto por las empresas como por los estudiantes representa un beneficio a largo plazo, ya que el aprendizaje práctico en empresa en modalidad remoto está contribuyendo a reducir costos y gastos de manera efectiva.

IV. CONCLUSIONES

De acuerdo con los objetivos planteados para el Aprendizaje Práctico en Empresa (APEMOR) en la carrera de diseño gráfico digital de SENATI durante el período 2021-2022, se establecen las siguientes conclusiones:

INICIO DEL APEMOR

El APEMOR marcó un hito en la formación de los estudiantes, adaptándose a las nuevas realidades impuestas por la pandemia. Esta modalidad permitió a los estudiantes iniciar(y continuar evitando la paralización de su aprendizaje) su experiencia práctica en un entorno virtual, familiarizándose desde el principio con herramientas digitales y plataformas colaborativas, lo que sentó las bases para un aprendizaje innovador y acorde a las demandas del mercado laboral actual.

DESARROLLO DEL APEMOR

A lo largo del proceso, los estudiantes enfrentaron desafíos significativos, como la adaptación a la comunicación virtual y la gestión autónoma de sus responsabilidades. Sin embargo, estos retos se convirtieron en oportunidades para desarrollar habilidades clave, como la autodisciplina, la autonomía y la comunicación efectiva en entornos digitales. Además, el uso de herramientas tecnológicas avanzadas permitió a los estudiantes profundizar en técnicas de diseño gráfico digital, fortaleciendo sus competencias profesionales, siempre con el acompañamiento y monitoreo permanente de los especialistas de seguimiento del aprendizaje practico en empresa.

LOGROS Y RESULTADOS DEL APEMOR

Adaptación a nuevas modalidades de aprendizaje; los estudiantes demostraron una notable capacidad para adaptarse a entornos virtuales, adquiriendo habilidades digitales y de colaboración en línea que son altamente valoradas en el mercado laboral.

Desarrollo de autonomía y autodisciplina; la modalidad remota fomentó la gestión independiente del tiempo y las tareas, preparando a los estudiantes para un entorno laboral donde la autogestión es esencial.

Fortalecimiento de competencias digitales; el uso de software especializado y herramientas digitales avanzadas enriqueció el perfil profesional de los estudiantes, permitiéndoles aplicar técnicas de diseño gráfico digital de manera efectiva.

Preparación para el entorno laboral moderno; la experiencia del APEMOR en modalidad remota brindó a los estudiantes una ventaja competitiva al familiarizarlos con dinámicas de trabajo virtual, cada vez más comunes en el mundo laboral post-pandemia.

Identificación de limitaciones; aunque la modalidad remota fue efectiva en muchos aspectos, como paridad en las calificaciones con las otras modalidades de aprendizaje práctico en empresa; se evidenció la necesidad de complementar la formación con prácticas presenciales para abordar aspectos del diseño gráfico que requieren interacción física o el uso de equipos especializados.

En conclusión, el APEMOR en la carrera de Diseño Gráfico Digital de SENATI durante el período 2021-2022 cumplió con sus objetivos al proporcionar

una formación integral y adaptada a las necesidades del mercado laboral actual. A pesar de los desafíos, la experiencia permitió a los estudiantes desarrollar habilidades técnicas, digitales y personales que los preparan para enfrentar con éxito un entorno laboral cada vez más digitalizado y flexible. Esta modalidad de aprendizaje práctico en empresa, aunque con limitaciones, demostró ser una herramienta valiosa para la formación de profesionales competentes y adaptables.

V. RECOMENDACIONES

- Fortalecer la Comunicación con Empresas, para mejorar la tasa de respuesta de las empresas a las comunicaciones, se recomienda consolidar el uso de herramientas de comunicación instantánea, como WhatsApp, además de mantener contacto telefónico directo. También podría explorarse la creación de un sistema de notificaciones o alertas dentro de la plataforma de SENATI, que simplifique el seguimiento y respuesta de las empresas.
- Optimizar los Canales de Comunicación con Estudiantes, fomentar el uso del correo institucional y combinarlo con el personal para mejorar la efectividad en la transmisión de mensajes importantes. Además, SENATI podría establecer recordatorios o alertas en su plataforma para garantizar que los estudiantes revisen sus correos institucionales con regularidad.
- Ampliar el Acceso a la Tecnología; dado que algunos estudiantes enfrentaron dificultades tecnológicas, es aconsejable implementar políticas de apoyo tecnológico, como programas de préstamo de equipos o convenios con proveedores para facilitar el acceso a dispositivos y conectividad a bajo costo, especialmente en áreas remotas (la UTDA ya cuenta con esta opción).
- Fomentar la Capacitación Tecnológica Continua para Instructores; para asegurar una transición fluida y evitar la resistencia, es importante continuar ofreciendo a los instructores capacitación en herramientas tecnológicas y plataformas de enseñanza a distancia, y crear espacios de intercambio de experiencias y mejores prácticas.

- Evaluar el Rendimiento del aprendizaje práctico en empresa en modalidad remoto de Forma Continua; implementar encuestas y evaluaciones periódicas para medir el desempeño de los estudiantes y la satisfacción de las empresas en la modalidad remota, asegurando que se ajusten los métodos de acuerdo con los cambios en el mercado laboral y las demandas tecnológicas.
- Fortalecer la Experiencia Internacional; dado que el aprendizaje práctico en empresa en modalidad remoto ha permitido que estudiantes accedan a prácticas en empresas internacionales, SENATI debería ampliar y formalizar alianzas con empresas extranjeras, creando programas específicos para el aprendizaje práctico remoto a nivel global, aumentando así las oportunidades de inserción laboral en otros países (el equipo de UGAPE, ya trabaja en ello).
- Incorporar el aprendizaje práctico en empresa en modalidad remoto como una Opción Permanente, al haber demostrado su efectividad, es recomendable que permanezca como una alternativa establecida en SENATI, complementando la formación presencial y facilitando el acceso a prácticas para estudiantes de diversas zonas geográficas (en SENATI, ya está establecida).
- Desarrollar Estrategias de Adaptación a Trabajos Remotos; incorporar módulos de habilidades para trabajos remotos en la carrera de Diseño Gráfico Digital, de modo que los estudiantes estén aún mejor preparados para la demanda creciente en el mercado laboral de posiciones de trabajo remoto.

- Estas recomendaciones pueden ayudar a mejorar y consolidar la experiencia del aprendizaje práctico en modalidad remoto, maximizar su alcance, y asegurar que tanto estudiantes como empresas participantes continúen beneficiándose del aprendizaje práctico en empresa en modalidad remoto.

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arnheim R., (1954). *Arte y percepcion visual: psicología de la visión creadora*.
Editorial Universitaria de Buenos Aires.
https://www.academia.edu/23681120/Arte_y_Percepcion_Visual_ARNHEIM.
- Cambridge International University (CIU). (2024). *Modalidad semipresencial: Blended training*. https://ciu-edu.org/?page_id=8208.
- Chumbe, J. (2021). *Gestión de los procesos cognitivos y el aprendizaje remoto en la institución educativa 0523 Luisa del Carmen del Águila Sánchez*. Tesis de maestría, Universidad César Vallejo, Perú.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/66135>.
- (CLIPCD, 2014). *Historia del diseño gráfico, un viaje en el tiempo*. CLIPCD.
Recuperado de: <https://clipcd.com/historia-del-diseno-grafico-un-viaje-en-el-tiempo/>.
- Díaz, C. M. (2009). *¿Cómo desarrollar, de una manera comprensiva, el análisis cualitativo de los datos?*. EDUCERE, 13(44), 55-66. ISSN 1316-4910.
https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S1316-49102009000100007&script=sci_abstract&tlng=es.
- Ducep, N. (2023). *Calidad del servicio educativo y el trabajo en una escuela primaria rural de Chiclayo: La conexión entre la calidad del servicio educativo y el trabajo a distancia*. Tesis de maestría, Universidad César Vallejo, Perú. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/106885>.
- Fernández M. (2019). *Los jóvenes siguen prefiriendo las carreras "blandas" y descartan las tecnológicas*. INFOBAE. Recuperado de:

<https://www.infobae.com/educacion/2019/02/02/los-jovenes-siguen-prefiriendo-las-carreras-blandas-y-descartan-las-tecnologicas/>.

Kolb, D. A. (1981). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.

https://www.fullerton.edu/cice/_resources/pdfs/sl_documents/Experiential%20Learning%20-%20Experience%20As%20The%20Source%20Learning%20and%20Development.pdf.

Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge University Press.

<https://doi.org/10.1017/CBO9780511815355>

Mera, A. (2019). La sistematización de experiencias como método de investigación para la producción del conocimiento. *Rehuso*, 4(1), 113-123. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v4i1.2143>.

Mujica-Sequeira, R. (2024). *¿Qué es el aprendizaje remoto?*. *Doctorantes 2.0*.

<https://blog.docentes20.com/2021/02/%E2%9C%8D-que-es-el-aprendizaje-remoto-docentes-2-0/>.

OIT-CINTERFOR. (2012). *Experiencia: programa-aprendizaje-dual-SENATI-Perú*. <https://www.oitcinterfor.org/experiencia/programa-aprendizaje-dual-senati-per%C3%BA>.

Olmedo A., (2023). *Convergence culture: where old and new media collide. Libro de Henry Jenkins*. Alfonso Olmedo.

<https://alfonsolmedo.com/2023/01/17/convergence-culture-where-old-and-new-media-collide-de-henry-jenkins-una-exploracion-profunda/>.

Pérez, E., (2023). *La enseñanza remota de emergencia en la universidad: De los retos pandémicos a las oportunidades en tiempos de post-normalidad.*

Tesis doctoral. Universidad de Extremadura, España.

<https://www.educacion.gob.es/teseo/imprimirFicheroTesis.do?idFichero=xfHhnFjQb4%3D>.

Red de Educación Continua de Latinoamérica y Europa (RECLA). (2022).

Transformación digital educativa: Impacto en la capacitación y educación continua. <https://recla.org/blog/transformacion-capacitacion-cursos-virtuales/>.

Rodríguez García, A. B., & Ramírez López, L. J. (2014). *Aprender haciendo:*

Investigar reflexionando: Caso de estudio paralelo en Colombia y Chile.

Revista Academia y Virtualidad, 7(2), 53-63.

<https://doi.org/10.1234/ravi.7.2.53-63>.

Rodríguez, M. (2020). *Desafíos y oportunidades en el aprendizaje remoto: El*

modelo APRE. Journal of Educational Innovation, 22(3), 55-68.

(SENATI 2019). *Innovaciones en la formación técnica: El aprendizaje práctico remoto en empresa.* Lima, Perú: SENATI.

<https://www.senati.edu.pe/sites/default/files/archivos/2019/publicaciones/01/revista-conexion-senati-90.pdf>

Stufflebeam, D. L., & Shinkfield, A. J. (2007). *Evaluation theory, models, and applications.* Jossey-Bass.

<https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=590961>

- Turpo Gebera, O. (2013). *Perspectiva de la convergencia pedagógica y tecnológica en la modalidad blended learning*. RED, Revista de Educación a Distancia. <http://www.um.es/ead/red/39>.
- (UNIR 2022). *Diseño Gráfico Digital: Una evolución natural desde el Diseño Gráfico tradicional*. UNIR, Ingeniería y Tecnología. Recuperado de: <https://www.unir.net/ingenieria/revista/disenio-digital-diseno-grafico/>.
- Valle, A., et al. (2022). La investigación descriptiva con enfoque cualitativo en educación. Pontificia Universidad Católica del Perú, Facultad de Educación. Recuperado de <https://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/184559>.
- Velosa, J. D. (2020). *Diseño de laboratorios híbridos para la enseñanza de ingeniería de manufactura*. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10882/10110>.

