



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA
ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMAS**

**“Plataforma Virtual para el Aprendizaje del Idioma Inglés en el
Instituto ISAM” 2021**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
INGENIERO DE SISTEMAS

AUTORES:

Aramburú Cuadros, Danny Loisell (ORCID: 0000-0001-9926-4839)

Saucedo Vásquez, Brangel Omar (ORCID: 0000-0002-3436-0843)

ASESOR:

Dra. Vásquez Valencia, Yesenia (ORCID: 0000-0003-4682-2280)

LINEA DE INVESTIGACION:

Sistema de información y comunicaciones

LIMA - PERÚ

2021

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación a mi madre, esposa e hijos, y a toda mi familia por estar siempre a mi lado brindándome su apoyo incondicional; así como, a todos mis maestros que a lo largo de mi vida de estudiante han sabido guiarme.

AGRADECIMIENTO

Primero agradecer al Padre todo poderoso y por consiguiente a mi esposa y mis hijas que en todo momento estuvieron apoyándome para llegar a la meta también a la prestigiosa Universidad César Vallejo, por acogerme a contribuir a mi formación profesional y por apoyar a todos los peruanos en la calidad de la educación en el país.

A la Institución Educativa "ISAM" por darnos la oportunidad y proveer la información requerida para el proyecto de investigación, tales como encuestas, exámenes para logara el objetivo de mi proyecto de investigación

Por último, a todos nuestros amigos, familiares que nos brindaron el apoyo suficiente para lograr este propósito.

Declaratoria de Autenticidad

Dedicatoria	2
Agradecimiento	3
Índice de contenidos	4
Índice de tablas	7
Índice de figuras	8
Resumen	9
Abstract	10
I. INTRODUCCIÓN	11
II. MARCO TEÓRICO.....	15
III. METODOLOGÍA	22
3.1 Tipo y diseño de investigación	22
3.2 Variables y operacionalización	23
3.3 Población (criterios de selección), muestra, muestreo	26
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	26
3.5 Procedimientos	28
3.6 Método de análisis de datos	30
3.7 Aspectos éticos	31
IV. Resultados.....	32
V. Discusión	46
VI. Conclusiones	49
VII. Recomendaciones	50

Referencias	51
Anexos	55

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Matriz de operacionalización de variables	23
Tabla 2: Nivel de confiabilidad	26
Tabla 3: Recolección de datos	29
Tabla 4: Nivel de fiabilidad	31
Tabla5: Estadística fiabilidad instrumento indicador 1 grupo control.....	32
Tabla6: Prueba de normalidad indicador 1 grupo control.....	33
Tabla 7: Estadística fiabilidad instrumento indicador 1 grupo experimental.....	33
Tabla 8: Prueba de Normalidad indicador 1 grupo experimental	34
Tabla 9: Prueba de Instrumentos. puntajes cuestionario motivación.....	38
Tabla 10: Prueba de normalidad indicador 2 grupo control.....	39
Tabla 11: Prueba de normalidad indicador 2 grupo experimental.....	40
Tabla 12: Prueba de muestras independientes puntajes examen de conocimientos indicador 2 grupo experimental.....	44

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Distribución de puntajes en el cuestionario de motivación –	
Grupo de control	37
Figura 2. Distribución de puntajes en cuestionario de motivación –	
Grupo experimental	38
Figura 3. Diferencia porcentual de puntaje en cuestionario de motivación...	39
Figura 4. Distribución de puntajes en examen de conocimientos –	
Grupo de control	43
Figura 5. Distribución de puntajes en examen de conocimientos –	
Grupo experimental	43
Figura 6. Diferencia porcentual de puntaje en cuestionario de motivación....	44

Resumen

La presente investigación tiene la finalidad de obtener el título profesional de ingeniero de sistemas, trata sobre la construcción de una plataforma virtual para el aprendizaje del idioma inglés de los alumnos del Instituto ISAM, Lima. Las teorías que se trazaron con respecto a la tesis son, que la plataforma virtual perfecciona la motivación e incrementa el logro del aprendizaje en los estudiantes de educación superior del Instituto ISAM. La construcción de la plataforma virtual se ha llevado a cabo con la metodología SCRUM, la cual consiste de 5 fases: Inicio (se encarga de estudiar y analizar el proyecto), Planificación y estimación (crear historia de los usuarios y crear los sprints backlog), Implementación (Crear entregables y Refinanciamiento del backlog priorizado), Revisión y retrospectiva (demonstrar y validar los Sprints), Lanzamiento (Enviar entregables Enviar retrospectiva del proyecto). El objetivo principal de nuestro estudio de investigación fue establecer los efectos de la implementación de una plataforma virtual para el aprendizaje del idioma inglés y trata de hacer un análisis acerca de los valores porcentuales de aquellos estudiantes motivados en la plataforma y obtener el valor porcentual de notas que los alumnos pueden lograr en su evaluación. Por lo tanto, la muestra de investigación estuvo constituida por 40 estudiantes de educación superior del Instituto ISAM las cuales fueron divididos en medidas similares de 20 alumnos, un grupo de control que no usó la plataforma virtual y otro grupo experimental que si usó la plataforma virtual. Para los 2 grupos utilizamos el tipo de investigación fue experimental de nivel aplicativo y el diseño fue cuasi experimental

Se llegó a la conclusión que, se observó que los estudiantes mejoraron significativamente en el incremento porcentual de sus notas con la influencia de la plataforma virtual en el aprendizaje del idioma, logrado desarrollar las 4 habilidades que representa el idioma inglés como son: listening, speaking, writing, grammar, y que a su vez servirá de soporte para el Instituto ISAM en el aprendizaje del idioma extranjero.

Palabras clave: Plataforma virtual, aprendizaje, motivación del aprendizaje, logro del aprendizaje

Abstract

The present investigation has the purpose of obtaining the professional title of systems engineer, it is about the construction of a virtual platform for the learning of the English language of the students of the ISAM Institute, Lima. The theories that were traced with respect to the thesis are that the virtual platform improves the motivation and increases the achievement of learning in higher education students of the ISAM Institute. The construction of the virtual platform has been carried out with the SCRUM methodology, which consists of 5 phases: Initiation (in charge of studying and analyzing the project), Planning and estimation (creating user history and creating the sprints backlog), Implementation (Creating deliverables and Refinement of the prioritized backlog), Review and retrospective (demonstrating and validating the Sprints), Release (Sending deliverables Sending project retrospective). The main objective of our research study was to establish the effects of the implementation of a virtual platform for English language learning and tries to make an analysis about the percentage values of those motivated students on the platform and to obtain the percentage value of grades that students can achieve in their evaluation. Therefore, the research sample was constituted by 40 students of higher education of the ISAM Institute which were divided in similar measures of 20 students, a control group that did not use the virtual platform and another experimental group that did use the virtual platform. For the 2 groups we used the type of research was experimental at the applicative level and the design was quasi-experimental.

It was concluded that it was observed that the students improved significantly in the percentage increase of their grades with the influence of the virtual platform in learning the language, managed to develop the 4 skills that represent the English language such as: listening, speaking, writing, grammar, and that in turn will serve as support for the ISAM Institute in learning the foreign language.

Keywords: Virtual platform, learning, learning motivation, learning achievement.

I. INTRODUCCIÓN

El impacto de la humanidad de la información en el mundo formativo hoy en día es emergente en la sociedad de la información la exterior de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la Educación es una realidad que ha traído consigo una serie de desafíos, para los docentes como para los estudiantes. Las ventajas y los beneficios con el uso adecuado de las TIC en las técnicas de la enseñanza y aprendizaje son prácticamente inmensas y por esta razón se hace necesario conocerlos e investigar a fondo sobre los mismos. A partir de su aparición, las TIC han abierto nuevas formas de pensar y de hacer en la enseñanza y el aprendizaje de muchos cursos, en especial por el gran potencial que ofrecen en cuanto a comunicación y acceso a la información.

Para Asencio (2017), afirma que hay varios países que hoy en día ya están utilizando el uso de las tics en el ambiente educativo, para lo cual está usando como una ejemplo base para que los demás países especialmente de América del Sur, como Perú, Chile, argentina, Brasil, Colombia, etc. tengan en cuenta y puedan aplicar estos tipos de proyectos ya que hoy en día los países desarrollados ya están aplicando estos adelantos tecnológicos en los conocimientos educativos en los diferentes niveles como inicial, primaria y secundaria, además el uso de las tic brinda un conjunto de posibilidades gracias a sus recursos y actividades que impulsan desde los centros educativos el aprendizaje y aplicación de estos avances tecnológicos.(p.24)

Marco de competencias de los docentes en materia de TIC” de Unesco (2021), señala lo siguiente: que todos los docentes a nivel internacional necesitan estar capacitados para brindarle a los estudiantes todas las ventajas que aportan la TIC en los Centros Educativos ya sean virtuales o presenciales. deberían contar con profesionales totalmente capacitados y los recursos necesarios en elemento de TIC ‘S que también logren capacitar a los estudiantes de forma eficaz los cursos requeridos complementando así mismo conceptos y habilidades en sus enseñanzas.

Según Chávez (2016), afirma que UNESCO (17-01-2013) afirma que: para sobrevivir educarse y al mismo tiempo trabajar y tener éxito en una sociedad cada día más complicado, ya que hoy en día tenemos abundante información basada en conocimientos, eso quiere decir que los estudiantes y docentes tienen que utilizar las TIC - "Tecnologías de Información y Comunicación" con eficacia.

El objetivo del proyecto es implementar una plataforma virtual para buscar incrementar la motivación y las notas de los estudiantes del curso de inglés en el INSTITUTO ISAM de "Lima", ubicado en Av. Mendiola 1548, donde funciona actualmente tres carreras técnicas. Ya que en la actualidad el idioma inglés es hablado en todo el mundo. En la institución mencionada los estudiantes cuentan con este taller de idioma, pero a su vez no cuentan una programación completa de horas curriculares como para desarrollar las 4 habilidades del idioma extranjero que se requiere para que puedan tener un conocimiento completo del idioma tales como son: grammar, listening, reading, writing. El instituto cuenta con las tecnologías adecuadas mas no cuenta con una plataforma virtual como ayuda al reforzamiento al estudiante en su aprendizaje del idioma, es por ello que se requiere una plataforma virtual para desarrollo y complemento de su aprendizaje en el idioma inglés.

A continuación, vamos a ver la justificación del estudio.

En lo operativo para el desarrollo de esta investigación, se tomó en cuenta a las personas al que va dirigida, la cual está conformada por 40 alumnos del curso de inglés en el nivel superior del Instituto ISAM, quienes cuentan con una plataforma virtual educativa para lograr alcanzar mejoras en motivación e incremento de notas.

En lo teórico, este proyecto de investigación se justifica de forma teórica ya que nuestro propósito es comparar resultados, los cuales nos servirán como soporte en las diferentes investigaciones que planteen hipótesis a favor del uso de las plataformas virtuales de educación. Para la justificación se tomó los criterios indicados por Hernández (2014),

En lo tecnológico, para González (2006) la plataforma LMS que quiere decir (Learning Management System) es uno de los softwares más populares actualmente debido a la demanda de personas que están estudiando virtualmente usando Moodle, su corporación de estudiantes y desarrolladores es muy cuantiosa a nivel mundial.

En lo social, este proyecto de investigación se justifica en el aspecto social ya que se desarrolló una plataforma virtual educativa que tiene como finalidad principal, mejorar el aprendizaje de los estudiantes, siendo muy beneficioso tanto para el docente como para los alumnos.

Es así que, este trabajo de investigación pretende aportar de manera significativa en el logro de aprendizaje actitudinal, procedimental y conceptual en los alumnos, a través de la plataforma virtual Moodle en los estudiantes del INSTITUTO ISAM. Es una forma de preparar al estudiante para vivir en un mundo globalizado. Tomar como punto de partida la Enseñanza del idioma inglés, ya que hoy en día es un idioma hablado en todo el mundo y que se aplica en los diferentes campos como la ciencia y la tecnología en el mundo entero por ser uno de los idiomas más hablados en casi todos los países del mundo. La formulación del problema nos lleva a cuestionarnos de acuerdo a lo expresado en el punto anterior para el presente trabajo de investigación respondiendo a la siguiente interrogante:

¿De qué forma influye la plataforma virtual para aprendizaje del idioma inglés del INSITUTO ISAM? y también entre los Problemas Específicos tenemos:

P1.- ¿De qué forma influye la plataforma virtual en la motivación del idioma inglés en los estudiantes del INSITUTO ISAM? El segundo problema **P2-** ¿De qué forma influye la plataforma virtual en el logro de aprendizaje del idioma inglés en estudiantes en los estudiantes del INSTITUTO ISAM? Sobre esta investigación se planteó el siguiente Objetivo General: **OG.** ¿Determinar de qué forma influye la plataforma virtual en el aprendizaje del idioma ingles en el INSTITUTO ISAM? y los siguientes Objetivos Específicos: **OE1.-** Determinar de qué forma influye la plataforma virtual en la motivación del aprendizaje del idioma ingles en los estudiantes del INSTITUTO ISAM. **OE2.-** Determinar de qué forma influye la plataforma virtual en el logro de aprendizaje del idioma ingles en los estudiantes del INSTITUTO ISAM. Estos Objetivos nos ayuda a plantear la siguiente Hipótesis General: **HG.** La plataforma virtual influye en el aprendizaje del idioma ingles en los estudiantes del INSTITUTO ISAM. y las siguientes Hipótesis Específicas: **HE1.-** La plataforma virtual aumentara en la motivación en el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes INSTITUTO ISAM. **HE2.-** La

plataforma virtual aumentara el logro de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del INSTITUTO ISAM.

II. MARCO TEÓRICO.

Para sostener el marco teórico de esta investigación, acudí a estudios de nivel internacional y nacional que ayudaron con la sustentación a la búsqueda, verificando que su aporte sea propio y necesario para argumentar lo indicado.

Para Saltos (2020), Las plataformas virtuales son herramientas de transferencia de conocimientos que tienen como objetivo crear, organizar, gestionar de una manera adaptable los contenidos vía internet. Es por esto que el uso de la información se pone más fácil en la cual se ha desarrollado para que el estudiante pueda trabajar de una manera sencilla y óptima con la utilización de plugins. Estos plugins permiten mejorar la personalización a la plataforma de Aula Virtual de la Unidad de Admisión y Nivelación de la Universidad de Guayaquil. Por esta razón los plugins que se van a implementar ofrecerán una mejor interacción entre alumno-docente; alumno-alumno realizando consultas y registros de asistencia, medir el tiempo de conexión en la plataforma, realizar actividades autoevaluables, al envío de mensajes o alertas, y al final recibir su propio certificado de aprobación del curso, aplicando la metodología SCRUM y principalmente realizar la gestión académica en tiempo real, innovando el sistema de educación tradicional. En conclusión, los plugins en Moodle son más utilizados por organizaciones educativas online ofreciendo seguridad, agilidad e integridad ya que los certificados digitales no permiten que sean manipulados o alterados, permitiendo que el estudiante obtenga su certificado de aprobación del curso al finalizarlo sin problema alguno.

Luego tenemos a Ortiz (2015), en su tesis "el objetivo de su tesis es elaborar e implementar una plataforma web para efectuar procesos de enseñanza y aprendizaje por parte del personal docentes y estudiantes en la materia Desarrollo Web de la carrera Ingeniería de Sistemas de la Universidad de Córdoba. La población fueron los estudiantes de la misma universidad como objeto de estudio la cual fueron analizados mediante encuestas, y diálogos con los profesores, el tipo de investigación que se

aplicó tipo cuantitativo ya que se llegó a la medida de tomar un grupo de estudio con los mismos alumnos del programa de ingeniería sistemas, un diseño y desarrollar una aplicación virtual fundamentada en la tecnología de trabajo de ágil Scrum.

Esta tesis fue cuantitativo debido a que se seleccionó un grupo de estudios (alumnos del programa de Ingeniería de Sistemas y Telecomunicaciones de la Universidad de Córdoba) Esto condujo, a que se aplique el diseño y desarrollo de una aplicación web basada en la metodología de desarrollo ágil SCRUM .como conclusión de esta tesis es La plataforma web creada hoy en día tiene diversas herramientas para perfeccionar el aprendizaje en todos los estudiantes , incluyendo la gestión de contenidos por parte del docente.

Continuamos con Chen (2017) realizo un proyecto de investigación que trata de los efectos del uso de aplicativos digitales del computador para solucionar el aprendizaje de aquellos estudiantes universitario de Taiwán, de acuerdo a su estudio de investigación el resultado debe ser medido en logros de aprendizaje y motivación. dicha investigación tomo como muestra 326 estudiantes, se aplicó la investigación experimental concluyo que, observando los resultados finales, hay evidencias que me permite afirmar que si existe un impactó que ayuda en la motivación y logro de aprendizaje en un corto plazo.

A nivel nacional, también podemos articular varios trabajos realizados previos a la obtención de un título, entre los cuales tenemos:

(Limachi y Rincón, 2018) en su tesis “Plataforma virtual de modelo b_learning para incrementar el rendimiento académico en los estudiantes del curso de inglés en la Institución Educativa Pública “Santa Rosa” nos muestra una investigación con resultados; para cada indicador, en el primero comprensión y expresión oral logró el incremento del promedio general de los estudiantes por la implementación de una plataforma virtual de modelo b_learning, los estudiantes del nivel de logro inicio mejoraron sus promedios en un 55.20%, de 17 estudiantes solo 1 se quedó en el mismo nivel. En el segundo indicador Comprensión de textos con la implementación de la plataforma virtual b_learning logró que, el 65.60% de estudiantes situados en inicio demostraron una mejora en su promedio, mientras que los situados en proceso su incremento fue de un 44.90% y en satisfactorio un 20.70%.

En su tercer indicador, Producción de textos con la implementación de la plataforma virtual b_learning, se logró aumentar los promedios; los situados en **inicio** incrementaron en un 44.90% sus calificaciones; por ende, se ubican al nivel del logro proceso donde obtienen notas entre 15 y 17. La implementación de la plataforma virtual b_learning, logra que un 24.20% de estudiantes suban de nivel (proceso). También se logra situar al 20.70% de estudiantes en el nivel satisfactorio con promedios entre 18 y 20.

Seguimos con (Atarama, 2019) en su tesis “Funcionalidad de plataforma virtual Chamilo en las competencias comunicativas del curso de inglés en el sexto grado de primaria de la Institución Educativa PNP. “Bacilio Ramírez Peña” de Piura, presenta resultados de investigación en base a Pre-Test, en el que nos muestra que los alumnos han sobresalido más en la competencia comunicativa de la Comprensión de los textos del curso de inglés en un 47%, y en la Producción de textos un 37%, así también un 17% en Expresión y Comprensión Oral, esto hace posible usar medidas pertinentes con la finalidad de mejorar la estrategia en la enseñanza-aprendizaje que se ofrece en la Institución; por lo que, vemos los resultados obtenidos del Post-Test realizado en la plataforma virtual Chamilo una diferencia sólida de crecimiento de los porcentajes comparado de las que se tuvo en el pre-test; es así que se obtuvo un 40% en las competencias comunicativas y en la expresión y comprensión oral, en la Comprensión de textos un 33% y finalmente en Producción de textos un 27%, se puede apreciar que, esa diferencia es porque se comprueba la funcionalidad de la plataforma virtual que contiene herramientas interactivas que hace que los estudiantes tengan los materiales adecuados ya sea (videos, foros, ejercicios, enlaces, temas de discusión, entre otros). En conclusión, se puede asegurar que la plataforma virtual Chamilo incrementa en las competencias de los estudiantes del curso de inglés.

Panduro y Panduro (2018) tuvieron como objetivo general incrementar el rendimiento académico de estudiantes del curso de Computación de la facultad de Ingeniería de Sistemas e Informática de la UNAP, con la implementación de una plataforma virtual, utilizando una metodología aplicada y diseño pre-experimental, y usando pruebas en dos grupos, uno de control y otro experimental. Para su investigación tuvieron una

población de 16 estudiantes del primer semestre (grupo de control) y otra de 22 para el grupo experimental, luego de una prueba objetiva (prueba t) en ambos grupos, se da como resultado que se logró incrementar el rendimiento académico de los estudiantes que usaron la plataforma virtual Moodle con un promedio de 17.06, mientras que en el grupo que no usó la plataforma virtual Moodle obtuvieron un rendimiento de 12.45. Por lo que, podemos afirmar que con la plataforma Moodle se logró significativamente un rendimiento del 37%.

Continua López y Portugal (2019), en su tesis de investigación elaborada tiene como objetivo principal establecer el impacto de una aplicación móvil con realidad virtual en el aprendizaje de ensamblaje de computadoras en los alumnos del tercero de secundaria del colegio N° 166 Karol Wojtyła UGEL 05. Las teorías que se plantearon respecto a la tesis son que la realidad virtual mejorará la motivación e incrementará el logro del aprendizaje de todos los estudiantes del tercer año de secundaria. Para llevar a cabo dicho proyecto se utilizó la metodología del Mobile-D, que tiene 5 etapas: exploración (define el alcance de proyecto), Inicialización (planificación y preparación del proyecto), producción (implementar la funcionalidad), estabilización (garantizar la calidad), pruebas del sistema y corrección (testear y corregir errores). El método utilizado es hipotético deductivo ya que se utilizará la observación, existe la creación de hipótesis donde se realizan deducciones sobre el impacto de la realidad virtual en el aprendizaje y se hace la comprobación de dichas hipótesis. El tipo de investigación fue experimental, nivel de investigación aplicativo y diseño cuasiexperimental, nuestra muestra estará organizada por 40 alumnos del salón de tercer grado de secundaria, los cuales serán divididos en 2 grupos, conformados por 20 alumnos. Se implementará un cuestionario para medir si los estudiantes se encuentran motivados luego del tratamiento y se tomará una prueba para obtener los resultados del logro del aprendizaje, los datos Recuperados serán analizados con el software estadísticos SPSS También presentamos los gastos administrativos para este proyecto de investigación.

Para darle respaldo teórico a la investigación se concretará conceptualmente la variable independiente, una de ellas es la plataforma virtual, según Cristóbal (2016) define “que plataforma virtual es una aplicación web que engloba un ambiente

educativo virtual son Las plataformas virtuales, son programas (softwares) orientados a la Internet, se utilizan para el diseño y desarrollo de cursos o módulos didácticos en la red internacional. Permiten mejorar la comunicación (alumno-docente; alumno-alumno) y desarrollar el aprendizaje individual y colectivo” (p.33).

Olivas (2019), afirma que, “El aprendizaje deriva del término aprender, entonces se aprende lo que se desconoce. Para el ser humano es una situación que se ha presentado desde que aprendió a sobrevivir enfrentando a la naturaleza desde los inicios de la humanidad. Lo que quiere decir que la vida de una persona es una larga vida de aprendizajes. Las definiciones que existen de aprendizaje son múltiples y por diversos autores” (p.26)

Para (Domjan, 2009), sobre la definición afirma que “el aprendizaje es un cambio perenne los mecanismos de conducta que involucra estímulos y/o respuestas concretas la cual viene hacer el resultado de la experiencia previa con los estímulos y respuestas concretas y con otros equivalentes” (p. 14).

Dimensión: Motivación

Para Sellan (2017), es el momento más importante del aprendizaje de acuerdo a la disposición e interés del estudiante, sin una buena motivación en el trabajo del estudiante, no tendría valor la actividad de los docentes. “Por lo cual se considera que mientras más motivado está el alumno más aprenderá y llegará fácilmente al aprendizaje significativo” (pag.13)

Chiang et al., (2014) para la intención de evaluar los tipos de motivación aplicados al aprendizaje normalmente su usa un test, por medio de un cuestionario de motivación de aprendizaje.

Kenner (2010) citado por Peche “señala que el modelo ARCS es un método para mejorar atractivos de motivación de instrucción por cuatro características distintas “(p.23)

Atención: “Desde un punto de vista extremo, los alumnos deben estar totalmente despiertos para llegar a la motivación de aprender. de lo contrario si tratamos con alumnos hiperactivos no es tan fácil estimularlos para que aprendan. ya que, si existe mucha distracción alrededor de ellos, tiene que ser mínimos. para poder alcanzar una altura básica de atención, ya sea con actividades que traten de despertar un nivel más constante de motivación ya que esto trasladara al requisito de la relevancia (Keller, 2010, p.96)

Relevancia: “Este principio es muy importante en el salón de clase. Ya que los estudiantes tomaran el proceso de investigación de una manera eficiente, y efectiva. La cual permite a los estudiantes estar muchos más motivados de prestar atención la cual conlleva a aprender ya que perciben la excelencia personal existen diferentes métodos de transmitir esta excelencia personal ya que esto se suele prevenir del sentido de la comunicación, que permite la calidad personal, la atención del docente (Keller, 2010, p.133)

Confianza: Este requisito ayuda al alumno a entender su probabilidad de éxito. ya que permite al estudiante comprender de una forma directa e indirecta la expectativa del docente de ellos es que tienen que la comprensión de la clase dada. (Keller, 2010, p.163-164).

Satisfacción: Los requisitos y las habilidades para que el aprendizaje tenga éxito y satisfacción tiene que estar constituidas y bien diseñadas para dar soporte a los estudiantes a encaminar una lección. y de esa manera hacer que el estudiante se sienta como si su la habilidad es ventajoso o beneficioso promoviendo oportunidades para usar los conocimientos logrados recientemente en un entorno real. (Keller, 2010, p.192

Incremento de la motivación en el aprendizaje

Según Lasagabaster y Doiz (2015), la motivación incrementa un mejor resultado en el proceso de aprendizaje, esto debido a que, la colaboración estrecha entre el profesor de lengua extranjera, así como de contenido, va facilitar la incorporación de nuevos

enfoques más transversales, un intercambio pedagógico e innovación metodológica (p.13)

Indicador: Incremento porcentual del nivel de motivación

$PAM = AM * 100 / TAE$ PAM = Porcentaje de alumnos motivados

AM = Alumnos motivados

TAE = Total de alumnos evaluados

(Chiang et al., 2014, p.360)

Dimensión:

Logro de aprendizaje

Para Chadwick (1970) es “la expresión de capacidades y de características psicológicas del estudiante desarrolladas y actualizadas a través del proceso de enseñanza aprendizaje que lo posibilita obtener un de funcionamiento y logros académicos a lo largo de un periodo o semestre, que se sintetiza en un calificativo final generalmente cuantitativo” (p.51)

Incremento porcentual de notas

Para Enríquez-Negrete, Arias-García, Sánchez-Medina y Oseguera-Jiménez (2018), el incremento de las calificaciones, pese de estar en un contexto de formación educativa donde no existe presencia física del docente, es un importante alcance del resultado y las conclusiones derivadas a través del acto reflexivo, identificación de limitantes y oportunidades, el alcance de resultados y las posibles líneas en investigación en el futuro.

Indicador: Incremento porcentual de las notas

$PNE = \sum NDE / TAE$ PNE = Promedio de notas de evaluación

NDE = Notas de evaluación

TAE = Total de alumnos evaluados

(López et al., 2014, p.484)

III. METODOLOGIA

3.1. Tipo y diseño de la investigación.

El enfoque de nuestra investigación fue cuantitativo y de tipo aplicada de acuerdo a Cristóbal (2016) afirma que la investigación aplicada es llamada practica o experimental, por tal razón tiene una relación con la investigación básica, de tal manera depende de los innovaciones y progresos de esta última, beneficiándose de los mismos. a través de los usos y resultados a raíz de los conocimientos. se dice que la investigación aplicada investiga el saber. la cual permite hacer, actuar para poder construir o modificar, en una investigación experimental lo que verdaderamente sirve, son los resultados prácticos (p .88)

Ancó (2014), afirma: “El tipo de investigación de la presente investigación es Experimental. Se usa la experimentación para conocer las características del fenómeno que se investiga en este caso la variable independiente: Aplicación de la plataforma virtual Moodle para determinar su influencia y efecto en la variable dependiente: Aprendizaje del idioma ingles en los estudiantes del Instituto ISAM”

Según Hernández y otros (2010), “El diseño es experimental consiste en una técnica estadística que permite integrar a un objeto o grupo de personas a una serie de situaciones o estímulos como la variable independiente, para observar los causas que se produce la variable dependiente”

Para nuestra variable Aprendizaje del idioma se desarrollará un diseño cuasi experimental ya que tendremos un grupo de control y experimental (Hernández *et al.*, 2014, p.151).

El diseño se puede diagramar de la siguiente manera: **GE: O1 X O2**

Grupo control	Variable independiente	Grupo experimental
G = O1	X	O2
G = O1	X	O2

GE: 20 alumnos.

O1: Aprendizaje de inglés sin usar plataforma virtual

O2: Aprendizaje de inglés después de usar la plataforma virtual

X: Aplicación variable Independiente

3.2. Variables y Operacionalización

3.2.1. Definición conceptual

Variable independiente: Plataforma virtual

Para darle respaldo teórico a la investigación, se concretará conceptualmente la variable independiente, una de ellas es la plataforma virtual, según Cristóbal (2016), define que plataforma virtual es una aplicación web que engloba un ambiente educativo virtual son Las plataformas virtuales, son programas (softwares) orientados a la Internet, se utilizan para el diseño y desarrollo de cursos o módulos didácticos en la red internacional. Permiten mejorar la comunicación (alumno-docente; alumno-alumno) y desarrollar el aprendizaje individual y colectivo. (p.33)

Variable dependiente: Aprendizaje

Olivas (2019) El aprendizaje deriva del término aprender. Entonces se aprende lo que se desconoce. Para el ser humano es una situación que se ha presentado desde que aprendió a sobrevivir enfrentando a la naturaleza desde los inicios de la humanidad. Lo que quiere decir que la vida del ser humano es una vida de aprendizaje. Las definiciones que existen de aprendizaje son múltiples y por diversos autores. (p.26)

3.2.2. Definición operacional

Variable independiente: Plataforma virtual

La plataforma virtual engloba un entorno virtual para incrementar la motivación, mediante el cumplimiento de los sprints (fases) de la metodología SCRUM, según Chávez (2016) una plataforma de tipo virtual, desde un punto de apreciación educativa, es un software o aplicativo que una vez utilizado por el docente se convierte en una herramienta muy didáctica, con muchos componentes de soporte técnico, administración y en lo pedagógico; donde se hace entrega de diversos materiales digitales en formatos diversos. Esto permite que los docentes y estudiantes interactúen (p.55).

Variable dependiente: Aprendizaje

Es una acción que se emplea para incrementar las notas de los estudiantes, por esto se tuvo la necesidad de plasmarla en una plataforma virtual que sea atractiva y motive para el incremento porcentual de notas.

Tabla 1. Operacionalización de variable dependiente

VARIABLE	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	Instrumento	Escala de medición
Plataforma virtual	Chávez (2016) una plataforma de tipo virtual, desde un punto de apreciación educativa, es un software o aplicativo que una vez utilizado por el docente se convierte en una herramienta muy didáctica, con muchos componentes de soporte técnico, administración y en lo pedagógico; donde se hace entrega de diversos materiales digitales en formatos diversos. Esto permite que los docentes y estudiantes interactúen (p.55).	La plataforma Moodle permitirá el dictado del idioma ingles basados en diapositivas, videos, foros, tareas, ejercicios y exámenes				
Aprendizaje	Olivas (2019) “El aprendizaje deriva del término aprender. Entonces se aprende lo que se desconoce. Para el ser humano es una situación que se ha presentado desde que aprendió a sobrevivir enfrentando a la naturaleza desde los inicios de la humanidad. Lo que quiere decir que la vida del ser humano es una vida de aprendizaje. Las definiciones que existen de aprendizaje son múltiples y por diversos autores” (p.26)		Motivación Sellan (2017, pag.13)	Incremento de la motivación en el aprendizaje Lasagabaster y Doiz (2015, p.13)	Cuestionario	De intervalo
			Logro de aprendizaje Chadwick (1970, p.51)	Incremento porcentual de notas Enríquez-Negrete, et al Arias (2018)	Examen de conocimiento	De intervalo

3.3. Población y muestra

3.3.1. Población

Para Hernández (2014) “afirma que la población comprende todos aquellos elementos que tengan características similares (p.174). La población con la que se realizó la investigación fueron 40 estudiantes del Instituto ISAM.

3.3.2. Muestra

La muestra está compuesta por 40 estudiantes del curso de inglés del Instituto ISAM, dividido en dos grupos de 20 estudiantes cada uno (grupo de control y experimental) y la técnica usada es de muestreo por conveniencia. (Hernández, 2014, p.390)

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Descripción de las técnicas e instrumentos

Las técnicas son recursos, que permiten recoger, conservar, estudiar y transmitir datos de los actores sobre los cuales se está investigando. También se dice, las técnicas a utilizar son las instrucciones o recursos principales de recaudación de información, de los que se basa la persona que investiga para aproximarse a los hechos y así tener un mejor conocimiento de los mismos. En este caso en particular se aplicaron los siguientes instrumentos: una encuesta, un cuestionario, y una prueba de seguimiento para valorar la percepción de los estudiantes con respecto al aula virtual y los efectos de la misma en relación con el aprendizaje del inglés.

Por último, se aplicó una prueba de salida para evaluar el nivel de inglés.

3.4.2. Técnica: Encuesta

Para este tipo de investigación y resultado se decidió utilizar la técnica de encuesta ya que es más confiable y segura.

Herrera (2011), En un método que permite la cual permite al investigador obtener una información única. Quiere decir que es una forma consagrada de tener datos de muchas personas. La cual sus opiniones son de mucho interés para el investigador.

3.4.3. Instrumento: Cuestionario

Es una técnica la cual nos permite medir una variable y estudiar su conducta dicha técnica está conformada por una cadena de preguntas las cuales tienen una respuesta anticipadas mentes hechas (Hernández et al., 2014).

Es un instrumento de preguntas, por la cual dependiendo de la variable podemos evaluar y estudiar su comportamiento, esta técnica está conformado por una cadena de preguntas con el objetivo de recopilar información de un encuestado

Ficha técnica

Dimensión 1: Motivación en el aprendizaje

Técnica: Encuesta

Instrumento: Cuestionario

Nombre: Cuestionario de motivación

Autor: Dr. John M. Keller

Año: 2010

Extensión: 36 ítems.

El cuestionario tiene 36 ítems, que ayudarán a medir el nivel de motivación en los estudiantes del instituto ISAM, considerando los principios de satisfacción atención relevancia y confianza.

Puntuación: 36 -180

Escalas: El nivel de medición del cuestionario que se aplico es de tipo Likert, por lo tanto, los resultados que cada estudiante puede otorgar ante las respuestas afirmativas son las siguientes: (1) No es cierto, (2) Poco cierto, (3) Moderadamente cierto, (4) Mayormente cierto, (5) Muy cierto, de acuerdo con la escala de Likert un estudiante que obtiene el puntaje de 108 a más se encuentra motivado, y un estudiante que obtiene menos de 107 de puntaje se encuentra desmotivado.

Duración: 60 minutos.

Aplicación: Toda la muestra, 40 alumnos del Instituto ISAM, 20 para el grupo de control y 20 para el grupo experimental.

Administración: Al término del examen final.

Monitoreo: En la actualidad el cuestionario como instrumento, está contemplado en un estudio amplio de las teorías para que la motivación se base en el aprendizaje, es un instrumento la cual se ha determinado su confiabilidad y preexiste toda una hipótesis expuesta en su libro de Keller (2010), la cual esta validada en cuestionario apoyado en diferentes investigaciones previas

Hernández *et al.* (2014), afirmo el escalamiento de tipo Likert: Que consiste en usar un grupo de ítems que están exhibidos en representación de afirmaciones, o reflexiones. La cual pide una reacción en los colaboradores. Quiere decir se exhibe cada afirmación y se requiere al individuo que su reacción adoptando de acuerdo la escala los cinco puestos o categoría. A cada puesto se le tiene que establecer un valor ya sea numérico. Se esa manera el participante obtendrá una calificación de acuerdo a la afirmación y a su puntuación final total, de esa manera se suma las puntuaciones obtenidas que se relacionan con todas sus afirmaciones. (p. 238).

3.4.4. Confiabilidad

La confiabilidad se obtuvo del índice de la prueba Alfa de Cronbach, que determinó la fiabilidad del cuestionario aplicado a los estudiantes del instituto ISAM,

Tabla 2. Nivel de Confiabilidad

Escala	“Nivel”
$0.00 < r < 0.20$	“Muy bajo”
$0.20 \leq r < 0.40$	“Bajo”
$0.40 \leq r < 0.60$	“Regular”
$0.60 \leq r < 0.80$	“Aceptable”
$0.80 \leq r < 1.00$	“Elevado”

Fuente: (Peche, 2018)

3.4.5. Validez

Esta herramienta se asienta en la escala de medición de motivación que fue perfeccionada por Keller (2010), que publicó en su libro “Motivational Design for Learning and Performance” la cual fue publicada por una editorial reconocida internacionalmente llamada Springer, dicha editorial nos explica los principios y las investigaciones detalladas para su perfeccionamiento (p.47).

Técnica: Prueba

Para esta investigación se decidió utilizar la técnica de prueba ya que consiste en medir el logro del aprendizaje y también los resultados de las calificaciones de manera cuantitativa.

Instrumento: Examen de conocimiento

Luego de lo señalado acerca de la técnica de prueba, el docente a cargo evalúa en tres oportunidades a los estudiantes, con un examen 1, un examen 2, y un examen 3, exámenes con una metodología de respuestas múltiples y de calificación de 0 a 20. (Chiang et, 2015, p.359)

Ficha técnica

Dimensión 2: Logro de aprendizaje

Técnica:	Prueba
Instrumento:	Examen de conocimientos
Nombre:	Examen de conocimientos
Autor:	El docente
Año:	2021
Extensión:	Constituido por 10 preguntas.

Significación: Equivale al promedio de 3 exámenes, examen 1, examen 2 y examen 3. Estos exámenes de conocimiento fueron elaborados bajo los patrones del instituto ISAM.

Puntuación: 0 – 20

Duración: 60 minutos.

Aplicación: Toda la muestra, 40 alumnos del Instituto “ISAM”, en dos grupos de 20 cada uno, Grupo de control y grupo Experimental.

Administración: Se aplicará en 3 momentos, al inicio, a la mitad y al final del curso.

Monitoreo: El docente es el encargado del desarrollo de esta prueba

Confiabilidad y validez esta herramienta fue desarrollada por el mismo docente. Se realizó basándose en el diseño curricular vigente dispuesto por los especialistas del Minedu

Tabla 3. Recolección de datos

Dimensión	Indicador	Técnica	Instrumento	Formula
Motivación	Incremento de la motivación en el aprendizaje	Encuesta	Cuestionario	(Sumatoria de puntaje promedio en cuestionario/ Total de alumnos evaluados)
Logro de aprendizaje	Incremento porcentual de notas	Prueba	Examen de conocimientos	(Sumatorio de promedio de exámenes / Total de alumnos evaluados)

Fuente: Elaboración Propia.

3.5. Métodos de análisis de datos

Para Nuestro trabajo de investigación, se aplicó el enfoque cuantitativo. Esto se debe a que la recolección de datos de nuestro proyecto es de tipo numérico, y con instrumentos de cálculo se emplearon métodos estadísticos para demostrar las hipótesis propuestas (Hernández, 2014, p. 4).

Para dicho proyecto se hizo el uso del programa estadístico SPSS, programa que permitió realizar los siguientes test:

Análisis descriptivo: para el análisis se empleó algunos elementos como tablas, gráficos de barra de variables mostrando sus dimensiones, con la finalidad de detallarlas y expresarlas de una manera porcentual.

Análisis de prueba: se utilizó el experimento de Shapiro Wilk, el cual permite aplicar si hay menos de 50 personas en la población.

Hernández.*et al.* (2014), expresó Para el ensayo paramétrico estadística de utilizo T-Student o prueba Z esta prueba se aplica para hacer la evaluación si dos grupos tienen diferencia entre sí de acuerdo a sus variables y las medidas. La prueba t se utiliza hacer la comparación del total de los efectos de un pre test total de los efectos de un post test en argumento experimental (p.310 – 311)

3.6. Aspectos éticos

En nuestro proyecto de investigación se respetó la realidad de los resultados que se lograron, conjuntamente considero la confiabilidad y cautela de la información que mencionamos en como soporte para nuestra investigación. Todos los conceptos que protegen a nuestra investigación se citaron en base a los estilos APA e ISO.

IV. RESULTADOS

Después de haber realizado y obtenido las respuestas a través de la recolección de datos, se continuo con el procedimiento correspondiente para analizar e interpretar los datos obtenidos, ya que esta información será los resultados que servirán como las conclusiones de la investigación, por ende, determinará la percepción que posee los estudiantes de la enseñanza tradicional y la enseñanza con tecnología.

Siendo los indicadores el “Incremento de la motivación en el aprendizaje” y el “Incremento porcentual de notas”. Es preciso mencionar que se utilizó el aplicativo IBM SPSS Statistics 24 en el procesamiento de la información.

4.3. Pruebas de fiabilidad

Para poder asegurar la fiabilidad del cuestionario y medir las correlaciones entre las variables se empleó la prueba Alfa de Cronbach en los resultados del cuestionario, identificando la fiabilidad en la consistencia interna del test, analizando los ítems, incluyendo cuadros estadísticos descriptivos con estimaciones de fiabilidad para poder determinar si este contiene preguntas fiables (Ledesma, Molina y Valero, 2002, p. 143). Se aplicó esta prueba para ambos grupos, de control y experimental.

Tabla 4. Nivel de fiabilidad

RANGOS	MAGNITUD
0,81 A 1,00	Muy Alta
0,61 A 0,80	Alta
0,41 A 0,60	Moderada
0,21 A 0,40	Baja
0,01 A 0,20	Muy Baja

Fuente: (George y Maller, 2003, p.231)

4.2. Pruebas de normalidad

Para analizar cuanto difiere la distribución de los datos se aplicó el test Shapiro-Wilk, y así contrastar la normalidad de la muestra a través de una gráfica de probabilidad en la que se considera si los datos son normales para poder hacer la prueba de hipótesis (Pedrosa, 2015, p. 245). Esto se aplica para ambos indicadores ya que se comparte la misma población en cada grupo. Consideremos lo siguiente:

n = Población

Cuando $n \geq 50$, el método a utilizar es Kolmogorov-Smirnov.

Cuando $n < 50$, el método a utilizar es Shapiro-Wilk.

Muestra: 40 estudiantes del instituto ISAM, divididos en 2 grupos, cada grupo pasara el test de Shapiro Wilk, a través de la herramienta estadística "IBM SPSS Statistics 24" considerando un nivel de confiabilidad del 95%. Se consideró lo siguiente:

Sig = Nivel de significancia

Sig < 0.05, se considera una distribución no normal.

Sig \geq 0.05, se considera una distribución normal.

4.3. Indicador 1: Incremento de la motivación en el aprendizaje.

4.3.1 Grupo de control

Alfa de Cronbach

En la siguiente tabla mostramos los resultados de la prueba de fiabilidad mediante el cálculo del indicador Alfa de Cronbach del cuestionario de motivación para el grupo de control del indicador **Incremento de la motivación en el aprendizaje**.

Tabla 5. Estadística de fiabilidad de instrumento para Indicador 1 – Grupo de control

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido	0	,0
	Total	20	100,0

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,827	36

Fuente: Elaboración propia

En la tabla 5, observamos que, el alfa de Cronbach es de 0,827 y de acuerdo al gráfico 4, los resultados poseen un grado de fiabilidad alta, comprobando así las estimaciones de confiabilidad, también podemos observar que se cotejo con las 36 respuestas obtenidas de los 20 estudiantes pertenecientes al grupo de control.

Test de Shapiro-Wilk

Para el indicador incremento porcentual del nivel de motivación, estos son los resultados del Test de normalidad Shapiro-Wilk en la prueba tomada al grupo de control.

Tabla 6. Prueba de normalidad de Indicador 1 – Grupo de control

Pruebas de normalidad			
	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Incremento de Nivel de Motivación / Grupo Control	,965	20	,644

Fuente: Elaboración propia

En la tabla 6, se puede observar que después de aplicado este test Shapiro-Wilk se obtiene un valor de significancia (sig.) de 0.644, siendo este mayor a 0,05; por lo que, los datos pertenecen a una distribución normal, los resultados obtenidos corresponden a los 20 cuestionarios del grupo de control.

4.3.2. Grupo experimental

En la siguiente tabla se muestra los resultados de la prueba de fiabilidad mediante el cálculo del indicador Alfa de Cronbach del cuestionario de motivación para el grupo experimental del indicador **Incremento de la motivación en el aprendizaje**.

Tabla 7: Estadística de fiabilidad de instrumento para Indicador 1 – Grupo Experimental

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido	0	,0
	Total	20	100,0
Estadísticas de fiabilidad			
		Alfa de Cronbach	N de elementos
		,890	36

Fuente: Elaboración propia

En la tabla 7, se puede observar que el valor obtenido es de 0.890 siendo este un valor superior a 0.7, con lo cual indica que el contenido del cuestionario tiene un grado de fiabilidad aceptable.

Tabla 8. Prueba de normalidad de Indicador 1

Resumen de procesamiento de casos						
	Casos					
	Válido		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Incremento del Porcentaje de Motivación/grupo Experimental	20	100,0%	0	0,0%	20	100,0%

Pruebas de normalidad			
	Shapiro-Wilk		
Incremento del Porcentaje de Motivación/grupo Experimental		,916	,081

Fuente: Elaboración propia

Como se aprecia en la tabla anterior, obtenemos un valor de significancia (Sig.) de 0.081 con lo cual no hay evidencia para rechazar la hipótesis nula, por lo tanto, los datos pertenecen a una distribución normal.

Prueba de hipótesis

A continuación, se realizará la verificación de la hipótesis:

- Hipótesis específica 1

La plataforma virtual aumentará en la motivación del aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes INSTITUTO ISAM.

- Hipótesis específica 2

La plataforma virtual aumentará el logro de aprendizajes del idioma inglés de los estudiantes del INSTITUTO ISAM.

Indicador:

Incremento porcentual del nivel de motivación.

Hipótesis estadísticas:

Hipótesis nula (H10): Una plataforma virtual, no aumentará la motivación en el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del Instituto ISAM.

PMAe: Porcentaje de motivación en el aprendizaje para el grupo experimental.

PMAc: Porcentaje de motivación en el aprendizaje para el grupo de control.

H10: $PMAe - PMAc \leq 0$

Hipótesis alternativa (H1A): Una plataforma virtual aumenta la motivación en el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes INSTITUTO ISAM.

PMAe: Porcentaje de motivación en el aprendizaje para el grupo experimental.

PMAc: Porcentaje de motivación en el aprendizaje para el grupo de control.

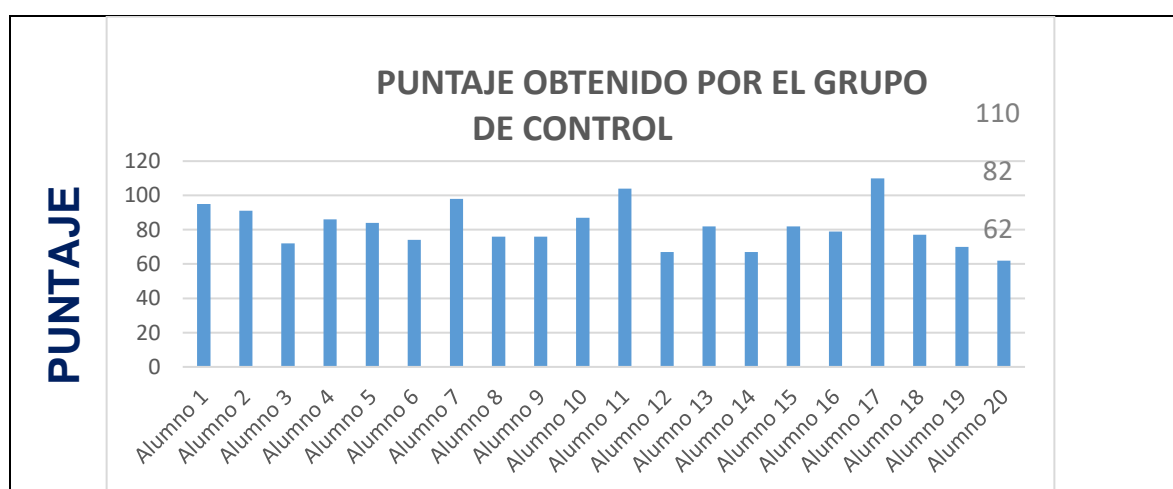
H1A: $PMAe - PMAc > 0$

Cálculo de datos descriptivos

Grupo de control

En la figura siguiente podemos observar los porcentajes obtenidos del cuestionario Motivacional, distribuidos por puntajes alcanzados por los estudiantes del grupo de Control, el puntaje mínimo fue de 62 y el máximo de 110 con una media de 82, por lo tanto, se resuelve que solo un estudiante se encuentra motivado (110 puntos) y 19 alumnos no están motivados.

Figura 1. Distribución de puntajes en el cuestionario de motivación – Grupo de control

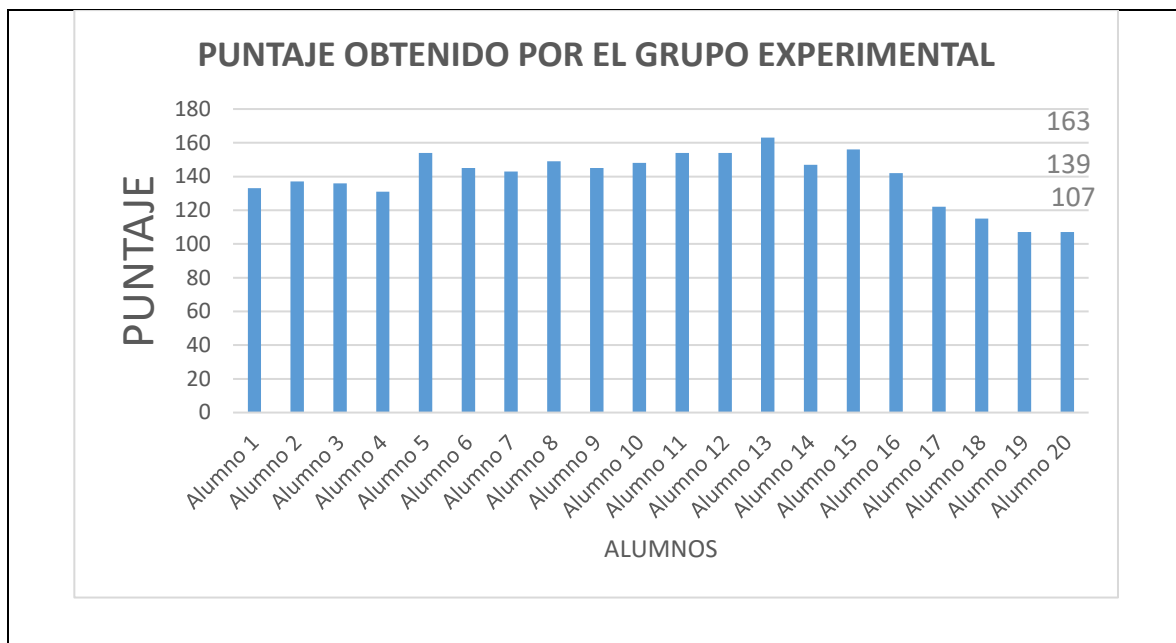


Fuente: Elaboración propia.

Grupo experimental

En la figura siguiente podemos observar que, los porcentajes obtenidos del cuestionario Motivacional, distribuidos por puntajes alcanzados por los estudiantes del grupo experimental, el puntaje mínimo fue de 107 y el máximo de 163 con una media de 139; por lo tanto, se resuelve que 18 alumnos se encuentran motivados y dos alumnos no están motivados.

Figura 2. Distribución de puntajes en cuestionario de motivación – Grupo experimental

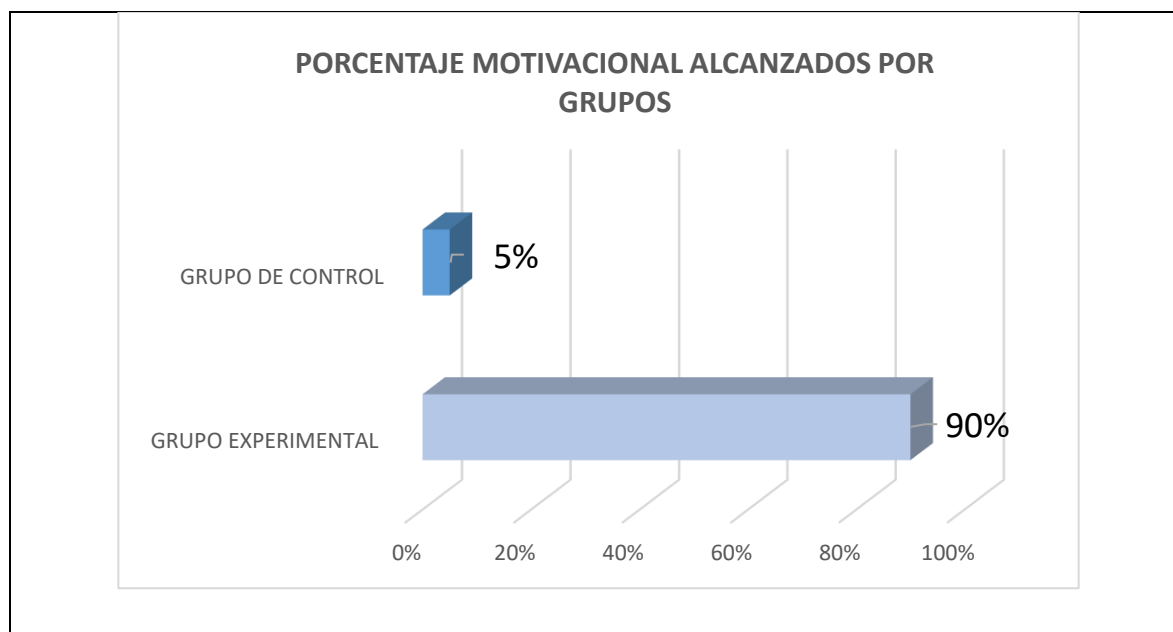


Fuente: Elaboración Propia.

Análisis comparativo

En la figura siguiente observamos el porcentaje motivacional alcanzado por los grupos, a través de esta figura hacemos el análisis comparativo donde el grupo de control alcanzo el 5% de alumnos motivados y el grupo experimental alcanzo el 90 % de alumnos motivados, esto comprueba la hipótesis alterna (H1A) para el indicador Incremento porcentual del nivel de motivación.

Figura 3. Diferencia porcentual de puntaje en cuestionario de motivación



Fuente: Elaboración Propia.

Prueba T-Student

La prueba paramétrica T-student, se aplicó para medir las muestras independientes (grupo control y grupo experimental) para comparar las medias aritméticas y determinar que la diferencia sea estadísticamente significativa.

Tabla 9. Prueba de muestras independientes – Puntajes cuestionario de motivación

		Prueba de muestras independientes								
		Prueba de Levene		prueba t para la igualdad de medias					95% de intervalo de confianza de la diferencia	
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	Inferior	Superior
MOTIVACIÓN	Se asumen varianzas iguales	1,518	,225	13,275	38	,000	59,6881	4,4960	50,5844	68,7878
	No se asumen varianzas iguales			13,275	35,291	,000	59,6881	4,4960	50,5614	68,8108

Fuente: Elaboración Propia.

En la Tabla N° 9 podemos observar que el valor de significancia es de 0.225 (prueba de Levene) es mayor a 0.05, por ende, no existe prueba para descartar la hipótesis nula planteada (varianzas iguales).

Por otra parte, también observamos que el valor de significancia de la prueba t es .000 que es menor a 0.05, por lo tanto, podemos asegurar que las medidas son diferentes con un margen de error de 5% ya que la media del grupo experimental es mayor a la media del grupo de control. Por lo expuesto, se concluye que la implementación de una plataforma virtual aumenta la motivación en el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del INSTITUTO ISAM en un 85%.

4.4. Indicador 2: Incremento porcentual de las notas

4.4.1. Grupo de control

En la tabla N° 10 podemos ver los resultados obtenidos de la prueba de normalidad Shapiro-Wilk para el segundo indicador.

Tabla 10. Prueba de normalidad de Indicador 2 (Grupo de control)

Pruebas de normalidad			
Shapiro-Wilk			
			Sig.
Incremento Porcentual de Notas/Grupo Control	,905	20	,052

Fuente: Elaboración Propia.

En la tabla 10 observamos que el valor de significancia (sig.) es de 0.052 con lo que no hay pruebas para rechazar la hipótesis nula, por ende, se considera una distribución normal por los datos obtenidos.

4.4.2. Grupo experimental

En la tabla N° 11 podemos observar los resultados obtenidos de la prueba de normalidad Shapiro-Wilk para el segundo indicador.

Tabla 11. Prueba de normalidad de Indicador 2 (Grupo experimental)

Pruebas de normalidad			
	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Incremento Porcentual de Notas/ grupo Experimental	,912	20	,069

Fuente: Elaboración Propia.

En la tabla N° 11 podemos observar que, el valor de significancia alcanza un 0.069, por ende, no podemos descartar la hipótesis nula, siendo así la distribución normal por los datos obtenidos.

Pruebas de hipótesis

Verificación de las hipótesis.

- Hipótesis específica 1

La plataforma virtual aumentará el logro del aprendizaje del idioma inglés, en los estudiantes del INSTITUTO ISAM.

Indicador:

Incremento porcentual de las notas

Hipótesis estadísticas:

Hipótesis nula (H10): Una plataforma virtual no aumentará el logro de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del INSTITUTO ISAM.

PNAe: Porcentaje de notas en el aprendizaje para el grupo experimental.

PNAc: Porcentaje de notas en el aprendizaje para el grupo de control.

$$H_{10}: PNA_e - PNA_c \leq 0$$

Hipótesis alternativa (H1A): Una plataforma virtual aumentará el logro de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del INSTITUTO ISAM.

PNAe: Porcentaje de notas en el aprendizaje para el grupo experimental.

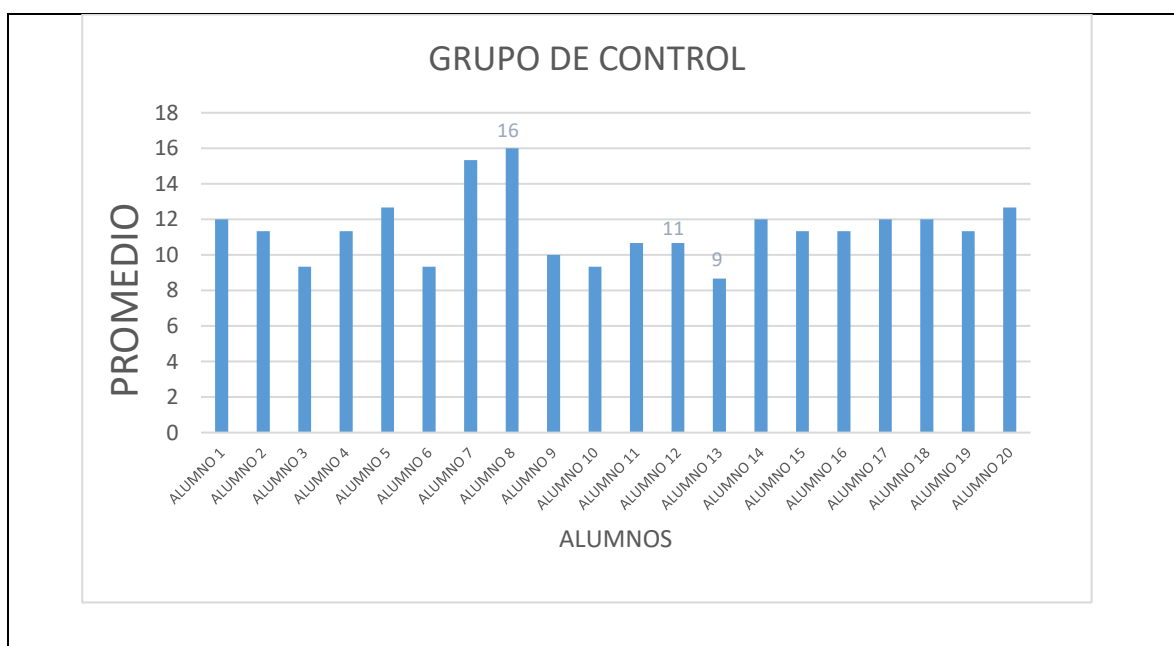
PNAc: Porcentaje de notas en el aprendizaje para el grupo de control.

$$H_{1A}: PNA_e - PNA_c > 0$$

Cálculo de datos descriptivos

Grupo de control

Figura 4. Distribución de puntajes en examen de conocimientos – Grupo de control

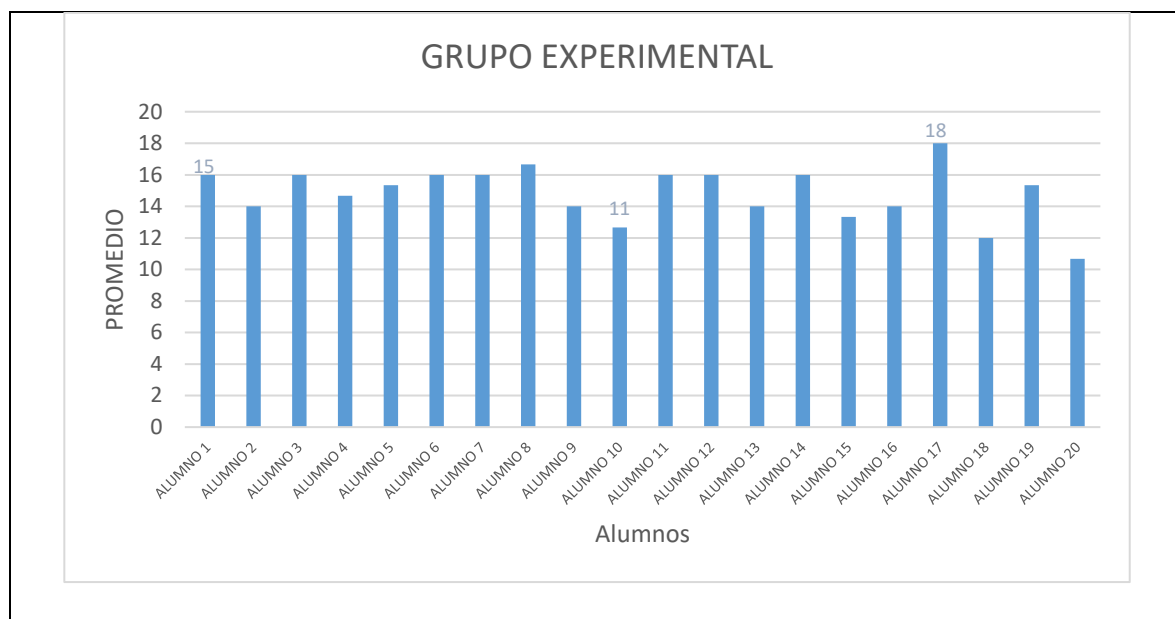


Fuente: Elaboración Propia.

En la figura N° 4 podemos observar los promedios obtenidos de los exámenes de conocimientos, siendo 9 la nota mínima, 16 la nota máxima y con una media de 11.

Grupo experimental

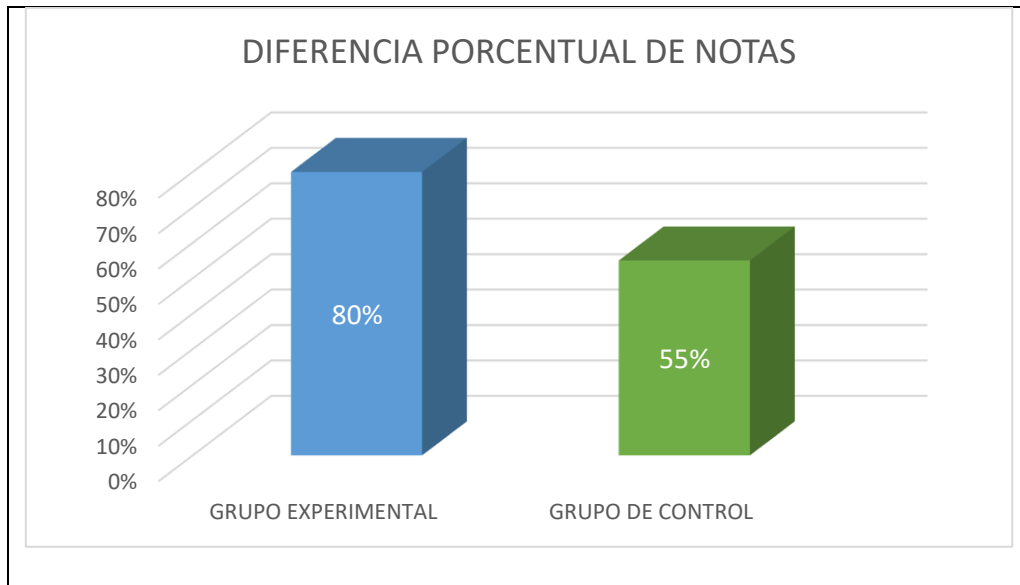
Figura 5. Distribución de puntajes en examen de conocimientos – Grupo experimental



Fuente: Elaboración Propia.

En la figura N° 5, podemos observar los promedios obtenidos de los exámenes de conocimientos, siendo 11 el promedio mínimo, 18 el promedio máximo y con una media de 15.

Figura 6. Diferencia porcentual de puntaje en cuestionario de motivación



Fuente: Elaboración Propia

Análisis comparativo

En la figura N° 6, podemos observar el análisis comparativo del segundo indicador "Incremento porcentual de las notas", donde evidenciamos que el valor medio del promedio del grupo experimental (16) significa un incremento en las notas de 25.0% (5 de nota en promedio) mientras que el grupo control obtuvo (11). Por lo tanto, estos datos apoyan la hipótesis alterna (H1A) planteada para este indicador.

Prueba T-Student

Con los datos obtenidos de la prueba de normalidad realizados para el grupo de control y el grupo experimental se aplicará la prueba paramétrica t-student para muestras independientes.

Tabla 12. Prueba de muestras independientes – Puntajes examen de conocimientos

Prueba de muestras independientes										
		Prueba de Levene de calidad de varianzas		prueba t para la igualdad de medias						
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
									Inferior	Superior
LOGRO	Se asumen varianzas iguales	,056	,814	-6,146	38	,000	-3,450	,561	-4,586	-2,314
	No se asumen varianzas iguales			-6,146	37,219	,000	-3,450	,561	-4,587	-2,313

Fuente: Elaboración Propia.

En la tabla N° 12 podemos observar el valor de significancia de 0.814 para la prueba de Levene siendo mayor a 0.05 por eso no hay evidencia para descartar la hipótesis nula y corroboramos varianzas iguales. El valor Sig.(bilateral) es .000 siendo menor a 0.05, esto demuestra que hay pruebas suficientes para rechazar la hipótesis nula y asegurar que las medidas son diferentes con un error menor al 5%. En este caso la media del grupo experimental es significativamente mayor a la media del grupo de control. Por lo tanto, afirmamos que la implementación de una plataforma virtual incrementa porcentualmente el logro de aprendizaje de los estudiantes del Instituto ISAM" en un 25%.

V. DISCUSION

En este capítulo, se van a precisar los resultados que hemos obtenido luego de analizar cada indicador **“Incremento de la Motivación en el Aprendizaje”** y **“Incremento Porcentual de Notas”** en las pruebas del grupo experimental y el de control.

(Limachi y Rincón, 2018) en su tesis de ingeniería “Plataforma digital (Edmodo) de modelo blended learning para incrementar el rendimiento escolar en los estudiantes del curso de inglés de la Institución Educativa Pública “Santa Rosa”, encontramos un resultado similar al nuestro, con los siguientes resultados; para el indicador Expresión y comprensión oral se logró el incremento del promedio general de los estudiantes por la elaboración y uso de una plataforma virtual con modelo blended learning, los estudiantes del nivel de logro inicio mejoraron sus promedios en un 55.20%, de un número de 17 estudiantes y solo 1 se quedó en el mismo nivel. Para el indicador 2 Comprensión de los textos la implementación de la plataforma virtual con modelo blended learning logró que un 65.60% de los estudiantes situados en inicio **han** mejorado su promedio, mientras que los situados en proceso su incremento fue de un 44.90% y un 20.70% en satisfactorio. Para el indicador 3 Producción de textos con la implementación de la plataforma virtual con modelo blended learning, se logró aumentar los promedios; los situados en inicio incrementaron en un 44.90% sus calificaciones; por ende, se ubican al nivel del logro proceso donde obtienen notas entre 15 y 17. La elaboración y uso de la plataforma virtual con modelo blended learning, logra que un 24.20% de estudiantes suban de nivel (proceso). También se logra situar al 20.70% de estudiantes en el nivel satisfactorio con promedios entre 18 y 20.

Y si comparamos con nuestra tesis vemos en la **primera hipótesis específica**, el incremento de los porcentajes de alumnos motivados en el grupo de control conformado por 20 alumnos fue de 5% y en el caso del grupo experimental también conformada por 20 alumnos se puede afirmar en el resultado existe un incremento del 90% de alumnos motivados con la clase respecto al total de 40 alumnos conformados por el grupo, tomando en consideración los valores porcentuales obtenidos, además, con la prueba de hipótesis se tiene rechazada la hipótesis nula, concluyéndose que la

implementación de plataforma virtual incrementó la motivación en el aprendizaje de los estudiantes del Instituto ISAM”.

Luego (Atarama, 2019) en su tesis denominada “Funcionalidad de una plataforma virtual (Chamilo) buscando competencias comunicativas en alumnos del curso de inglés de la Institución Educativa PNP “Bacilio Ramírez Peña de Piura”, nos presenta un resultado similar donde asegura que, los datos que lograron obtener en la prueba Pre-Test donde los alumnos si sobresalieron más en la competencia Comprensión de textos en el curso de inglés llegando a un 47%, en cuanto a la Producción de textos llegaron a obtener un 37% y en Expresión y también comprensión oral un 17%, esto hace posible usar las medidas pertinentes con la finalidad de optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje que brinda en la mencionada Institución Educativa. Asimismo, vemos en los resultados obtenidos del Post-Test realizado en la plataforma virtual Chamilo, una diferencia sólida de crecimiento de los porcentajes si comparamos del pre-test, en las otras competencias comunicativas del inglés se alcanzó un 40% en Comprensión y expresión oral, así como un 33% en Comprensión de los textos y un 27% en la Producción de los textos tal como se muestra, entonces se observa esa diferencia obtenida por la funcionalidad de la plataforma virtual que contiene herramientas interactivas que hace que los estudiantes tengan los materiales digitales adecuados ya sea (videos, foros, ejercicios, enlaces, temas de discusión, entre otros), y así aumente el nivel de conocimiento con una constante práctica con las competencias comunicativas del curso Inglés.

Es así que nosotros en la **segunda hipótesis específica**, vemos el incremento en el promedio de notas del grupo de control de 11 y en el caso del grupo experimental al cual se le implemento la plataforma virtual para sus sesiones de clase el promedio de notas de 16, ambas muestras fueron de 20 alumnos cada una. Con los resultados que se han obtenido, podemos afirmar que existe un incremento del 25% en el logro de aprendizaje respecto al puntaje máximo obtenible en la prueba, tomando en cuenta los valores porcentuales que se obtuvieron, luego de la prueba de hipótesis se logró rechazar la hipótesis nula, con esto se concluyó que la implementación de una plataforma virtual incrementa porcentualmente las notas de los estudiantes el Instituto ISAM”, si tomamos como referencia la investigación realizada por

En el caso de Panduro y Panduro (2018) lograron resultados muy similares, quiere decir que se encontraron evidencias reales para confirmar luego de haber utilizado la metodología aplicada y diseño pre-experimental y también usando dos grupos uno de control (16 estudiantes) y otro experimental (22 estudiantes) con prueba t-student; se logró incrementar el rendimiento académico de los estudiantes que usaron la plataforma virtual Moodle con un promedio de 17.06, mientras que en el grupo que no usó la plataforma virtual Moodle obtuvieron un rendimiento de 12.45. Por lo que, podemos afirmar que con la plataforma virtual Moodle se logró significativamente un rendimiento del 37%.

En nuestro caso con el **grupo experimental** se muestra un resultado de incremento favorable en el desarrollo de las principales habilidades del idioma extranjero en los estudiantes del Instituto ISAM. Habiendo logrado un incremento del 80% respecto a los estudiantes que no utilizaron la plataforma virtual que obtuvieron un porcentaje de 55%, incidiendo en su rendimiento académico alcanzando.

Tomando en cuenta estas evidencias se da por culminada la Hipótesis planteada para el presente caso de estudio de nombre “Plataforma virtual para el aprendizaje de idioma inglés en el Instituto ISAM” de acuerdo al rendimiento esperado de los estudiantes, se observó que el nivel de los estudiantes ha sido satisfactorio en el incremento porcentual de sus notas.

VI. CONCLUSIONES

Las conclusiones de la investigación se exponen a continuación:

Primero: El valor porcentual de alumnos motivados en el instituto en el grupo de control para una muestra de 20 alumnos fue de 5%, y en el grupo experimental con la implementación de la plataforma virtual, también con una muestra de 20 alumnos, este porcentaje se incrementó a 90%, lo cual refleja que en esta muestra hubo niveles aceptables de satisfacción, atención, confianza y relevancia en los estudiantes. Con esto quedó demostrado la implementación de la plataforma virtual para el curso de inglés, incremento el promedio de alumnos motivados en un 85%.

Segundo: El promedio de notas en el grupo de control para una muestra de 20 alumnos fue de 11 sobre 20, En el grupo experimental la implementación de la plataforma virtual incremento la nota promedio de los estudiantes a 16 sobre 20. Con ello se demuestra que una plataforma virtual para el curso de inglés, incremento porcentualmente las notas en 25 %.

Tercero: De acuerdo con los resultados favorables de la investigación que se obtuvieron en los indicadores planteados se concluye que una plataforma virtual influye en el aprendizaje del idioma ingles en los estudiantes del INSTITUTO ISAM, basado en el incremento porcentual del nivel de motivación y el incremento porcentual de las notas de los estudiantes del instituto ISAM.

VII. RECOMENDACIONES

Primera: Recomendamos socializar esta plataforma a la comunidad educativa en su conjunto, para puedan visualizar el proceso del desarrollo de aprendizaje del estudiante, además este software es responsive (adaptable a cualquier dispositivo).

Segundo: Se recomienda brindar a los docentes y estudiantes una capacitación previa, puesto que algunos no tienen conocimientos del uso de plataformas virtuales educativas en línea.

Tercero: Se recomienda también, la socialización a otras especialidades del Instituto ISAM, para obtener mayor impacto y sobre todo para oficializar su uso a nivel general aplicando el estudio a otras carreras y cursos, ya que por limitaciones de acceso y tiempo solo se aplicó el estudio a estudiantes de la carrera técnica de inglés. De esta manera se ampliará la perspectiva del impacto del proyecto, y se podría obtener resultados a mayor escala, pues el motor de desarrollo y la metodología utilizada para la construcción del aplicativo facilitan los cambios de contenido.

Cuarto: También recomendamos formular estrategias para impartir el trabajo colaborativo; así como el desarrollo autónomo en los estudiantes a través del uso de la plataforma virtual.

REFERENCIAS

HERRERA.R (2011), Estrategia de Calidad del Servicio al Cliente y su Incidencia en el Volumen de Ventas de la Comercializadora e Importadora Grupo Canguro CIA. LTD. “Universidad Técnica de Ambato”

HUARES. J (2018), Plataforma virtual para el aprendizaje por competencias de informática en estudiantes de la Nacional Daniel Alcides Carrión Chanchamayo-2018

HERNÁNDEZ, R., FERNÁNDEZ, C. Y BAPTISTA, M. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta. Ed). México D.F, México: McGraw-Hill / Interamericana Editores.

KELLER, J. (2010), *Motivational design for learning and performance*. EE. UU.: Springer US.

CHIANG, T. H. C., YANG, S. J. H., & HWANG, G.-J. (2014), An Augmented Reality-based Mobile Learning System to Improve Students' Learning Achievements and Motivations in Natural Science Inquiry Activities. *Journal of Educational Technology & Society*, 17(4), 352–365. Retrieved from <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=99574678&lang=es&site=ehost-live>

MINEDU (2016), Currículo Nacional de la Educación Básica. Ministerio de Educación. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional2016.pdf>

PIRIR, T. (2013), La motivación con el aprendizaje de la Comunicación y su relación con el lenguaje de los estudiantes del ciclo básico de la “Cooperativa Ciudad Quetzal de la Universidad de San Carlos de Guatemala - Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media”

HERNÁNDEZ, R. (2014), *Metodología de la investigación* (6a ed.), Ciudad de México, México: McGraw-Hill / Interamericana Editores.

PECHE.A(2018) “Aplicación móvil de realidad virtual para el aprendizaje de los ecosistemas en los alumnos del 4ºA de la I.E. N° 0136 Santa Rosa Milagrosa” Universidad Cesar Vallejo.

SANCHEZ.P(2016) “Implementación de una plataforma virtual para optimizar la gestión académica en el Instituto de Educación Superior Tecnológico Público Chota-2016”. Universidad Cesar Vallejo

PALOMINO Y LÓPEZ (2018). “Integrating video-capture virtual reality technology into a physically interactive learning environment for English learning. Computers & Education”

CHEN, C. Y TSAI, Y. (2016). “Interactive augmented reality system for enhancing library instruction in elementary schools. Computers & Education”

MORALES.O (2016) “El uso de la plataforma moodle con los recursos de la web 2.0 y su relación con las habilidades del pensamiento crítico en el sector de geografía y ciencias sociales”. Universidad de Chile

MARQUÉS, P. (1999). “Concepciones sobre el aprendizaje. recuperado de: <http://www.peremarques.net/aprendiz.htm>”

CHÁVEZ, S. (2016), “Implementación de una plataforma virtual para optimizar la gestión académica en el Instituto de Educación Superior Tecnológico Público Chota-2016” Universidad Cesar Vallejo.

CRISTÓBAL.S (2016) “Implementación de la plataforma Moodle para incrementar el rendimiento académico del curso de taller de ingeniería de software de la escuela profesional de ingeniería de sistemas de la Universidad Nacional de Huancavelica 2015”

ANCO.M (2014) “Aplicación de la plataforma virtual moodle en el aprendizaje de informática en los estudiantes del primer ciclo de la especialidad de

telecomunicaciones e informática; universidad nacional de educación enrique guzmán y valle durante el año 2014”.

SANGRA, A. GUARDIA, L. MAS, X. Y GIRONA, C. (2005). “Los materiales de aprendizaje en contextos educativos virtuales. Editorial UOC. Recuperado 17 de abril de 2016”. <https://books.google.com.co/books?id=98RQgPsO4zgC&pg=PA44&dq>

GOIKOLEA, M. (2013). “¿Qué son los sistemas de gestión del aprendizaje? LMS. Recuperado el 30 de marzo de 2016”, en: <http://noticias.iberestudios.com/ques-es-sistema-gestion-aprendizaje-lms/>

MORENO, N. (2011). “Las TIC como herramientas para el desarrollo del aprendizaje autónomo del español como segunda lengua (l2) en las A.T.A.L. XII Congreso Internacional de Teoría de la Educación”. Recuperado en URL: <http://www.cite2011.com/Comunicaciones/TIC/105.Pdf>

CLARENC, C., CASTRO, S., LÓPEZ, C., MORENO, M., & TOSCO, N. (2013). Analizamos 19 plataformas de e-learning. GEIPITE.

ROMÁN, P. (2003). “Posibilidades formativas de las herramientas groupware. El aprendizaje colaborativo en la educación. II Congreso Internacional Internet en la Educación”

GUITERT, M. Y GIMÉNEZ, F. (2000). “El trabajo cooperativo en entornos virtuales de aprendizaje. En J. M. Duart y A. Sangrà (Eds.), Aprender en la virtualidad. Barcelona: Gedisa”.

ARGOMEDO TORRES. J. I (2019) “Plataforma virtual para mejorar el rendimiento en una asignatura del plan curricular de la escuela de tecnologías de la información, SENATI”. Universidad Cayetano Heredia.

ESCOBAR, N. (2009). “La mediación del aprendizaje en la escuela. Artículo de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador”.

QUESADA, R. (2006). “Evaluación de los aprendizajes en la educación a distancia “línea”. Recuperado 8 de julio de 2016”, de: <http://www.um.es/ead/red/M6/quesada.pdf>

VALENZUELA, J. (2007). "La universidad virtual y la educación a distancia. Recuperado el 4 de septiembre de 2016", de: <http://www.universia.edu.pe/noticias/principales/destacada.php?id=61692>

RAMOS, F. Y MEDINA, R. (2008). "Evaluación de los aprendizajes a distancia. Recuperado el 4 de septiembre de 2010 de la Word Wide Web" : <http://aprendizaje20.blogspot.com/2008/08/evaluacion-de-losaprendizajes.html>

MARQUÉS, P. (1999). "Concepciones sobre el aprendizaje". Recuperado de: <HTTP://WWW.PEREMARQUES.NET/APRENDIZ.HTM>

TUROFF, M. (1995). International Conference on Computer Assisted Instruction ICCAI'95. Recuperado de <https://web.njit.edu/~turoff/Papers/DesigningVirtualClassroom.html>

HERNANDEZ, J. (2011). "Efectos de la implementación de un programa de educación musical basado en las Tic sobre el aprendizaje de la música en educación primaria". Universidad de Alicante. Recuperado en URL: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/23654/1/Tesis_RHernandez.pdf.

CANO, AMPARO(2017) "utilización del aula virtual y su relación con el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del grado quinto de primaria. colegio almirante padilla, bogotá 2016". Universidad Privada Norbert Wiener.

RAMÍREZ, T. (1997). "Cómo hacer un proyecto de investigación". Caracas, Venezuela: Panapo.

ANEXOS

ANEXO 1

Tabla 13: Matriz de Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO	Escala de medición
Plataforma virtual	Según Chávez (2016) una plataforma de tipo virtual, desde un punto de apreciación educativa, es un software o aplicativo que una vez utilizado por el docente se convierte en una herramienta muy didáctica, con muchos componentes de soporte técnico, administración y en lo pedagógico; donde se hace entrega de diversos materiales digitales en formatos diversos. Esto permite que los docentes y estudiantes interactúen (p.55).	La plataforma Moodle permitirá el dictado del idioma inglés basados en diapositivas, videos, foros, tareas, ejercicios y exámenes				
Aprendizaje del idioma inglés	Olivas (2019) El aprendizaje deriva del término aprender. Entonces se aprende lo que se desconoce. Para el ser humano es una situación que se ha presentado desde que aprendió a sobrevivir enfrentando a la naturaleza desde los inicios de la humanidad. Lo que quiere decir que la vida del ser humano está en constante desarrollo de aprendizaje. Las definiciones que existen de aprendizaje son múltiples y por diversos autores. (p.26)	Impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje centrado en el alumno, creando un pensamiento crítico e innovador. (Basantes, Naranjo, Gallego y Benítez, 2017, p.80)	Motivación Logro de aprendizaje	Incremento de la motivación en el aprendizaje Incremento porcentual de notas	Cuestionario Examen de conocimiento	De intervalo De intervalo

ANEXO 02: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Tabla 13

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Método
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general				
¿De qué forma influye la plataforma virtual para el aprendizaje del idioma inglés del INSITUTO ISAM?	Determinar de qué forma influye la plataforma virtual en el aprendizaje del idioma ingles en el INSTITUTO ISAM.	La implementación de una plataforma virtual mejorará en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del INSTITUTO ISAM.				
Específicos	Específicos	Específicas		Dimensiones	Indicadores	
a) ¿De qué forma influye la plataforma virtual en la motivación del idioma inglés en los estudiantes del INSITUTO ISAM?	a) Determinar de qué forma influye la plataforma virtual en la motivación del aprendizaje del idioma ingles en los estudiantes del INSTITUTO ISAM.	a) La plataforma virtual aumentará la motivación en el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes INSTITUTO ISAM.	Aprendizaje	Motivación	Incremento porcentual del nivel de motivación $PAM = \frac{AM}{TAE} * 100$ PAM = Porcentaje de alumnos motivados AM = Alumnos motivados TAE = Total de alumnos evaluados	Tipo: Aplicada Enfoque: Cuantitativo Población: 40 estudiantes del curso de inglés. Muestra: Está conformada por 40 estudiantes en dos grupos de 20 c/u.
b) ¿De qué forma influye la plataforma virtual en el logro de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del INSTITUTO ISAM?	b) Determinar de qué forma influye la plataforma virtual en el logro de aprendizaje del idioma ingles en los estudiantes del INSTITUTO ISAM.	b) La implementación de una plataforma virtual aumentara el logro de aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del INSTITUTO ISAM.		Logro de aprendizaje	Incremento porcentual de las notas $PNE = \frac{\sum NDE}{TAE}$ PNE = Promedio de notas de evaluación NDE = Notas de evaluación TAE = Total de alumnos evaluados	

ANEXO 3: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

CUESTIONARIO DE MOTIVACIÓN PARA AMBOS GRUPOS (DE CONTROL Y EXPERIMENTAL)

INSTRUCCIONES

Cuestionario de motivación de materiales instructivos

Hay 36 declaraciones en este cuestionario. Piensa en cada afirmación en relación con la clase que acabas de tomar e indica qué tan verdadera es. Dé la respuesta que realmente se aplica a usted, y no qué le gustaría que fuera cierto, o qué cree que otros quieren escuchar.

Piense en cada enunciado por sí mismo e indique cuán verdadero es. No se deje influenciar por sus respuestas a otras declaraciones.

Registre sus respuestas en la hoja de respuestas que se proporciona y siga las instrucciones adicionales que se pueden proporcionar con respecto a la hoja de respuestas que se utiliza con esta encuesta.

Use los siguientes valores para indicar su respuesta a cada elemento.

- 1 (o A) = No es cierto
- 2 (o B) = Ligeramente cierto
- 3 (o C) = Moderadamente cierto
- 4 (o D) = Mayormente cierto
- 5 (o E) = Muy cierto

1. Cuando asistí por primera vez a este curso de inglés, tuve la impresión de que sería fácil para mí.
2. En la primera clase de inglés había algo interesante que me llamó la atención.
3. Este curso de inglés fue más difícil de entender de lo que me gustaría que fuera.
4. Después de leer la información introductoria, me sentí seguro de que sabía lo que debía aprender del curso de inglés.

5. Completar los ejercicios en este curso de inglés, me dio una sensación satisfactoria de logro.
6. Me queda claro cómo el contenido de este material está relacionado con cosas que ya sé.
7. La metodología para las lecturas, tareas y cuestionarios eran complicados y aburridos.
8. Estos materiales son llamativos.
9. Hubo unidades, enlaces y actividades de interacción que me mostraron cómo este material podría ser importante para algunas personas.
10. Completar el curso con éxito fue importante para mí.
11. La calidad del contenido del curso de inglés, ayudó a mantener mi atención.
12. Este curso de inglés es tan abstracto que fue difícil mantener mi atención en ella.
13. Mientras trabajaba en este curso de inglés, confiaba en que podría aprender el contenido.
14. Disfruté tanto este curso de inglés que me gustaría saber más sobre este tema.
15. El contenido de este curso de inglés se ve poco atractivo.
16. El contenido de este material es relevante para mis intereses.
17. La forma en que se organiza la información en el curso de inglés ayudó a mantener mi atención.
18. Hay explicaciones o ejemplos de cómo las personas usan el conocimiento en este curso de inglés.
19. Los ejercicios en este curso de inglés fueron demasiado difíciles.
20. Este curso de inglés tiene cosas que estimulan mi curiosidad.
21. Realmente disfruté estudiando este curso de inglés.
22. La cantidad de repetición en este curso de inglés hizo que a veces me aburriera.
23. El contenido en este curso de inglés transmite la impresión de que vale la pena aprender de ella.
24. Aprendí algunas cosas que fueron sorprendentes o inesperadas.
25. Después de trabajar en este curso de inglés por un tiempo, confiaba en que podría pasar una prueba.
26. Este curso de inglés no era relevante para mis necesidades porque ya sabía la mayor parte de ella.

27. Los comentarios después de los ejercicios en este curso de inglés, me ayudó a sentirme recompensado por mi esfuerzo.
28. La variedad de contenido, ejercicios, ilustraciones, etc., me ayudó a mantener mi atención en el curso de inglés.
29. El contenido de este curso de inglés es aburrido.
30. Podría relacionar el contenido de este curso de inglés con cosas que he visto, hecho o pensado en mi propia vida.
31. Hay tantas palabras en cada página que es irritante.
32. Se sintió bien completar con éxito este curso de inglés.
33. El contenido de este curso de inglés me será útil.
34. Realmente no pude entender un poco del material en este curso de inglés.
35. La buena organización del contenido me ayudó a confiar en que aprendería este material.
36. Fue un placer trabajar en este curso de inglés tan bien diseñada.

EXAMEN DE CONOCIMIENTOS PARA AMBOS GRUPOS

(DE CONTROL Y EXPERIMENTAL)



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Anexo 9:

Examen de conocimientos

I.T "Isam" Examen de conocimientos – Tema: "verb to be "

Examen de conocimientos – Tema: "VERBO TO BE "

NOMBRE:FECHA:

GRADO Y SECCIÓN: INDICACIONES:

Marca de manera clara y legible, EVITAR BORRONES y/o MANCHAS. -MARCA LA OPCION U OPCIONES CORRECTAS: (2 pt c/u)

1. Completa la frase: She _____ a teacher

- A) he
- B) are
- C) am
- D) is

2. Completa la frase: we _____ at house

- A) they
- B) are
- C) was
- D) is

3. Completa la frase: he _____ a doctor

- A) are
- B) is
- C) she
- D) at

4. Completa la frase: I _____ tired

- A) am
- B) he
- C) is
- D) are

5. Completa la frase: I _____ happy

- A) is
- B) he

C) are

D) am

6. Completa la frase con el verbo en pasado: I _____ beautiful

A) are

B) were

C) is

D) was

7. Completa la frase con el verbo en pasado: we _____ in the school

A) were

B) is

C) she

D) was

8. Completa la frase con el verbo en pasado: you _____ five

A) is

B) was

C) were

D) am

9. Completa la frase con el verbo en pasado: It _____ black

A) is

B) were

C) was

D) am

10. Completa la frase con el verbo en pasado: They _____ in Europa

A) am

B) was

C) is

D) were

RESULTADOS DE ENCUESTAS DE MOTIVACIÓN Y EXAMENES PARA AMBOS GRUPOS

NOTAS DEL GRUPO DE CONTROL

	NOTA1	NOTA2	NOTA3	PROMEDIO	GRUPO	VAR00001	VAR00002	VAR00003	VAR00004	VAR00005
1	12,00	12,00	12,00	12,00	1	12,00
2	10,00	12,00	12,00	11,00	1	11,00
3	10,00	10,00	8,00	9,00	1	9,00
4	12,00	10,00	12,00	11,00	1	11,00
5	14,00	12,00	12,00	13,00	1	13,00
6	8,00	10,00	10,00	9,00	1	9,00
7	16,00	16,00	14,00	15,00	1	15,00
8	12,00	16,00	20,00	16,00	1	16,00
9	8,00	12,00	10,00	10,00	1	10,00
10	6,00	10,00	12,00	9,00	1	9,00
11	12,00	10,00	10,00	11,00	1	11,00
12	10,00	12,00	10,00	11,00	1	11,00
13	6,00	10,00	10,00	9,00	1	9,00
14	12,00	12,00	12,00	12,00	1	12,00
15	12,00	10,00	12,00	11,00	1	10,00
16	14,00	10,00	10,00	11,00	1	11,00
17	12,00	12,00	12,00	12,00	1	12,00
18	12,00	12,00	12,00	12,00	1	12,00
19	12,00	10,00	12,00	11,00	1	11,00
20	14,00	12,00	12,00	13,00	1	13,00

NOTAS DEL GRUPO EXPERIMENTAL

	NOTA1	NOTA2	NOTA3	SUMA	PROMEDIO	VAR00001	VAR00002
1	12	16	18	46,00	16,00	.	16,00
2	8	14	20	42,00	14,00	.	14,00
3	14	16	20	50,00	16,00	.	16,00
4	12	14	18	44,00	15,00	.	15,00
5	12	14	20	46,00	15,00	.	15,00
6	16	18	20	54,00	16,00	.	16,00
7	14	16	18	48,00	16,00	.	16,00
8	10	12	14	36,00	17,00	.	17,00
9	10	14	18	42,00	14,00	.	14,00
10	10	12	16	38,00	13,00	.	13,00
11	14	18	18	50,00	16,00	.	16,00
12	12	16	20	48,00	16,00	.	18,00
13	12	14	18	44,00	14,00	.	14,00
14	14	18	20	52,00	16,00	.	16,00
15	12	16	20	48,00	13,00	.	13,00
16	12	14	18	44,00	14,00	.	14,00
17	10	14	20	44,00	17,00	.	18,00
18	8	12	16	36,00	12,00	.	12,00
19	12	16	18	46,00	15,00	.	15,00
20	8	10	14	32,00	11,00	.	11,00

ANEXO 5:

Validación de la metodología de instrumentos



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
1	DIMENSIÓN 1: Vigilancia específica para TEA	Si	No	Si	No	Si	No	
	INDICADOR 1: Incremento del porcentaje del nivel de motivación	Si	No	Si	No	Si	No	
a	Es formulado con lenguaje apropiado	Si	No	Si	No	Si	No	
b	Esta expresado en conducta observable	Si	No	Si	No	Si	No	
c	Es adecuado el avance, la ciencia y tecnología	Si	No	Si	No	Si	No	
d	Existe una organización lógica	Si	No	Si	No	Si	No	
e	Comprende los aspectos de cantidad y calidad	Si	No	Si	No	Si	No	
f	Adecuado para valorar los aspectos del sistema metodológico y científico.	Si	No	Si	No	Si	No	
g	Está basado en aspectos teóricos y científicos	Si	No	Si	No	Si	No	
h	En los datos respecto al indicador	Si	No	Si	No	Si	No	
i	Responde al propósito de investigación	Si	No	Si	No	Si	No	
j	El instrumento es adecuado al tipo de investigación	Si	No	Si	No	Si	No	
2	INDICADOR 2: Incremento porcentual de las notas	Si	No	Si	No	Si	No	
a	Es formulado con lenguaje apropiado	Si	No	Si	No	Si	No	
b	Esta expresado en conducta observable	Si	No	Si	No	Si	No	
c	Es adecuado el avance, la ciencia y tecnología	Si	No	Si	No	Si	No	
d	Existe una organización lógica	Si	No	Si	No	Si	No	
e	Comprende los aspectos de cantidad y calidad	Si	No	Si	No	Si	No	
f	Adecuado para valorar los aspectos del sistema metodológico y científico.	Si	No	Si	No	Si	No	
g	Está basado en aspectos teóricos y científicos	Si	No	Si	No	Si	No	
h	En los datos respecto al indicador	Si	No	Si	No	Si	No	
i	Responde al propósito de investigación	Si	No	Si	No	Si	No	
j	El instrumento es adecuado al tipo de investigación	Si	No	Si	No	Si	No	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. Dra: **VASQUEZ VALENCIA, YESENIA DEL ROSARIO** DNI: 40352590

Especialidad del validador: **DOCTORA EN EDUCACIÓN / MAESTRÍA EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN EDUCACIÓN**
07 de Mayo del 2021

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo



[Firma manuscrita]

Firma del Experto Informante.

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y Nombres del Experto:

VASQUEZ VALENCIA, YESENIA DEL ROSARIO

Título y/o Grado Académico:

DOCTORA EN EDUCACIÓN / MAESTRÍA EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN EDUCACIÓN

Doctor (x) Magister () Ingeniero () Licenciado () Otro ()
Fecha:

20 de junio del 2020

TESIS: Plataforma Virtual Para El Aprendizaje Del Idioma Inglés en el INSTITUTO ISAM.

Autor: Brangel Omar Saucedo Vásquez – Aramburú Cuadros Danny Loisell

MUY MAL (1) MALO (2) REGULAR (3) BUENO (4) EXCELENTE (5)

Mediante la tabla de evaluación de expertos usted tiene la facultad de evaluar la metodología de desarrollo de software involucradas mediante una serie de preguntas con puntuaciones especificadas al final de la tabla, aclaramos que trabajamos con la metodología SCRUM. Asimismo, se exhorta a las sugerencias de cambio de ítems que crea pertinente, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas.

ÍTEM	PREGUNTAS	METODOLOGÍA		
		RUP	SCRUM	XP
1	¿Qué Metodología brinda una mayor documentación para el trabajo de investigación?	5	5	4
2	¿Qué metodología es adecuada para el trabajo de investigación?	4	5	5
3	¿Qué Metodología está enfocada a proyectos y es más fácil de entender y más auto organizado del equipo?	5	5	5
4	¿Qué Metodología cuenta con las iteraciones de entrega más pronta?	4	5	4
5	¿Qué Metodología tiene una estructura más jerárquica?	5	5	5
6	¿Qué Metodología es más flexible?	4	5	5
7	¿Qué Metodología cuenta con un sistema de mejora continua para el desarrollo del proyecto?	5	5	4
PUNTUACIÓN		32	35	32

SUGERENCIAS

FIRMA DEL EXPERTO



LA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE EXPERTOS:
Incremento de la motivación en el aprendizaje

I. DATOS GENERALES

Apellidos y Nombres del Experto:
 Título y/o Grado Académico:

Doctor () Magister () Ingeniero () Licenciado () Otro ().....

Universidad que labora:
 Fecha:

TESIS: Plataforma Virtual Para El Aprendizaje Del Idioma Inglés en el INSTITUTO ISAM

Autores: Brangel Omar Saucedo Vasquez – Aramburú Cuadros Danny Loisell

Deficiente (0-20%) Regular(21-50%) Bueno(51-70%) Muy Bueno(71-80%) Excelente(81-100%)

Mediante la evaluación de expertos usted tiene la facultad de calificar la tabla de validación del instrumento involucradas mediante una serie de indicadores con puntuaciones especificadas en la tabla, con la valoración de 0% - 100%. Asimismo, se exhorta a las sugerencias de cambio de ítems que crea pertinente, con la finalidad de mejorar la coherencia de los indicadores para su valoración.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADOR	CRITERIO	VALORACIÓN				
		0-20%	21-50%	51-70%	71-80%	81-100%
CLARIDAD	Es formulado con lenguaje apropiado.				72%	
OBJETIVIDAD	Esta expresado en conducta observable.				72%	
ACTUALIDAD	es adecuado el avance, la ciencia y tecnología.				72%	
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				72%	
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.				72%	
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los aspectos del sistema metodológico y científico.				72%	
CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teóricos y científicos.				72%	
COHERENCIA	En los datos respecto al indicador.				72%	
METODOLOGÍA	Responde al propósito de investigación.				72%	
PERTENENCIA	El instrumento es adecuado al tipo de investigación.				72%	
TOTAL					72%	

III. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

72%

IV. OPCIÓN DE APLICABILIDAD

- (X) El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado
 El instrumento debe ser mejorado antes de ser
 () aplicado

FIRMA DEL EXPERTO



TABLA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE EXPERTOS: Incremento porcentual de notas
I. DATOS GENERALES

 Apellidos y Nombres del Experto:
 Título y/o Grado Académico:
Doctor (X) Magister () Ingeniero () Licenciado () Otro ().....

 Universidad que labora:
 Fecha:
TESIS: Plataforma Virtual Para El Aprendizaje Del Idioma Inglés en el INSTITUTO ISAM
Autores: Brangel Omar Saucedo Vásquez – Aramburú Cuadros Danny Loisell
Deficiente (0-20%) Regular(21-50%) Bueno(51-70%) Muy Bueno(71-80%) Excelente(81-100%)

Mediante la evaluación de expertos usted tiene la facultad de calificar la tabla de validación del instrumento involucradas mediante una serie de indicadores con puntuaciones especificadas en la tabla, con la valoración de 0% - 100%. Asimismo, se exhorta a las sugerencias de cambio de ítems que crea pertinente, con la finalidad de mejorar la coherencia de los indicadores para su valoración.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADOR	CRITERIO	VALORACIÓN				
		0-20%	21-50%	51-70%	71-80%	81-100%
CLARIDAD	Es formulado con lenguaje apropiado.				72%	
OBJETIVIDAD	Esta expresado en conducta observable.				72%	
ACTUALIDAD	es adecuado el avance, la ciencia y tecnología.				72%	
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				72%	
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.				72%	
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los aspectos del sistema metodológico y científico.				72%	
CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teóricos y científicos.				72%	
COHERENCIA	En los datos respecto al indicador.				72%	
METODOLOGÍA	Responde al propósito de investigación.				72%	
PERTENENCIA	El instrumento es adecuado al tipo de investigación.				72%	
TOTAL					72%	

III. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

IV. OPCIÓN DE APLICABILIDAD

- (X) El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado
 El instrumento debe ser mejorado antes de ser
 () aplicado

FIRMA DEL EXPERTO


CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Vigilancia específica para TEA							
1	INDICADOR 1: Incremento del porcentaje del nivel de motivación	SI		SI		SI		
a	Es formulado con lenguaje apropiado	SI		SI		SI		
b	Esta expresado en conducta observable	SI		SI		SI		
c	Es adecuado el avance, la ciencia y tecnología	SI		SI		SI		
d	Existe una organización lógica	SI		SI		SI		
e	Comprende los aspectos de cantidad y calidad	SI		SI		SI		
f	Adecuado para valorar los aspectos del sistema metodológico y científico.	SI		SI		SI		
g	Está basado en aspectos teóricos y científicos	SI		SI		SI		
h	En los datos respecto al indicador	SI		SI		SI		
i	Responde al propósito de investigación	SI		SI		SI		
j	El instrumento es adecuado al tipo de investigación	SI		SI		SI		
2	INDICADOR 2: Incremento porcentual de las notas	SI	No	SI	No	SI	No	Sugerencias
a	Es formulado con lenguaje apropiado	SI		SI		SI		
b	Esta expresado en conducta observable	SI		SI		SI		
c	Es adecuado el avance, la ciencia y tecnología	SI		SI		SI		
d	Existe una organización lógica	SI		SI		SI		
e	Comprende los aspectos de cantidad y calidad	SI		SI		SI		
f	Adecuado para valorar los aspectos del sistema metodológico y científico.	SI		SI		SI		
g	Está basado en aspectos teóricos y científicos	SI		SI		SI		
h	En los datos respecto al indicador	SI		SI		SI		
i	Responde al propósito de investigación	SI		SI		SI		
j	El instrumento es adecuado al tipo de investigación	SI		SI		SI		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. **DR. NECOCHEA CHAMORRO, JORGE ISAAC** DNI:

Especialidad del validador: **DOCTOR EN DOCTOR EN NANOTECNOLOGÍA / MAGISTER EN AUTOMATIZACIÓN INDUSTRIAL / INGENIERO DE SISTEMAS**

07 de Mayo del 2021

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y Nombres del Experto :

NECOCHEA CHAMORRO, JORGE ISAAC

Título y/o Grado Académico :

 DOCTOR EN DOCTOR EN
 NANOTECNOLOGÍA / MAGISTER EN
 AUTOMATIZACIÓN INDUSTRIAL /
 INGENIERO DE SISTEMAS

Doctor (x) Magister () Ingeniero (x) Licenciado () Otro ()

Fecha :

20 de junio del 2020

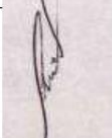
TESIS : Plataforma Virtual Para El Aprendizaje Del Idioma Inglés en el INSTITUTO ISAM
Autor: Brangel Omar Saucedo Vasquez – Aramburú Cuadros Danny Loisell

MUY MAL (1) MALO (2) REGULAR (3) BUENO (4) EXCELENTE (5)

Mediante la tabla de evaluación de expertos usted tiene la facultad de evaluar la metodología de desarrollo de software involucradas mediante una serie de preguntas con puntuaciones especificadas al final de la tabla. Asimismo, se exhorta a las sugerencias de cambio de ítems que crea pertinente, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas.

ÍTEM	PREGUNTAS	METODOLOGÍA		
		RUP	SCRUM	XP
1	¿Qué Metodología brinda una mayor documentación para el trabajo de investigación	5	5	4
2	¿Qué Metodología es adecuada para el trabajo de investigación?	4	5	5
3	¿Qué Metodología está enfocado a proyectos y es más fácil de entender y más auto organizado del equipo?	5	5	5
4	¿Qué Metodología cuenta con las iteraciones de entrega más pronta?	4	5	4
5	¿Qué Metodología tiene una estructura más jerárquica?	5	5	5
6	¿Qué Metodología es más flexible?	4	5	5
7	¿Qué Metodología cuenta con un sistema de mejora continua para el desarrollo del proyecto?	5	5	4
PUNTUACIÓN		32	35	32

SUGERENCIAS**FIRMA DEL EXPERTO**



LA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE EXPERTOS:

Incremento de la motivación en el aprendizaje

I. DATOS GENERALES

 Apellidos y Nombres del Experto:
 Título y/o Grado Académico:

 Doctor () Magister () Ingeniero () Licenciado () Otro ().....

 Universidad que labora:
 Fecha:
TESIS: Plataforma Virtual Para El Aprendizaje Del Idioma Inglés en el INSTITUTO ISAM

Autores: Brangel Omar Saucedo Vasquez – Aramburú Cuadros Danny Loisell

Deficiente (0-20%) Regular(21-50%) Bueno(51-70%) Muy Bueno(71-80%) Excelente(81-100%)

Mediante la evaluación de expertos usted tiene la facultad de calificar la tabla de validación del instrumento involucradas mediante una serie de indicadores con puntuaciones especificadas en la tabla, con la valoración de 0% - 100%. Asimismo, se exhorta a las sugerencias de cambio de ítems que crea pertinente, con la finalidad de mejorar la coherencia de los indicadores para su valoración.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADOR	CRITERIO	VALORACIÓN				
		0-20%	21-50%	51-70%	71-80%	81-100%
CLARIDAD	Es formulado con lenguaje apropiado.				75%	
OBJETIVIDAD	Esta expresado en conducta observable.				75%	
ACTUALIDAD	es adecuado el avance, la ciencia y tecnología.				75%	
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				75%	
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.				75%	
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los aspectos del sistema metodológico y científico.				75%	
CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teóricos y científicos.				75%	
COHERENCIA	En los datos respecto al indicador.				75%	
METODOLOGÍA	Responde al propósito de investigación.				75%	
PERTENENCIA	El instrumento es adecuado al tipo de investigación.				75%	
TOTAL					75%	

III. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

IV. OPCIÓN DE APLICABILIDAD

- () El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado
 El instrumento debe ser mejorado antes de ser
 (x) aplicado


FIRMA DEL EXPERTO


TABLA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE EXPERTOS: Incremento porcentual de notas
I. DATOS GENERALES

 Apellidos y Nombres del Experto:
 Título y/o Grado Académico:

 Doctor () Magister () Ingeniero () Licenciado () Otro ().....

 Universidad que labora:
 Fecha:
TESIS: Plataforma Virtual Para El Aprendizaje Del Idioma Inglés en el INSTITUTO ISAM
Autores: Brangel Omar Saucedo Vásquez – Aramburú Cuadros Danny Loisell
Deficiente (0-20%) Regular(21-50%) Bueno(51-70%) Muy Bueno(71-80%) Excelente(81-100%)

Mediante la evaluación de expertos usted tiene la facultad de calificar la tabla de validación del instrumento involucradas mediante una serie de indicadores con puntuaciones especificadas en la tabla, con la valoración de 0% - 100%. Asimismo, se exhorta a las sugerencias de cambio de ítems que crea pertinente, con la finalidad de mejorar la coherencia de los indicadores para su valoración.


II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADOR	CRITERIO	VALORACIÓN				
		0-20%	21-50%	51-70%	71-80%	81-100%
CLARIDAD	Es formulado con lenguaje apropiado.				75%	
OBJETIVIDAD	Esta expresado en conducta observable.				75%	
ACTUALIDAD	es adecuado el avance, la ciencia y tecnología.				75%	
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				75%	
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.				75%	
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los aspectos del sistema metodológico y científico.				75%	
CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teóricos y científicos.				75%	
COHERENCIA	En los datos respecto al indicador.				75%	
METODOLOGÍA	Responde al propósito de investigación.				75%	
PERTENENCIA	El instrumento es adecuado al tipo de investigación.				75%	
TOTAL					75%	

III. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

IV. OPCIÓN DE APLICABILIDAD

- () El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado
 El instrumento debe ser mejorado antes de ser
 (x) aplicado

FIRMA DEL EXPERTO




CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
	DIMENSIÓN 1: Vigilancia específica para TEA	SI	No	SI	No	SI	No	
1	INDICADOR 1: Incremento del porcentaje del nivel de motivación	SI		SI		SI		
a	Es formulado con lenguaje apropiado	SI		SI		SI		
b	Esta expresado en conducta observable	SI		SI		SI		
c	Es adecuado el avance, la ciencia y tecnología	SI		SI		SI		
d	Existe una organización lógica	SI		SI		SI		
e	Comprende los aspectos de cantidad y calidad	SI		SI		SI		
f	Adecuado para valorar los aspectos del sistema metodológico y científico.	SI		SI		SI		
g	Está basado en aspectos teóricos y científicos	SI		SI		SI		
h	En los datos respecto al indicador	SI		SI		SI		
i	Responde al propósito de investigación	SI		SI		SI		
j	El instrumento es adecuado al tipo de investigación	SI		SI		SI		
2	INDICADOR 2: Incremento porcentual de las notas	SI	No	SI	No	SI	No	Sugerencias
a	Es formulado con lenguaje apropiado	SI		SI		SI		
b	Esta expresado en conducta observable	SI		SI		SI		
c	Es adecuado el avance, la ciencia y tecnología	SI		SI		SI		
d	Existe una organización lógica	SI		SI		SI		
e	Comprende los aspectos de cantidad y calidad	SI		SI		SI		
f	Adecuado para valorar los aspectos del sistema metodológico y científico.	SI		SI		SI		
g	Está basado en aspectos teóricos y científicos	SI		SI		SI		
h	En los datos respecto al indicador	SI		SI		SI		
i	Responde al propósito de investigación	SI		SI		SI		
j	El instrumento es adecuado al tipo de investigación	SI		SI		SI		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. **MAG. ACUÑA MELENDEZ, MARIA EUDELIA** DNI:19083126

Especialidad del validador: **MAGISTER EN ADMINISTRACIÓN DE NEGOCIOS Y RELACIONES INTERNACIONALES / INGENIERO DE SISTEMAS**
07 de Mayo del 2021

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y Nombres del Experto :	ACUÑA MELENDEZ, MARIA EUDELIA
Título y/o Grado Académico :	<i>Magister en Administración de Negocios y Relaciones Internacionales / Ingeniero De Sistemas</i>
Doctor () Magister (x) Ingeniero () Licenciado () Otro ()	
Fecha :	20 de junio del 2020

TESIS : Plataforma Virtual Para El Aprendizaje Del Idioma Inglés en el INSTITUTO ISAM

Autor: Brangel Omar Saucedo Vásquez – Aramburú Cuadros Danny Loisell


MUY MAL (1) MALO (2) REGULAR (3) BUENO (4) EXCELENTE (5)

Mediante la tabla de evaluación de expertos usted tiene la facultad de evaluar la metodología de desarrollo de software involucradas mediante una serie de preguntas con puntuaciones especificadas al final de la tabla. Asimismo, se exhorta a las sugerencias de cambio de ítems que crea pertinente, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas.

ÍTEM	PREGUNTAS	METODOLOGÍA		
		RUP	SCRUM	XP
1	¿Qué Metodología brinda una mayor documentación para el trabajo de investigación?	5	5	4
2	¿Qué Metodología es adecuada para el trabajo de investigación?	4	5	5
3	¿Qué Metodología está enfocado a proyectos y es más fácil de entender y más auto organizado del equipo?	5	5	5
4	¿Qué Metodología cuenta con las iteraciones de entrega más pronta?	4	5	4
5	¿Qué Metodología tiene una estructura más jerárquica?	5	5	5
6	¿Qué Metodología es más flexible?	4	5	5
7	¿Qué Metodología cuenta con un sistema de mejora continua para el desarrollo del proyecto?	5	5	4
PUNTUACIÓN		32	35	32

SUGERENCIAS

FIRMA DEL EXPERTO





LA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE EXPERTOS:
Incremento de la motivación en el aprendizaje

I. DATOS GENERALES

Apellidos y Nombres del Experto:	Acuña Meléndez, María Eudelia	
Título y/o Grado Académico:	Magister en Administración de Negocios y Relaciones Internacionales / Ingeniero De Sistemas	

Doctor () Magister (x) Ingeniero () Licenciado () Otro ().....

Universidad que labora:	Universidad César Vallejo
Fecha:	07/05/2021

TESIS: Plataforma Virtual Para El Aprendizaje Del Idioma Inglés en el INSTITUTO ISAM,2021

Autores: Brangel Omar Saucedo Vásquez – Aramburú Cuadros Danny Loisell

Deficiente (0-20%) Regular(21-50%) Bueno(51-70%) Muy Bueno(71-80%) Excelente(81-100%)

Mediante la evaluación de expertos usted tiene la facultad de calificar la tabla de validación del instrumento involucradas mediante una serie de indicadores con puntuaciones especificadas en la tabla, con la valoración de 0% - 100%. Asimismo, se exhorta a las sugerencias de cambio de ítems que crea pertinente, con la finalidad de mejorar la coherencia de los indicadores para su valoración.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADOR	CRITERIO	VALORACIÓN				
		0-20%	21-50%	51-70%	71-80%	81-100%
CLARIDAD	Es formulado con lenguaje apropiado.				71%	
OBJETIVIDAD	Esta expresado en conducta observable.				71%	
ACTUALIDAD	es adecuado el avance, la ciencia y tecnología.				71%	
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				71%	
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.				71%	
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los aspectos del sistema metodológico y científico.				71%	
CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teóricos y científicos.				71%	
COHERENCIA	En los datos respecto al indicador.				71%	
METODOLOGÍA	Responde al propósito de investigación.				71%	
PERTENENCIA	El instrumento es adecuado al tipo de investigación.				71%	
TOTAL					71%	

III. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

--

IV. OPCIÓN DE APLICABILIDAD

- (X) El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado
El instrumento debe ser mejorado antes de ser
- () aplicado

FIRMA DEL EXPERTO

TABLA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE EXPERTOS: Incremento porcentual de notas
I. DATOS GENERALES

Apellidos y Nombres del Experto:	Acuña Meléndez, María Eudelia	
Título y/o Grado Académico:	Magister en Administración de Negocios y Relaciones Internacionales / Ingeniero De Sistemas	

Doctor () Magister (x) Ingeniero () Licenciado () Otro ().....

Universidad que labora:	Universidad César Vallejo
Fecha:	07/05/2021

TESIS: Plataforma Virtual Para El Aprendizaje Del Idioma Inglés en el INSTITUTO ISAM

Autores: Brangel Omar Saucedo Vásquez – Aramburú Cuadros Danny Loisell

Deficiente (0-20%) Regular(21-50%) Bueno(51-70%) Muy Bueno(71-80%) Excelente(81-100%)

Mediante la evaluación de expertos usted tiene la facultad de calificar la tabla de validación del instrumento involucradas mediante una serie de indicadores con puntuaciones especificadas en la tabla, con la valoración de 0% - 100%. Asimismo, se exhorta a las sugerencias de cambio de ítems que crea pertinente, con la finalidad de mejorar la coherencia de los indicadores para su valoración.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN


INDICADOR	CRITERIO	VALORACIÓN				
		0-20%	21-50%	51-70%	71-80%	81-100%
CLARIDAD	Es formulado con lenguaje apropiado.				71%	
OBJETIVIDAD	Esta expresado en conducta observable.				71%	
ACTUALIDAD	es adecuado el avance, la ciencia y tecnología.				71%	
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				71%	
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.				71%	
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los aspectos del sistema metodológico y científico.				71%	
CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teóricos y científicos.				71%	
COHERENCIA	En los datos respecto al indicador.				71%	
METODOLOGÍA	Responde al propósito de investigación.				71%	
PERTENENCIA	El instrumento es adecuado al tipo de investigación.				71%	
TOTAL					71%	

III. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

--

IV. OPCIÓN DE APLICABILIDAD

- (X) El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado
 El instrumento debe ser mejorado antes de ser
 () aplicado

FIRMA DEL EXPERTO


Anexo 6: Calendario de actividades

Tabla 15: Cronograma de trabajo

Cronograma de investigación

Acciones a realizar	Duración	FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1. Problema de la investigación	7 días																					
1. Planteamiento del problema	3 día																					
1.2. Formulación de problema	1 día																					
2. Objetivos de la investigación	1 día																					
3. Justificación	1 día																					
4. Hipótesis	1 día																					
2. Marco teórico	7 días																					
1. Antecedentes de la investigación	3 días																					
2. Bases teóricas	4 días																					
3. Metodología	11 días																					
1. Tipo y diseño de la investigación	1 día																					
2. Variables y operacionalización	2 días																					
3. Población y muestra	2 días																					
4. Técnicas e instrumentos de reelección	2 días																					
5. Procedimiento y método de análisis	6 días																					
6. Aspectos éticos	1 día																					
4. Informe de tesis	63 días																					
1. Fase de iniciación	7 días																					
1. Generalidades de la empresa	2 días																					
2. Modelo de negocio	3 días																					
Modelo de requerimientos (del software)	2 días																					
Fase de elaboración	7 días																					
Modelo de análisis	3 días																					
Modelo de diseño	4 días																					
Fase de construcción	7 días																					
Modelo de desarrollo	7 días																					
Fase de transición	7 días																					
4.4.1. Modelo de pruebas	7 días																					
Simulación del sistema web	12 días																					
1. Puesta en funcionamiento en el Instituto ISAM.	2 días																					
2. Evaluación del post test	3 días																					
4.5.3. Procesamiento de la información (software IBM SPSS 24)	2 días																					
6. Impacto del software	4 días																					
1. Contrastación de hipótesis	3 día																					
Discusión de resultados	4 día																					
Cierre del informe	29 día																					
Manual de uso del informe (backup)	3 días																					
Conclusiones	2 días																					
Recomendaciones	2 días																					
4. Elaboración del informe final	7 días																					
5. Revisión de documento	5 días																					
6. Sustentación de tesis	1 día																					

Fuente: Elaboración propia

ANEXO 6: DESARROLLO DE LA METODOLÓGICA

I. DEFINICION DEL BACKLOG DEL PRODUCTO

Metodología SCRUM

Para trabajar con este proyecto de investigación, se empleó la metodología ágil llamada Scrum la cual nos aporta un conjunto de buenas prácticas para trabajar en equipo coordinando la colaboración para construir la plataforma virtual, con un proceso renovado e incremental manejado usualmente en medios establecidos para el desarrollo correcto ágil del software.

Scrum trata de un conjunto de procesos que ayuda a reducir la complejidad gestionando en la mejora de un producto que trata de satisfacer las necesidades de un cliente gestionando un cuadro de trabajo y así de esa manera admitir que los equipos auto-organizados realicen muy buenos resultados de buena calidad en un corto tiempo.

Autorización para desarrollar la investigación en el Instituto ISAM

Sres.

Brangel Omar Saucedo Vásquez

Danny Loisell Aramburú Cuadros

Tesistas de la escuela de pregrado de la Universidad Cesar Vallejo

Es grato dirigirme en condición de coordinador general de la Institución Educativa Isam, para hacer de conocimiento mi aceptación para que inicien su proyecto de investigación de la misma manera el acceso a la información requerida y relevante de acuerdo a sus requerimientos académico para la prosperidad de su investigación.

Aprovecho la oportunidad para expresarle mi consideración y estima personal

Atentamente

Anaximandro Perales Sánchez

Director General

Lima ,25 de Febrero ,2021

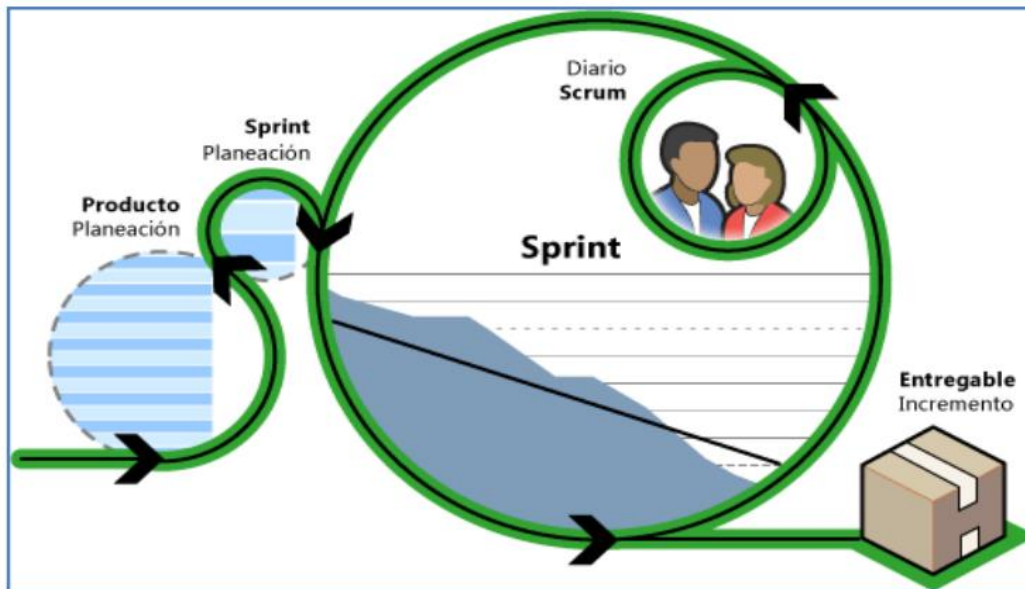



Anaximandro O. Perales Sánchez
DIRECTOR TELESUP

CENTROS DE APOYO A NIVEL NACIONAL

AREQUIPA, AYACUCHO, BAGUA, CAJAMARCA, CAÑETE, CHICLAYO, CUSCO, CUTERVO, HUANCVELICA, HUANCAYO, HUARAL, HUARAZ, ICA, IQUITOS,
JAEN, JULIACA, MOQUEGUA, NAZCA, PASCO, PISCO, PUCALLPA, PTO. MALDONADO, PUNO, SICUANI, TACNA,
TRUJILLO, TUMBES, UTCUBAMBA.

Figura 7.



Fuente: Elaboración propia

A continuación, se presenta el desarrollo de la Metodología Scrum para el proyecto de investigación:

FASES DE LA METODOLOGIA SCRUM

Tabla N° 16

FASE	PROCESOS FUNDAMENTALES DE SCRUM	CRONOGRAMA - MESES				
		F	M	A	M	J
FASE I DEFINICIÓN DEL BACKLOG DEL PRODUCTO	1. DESCRIPCION DEL PROYECTO	X				
	2. DEFINIENDO LA PILA DEL PRODUCTO		X			
	3. CREAR EL SPRINT BACKLOG		X			

FASE II PLANIFICACIÓN DEL SPRINT	4. ESTABLECER ROLES		X			
	5. HISTORIAS DE USUARIO PRINTS O TAREAS		X			
FASE III SCRUM DIARIO (IMPLEMENTACION)	7. CREACION DE ENTREGABLES			X		
	8. CUADRO BURNDOWN			X		
	9. REFINAR EL BACKLOG PRIORIZADO DEL PRODUCTO			X		
FASE IV REVISIÓN DEL SPRINT	10. PLANIFICACION DE ENTREGAS				X	
	11. DEMOSTRAR Y VALIDAR EL SPRINT				X	
FASE V RETROSPECTIVA DEL SPRINT	12. RETROSPECTIVA DE SPRINT'S				X	
	13. ESTADO FINAL DE TAREAS DEL PRODUCT BACKLOG				X	
	14. ENVIO DE ENTREGABLES				X	
	15. CIERRE DEL PROYECTO CON SCRUM					X

1.1 Requerimientos funcionales del sistema en esta fase aplicando la metodología **SCRUM**, se detallará **PRODUCT BACKLOG**, la cual consiste con una lista de requerimientos.

FORMATO DE REQUERIMIENTO DE PLATAFORMA VIRTUAL PARA EL INSTITUTO ISAM

TIPO DE REQUERIMIENTO:	
<input type="checkbox"/>	REPORTE DE PROBLEMAS
<input checked="" type="checkbox"/>	NUEVO REQUERIMIENTO
<input type="checkbox"/>	ACTUALIZACION DE SOFTWARE

DATOS BÁSICOS	
FECHA	27/02/2021
EMPRESA	INSTITUTO TECNOLÓGICO ISAM
ACTIVIDAD	EDUCACIÓN SUPERIOR
CIUDAD	LIMA
TELÉFONO	923165268
ASESOR	SANDRA BARRETO
DIRIGENCIADO POR	RAUL HUAMANI

CONTACTOS PARA COORDINAR LA IMPLEMENTACIÓN		
NOMBRE	CARGO	CORREO
MARIO MENDOZA	DIRECTOR	mario_m@hotmail.com
OMAR SAUCEDO	ASESOR	omarsa_35@hotmail.com
OMAR SAUCEDO	COORDINADOR	omarsa_35@hotmail.com
DANNY L. ARAMBURÚ CUADROS	DESARROLLADOR	daramburuc@gmail.com

FASE 1: IMPLEMENTACIÓN DE PLATAFORMA VIRTUAL			
MÓDULO	PRIMERO	BASE DE DATOS	MYSQL
SOFTWARE	MOODLE	VERSIÓN	2.7
DESCRIPCIÓN	ACCESO AL AULA IMPLEMENTACIÓN DE RECURSOS		
DETALLES ESPECÍFICOS	El Administrador de la plataforma virtual asignará el Ingreso al docente, otorgándole un Usuario y Contraseña, el docente es el que dispondrá los alumnos tendrán acceso a su curso, el docente publicará todos los recursos que considere conveniente para que sus estudiantes puedan mejorar sus aprendizajes.		

FIRMA Y SELLO
DIRECTOR/COORDINADOR DEL ÁREA

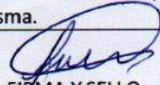
FORMATO DE REQUERIMIENTO DE PLATAFORMA VIRTUAL PARA EL INSTITUTO ISAM

TIPO DE REQUERIMIENTO:	
<input type="checkbox"/>	REPORTE DE PROBLEMAS
<input type="checkbox"/>	NUEVO REQUERIMIENTO
<input checked="" type="checkbox"/>	ACTUALIZACION DE SOFTWARE

DATOS BÁSICOS	
FECHA	25/03/2021
EMPRESA	INSTITUTO TECNOLÓGICO ISAM
ACTIVIDAD	EDUCACIÓN SUPERIOR
CIUDAD	LIMA
TELÉFONO	923165268
ASESOR	SANDRA BARRETO
DIRIGENCIADO POR	RAUL HUAMANI

CONTACTOS PARA COORDINAR LA IMPLEMENTACIÓN		
NOMBRE	CARGO	CORREO
MARIO MENDOZA	DIRECTOR	mario_m@hotmail.com
OMAR SAUCEDO	ASESOR	omarsa_35@hotmail.com
OMAR SAUCEDO	COORDINADOR	omarsa_35@hotmail.com
DANNY L. ARAMBURÚ CUADROS	DESARROLLADOR	daramburuc@gmail.com

FASE 2: IMPLEMENTACIÓN DE PLATAFORMA VIRTUAL			
MÓDULO	PRIMERO	BASE DE DATOS	MYSQL
SOFTWARE	MOODLE	VERSIÓN	3.0
DESCRIPCIÓN	IMPLEMENTACIÓN DE RECURSOS CREAR USUARIOS ACTUALIZAR INFORMACIÓN PLATAFORMA DE REPORTES		
DETALLES ESPECÍFICOS	El docente define y registra todos los recursos y actividades que el estudiante tendrá que desarrollar en el transcurso del curso. El docente detalla los usuarios del curso, registrando su información y otorgando Usuarios y Contraseñas. El usuario (estudiante) al ingresar a la plataforma tiene la opción de actualizar su perfil si en caso lo requiere, sobre todo el cambio de contraseña. Se realiza reportes de recursos y actividades creando la pantalla de acceso a la misma.		



FIRMA Y SELLO
 DIRECTOR/COORDINADOR DEL ÁREA

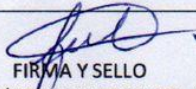
FORMATO DE REQUERIMIENTO DE PLATAFORMA VIRTUAL PARA EL INSTITUTO ISAM

TIPO DE REQUERIMIENTO:	
<input type="checkbox"/>	REPORTE DE PROBLEMAS
<input type="checkbox"/>	NUEVO REQUERIMIENTO
<input checked="" type="checkbox"/>	ACTUALIZACIÓN DE SOFTWARE

DATOS BÁSICOS	
FECHA	29/04/2021
EMPRESA	INSTITUTO TECNOLÓGICO ISAM
ACTIVIDAD	EDUCACIÓN SUPERIOR
CIUDAD	LIMA
TELÉFONO	923165268
ASESOR	SANDRA BARRETO
DIRIGENCIADO POR	RAUL HUAMANI

CONTACTOS PARA COORDINAR LA IMPLEMENTACIÓN		
NOMBRE	CARGO	CORREO
MARIO MENDOZA	DIRECTOR	mario_m@hotmail.com
OMAR SAUCEDO	ASESOR	omarsa_35@hotmail.com
OMAR SAUCEDO	COORDINADOR	omarsa_35@hotmail.com
DANNY L. ARAMBURÚ CUADROS	DESARROLLADOR	daramburuc@gmail.com

FASE 3: IMPLEMENTACIÓN DE PLATAFORMA VIRTUAL			
MÓDULO	TERCERO	BASE DE DATOS	MYSQL
SOFTWARE	MOODLE	VERSIÓN	3.5
DESCRIPCIÓN	IMPLEMENTACIÓN DE TAREAS POR ALUMNO CALIFICACIÓN POR TAREA PLATAFORMA DE REPORTES		
DETALLES ESPECÍFICOS	El sistema de reportes accederá a la base de datos de Moodle, permitiendo al docente tener la posibilidad de conocer de manera gráfica los resultados alcanzados por cada uno de sus alumnos. En el primer reporte, filtrando el nombre del alumno y el curso, se mostrarán las notas del alumno. En el segundo reporte, filtrando el curso, tareas y exámenes, mostrará los calificativos de los alumnos de manera detallada.		



FIRMA Y SELLO
 DIRECTOR/COORDINADOR DEL ÁREA

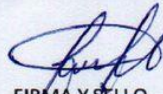
FORMATO DE REQUERIMIENTO DE PLATAFORMA VIRTUAL PARA EL INSTITUTO ISAM

TIPO DE REQUERIMIENTO:	
<input type="checkbox"/>	REPORTE DE PROBLEMAS
<input type="checkbox"/>	NUEVO REQUERIMIENTO
<input checked="" type="checkbox"/>	ACTUALIZACION DE SOFTWARE

DATOS BÁSICOS	
FECHA	30/05/2021
EMPRESA	INSTITUTO TECNOLÓGICO ISAM
ACTIVIDAD	EDUCACIÓN SUPERIOR
CIUDAD	LIMA
TELÉFONO	923165268
ASESOR	SANDRA BARRETO
DIRIGENCIADO POR	RAUL HUAMANI

CONTACTOS PARA COORDINAR LA IMPLEMENTACIÓN		
NOMBRE	CARGO	CORREO
MARIO MENDOZA	DIRECTOR	mario_m@hotmail.com
OMAR SAUCEDO	ASESOR	omarsa_35@hotmail.com
OMAR SAUCEDO	COORDINADOR	omarsa_35@hotmail.com
DANNY L. ARAMBURÚ CUADROS	DESARROLLADOR	daramburuc@gmail.com

FASE 4: IMPLEMENTACIÓN DE PLATAFORMA VIRTUAL			
MÓDULO	TERCERO	BASE DE DATOS	MYSQL
SOFTWARE	MOODLE	VERSIÓN	3.5
DESCRIPCIÓN	IMPLEMENTACIÓN DE FORMATO DE INCIDENCIAS IMPLEMENTACIÓN DE CONTACTO PARA CONSULTAS IMPLEMENTACIÓN DE UNA SALA DE VIDEO PARA CLASES EN TIEMPO REAL REPORTE GENERAL		
DETALLES ESPECÍFICOS	En reporte general se muestran todos los calificativos de los alumnos, se podrá filtrar un alumno en particular.		



FIRMA Y SELLO
DIRECTOR/COORDINADOR DEL ÁREA

Estos son los objetivos que tiene que cumplir la plataforma virtual.

Tabla N° 17

Objetivos	Nombres	Descripción
01	Registrar	La plataforma virtual deberá admitir el registro e ingreso de los docentes y estudiantes, Esto está a cargo del administrador de la plataforma.
02	Ingreso	La plataforma deberá controlar el ingreso de los estudiantes a ella y suministrarle sus funciones según sus credenciales.
03	Gestión de perfil	Todos los usuarios matriculados en la plataforma virtual, podrán contar con un perfil y gestionar sus datos.
05	Gestión de curso	<p>Los estudiantes podrán obtener la información del curso o cursos matriculados, observar, desarrollar actividades, listar, enviar trabajos, desarrollar exámenes, recibir calificaciones, participar en foros y ver las actualizaciones del curso. Así mismo, podrán interactuar con el profesor a través de los foros.</p> <p>Los docentes podrán matricular a estudiantes a sus cursos, crear temas, actividades, exámenes, calificar, ver rendimientos y obtener reportes de notas, asistencia y otros.</p>
05	Gestión de usuarios	Los docentes y administradores de la plataforma virtual, podrán crear usuarios a los estudiantes, matricularlos en los cursos y ver el nivel de rendimiento.

Fuente : Elaboración propia

Ante estos requerimientos, la plataforma debe contar con una orden de usuarios, entre ellos se encuentran.

1.2 Requerimientos no funcionales del sistema

Tabla N° 18

Requisitos no funcionales
Seguridad: Para poder ingresar al sistema exigirá el usuario y la contraseña, lo cual indica que según los complementos tendrá acceso a cada una de las funciones del sistema, mostrando así la seguridad de los datos ingresados.
Confiable: la plataforma virtual contara con un diseño confiable de fácil acceso y uso para el usuario, con opciones claras y de forma cuidadosa.

Fuente : Elaboración propia

1.3 Construyendo el Backlog

El Product Owner o propietario del Producto construye y da a conocer el Backlog

Tabla N° 19

Backlog
Plataforma virtual
Acceso al aula
Implementar recurso

Implementar actividades
Agregar usuarios
Actualizar información
Crear reportes
Tarea para los alumnos
Calificaciones de los alumnos

Fuente : Elaboración propia

1.4 Priorizando el Backlog

El Product Owner prioriza el Backlog

Tabla N° 20

Backlog	Prioridad
Plataforma virtual Moodle	1
Ingreso al aula	2
Realizar recursos	3
Realizar actividades	4
Añadir usuarios	5
Actualizar información	6
Exámenes para alumnos	7

Tareas para alumnos	8
Calificaciones de los alumnos	9

Fuente: Elaboración propia

1.5 Identificando la complejidad.

Tabla N° 21

Backlog	Prioridad	Complejidad
Añadir usuarios	5	1
Acceso al aula	1	2
Actualizar información del usuario	6	2
Realizar actividades	4	3
Realizar recursos	3	3
Plataforma virtual Moodle	1	4
Tareas por alumnos	9	5
Calificaciones de los alumnos	8	5
Reporte general por alumno	8	6

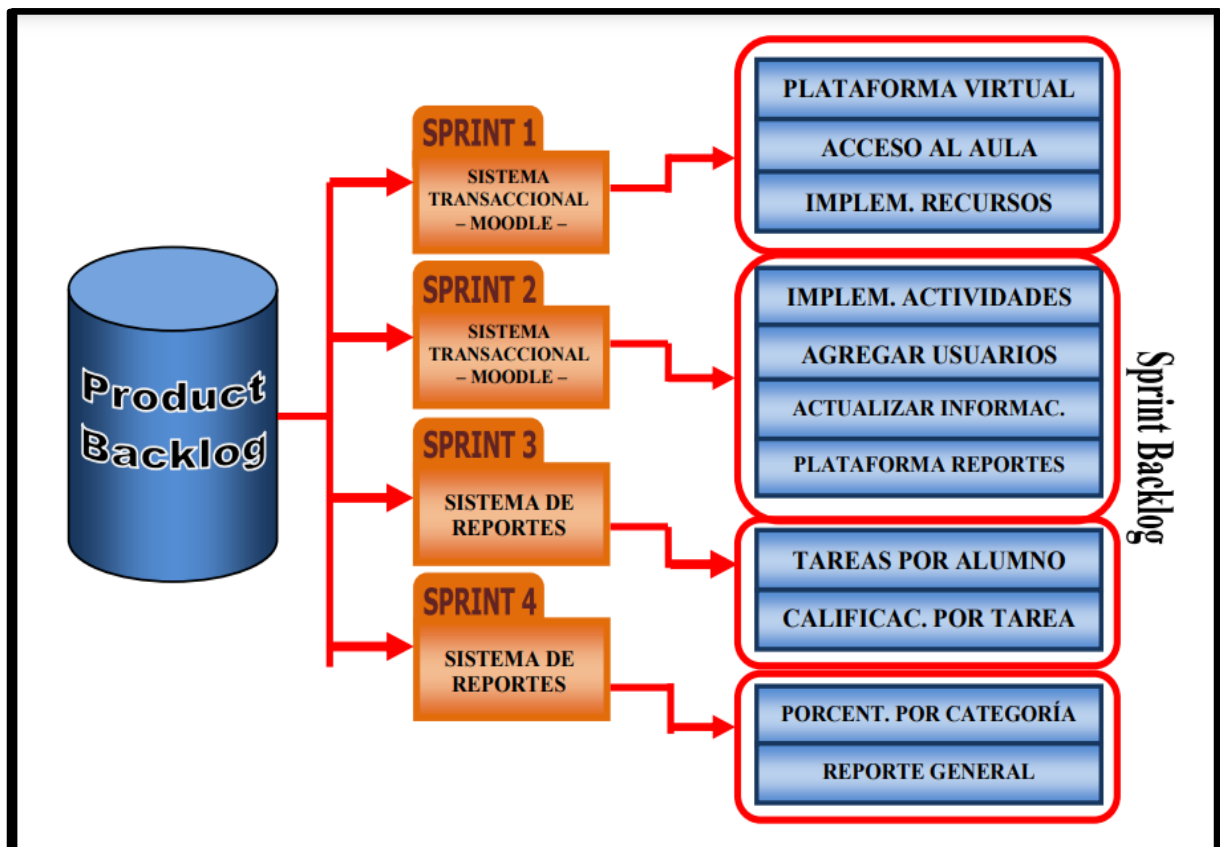
Fuente : Elaboración propia

II. PLANIFICACION DEL SPRINT

Para llevar a cabo la reunión de planificación de sprint, previamente el equipo debió asegurarse que el **PRODUCT BACKLOG** se encuentre bien definido.

El equipo planteó la siguiente planificación del proyecto de la siguiente manera:

Figura 8.: Planificación por sprint



Fuente : Elaboración propia

SPRINT Y SPRINT PLANNING

Al inicio del proyecto se establecieron los Sprint como jornadas de desarrollo semanales, siendo los Sprint Planning los lunes o martes de acuerdo con el calendario

y la complejidad de los objetivos propuestos para el siguiente Sprint, eventualmente se extendieron durante un periodo de 68 (Sesenta y Ocho) días, por acuerdo entre los stakeholders del proyecto.

Product Backlog

Tabla N° 22

Product backlog	Stories
Plataforma virtual educativa	Diseñar una plataforma virtual que permita al docente administrar el curso del idioma ingles usando escenarios virtuales, la cual hará un reporte de todas las actividades dadas por los estudiantes registrados y matriculados en dicho curso.

Fuente : Elaboración propia

Tabla N° 23

Sprints	Stories
<p>Sprints 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plataforma virtual • Ingreso al aula • Realizar recursos 	<p>Se iniciará la creación del aula virtual con el software gratuito Moodle en el hosting y dominio http://www.ISAM.peru-edu.com/</p> <p>El Administrador de la plataforma virtual asignará el Ingreso al docente, otorgándole un Usuario y Contraseña, el docente es el que dispondrá los alumnos tendrán acceso a su curso, el docente publicará todos los recursos que considere</p>

	conveniente para que sus estudiantes puedan mejorar sus aprendizajes.
Sprint 2: <ul style="list-style-type: none"> • Implementar recursos y actividades. • Detallar usuarios. • Actualizar información • Plataforma de reporte 	<p>El docente o gestor define y registra todos los recursos y actividades para que el estudiante desarrolle en el transcurso del curso.</p> <p>El docente selecciona los usuarios del curso, registrando en la plataforma la información, para luego asignarles usuarios y contraseñas.</p> <p>El usuario (estudiante) al ingresar a la plataforma tiene la opción de actualizar si perfil si en caso lo requiere, sobre todo el cambio de contraseña.</p> <p>Se realiza reportes obtenidos de los recursos y actividades utilizadas por los estudiantes.</p>
Sprint 3: <ul style="list-style-type: none"> Reporte Tareas por alumno. Reporte de Calificaciones. por exámenes. 	<p>El sistema de reportes se conecta directamente a la base de datos del Moodle, lo que permitirá al docente conocer de manera gráfica los resultados obtenidos de cada uno de sus alumnos. Pudiendo filtrar por nombre del alumno y el curso, se mostrarán las notas del alumno.</p> <p>En el segundo reporte y filtrando los datos del curso, como tareas y exámenes, se mostrará las calificaciones de los estudiantes de manera detallada.</p>
Sprint 4: <ul style="list-style-type: none"> Reporte general 	<p>En reporte general se muestran todas las calificaciones de los estudiantes, pudiendo filtrarse para un alumno en particular.</p>

Fuente: Elaboración propia

Sprint backlog

Tabla N° 24

Product backlog 1		
N ^a	Sprints	Stories
1	Plataforma Virtual	El hosting http://www.ISAM.peru-edu.com/ sirve como base para Instalar la plataforma virtual (Moodle), creando así la base de datos, usuarios, recursos y actividades para las clases de inglés.
2	Acceso al Aula	Es obligatorio que cada usuario, tales como: administrador, docente y estudiantes se identifiquen con un usuario y contraseña al momento de ingresar a la plataforma virtual, la misma que se llamará: aprendizaje del idioma ingles
3	Implementar Recursos	Se necesita añadir un botón al sistema. la cual permita al docente implementar los recursos que cree conveniente para un buen desenvolvimiento del estudiante en su aprendizaje como son Archivos, Carpetas, Etiquetas, Libros, Páginas, Paquetes LMS y Enlaces URL. Todos los recursos anunciados por el docente, los estudiantes tienen la facilidad de descargarlos y revisarlos.

Fuente : Elaboración propia

Tabla N° 25

Product backlog 2		
N ^a	Sprints	Stories
4	Implementar Actividades	Se necesita añadir un botón al sistema, el cual permita al docente implementar las actividades que cree conveniente para un buen desenvolvimiento del estudiante en su aprendizaje, como son: Consultas, Encuestas, Base de datos, Chat, Cuestionarios, Foros, Glosario, Herramientas externas, Sala de video, Lección, paquete Scorm, Taller, Tareas y Wikis. Todas estas actividades utilizadas por el docente, los estudiantes tienen la facilidad de utilizar en la plataforma para luego ser calificados por el docente.
5	Agregar usuarios	Se necesita hacer un formulario que permita "Añadir Usuarios", (estudiantes) dicha información registrara: Nombre de usuario, nombres y apellidos, DNI, Password, dirección de correo y foto del alumno.
6	Actualizar información de usuarios	Una vez el usuario haya ingresado a la plataforma podrá editar, actualizar sus datos personales y cambiar de contraseña.
7	Pruebas	Probar el correcto funcionamiento y requerimientos de la plataforma.
8	Correcciones	Corregir todos los errores presentados en las diferentes pruebas en la plataforma.
9	Puesta en marcha	Poner en marcha la plataforma para todos los estudiantes matriculados.

Fuente: Elaboración propia

Tabla N° 26

Product backlog 3		
Nª	Sprints	Stories
10	Tareas y recurso para los alumnos	Hacer un reporte por alumno y curso que permita seleccionar un listado de tareas con sus respectivas calificaciones.
11	Calificaciones de los alumnos	Hacer un Reporte que después de seleccionar el curso y la tarea, muestra los calificativos alcanzados por el alumno en sus tareas.

Fuente: Elaboración propia

Tabla N° 27

Product backlog 4		
Nª	Sprints	Stories
12	Reporte general por alumno	Hacer un reporte que muestre un gráfico que represente la información según las categorías suficiente, medio, bajo.
13	Pruebas	Probar la correcta ejecución de los requerimientos de la plataforma.
14	Correcciones	Corregir todos los errores que se presenten en las pruebas.

15	Elaborar manual de usuario	Hacer un manual o guía digital de usuarios
16	Poner en marcha	Poner la plataforma virtual a disposición tanto de docentes como de los estudiantes
17	Capacitación	Crear una reunión a través del zoom para capacitar a los usuario y docentes.

Fuente: Elaboración propia

3.1 Etapa de Diseño

Como se señaló anteriormente la plataforma virtual, presenta dos niveles de diseño, tal como se puede apreciar en la siguiente imagen:

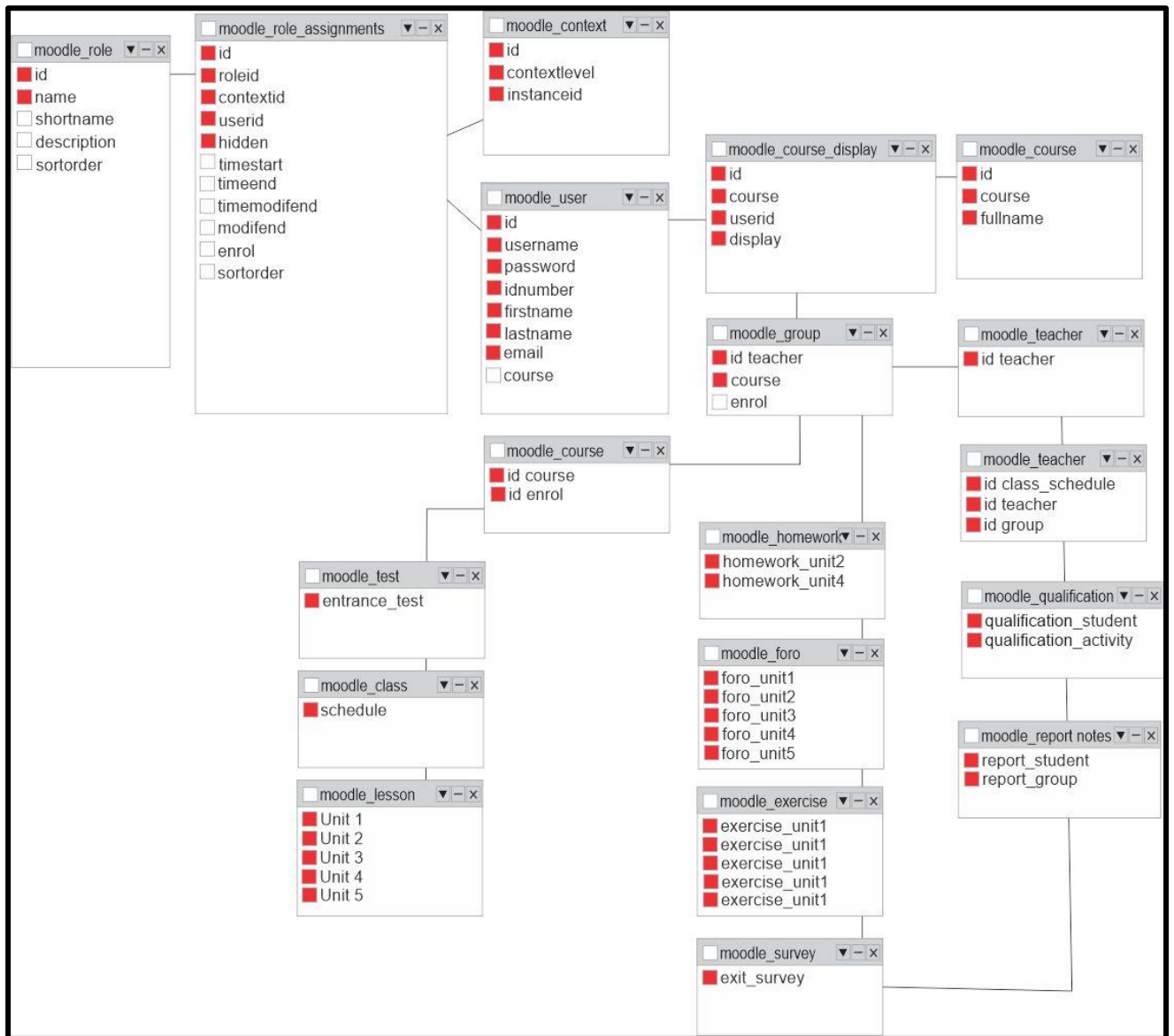
Figura N° 9



Fuente: Elaboración propia

3.2 Diseño

Figura N° 10



Fuente: Elaboración propia

IV. Etapa de Análisis

4.1. ANALISIS DE REQUERIMIENTOS

4.1.1. Modelado de requerimientos

Se refiere a los requerimientos para la implementación del diseño de un curso virtual. Los requerimientos son representados a partir de los casos de uso. Cada caso de uso es representado por la interacción del usuario.

4.1.2. Descripción general de los actores

Administrador de plataforma: Es aquel usuario con privilegios de uso completo, como configuraciones, edición del entorno, creación de cuentas de usuarios, asignación de roles, crear cursos y otros.

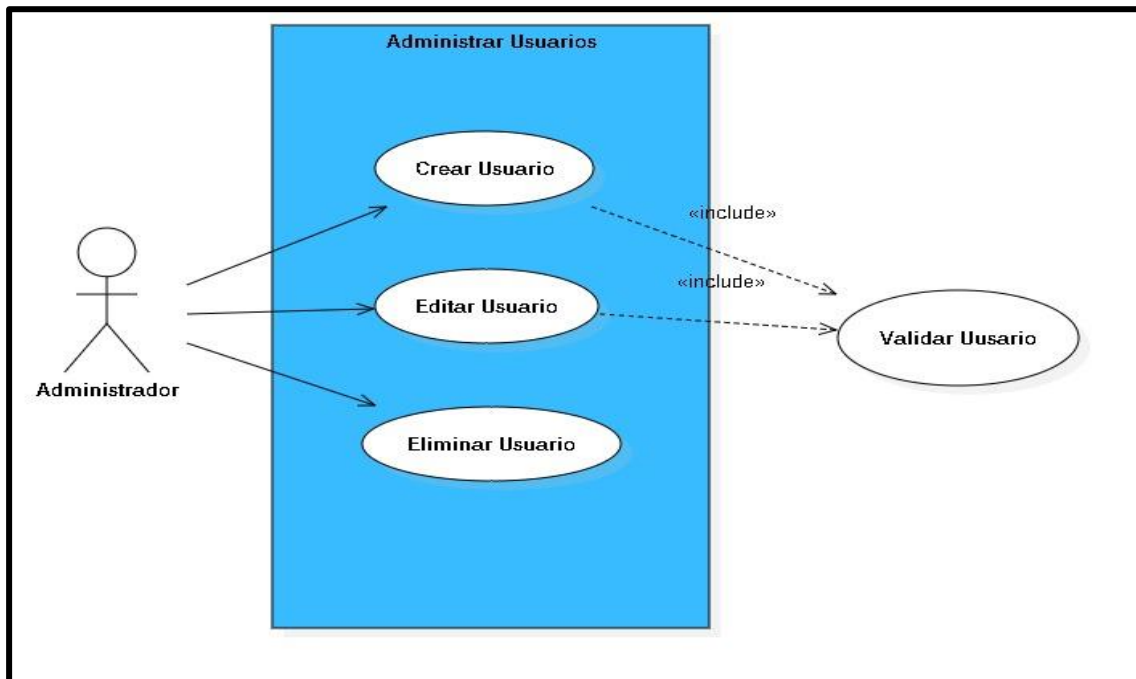
4.1.3. Profesor o Gestor: Viene a ser el responsable de transmitir los conocimientos en el proceso de enseñanza para el aprendizaje, es también quien dentro del curso puede gestionar los materiales digitales, matricular estudiantes, resolver preguntas, interactuar en foros, presentar exámenes, calificar tareas, reportes de calificaciones y otros.

4.1.4. Estudiante: Es el actor principal en el uso de la plataforma, tiene acceso a todos los materiales del curso, interactúa con las actividades asignadas en la clase, con el profesor y compañeros de clase, siendo el único responsable del proceso de su aprendizaje.

4.2. CASOS DE USO

Administrar usuarios

Figura N° 11: Casos de Uso – Administrar usuarios




Fuente: Elaboración propia

4.2.1. Caso de Uso - Crear Usuarios


CREANDO CUENTAS DE USUARIOS NUEVOS	
Descripción:	Crear usuarios en el sistema
Actores:	Usuario Administrador
Rol:	Administrador de Sistema
Flujo principal:	Acceso a la Administración el Sitio. Crea cuentas de usuario con los datos obligatorios. Define roles (profesor/gestor o estudiante).

Flujo alterno:	En el caso de haber ingresados datos o caracteres no permitidos, el sistema mostrará un mensaje de error.
Observaciones:	El usuario correctamente registrado tendrá acceso a la plataforma.

4.2.2. Caso de Uso - Edición de Usuarios

EDITANDO CUENTAS DE USUARIOS	
Descripción:	Editar usuarios en el sistema
Actores:	Usuario Administrador
Rol:	Administrador de Sistema
Flujo principal:	<p>Ingresar a la administración del sitio, opción cuentas y lista de usuarios.</p> <p>En la lista selecciona el icono editar () del usuario que desea modificar su información (nombre y apellido, nombre de usuario, contraseña, correo y otros).</p> <p>Una vez realizado los cambios se procede a hacer clic en el botón actualizar información personal.</p>
Flujo alterno:	En el caso de haber ingresados datos o caracteres no permitidos, el sistema mostrará un mensaje de error.
Observaciones:	El usuario correctamente editado tendrá acceso a la plataforma.

4.2.3. Caso de uso – Eliminado usuarios

ELIMINANDO CUENTAS DE USUARIOS	
Descripción:	Eliminar usuarios en el sistema
Actores:	Usuario Administrador
Rol:	Administrador de Sistema
Flujo principal:	<p>Ingresar a la administración del sitio, opción cuentas y lista de usuarios.</p> <p>En la lista seleccionar el icono borrar () del usuario que desea eliminar.</p> <p>El sistema muestra mensaje para confirmar si estamos seguros de eliminar el usuario.</p> <p>Al aceptar se eliminará por completo al usuario.</p>
Flujo alternativo:	En el caso de haber elegido a un usuario que no queremos eliminar solo cancelamos la acción.
Observaciones:	El usuario correctamente eliminado ya no se mostrará en la lista de usuarios.

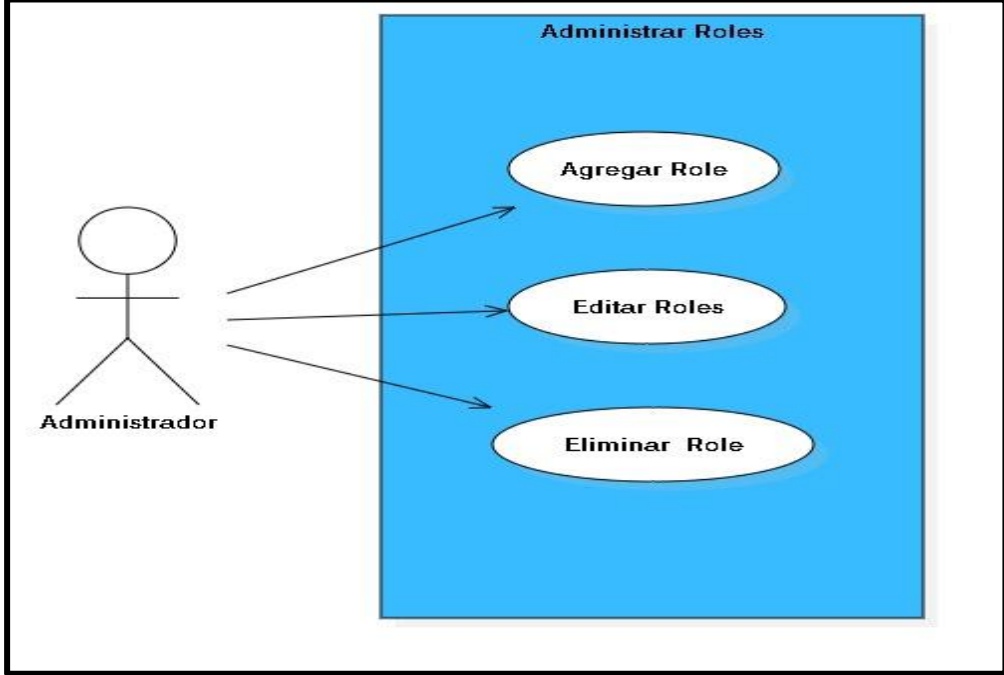
4.2.4. Caso de uso – Validando usuarios

VALIDANDO CUENTAS DE USUARIOS	
Descripción:	Validar usuarios en el sistema
Actores:	Usuario Administrador
Rol:	Administrador de Sistema
Flujo principal:	<p>Ingresar a la administración del sitio, opción cuentas, examinar lista de usuarios y crear un usuario nuevo.</p> <p>Nos muestra un formulario solicitando los datos del usuario a crear.</p> <p>Una vez terminado de ingresar todos los datos se hace clic en crear usuario; es ahí donde el</p>

	<p>sistema valida si existe o no esa cuenta de usuario.</p> <p>El sistema al encontrar esa cuenta en el registro rechaza con el mensaje que ya existe el usuario en el sistema.</p>
Flujo alternativo:	En el caso de no existir registro anterior se crea el usuario.
Observaciones:	El usuario nuevo se mostrará en la lista de usuarios.

Administrar Roles

Figura N° 12: Casos de Uso – Administrar Roles



Fuente: Elaboración propia

4.2.5. Caso de uso – Gestión de roles

GESTIONANDO ROLES	
Descripción:	Crear roles en el sistema
Actores:	Usuario Administrador
Rol:	Administrador de Sistema
Flujo principal:	Acceso a la Administración el Sitio. Cuentas de usuario y permisos. Elegir opción de añadir nuevo rol. Se elige el rol para el tipo de usuario. El sistema muestra las opciones (profesor/gestor o estudiante) para elegir y crear el rol.
Flujo alternativo:	En el caso de confusión de roles, solo hacer clic en cancelar.
Observaciones:	El rol creado en el usuario correcto dará lugar a un buen uso.

4.2.6. Caso de uso – Edición de roles

EDITANDO ROLES	
Descripción:	Edición de roles en el sistema
Actores:	Usuario Administrador
Rol:	Administrador de Sistema
Flujo principal:	Acceso a la Administración el Sitio. Cuentas de usuario y permisos.

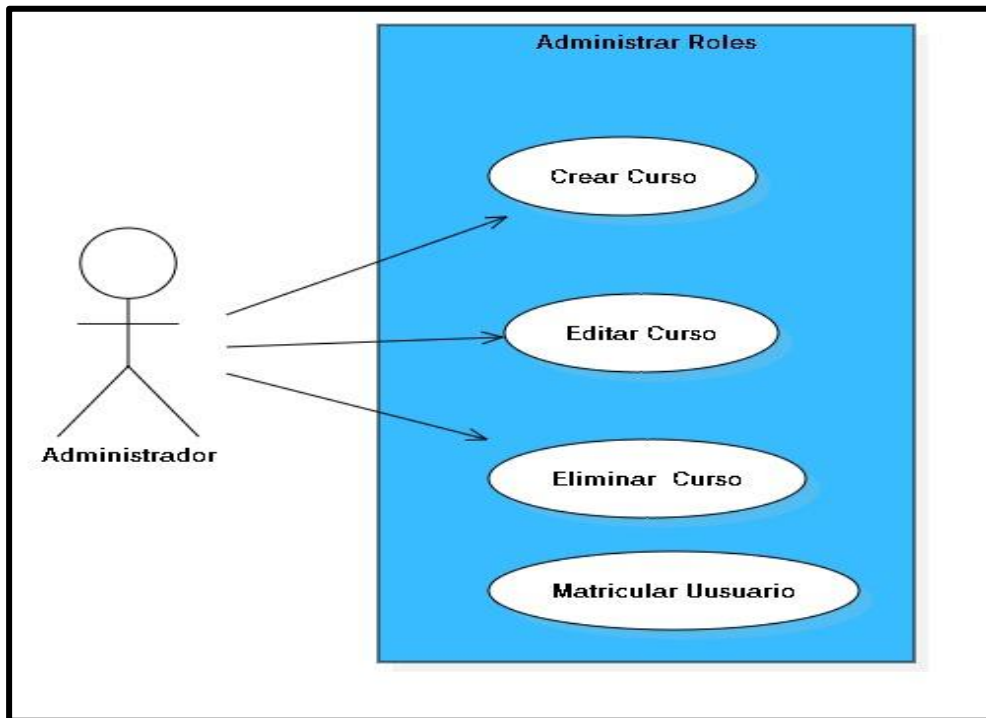
	<p>Elegir el rol a editar.</p> <p>Se elige el rol para el tipo de usuario.</p> <p>El sistema muestra la información del rol (profesor/gestor o estudiante) y se guarda los cambios.</p>
Flujo alterno:	En el caso que ya no dese la edición de roles, solo hacer clic en cancelar.
Observaciones:	El rol editado quedará guardado en el usuario seleccionado.

4.2.7. Caso de uso – Eliminar de roles

ELIMINANDO ROLES	
Descripción:	Eliminar roles en el sistema
Actores:	Usuario Administrador
Rol:	Administrador de Sistema
Flujo principal:	<p>Acceso a la Administración el Sitio.</p> <p>Cuentas de usuario y permisos.</p> <p>Elegir el rol a eliminar.</p> <p>El rol será eliminado del sistema.</p>
Flujo alterno:	En el caso que ya no dese la eliminar el rol, solo hacer clic en cancelar.
Observaciones:	El rol eliminado ya no se mostrará en el sistema.

Administrar Roles

Figura N° 13: Casos de Uso – Administrar Cursos



Fuente: Elaboración propia

4.2.8. Caso de uso – Crear un curso

CREANDO NUEVO CURSO	
Descripción:	Crear un curso en el sistema
Actores:	Usuario Administrador/Gestor/Profesor
Rol:	Administrador o Gestor/Profesor
Flujo principal:	Acceso a la Administración el Sitio. Ingresar a cursos, administrar cursos y categorías. Elegir la categoría correspondiente y elige crear curso nuevo.

	Ingresar todos los datos en el formulario. Por último, se guarda cambios.
Flujo alternativo:	En el caso de confusión de categoría u otro motivo, solo hacer clic en cancelar.
Observaciones:	El curso creado correctamente se ubicará en la categoría elegida.

4.2.9. Caso de uso – Editar un curso

EDITANDO UN CURSO	
Descripción:	Editar un curso en el sistema
Actores:	Usuario Administrador/Gestor/Profesor
Rol:	Administrador o Gestor/Profesor
Flujo principal:	Acceso a la Administración el Sitio. Ingresar a cursos, administrar cursos y categorías. Elegir la categoría correspondiente y elige el curso a editar. Modificar los datos en el formulario. Por último, se guarda los cambios.
Flujo alternativo:	En el caso de confusión u otro motivo, solo hacer clic en cancelar.
Observaciones:	El curso editado correctamente se mostrará en el sistema.

4.2.10. Caso de uso – Eliminar un curso

ELIMINANDO UN CURSO	
Descripción:	Eliminar un curso en el sistema
Actores:	Usuario Administrador/Gestor/Profesor
Rol:	Administrador o Gestor/Profesor
Flujo principal:	Acceso a la Administración el Sitio.

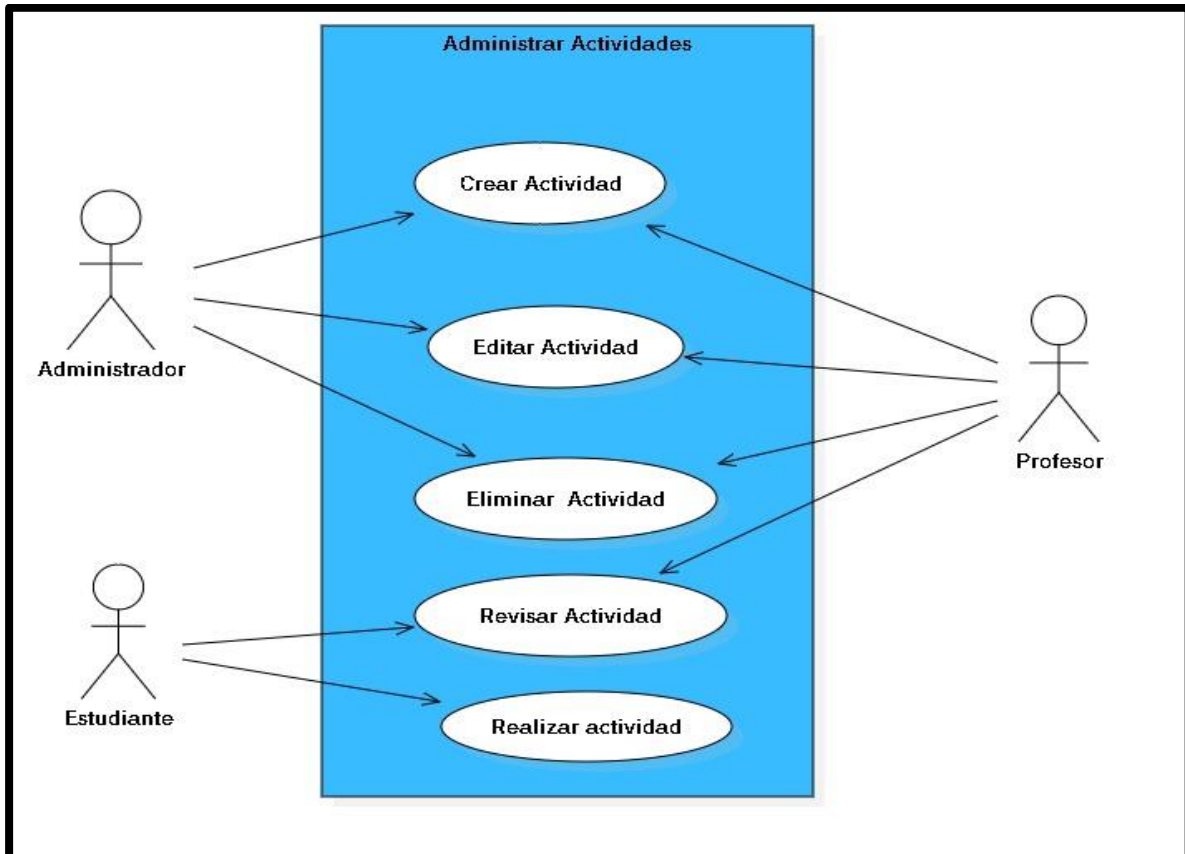
	<p>Ingresar a cursos, administrar cursos y categorías.</p> <p>Elegir la categoría correspondiente y elige el curso a eliminar.</p> <p>Por último, nos muestra un mensaje de estar seguro de eliminar el curso y aceptamos.</p>
Flujo alternativo:	En el caso de confusión u otro motivo, solo hacer clic en cancelar.
Observaciones:	El curso eliminado correctamente ya no se mostrará en el sistema.

4.2.11. Caso de uso – Matricula de usuarios

MATRICULA DE USUARIOS	
Descripción:	Matricular estudiantes y profesores en un curso
Actores:	Usuario Administrador/Gestor
Rol:	Administrador o Gestor
Flujo principal:	<p>Acceso al curso como Administración o Gestor/Profesor.</p> <p>Ingresar a la opción participantes.</p> <p>Clic en matricular usuarios.</p> <p>En el buscador digitamos el nombre de usuario y clic en matricular usuario.</p>
Flujo alternativo:	En el caso de confusión u otro motivo, solo hacer clic en cancelar.
Observaciones:	El usuario matriculado correctamente ya se encuentra en la relación de participantes.

Administrar Actividades

Figura N° 14: Casos de Uso – Administrar Actividades



Fuente: Elaboración propia

4.2.12. Caso de uso – Crear actividad

CREANDO ACTIVIDADES	
Descripción:	Crear actividades en un curso
Actores:	Usuario Administrador/Gestor/Profesor
Rol:	Administrador o Gestor/Profesor

Flujo principal:	Acceso al curso. Elegir el botón Añadir actividad/recurso. Elegir la actividad a crear en el curso. Ingresar los datos solicitados en el formulario y guardar cambios y regresar al curso.
Flujo alternativo:	En el caso de confusión de actividad u otro motivo, solo hacer clic en cancelar.
Observaciones:	La actividad creada correctamente se ubicará en el curso elegido.

4.2.13. Caso de uso – Editar actividad

EDITANDO ACTIVIDADES	
Descripción:	Editar actividades en un curso
Actores:	Usuario Administrador/Gestor/Profesor
Rol:	Administrador o Gestor/Profesor
Flujo principal:	Acceso al curso. Elegir la actividad y clic en la opción editar. Editar los datos en el formulario y guardar cambios y regresar al curso.
Flujo alternativo:	En el caso de confusión de actividad u otro motivo, solo hacer clic en cancelar.
Observaciones:	La actividad editada correctamente se mostrará al abrir nuevamente.

4.2.14. Caso de uso – Eliminar actividad

ALIMINANDO ACTIVIDADES	
Descripción:	Eliminar actividades en un curso
Actores:	Usuario Administrador/Gestor/Profesor
Rol:	Administrador o Gestor/Profesor
Flujo principal:	Acceso al curso. Elegir la actividad y clic en la opción eliminar. Aceptar el mensaje de estar seguro de eliminar.
Flujo alternativo:	En el caso de confusión de actividad u otro motivo, solo hacer clic en cancelar.
Observaciones:	La actividad eliminada correctamente ya no se mostrará en el curso.

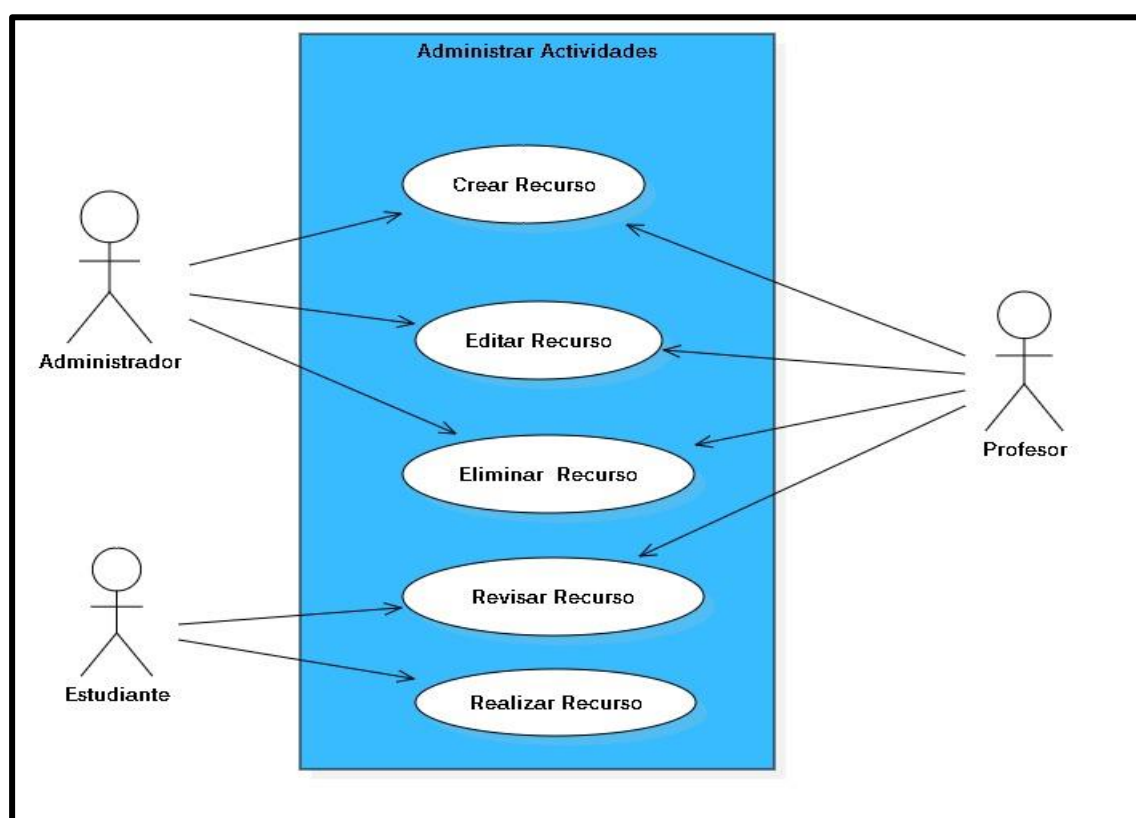
4.2.15. Caso de uso – Desarrollar una actividad

DESARROLLANDO ACTIVIDADES	
Descripción:	Desarrollar actividades en un curso
Actores:	Usuario Estudiante/Profesor
Rol:	Administrador, Gestor/Profesor o Estudiante
Flujo principal:	Acceso al curso. Elegir la actividad y desarrollar la actividad. Salir de la actividad guardando cambios.
Flujo alternativo:	En el caso de confusión de actividad u otro motivo, solo hacer clic en cancelar.

Observaciones:	La actividad desarrollada correctamente se podrá ver en el curso.
-----------------------	--------------------------------------------------------------------------

Administrar Actividades

Figura N° 15: Casos de Uso – Administrar Recursos



Fuente: Elaboración propia

4.2.16. Caso de uso – Crear Recurso

CREANDO RECURSOS	
Descripción:	Crear recursos en un curso
Actores:	Usuario Administrador/Gestor/Profesor

Rol:	Administrador o Gestor/Profesor
Flujo principal:	Acceso al curso. Elegir el botón Añadir actividad/recurso. Elegir el recurso a crear en el curso. Ingresar los datos solicitados en el formulario y guardar cambios y regresar al curso.
Flujo alternativo:	En el caso de confusión de actividad u otro motivo, solo hacer clic en cancelar.
Observaciones:	El recurso creado correctamente se ubicará en el curso elegido.

4.2.17. Caso de uso – Editando un Recurso

EDITANDO RECURSOS	
Descripción:	Editar recursos en un curso
Actores:	Usuario Administrador/Gestor/Profesor
Rol:	Administrador o Gestor/Profesor
Flujo principal:	Acceso al curso. Elegir el botón Añadir actividad/recurso. Elegir el recurso a editar en el curso. Ingresar los datos solicitados en el formulario y guardar cambios y regresar al curso.
Flujo alternativo:	En el caso de confusión de actividad u otro motivo, solo hacer clic en cancelar.
Observaciones:	El recurso editado correctamente se ubicará en el curso elegido.

4.2.18. Caso de uso – Eliminar un Recurso

ELIMINANDO RECURSOS	
Descripción:	Eliminar recursos en un curso
Actores:	Usuario Administrador/Gestor/Profesor
Rol:	Administrador o Gestor/Profesor
Flujo principal:	Acceso al curso. Elegir el botón Añadir actividad/recurso. Elegir eliminar en el recurso deseado. Aceptar el mensaje si está seguro de eliminar.
Flujo alternativo:	En el caso de confusión de actividad u otro motivo, solo hacer clic en cancelar.
Observaciones:	El recurso eliminado correctamente ya no se verá en el curso.

V. IMPLEMENTACIÓN

Nro	1 - Sprint 1
Nombre	Plataforma Virtual
Flujo:	
Primero se ingresa al navegador y luego se ingresará a la plataforma virtual para el aprendizaje del idioma ingles a través de la URL o dirección web siguiente: http://www.ISAM.peru-edu.com/	

Interfaz

Español - Internacional (es) ▾

ISAM Sabio Nacional Antúnez de Mayolo

INICIO COURSES VIDEO ROOM

Nombre de usuario

Contraseña

Recordar nombre de usuario

Acceder

¿Olvidó su nombre de usuario o contraseña?

Las 'Cookies' deben estar habilitadas en su navegador ?

Algunos cursos permiten el acceso de invitados

Iniciar sesión como invitado

Fuete: Elaboración propia

Descripción

El estudiante ingresa a la Plataforma Virtual desde su navegador web a la dirección <http://www.ISAM.peru-edu.com/>. Esto le va permitir llegar hasta la portada principal de la plataforma virtual

Observaciones

Ninguna

Nro Nombre	2 - Sprint 1 Acceso al curso
Descripción	
<p>Cada estudiante para ingresar al curso, deberá identificarse satisfactoriamente, a través de su cuenta de Usuario y Contraseña.</p>	
Interfaz	
	
Descripción	
<p>El usuario deberá identificarse ingresando su cuenta de usuario y contraseña, para lo cual hará clic en el botón “acceder”. Y el sistema reconoce los datos correctos, permitirá el ingreso, y si alguno es incorrecto el ingreso será rechazado.</p>	
Observaciones: <p>Cada estudiante deberá ser responsable de su cuenta de USUARIO y CONTRASEÑA para evitar pérdida o uso de otro estudiante que no sea el titular.</p>	








Nº	3- Sprint 1
Nombre	Implementación de Recursos
Descripción:	
<p>Cuando el docente hace clic en “activar edición de bloques” el docente ya podrá insertar dentro del curso los recursos que considere conveniente, entre ellos Archivos, Carpetas, Etiquetas, Libros, Páginas, Paquetes LMS y Enlaces URL</p>	
Interfaz:	
 Archivos  Carpetas  Etiquetas  Libros  Páginas  Paquetes LMS  URL	
Observaciones:	
<p>Si el curso está establecido semanalmente, se recomienda al docente publicar aquellos recursos en las semanas anteriores a la fecha de publicación</p>	

DIAGRAMA DE SECUENCIA

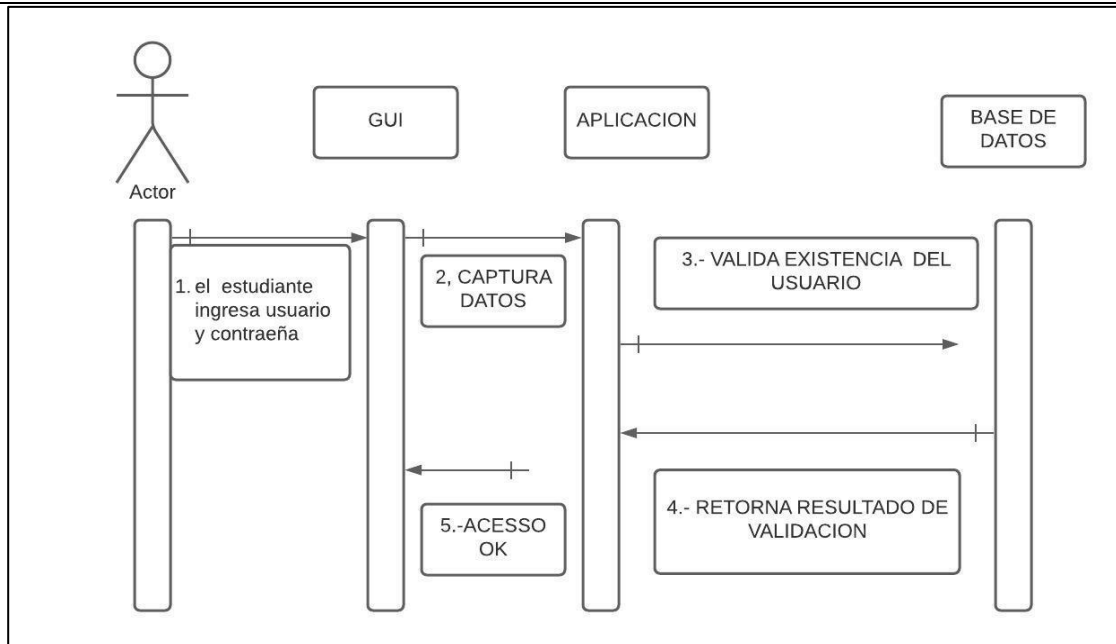
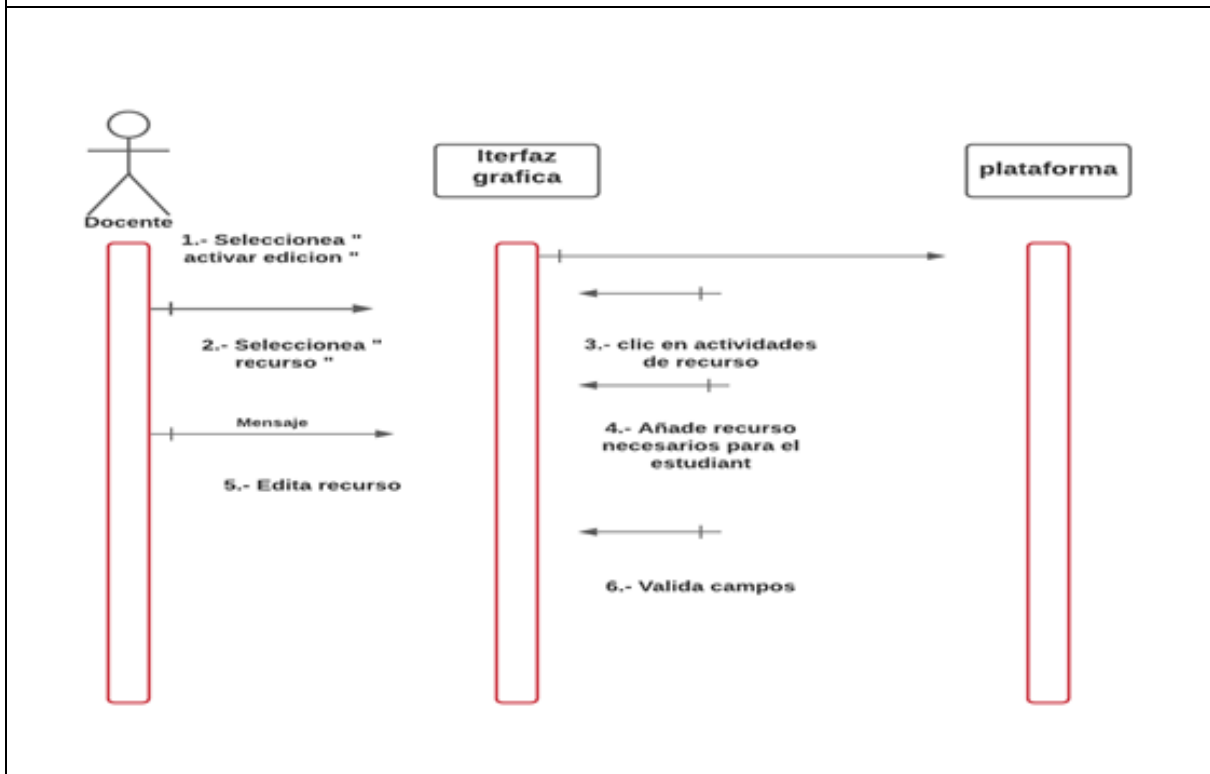
















DIAGRAMA DE SECUENCIA



Nro	4 - Sprint 2		
Nombre	Implementación de Actividades		
Descripción:			
<p>Cuando el docente elije la opción “Activar Edición”, podrá implementar en su curso todas las actividades que considere conveniente, tales como Base de datos, Chat, Consultas, Cuestionarios, Encuestas, Foros, Glosario, Herramientas externas, Sala de video, Lección, paquete Scorm, Taller, Tareas y Wikis.</p>			
Interfaz:			
	Base de datos		Herramientas externas
	Chat		Sala de video
	Consultas		Lección
	Cuestionarios		paquete Scorm
	Encuestas		Taller
	Foros		Tareas
	Glosario		Wikis
Descripción:			
<p>En esta opción solo el docente está facultado para hacer clic en la opción” activar edición”, el decide en que semana va a colocar los diferentes recursos dirigidos a los estudiantes. En la caja hay varios tipos de opciones para poder agregar recursos tales como Consultas, Base de datos, Foros, Cuestionarios, Chat,</p>			

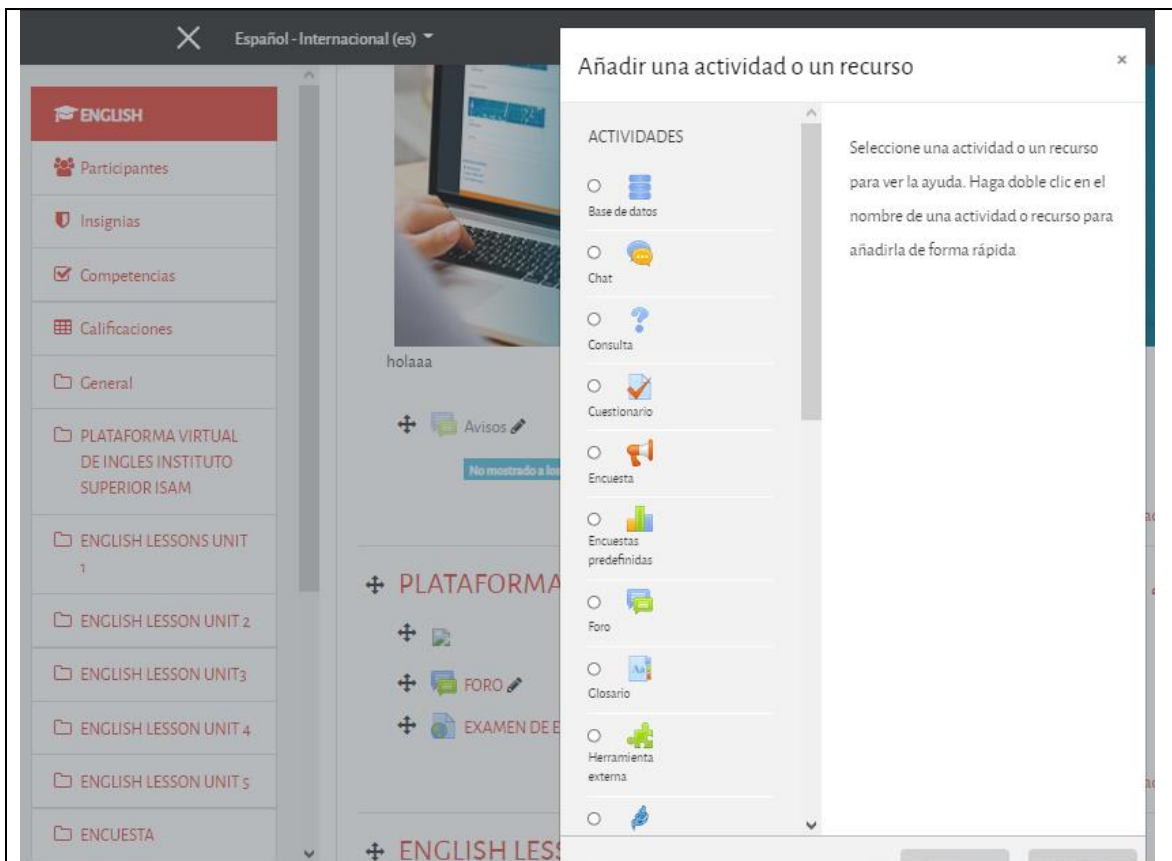
Encuestas, Glosario, Herramientas externas, Sala de video, Lección, paquete Scorm, Taller, Tareas y Wikis.

Finalmente, cuando el docente termina de ingresar los recursos hace clic en el botón “desactivar edición “

Observaciones:

La plataforma está configurada para trabajar de manera semanal .se recomienda añadir recurso semanalmente.

Nro	3- Sprint 1
Nombre	Implementación actividades
Descripción	
Cuando el docente elige “Activar Edición”, podrá implementar en el curso todas aquellas actividades que considere, entre ellas: glosarios, chat, música, foros, tareas.	
Interfaz:	



Descripción

Esta acción solo está disponible para el docente si activa la opción “Activar Edición”. Luego deberá ir a la semana o unidad donde se desea implementar la o las actividades.

Luego deberá ir a la opción “Agregar actividad” para seleccionar la actividad que desea agregar, que pueden ser tareas, chats, glosarios, foros, etc.

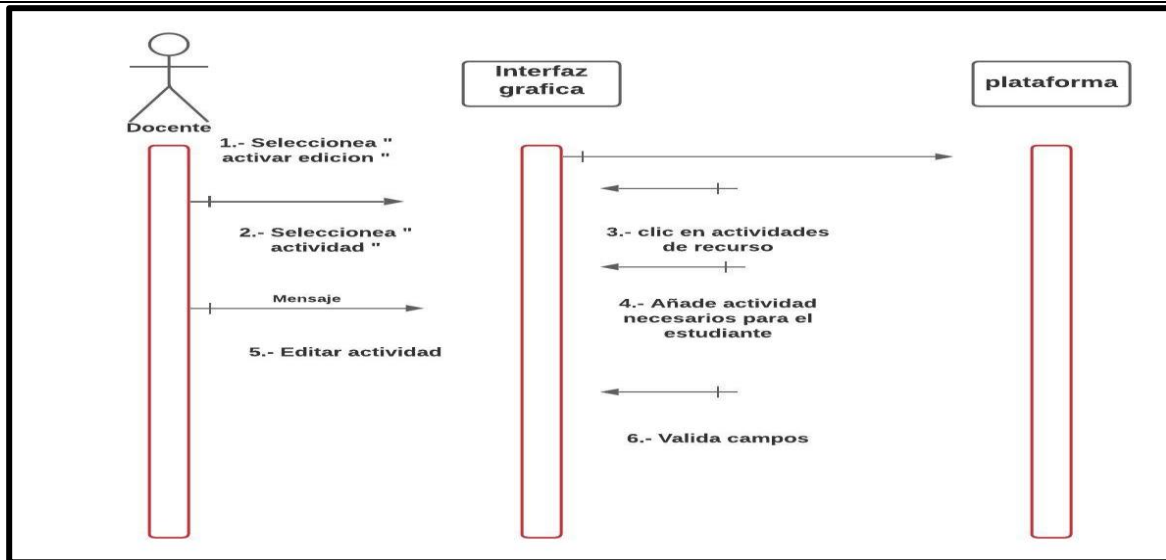
Finalmente, después de haber ingresado las actividades hacer clic en la opción “desactivar edición”

Observaciones

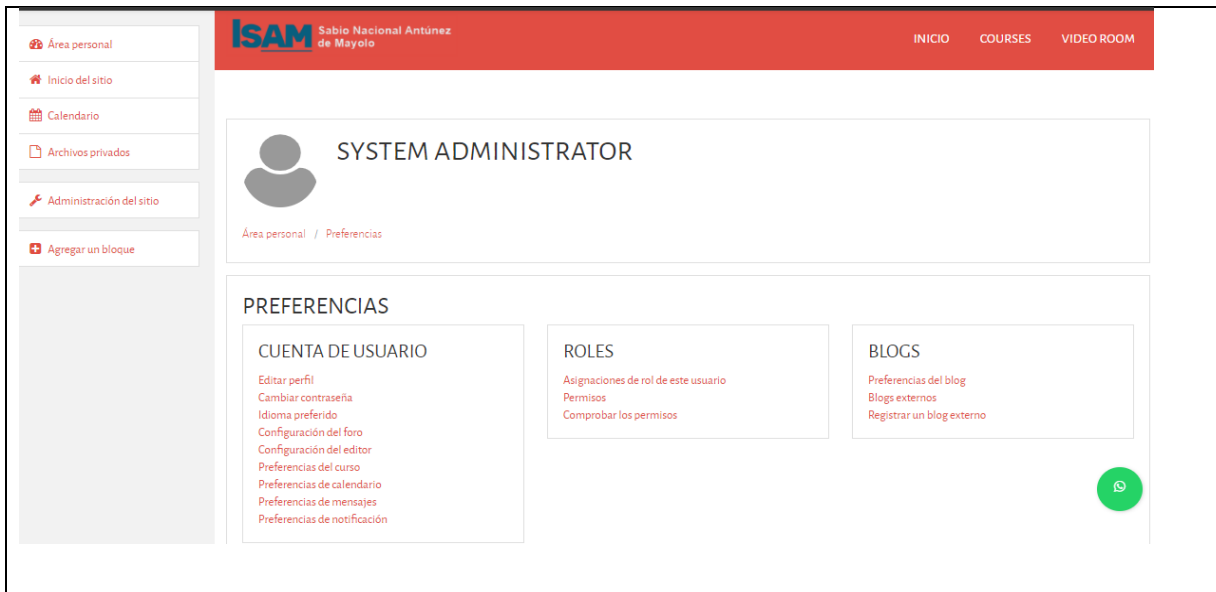
La plataforma está configurada para trabajar de manera semanal .se recomienda añadir la actividad semanalmente

Nro	5 - Sprint 2
Nombre	Agregar usuarios
Descripción	
Se solicita un formulario que admita “Anadir Usuarios”, la información a registrar es: Nombre usuario, apellidos y nombres, contraseña, DNI.	
Interfaz	
	
Descripción	
El docente podrá acceder a las opciones de “Usuarios”, “Agregar usuarios”, “cuentas” y así agregar en su lista de alumnos al curso, de esta manera crea para cada uno Usuarios y Contraseña respectivamente.	
Observaciones	
Ninguna	

Diagrama de secuencias



Nro	6- Sprint 2
Nombre	Actualizar información de usuario
Descripción	
Para la actualización de los datos de un usuario se va realizar a través del formulario que permita "Anadir Usuarios", la información que solicita es: Nombre usuario, contraseña, apellidos y nombres, DNI.	
Interfaz:	



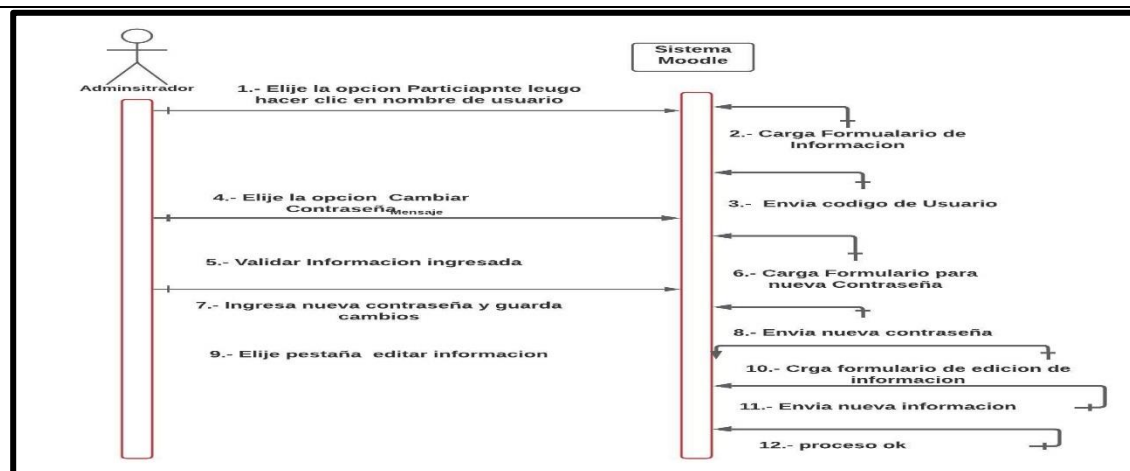
Descripción:

El docente podrá acceder a las opciones “Usuarios”, “Cuentas” y “Agregar usuarios” para agregar su lista de alumnos al curso, creando para cada uno sus respectivos Usuarios y Contraseña.

Observaciones:

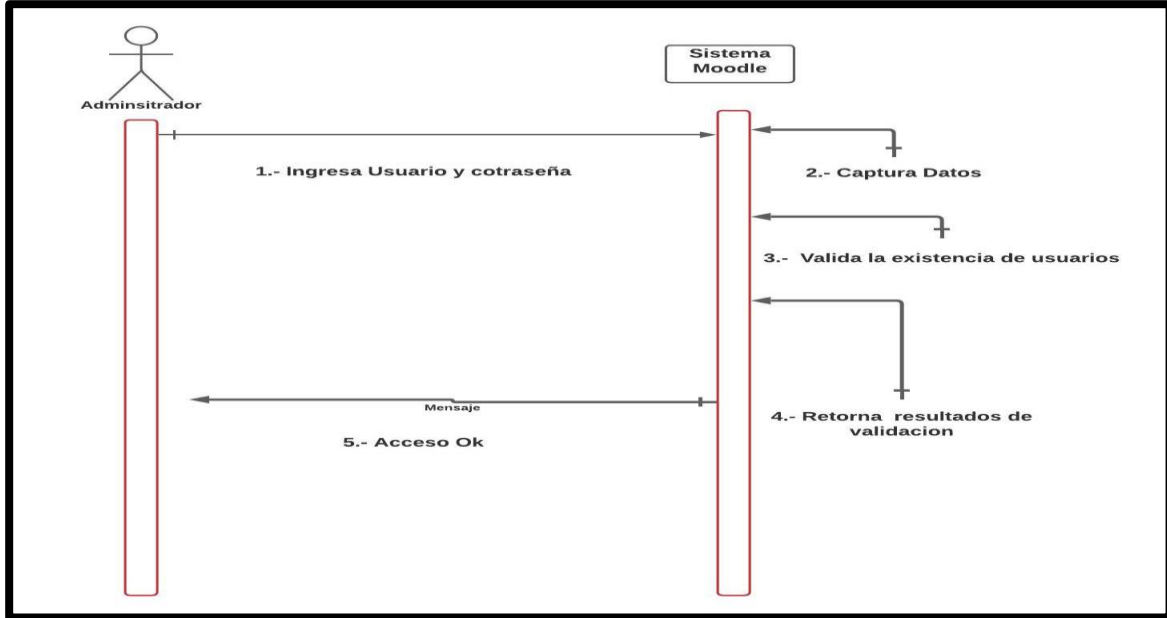
Ninguna

Diagrama de secuencias



Nro	7- Sprint 2
Nombre	Plataforma de reportes
<p>Descripción: Para obtener reportes el docente primero debe ingresar identificándose con el usuario y contraseña del rol correspondiente, luego va solicitar según la actividad el acceso a la opción de observar o exportar los reportes de los estudiantes del curso.</p>	
<p>Interfaz</p> 	
<p>Descripción:</p> <p>El usuario ingresa a la dirección http://www.ISAM.peru-edu.com/ . para luego ingresar al curso, donde podrá ir a la opción calificaciones para obtener los reportes por actividades de los estudiantes.</p>	
<p>Observaciones:</p> <p>Ninguna</p>	

Diagrama de secuencias



Nro	8- Sprint 3
Nombre	Reporte General por alumno
Descripción	Hacer un reporte general que muestra las calificaciones destacadas de los alumnos. Permite seleccionar al alumno.
Interfaz:	

ENGLISH		INGLES AMERICANO				
Nombre / Apellido(s)	Dirección de correo	revives	revives	QUESTIONARY UNIT 1	Total del curso	
PAOLO ROSSI ALARCON CHAVEZ	THEBEST_19923@HOTMAIL.COM	-	-	-	-	
RODRIGO JESUS ANDRADE CABALLERO	THEBEST_89654@HOTMAIL.COM	-	-	-	-	
HENRY LUIS APAZAJULI	THEBEST_OMAR@HOTMAIL.COM	-	-	-	-	
NANCY MERCEDES APONTE GARCIA	THEBEST_71245@HOTMAIL.COM	-	-	-	-	
ANGEL AREVALO CAYCHO	THEBEST_08@HOTMAIL.COM	-	-	-	-	
ESTEBAN BANCAYAN SOVERO	THEBEST_963@HOTMAIL.COM	-	-	-	-	
Yanet Calero Victorio	Yanetcalero@hotmail.com	-	-	-	-	
RODRIGO CASTILLO PANTOJA	THEBEST_136@HOTMAIL.COM	-	-	-	-	
Cesia Cato Puente	cesiacap@hotmail.com	-	-	-	-	
Deyvis Yeferson Ccansaya Huilica	Deyvisairi23@gmail.com	-	-	-	-	
ALCIDES JHOEL CHAHUA AQUINO	THEBEST_09@HOTMAIL.COM	-	-	-	-	
ANGHELA	amitcitotlv@gmail.com	-	-	-	-	

Descripción:

Quando el docente está dentro de la plataforma de Reportes tiene que elegir la opción “Reportes varios”, la cual el docente va a elegir la opción “Reporte General”. La plataforma automáticamente generará un reporte mostrando las calificaciones de los alumnos.

Observaciones:

Ninguna

VI. SCRUM DIARIO (IMPLEMENTACION)

SPRINT N° 01

ESTIMACION	DIAS
CONSTRUCCIÓN DE PLATAFORMA VIRTUAL	7 DIAS

CONFIGURACION DE HOSTING	1 DIA
CONFIGURACION DE DOMINIO	1 DIA
PRESENTACION DEL SPRINT N° 01	1 DIA
REUNION DEL SPRINT N° 01	1 DIA

6.1. RESUMEN: ELABORACION LA PLATAFORMA VIRTUAL

Para la elaboración de la plataforma virtual se usaron las siguientes herramientas

La plataforma cuenta con los siguientes menús:
<p>Inicio</p> <p>Muestra la página principal de la plataforma virtual</p>
<p>Cursos</p> <p>Muestra los cursos disponibles de la plataforma</p>
<p>Video Room</p> <p>Es la sala de video para clases en tiempo real</p>
<p>Contacto</p> <p>Formulario de Contacto del Instituto</p>



4 CONFIGURACION DEL HOSTING Y DOMINIO

Se realizó la configuración del dominio para la página web.

- ✓ Donación del SubDominio para la empresa ISAM
- ✓ Configuración del SubDominio con el Hosting para la página web
- ✓ Denominación del SubDominio para la Plataforma Virtual:

<http://www.ISAM.peru-edu.com/>

5. USO DE PLATAFORMA POR LOS ESTUDIANTES DEL CURSO DE INGLÉS DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO ISAM DE LIMA – PERÚ

Figura N° 16

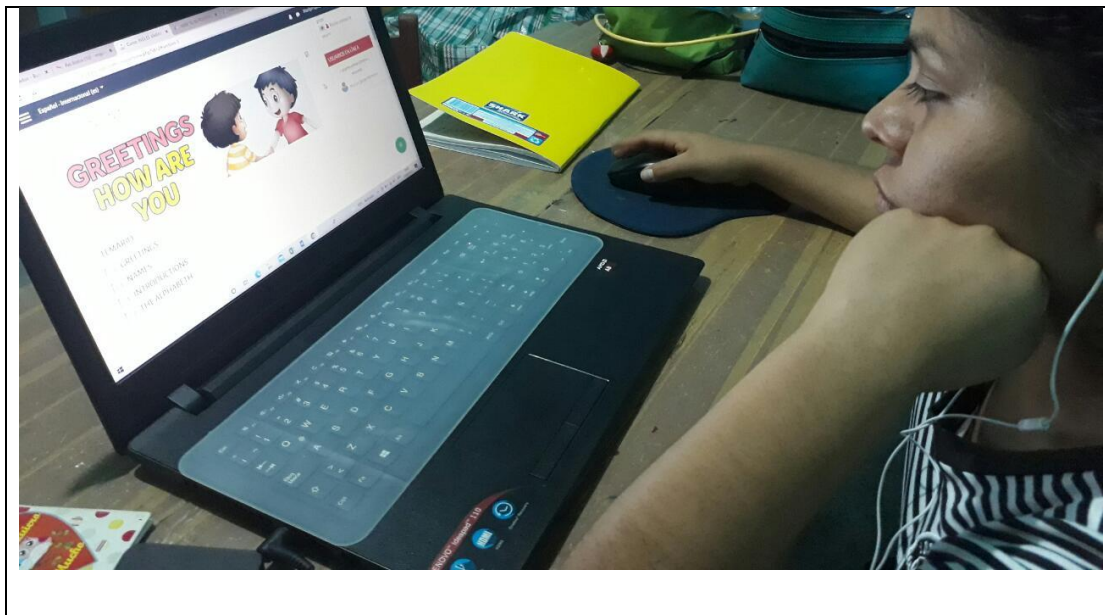


Figura N° 17

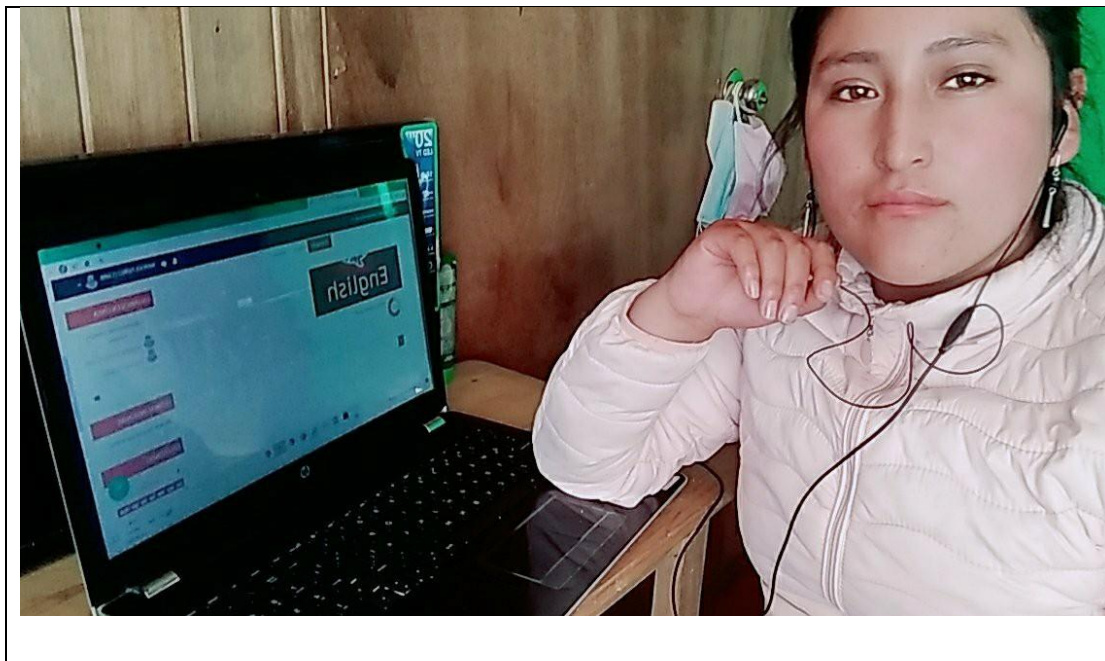


Figura N° 18

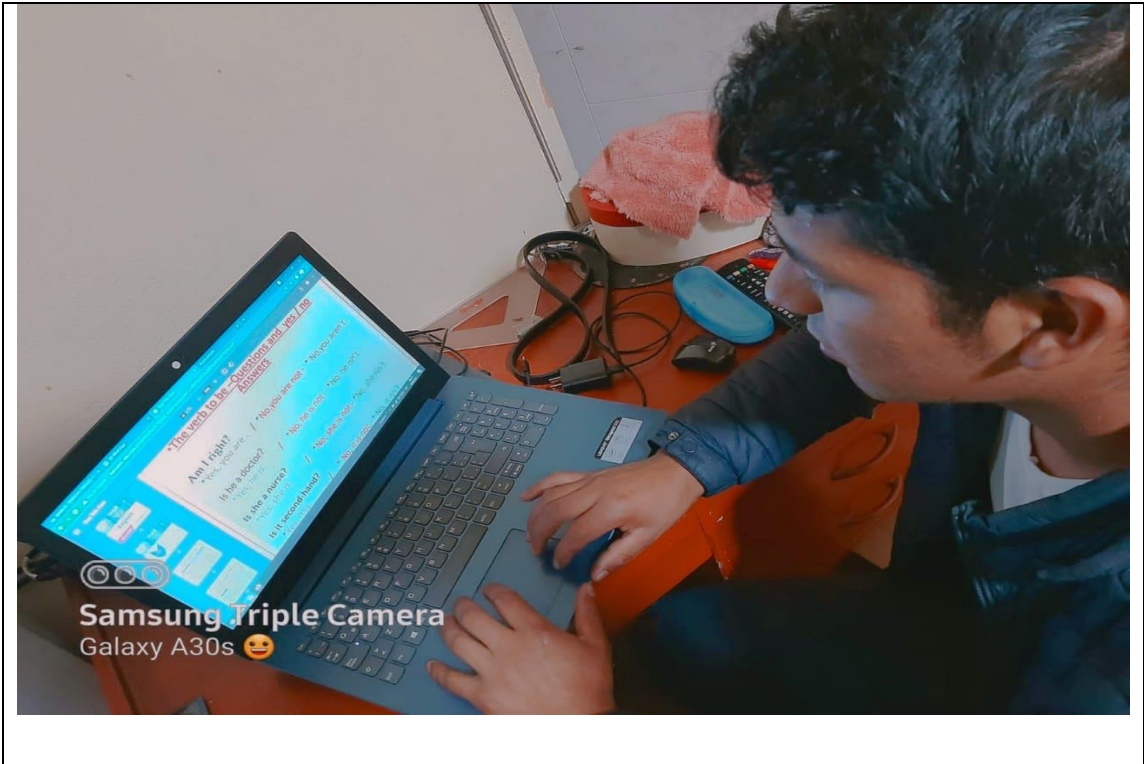


Figura N° 19

