



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN
DE LA EDUCACIÓN**

Motivación y estrategias de aprendizaje en el uso de los entornos virtuales en
la Institución Educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia - 2020

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Administración de la Educación

AUTORA:

Br. Violeta Torres Amanqui (ORCID: 0000-0003-4803-929X)

ASESORA:

Dra. Mercedes Nagamine Miyashiro (ORCID: 0000-0003-4673-8601)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y calidad educativa

Lima – Perú

2020

Dedicatoria

Este trabajo está dedicado a mi padre, por su invaluable apoyo, por sus palabras de motivación y orientaciones.

Gracias por tus enseñanzas, por los mensajes de aliento y tu excelente manera de instruirme, para afrontar las verdades de esta vida.

Agradecimiento

Agradezco a mis maestros en especial a la Dra. Mercedes Nagamine Miyashiro por todo el apoyo brindado para lograr mis metas personales y profesionales.

Índice de contenidos

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. Introducción	1
II. Método	15
2.1 Tipo y diseño de investigación	15
2.2 Operacionalización de variables	16
2.3 Población y muestra	17
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	17
2.6 Método de análisis de datos	20
2.7 Aspectos éticos	20
III. Resultados	21
3.1 Descripción de resultados	21
3.2 Contrastación de la hipótesis	23
IV. Discusión	28
V. Conclusiones	32
VI. Recomendaciones	33
Referencias	34
Anexos	41
Anexo 1: Matriz de consistencia	42
Anexo 2: Instrumentos	44
Anexo 3: Validez de los instrumentos	49
Anexo 4: Matriz de datos (Excel y/o spss)	58

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1 Operacionalización de la variable motivación	16
Tabla 2 Operacionalización de la variable estrategias de aprendizaje	16
Tabla 3 Operacionalización de la variable uso de entornos virtuales	17
Tabla 4 Población de estudio	18
Tabla 5 Niveles de la variable 1: Motivación	21
Tabla 6 Niveles de la variable 2: Estrategias de aprendizaje	21
Tabla 7 Niveles de la variable 3: Uso de entornos virtuales	22
Tabla 8 Modelo de verosimilitud y prueba R^2 sobre la motivación y estrategias de aprendizaje en el uso de los entornos virtuales	23
Tabla 9 Estimaciones de parámetro sobre la motivación y estrategias de aprendizaje en el uso de los entornos virtuales	23
Tabla 10 Modelo de verosimilitud y prueba R^2 sobre la motivación y estrategias de aprendizaje en los aspectos generales de la asignatura	24
Tabla 11 Estimaciones de parámetro sobre la motivación y estrategias de aprendizaje en los aspectos generales de la asignatura	24
Tabla 12 Modelo de verosimilitud y prueba R^2 sobre la motivación y estrategias de aprendizaje en los aspectos relacionados con el profesor-tutor	25
Tabla 13 Estimaciones de parámetro sobre la motivación y estrategias de aprendizaje en los aspectos relacionados con el profesor-tutor	26
Tabla 14 Modelo de verosimilitud y prueba R^2 sobre la motivación y estrategias de aprendizaje en el aspecto técnico	27
Tabla 15 Estimaciones de parámetro sobre la motivación y estrategias de aprendizaje en el aspecto técnico	27

Índice de figuras

	Pág.
Figura 1. Diseño de la investigación	15

Resumen

La investigación tuvo como objetivo Determinar la influencia de la motivación y estrategias de aprendizaje en el uso de los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020. El estudio se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo, de tipo sustantivo, diseño causal, método hipotético deductivo, la población de estudio fueron 240 estudiantes, y la muestra estuvo integrada por 120 estudiantes, los datos se recopilaron a través de la técnica de la encuesta y el instrumento el cuestionario. Los datos se analizaron con la Prueba de Regresión Ordinal por la naturaleza de las variables. Los resultados evidenciaron que la motivación y estrategias de aprendizaje influyeron en el uso de los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020, entre el 58.5% y el 59.0%. Asimismo, es preciso señalar que predominó el nivel medio en todas las secciones de la muestra, sin embargo, en el 6to grado se identificó en promedio que el 10% indicaba que su uso era del nivel bajo, esto sustentado porque en casa solo se dispone de una Pc, lo cual limita su aprendizaje.

Palabras clave: Motivación, aprendizaje, entornos virtuales, conductismo, conectivismo

Abstract

The research aimed to determine the influence of motivation and learning strategies on the use of virtual environments in the educational institution 3094 - 1 William Fulbright, Independence - 2020. The study was developed under the quantitative approach, of substantive type, causal design, hypothetical deductive method, the study population was 240 students, and the sample was integrated by 120 students, the data were collected through the technique of the survey and the instrument the questionnaire. The data were analyzed with the Ordinal Regression Test by the nature of the variables. The results showed that motivation and learning strategies influenced the use of virtual environments in the educational institution 3094 - 1 William Fulbright, Independence - 2020, between 58.5% and 59.0%. Likewise, it should be noted that the high level predominated in all sections of the sample; however, in the 6th grade an average of 10% indicated that their use was of the medium level, this being supported by the fact that at home there is only one PC, which limits their learning.

Keywords: Motivation, learning, virtual environments, behaviorism, connectivism

I. Introducción

En el informe de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2018) se expone que en estos nuevos tiempos es importante y necesaria la adaptación a los cambios de una forma creativa y propositiva al ritmo del avance tecnológico. En este sentido, los docentes y estudiantes tienen la tarea trascendental de conocer y utilizar diferentes fuentes de información para la solución de problemas individuales y colectivos. Por lo tanto, el objetivo radica en: a) construir un aprendizaje autónomo, donde el sujeto posea la capacidad de organizarse para aprender, y que ante las inquietudes recurra a otras fuentes; b) interactivo, porque a través de las actividades como los foros se relaciona con los participantes y el docente; c) colaborativo, en vista que las actividades se desarrollan de forma individual y grupal; d) en red, porque se desarrolla con el uso del internet; e) multidisciplinar e innovador, en vista que en un aula participan estudiantes de diferentes áreas, nacionalidades y especialidades, donde se desarrolla la innovación en los aprendizajes; en consecuencia es meritorio señalar que la comunicación es un elemento importante en la educación virtual.

Por otra parte, en América Latina se implementó la política pública para el desarrollo de la infraestructura respecto a la telecomunicación desde la década del noventa, que involucraba y beneficiaba a los docentes y estudiantes. Es así que Costa Rica implementó el Programa de Informática Educativa del Ministerio de Educación Pública y la Fundación Ormar Dengo, el mismo que estuvo centrado en la programación; a diferencia que Chile fue el primer país en implementar las redes escolares, estableciendo vínculos con las universidades para el aspecto técnico y pedagógico; mientras que México efectuó el sistema de computación y comunicación basada en el uso de la internet; Brasil además de la adquisición de los equipos, dedicó espacio a la capacitación docente; a diferencia de Argentina que implementó el primer portal nacional público de América del sur, entregaron netbooks a docentes y estudiantes en el nivel secundario; mientras que Colombia articuló el esfuerzo con la República de Corea del Sur y la empresa privada en la implementación de portales educativos; mientras que en el caso de Uruguay se distribuyó gratuitamente una computadora portátil a docentes y estudiantes del nivel primario (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2018), con el objetivo que adquieran las competencias tecnológicas y se utilicen en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En el Perú se han implementado diversos programas para el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) orientadas al sector educativo, los planes no han sido consecuentes porque no respondieron a la política de estado. Es así que respecto a la relación número de estudiantes por Pc, en el año 2000 fue de 70/1, mientras que en el 2011 fue de 10/1 (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2018), este hecho en definitiva demuestra que aún hace falta desplegar mayor esfuerzo por parte del gobierno para que el uso de la tecnología sea un derecho educativo por parte de los estudiantes y se encuentre al alcance de todos los actores educativos, más aún en este año se ha evidenciado la importancia de estudiar entornos virtuales de aprendizaje, razón por la cual es fundamental que el estudiante disponga de una Pc, acceso a internet estable, impresora y cuadernos para los apuntes que merezca.

En la institución educativa William Fullbright ubicada en Independencia, a raíz de la pandemia, de manera inmediata la organización tuvo que implementar al 100% el uso de la plataforma virtual, el diseño de los contenidos y enseñanza sobre su uso a los estudiantes. Inicialmente no era aceptado este nuevo sistema por los padres de familia y los estudiantes, sin embargo, se tuvo que explicar, realizar varias charlas virtuales para motivar su participación en cada sesión de clases, además de incentivar la aplicación de estrategias de aprendizaje que son fundamentales para este nuevo escenario. Sin embargo, la realidad demostraba que en casa solo disponían de una pc o laptop que sería compartida entre dos a tres hermanos en el mismo horario de clases, la señal de internet era inalámbrica e inestable, consideraban que no iban a tener el apoyo de los docentes, preferían asistir a clases para interrelacionar con sus amigos, si bien la institución hace varios años había implementado el aula virtual, este no era utilizado con frecuencia y solo estaba considerado como un repositorio. Por lo antes expuesto la presente investigación asumió como objetivo estudiar a la motivación y estrategias de aprendizaje en el uso de los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia - 2020

También, se ha revisado investigaciones a nivel internacional, Huang, Backman, Backman, McGuire y Moore (2019) expuso que dos elementos importantes para la comprensión de la realidad virtual y la interacción, es la necesidad psicológica, así como la experiencia hedónica de las personas, razón por la cual motiva el diseño de aplicaciones

educativas sustentadas en la motivación y el logro de los aprendizajes. Asimismo, Vialart y Medina (2018) evidenciaron que el 52.4% dispone de una Pc en casa, el 90.5% en el trabajo y solo el 47.6% un móvil, por otra parte, relataron que conocen de los entornos virtuales de aprendizaje, pero que nunca han sido capacitados en ello, razón por la cual desconocen como desempeñarse en dicho ambiente, a pesar de que se dispone de los recursos digitales. Además, el estudio de Borba, Santana de Souza y Formiga (2018) expusieron que aprender matemáticas en línea implica que las condiciones deben estar acorde a los objetivos del curso, además de la interacción y el trabajo colaborativo entre los actores, por otra parte, el uso de los videos y software son importantes, pero a la vez son estáticos y fríos porque no existe interrelación. Igualmente, Alves, Miranda y Morais (2017) demostraron que existe relación positiva entre los accesos y las asignaturas aprobadas, mientras que se relacionan negativamente con las calificaciones. Asimismo, Rodríguez, Botero y Restrepo (2015) expusieron según los resultados obtenidos que la muestra de estudio tenía una Pc de escritorio para realizar las actividades académicas, el mismo que es compartido por los integrantes de la familia, es lamentable que a pesar del tiempo nunca utilizaron la plataforma Moodle y el uso del computador es ocasionalmente, predominando en el género masculino. En lo que respecta al uso de softwares predomina el procesador de textos seguido por el diseño de las presentaciones en Power Point, demostrando que la utilidad radica en la entrega de informes y consultas bibliográficas.

Igualmente, se ha revisado investigaciones a nivel nacional, Pando (2018) evidenció que el aprendizaje en entornos virtuales responde a las teorías conductistas y conectivistas, en este sentido se prioriza el condicionamiento aunado a los objetivos instruccionales; por otra parte, hace falta la formación de una cultura de aprendizaje bajo nuevas tecnologías y la capacidad para la organización de las actividades. En este sentido, es importante que el diseño de las aulas virtuales de aprendizaje sea creativas, flexibles y atiendan a sus inquietudes. Asimismo, Arévalo (2018) evidenció que un elemento importante en el aprendizaje en entornos virtuales es el modelo instruccional centrado en el estudiante, además la motivación es importante para el logro de acceso y navegación en el aula virtual. Igualmente, Trujillo (2018) expuso que el uso del Entorno virtual para el aprendizaje (EVA) por los docentes es bueno (72.7%), al igual que la aplicación de los recursos tecnológicos (72.7%), el diseño de los ambientes de enseñanza y aprendizaje (63.6%), la actitud docente (59.1%), el aprendizaje autónomo (72.7%); mientras que el aprendizaje colaborativo es excelente (63.6%). Por otra parte, los recursos tecnológicos

se relacionan con el aprendizaje asistido ($P=.636$, $p=.001$), el diseño del ambiente se relaciona con el aprendizaje autónomo ($P=.544$, $p=.009$), la actitud docente se relaciona con el aprendizaje colaborativo ($P=.571$, $p=.006$), el uso del Eva por los docentes se relaciona con el proceso de enseñanza y aprendizaje ($P=.603$, $p=.003$); al mismo tiempo Agape (2018) expuso que los docentes carecen del manejo de las herramientas tecnológicas, identificado durante el proceso de monitoreo y acompañamiento, por ello que fue necesario implementar estrategias de acompañamiento pedagógico. En este sentido los círculos de interaprendizaje resultan ser importantes en la convivencia escolar y el desarrollo de las competencias tecnológicas necesarias para los entornos virtuales de aprendizaje. En este sentido, Giraldo (2016) demostró que el programa implementado permitió mejorar la comunicación, el proceso de calificación, el manejo de los foros, la navegación en la web en el entorno virtual. Por esta razón es que se demostró la mejora en las competencias generales integrada por las tecnológicas, didácticas y tutoriales en los docentes.

También coexistió la importancia de la teoría de la conversación, por que integró el aporte de Vigotski con la internet como medio de interacción entre los sujetos (Lara, 2001) asimismo se sustenta en los principios de la dualidad, complementariedad y conservación (Pangaro, 2017). La conversación permite a los estudiantes intercambiar sus conocimientos con el entorno a fin de ratificarlas o modificar, siendo necesaria para la interpretación de los textos y la escritura (Leibrandt, 2017) su aplicación radica en la participación de las actividades académicas. También resultó importante la teoría del conocimiento situado, porque el conocimiento se caracteriza por el realismo y la complejidad, la sinergia con el internet permite intercambiar y generar conocimiento entre los participantes (Lara, 2001). También es considerada como una estrategia que traslada la teoría a la práctica con el fin de brindar solución a los problemas habituales, admite que la aplicación del aprendizaje colaborativo permite materializar el saber ser, hacer, resolver y convivir con el entorno (Pérez, 2017; Hernández y Díaz, 2015). El aprendizaje situado se sostiene en el proceso: a) Inicia en la realidad; b) Examina y evalúa alternativas de solución; c) Resolución de problemas en conjunto; d) Comunicación y transferencia de los resultados (Hernández y Díaz, 2015).

Indistintamente es importante la teoría conductista, puesto que establece los pilares vinculados a la organización del curso como es la estructura, objetivos, diseño y

evaluaciones (Lara, 2001), el aprendizaje se genera por asociación y requiere el reforzamiento, por ello que las herramientas tecnológicas resultan ser una alternativa (Leiva, s.f.) El aprendizaje influye en la modificación del comportamiento de las personas a razón de los estímulos y las respuestas, el estudiante obedece las instrucciones del docente, y este último es quien debe asumir con responsabilidad el control de los estímulos, sin embargo, la relación interactiva es escasa y la evaluación está centrada en evaluaciones con calificaciones numéricas (Valdez, 2012)

La teoría constructivista está vinculada con el aspecto académico que corresponde a las estrategias de enseñanza y aprendizaje con el apoyo de las herramientas en los entornos virtuales, de esta manera se logra la construcción del conocimiento mediante el trabajo colaborativo, el análisis, la reflexión, simulación de situaciones, entre otros (Lara, 2001) El sujeto se interrelaciona con su entorno a través del lenguaje, allí la importancia de la comunicación y la construcción del conocimiento (Hamidian y Soto, 2019; Matas y Ballesteros, 2012) El aprendizaje es un proceso activo, porque a través de las actividades como foros, wikis, trabajos en equipo, entre otros se construye el conocimiento, el docente se convierte en una guía, prima la actitud colaborativa entre el maestro y el estudiante, cabe precisar que la evaluación se realiza progresivamente y por lo tanto, las medidas correctivas se implantan en el proceso (Valdez, 2012)

La teoría conectivista se sustenta en el hecho que la tecnología tiene un papel preponderante en la sociedad, permite realizar las actividades cotidianas con dicho apoyo, en este sentido el aprendizaje está incluido, porque hoy las personas de diferentes nacionalidades y ubicación geográfica pueden conectarse, construir conocimiento, compartir un aula y sobre todo establecer redes, que son necesarias para el desempeño personal y laboral (Gutiérrez, 2012). Por su parte, Siemens (2004; 2006) sostuvo que los estudiantes aprenden en un ambiente cada vez más cambiante por el avance de los conocimientos, los recursos y la demanda social, en tal sentido se requiere de otros elementos como la tecnología, para que se logre el objetivo de aprendizaje. En este mismo sentido, planteó como principios: a) El estudiante aprende y conoce a través de las diferentes corrientes y versiones; b) El aprendizaje se logra a través del uso de diferentes medios; c) El aprendizaje no solo responde a actos o comportamientos del docente, si no también se realiza con el apoyo de una máquina u ordenador; d) El estudiante demanda cada vez aprender más; e) Las decisiones de aprendizaje o no depende de la persona. Es

preciso señalar que la teoría conectivista se diferencia de la conductista, cognitivista y constructivista porque fueron planteadas cuando aún la tecnología no se había incorporado al campo educativo, como es en la actualidad, razón por la cual se inicia una nueva corriente pedagógica, los actores educativos deben de adquirir nuevas competencias para el proceso de la enseñanza y el aprendizaje, el estudiante asume con mayor responsabilidad su tarea, y es único responsable del logro o fracaso.

La motivación se caracteriza por ser un atributo que está regulado por los procesos mentales que fluyen en la persona, destacando las expectativas y el valor que se asigna a los hechos producto de la experiencia actual y pasada. En consecuencia, la información que se obtiene se construye a través de procesos mentales, los cuales permiten producir ciertos comportamientos para el logro de los objetivos (Burgos y Sánchez, 2012). Para el estudio se decidió trabajar con el instrumento MSLQ, donde señala que la variable motivación esta descompuesta en dos dimensiones: a) la valoración, es un proceso que a partir del cual se pretende alcanzar o rechazar los objetivos y las metas planteadas, en el campo educativo corresponde al interés que tienen los estudiantes para realizar las tareas académicas, participar en la clase virtual e interrelacionar con sus pares. Por otra parte, cuando el estudiante obtiene puntajes elevados, se presume que existe bastante interés por la clase y el logro respectivo, evidenciándose en una calificación, atribuyendo a factores o elementos internos o externos (Burgos y Sánchez, 2012; Pintrich, Smith, García, y Mckeachie, 1991; Ayala, Martínez, y Yuste, 2004; Garrote, Garrote, y Jiménez, 2015). El primer indicador correspondió a la orientación de meta intrínseca, que se refiere a la meta que desea lograr, y la orientación de los actos para el logro previsto. En este sentido, el estudiante participa en clase porque le permite su desarrollo personal y adquisición de conocimientos, por lo tanto, este tipo de orientación en el campo educativo corresponde al fin, y no al medio (Burgos y Sánchez, 2012); (Pintrich, Smith, García, y Mckeachie, 1991); (Ayala, Martínez, y Yuste, 2004); (Garrote, Garrote, y Jiménez, 2015). El segundo indicador correspondió a la orientación de meta extrínseca, el sujeto admite que está estudiando por razones externas como es obtener buenas calificaciones, ampliar sus conocimientos, ser reconocido por sus maestros y pares; por lo tanto, esta orientación es considerada como el medio para lograr los objetivos académicos (Burgos y Sánchez, 2012); (Pintrich, Smith, García, y Mckeachie, 1991); (Ayala, Martínez, y Yuste, 2004); (Garrote, Garrote, y Jiménez, 2015). El tercer indicador corresponde al valor de la tarea que se entiende como la valoración

que realiza el estudiante respecto a lo importante o interesante que es involucrarse con la actividad académica (Burgos y Sánchez, 2012); (Pintrich, Smith, García, y Mckeachie, 1991); (Ayala, Martínez, y Yuste, 2004); (Garrote, Garrote, y Jiménez, 2015).

La segunda dimensión correspondió a las expectativas, se refiere a la confianza que tiene el estudiante respecto a su aprendizaje. La puntuación elevada se refiere a la elevada expectativa de éxito y más aún a la confianza que tiene en sus capacidades para el logro de los aprendizajes. El indicador 1 se refiere a las creencias de control sobre el aprendizaje, corresponde a la confianza del estudiante por el logro de obtener resultados positivos o puntajes máximos en las evaluaciones, a razón del esfuerzo por la realización de las actividades. El segundo indicador se refiere a la autoeficacia, comprendida por las expectativas de éxito que se refiere a la confianza que tiene el estudiante en su desempeño escolar; asimismo el segundo componente es la eficacia persona, entendida como la apreciación o valoración positiva de sus habilidades para lograr el éxito académico (Burgos y Sánchez, 2012; Pintrich, Smith, García, y Mckeachie, 1991; Ayala, Martínez, y Yuste, 2004; Garrote, Garrote, y Jiménez, 2015).

La tercera dimensión se refiere al componente afectivo que corresponde a la preocupación que despliega el estudiante cuando realiza una evaluación. Esta dimensión está integrada por el indicador denominado ansiedad, la misma que afecta o influye negativamente en el rendimiento académico. Debemos señalar que la ansiedad está integrada por el componente cognitivo y emotivo, el primero se refiere a la preocupación, sentimientos negativos que afectan al aprendizaje y resultado de la evaluación; el segundo comprende a las manifestaciones fisiológicas que se desprenden de la ansiedad (Burgos y Sánchez, 2012; Pintrich, Smith, García, y Mckeachie, 1991; Ayala, Martínez, y Yuste, 2004; Garrote, Garrote, y Jiménez, 2015).

La segunda variable de estudio se refiere a las estrategias de aprendizaje que utiliza el estudiante para lograr aprender los contenidos previstos. Las dimensiones que integran dicha variable son: a) Estrategias cognitivas y metacognitivas, comprende la lectura, memorización, el parafraseo, la relación de los conocimientos previos y actuales, la selección, organización y estructura de la información, así como la concentración que despliega el estudiante en el proceso de aprendizaje. El indicador 1 corresponde a la organización, es decir a la estructuración de los contenidos según el grado de importancia, curso, actividades con el objetivo de lograr los aprendizajes previstos, las estrategias que destacan es el esquema o mapas mentales con el fin de expresar la información de manera

gráfica (Burgos y Sánchez, 2012; Pintrich, Smith, García, y Mckeachie, 1991; Ayala, Martínez, y Yuste, 2004; Garrote, Garrote, y Jiménez, 2015). El segundo indicador se refiere al pensamiento crítico, se refiere a la toma de decisiones de los estudiantes respecto a un problema o casuística a partir de los conocimientos previos, para ello debe de asociar, comparar y analizar para su actuar. El tercer indicador se refiere a la autorregulación metacognitiva, es el proceso que permite la adquisición de los conocimientos sobre el control de la cognición, las cuales incluyen las fases de planificación, supervisión y regulación de los comportamientos (Burgos y Sánchez, 2012; Pintrich, Smith, García, y Mckeachie, 1991; Ayala, Martínez, y Yuste, 2004; Garrote, Garrote, y Jiménez, 2015).

La segunda dimensión se refiere a las estrategias de gestión de los recursos que corresponde a la capacidad del sujeto en su actuación, es decir en las tareas que desempeña. El primer indicador es el tiempo y ambiente de estudio, es decir comprende la planificación, organización y administración del tiempo y recursos para el desempeño de la actividad académica. El segundo indicador comprende la regulación del esfuerzo, el monitoreo y control de las actividades para el logro satisfactorio, es decir alcanzar los objetivos y metas planteadas. El tercer indicador es el aprendizaje entre iguales o pares, comprende las actividades asignadas en equipos para lograr de manera armónica y bajo el principio de sinergia los objetivos. El indicador cuatro corresponde a la búsqueda de ayuda, es decir al apoyo que recibe de otra persona para absolver sus dudas o apoyar en el diseño de los productos académicos (Burgos y Sánchez, 2012; Pintrich, Smith, García, y Mckeachie, 1991; Ayala, Martínez, y Yuste, 2004; Garrote, Garrote, y Jiménez, 2015).

Asimismo, la tercera variable correspondió al uso de los entornos virtuales de aprendizaje, la misma que refleja la percepción y sentir de los estudiantes que desempeñan sus tareas académicas bajo entornos virtuales. Las dimensiones que constituyen a la variable corresponde: a) Aspectos generales de la asignatura, donde se valora la estructura del curso, en unidades, módulos, contenidos que responden a los objetivos y son concordantes con las competencias establecidas, por otra parte en esta modalidad de estudio debe existir un estándar para la presentación de los recursos, organización según las semanas, fechas de entrega de las actividades, foros, y evaluaciones, de tal forma que exista una organización previa; b) Aspectos relacionados con el profesor-tutor, corresponde a la apreciación del estudiante respecto a la forma como están distribuidas y organizados los contenidos. Asimismo, se evalúa el dominio por parte del docente referente a los contenidos, la atención que logra en las clases

síncronas, y lo estimulante que resulta asistir a las sesiones; c) Aspecto técnico, corresponde a la parte técnica y estética de la plataforma y el tiempo que se asigna a las actividades académicas (Abella, Ausín, Delgado, Hortiguera, y Solano, 2018).

Por otra parte, al examinar los conceptos del aprendizaje, se sostiene que es el cambio o modificación en la estructura del conocimiento de la persona (Herrera, 2002; Belando, 2017) es una actividad cognitiva constructivista que se realiza con el propósito que el estudiante aprenda, para ello se despliega un conjunto de acciones antes, durante y después (Castañeda y Ortega, 2004) con el apoyo de la tecnología a través del uso de las plataformas virtuales. También fue fundamental el aporte de Rodenes, Salvador y Moncaleano (2013) porque sostuvieron que el proceso de enseñanza y aprendizaje se realiza mediado por las tecnologías de información y comunicación, que tiene la facilidad de acceder a los recursos en el tiempo y espacio que el estudiante considere pertinente. En este sentido participan los tutores, estudiantes, la institución y el plan de enseñanza y aprendizaje. Para la medición consideraron cuatro dimensiones: a) satisfacción del usuario y beneficios, que corresponde a la adquisición del conocimiento, su utilidad, y eficacia para el logro previsto en el plan; b) sistema, comprende el diseño, la información, las herramientas, practicidad y flexibilidad al momento de su uso; c) tecnología y organización, corresponde a la interacción con el sistema, la velocidad de visualización, carga y descarga de documentos, visualización en diferentes dispositivos, cultura y estructura organizacional; d) servicio, atención por el área encargada del aula virtual, garantías y recuperación de los recursos.

Los entornos virtuales de aprendizaje son espacios que permiten la construcción del conocimiento sustentado en el trabajo colaborativo y la interacción entre los participantes con el apoyo de una plataforma digital donde previamente se ha compartido los recursos (Araque, Montill, Meleán, y Arrieta, 2017; Gros y Silva, 2006) Las características de los ambientes virtuales radican en: a) herramientas que permiten la comunicación entre el docente o tutor y el estudiante; b) desarrollo de los contenidos; c) diseño y creación de cursos según la programación o demanda (Llorente, 2007) Mientras que Boneu (2007) identificó cuatro características: a) interactividad, permite interactuar al estudiante con sus pares y docente; b) flexibilidad, la plataforma se adapta a la institución, planes curriculares, contenidos y estilos de aprendizaje; c) escalabilidad, los contenidos y herramientas son aplicables a grupos pequeños como numerosos; d)

estandarización, permite la importación y exportación del curso en formatos estándar (Castro, 2015)

Por otra parte, es importante conocer los diferentes tipos de aprendizaje virtual como son: a) E-learning o aprendizaje electrónico; b) B-learning, permite el desarrollo del aprendizaje semipresencial; c) M-learning, se refiere al aprendizaje electrónico y móvil para la difusión de los recursos. Cada vez las organizaciones prefieren implementar el E-learning porque permite el desarrollo de las clases y el uso de los diferentes recursos tecnológicos, y el M-learning, porque se ha masificado el uso del celular por la practicidad, comodidad y mejor aprovechamiento del tiempo (Rodríguez, 2018)

Los estímulos para el aprendizaje corresponden: a) ambiente, iluminación, ventilación, mobiliario, los equipos de cómputo; b) elementos emocionales, compromiso, estimulación, constancia; c) elementos sociológicos y físicos, capacidad de atención, hora adecuada; en conjunto son los que determinan el aprendizaje (Mato, 1992) Los componentes para el aprendizaje son: a) la sensibilización, constituida por la motivación, la actitud y el afecto; b) la atención, c) la adquisición del conocimiento a través de las sesiones de clase y los recursos; d) la personalización y control, conformado por el pensamiento productivo y crítico; e) la recuperación de lo aprendido; f) la transferencia del conocimiento; g) la evaluación, de inicio, proceso y salida; h) la metacognición (Beltrán y Castanedo, 1998) Mientras que las estrategias de aprendizaje se refieren a las habilidades que un estudiante aprovecha para aprender intencionalmente los conocimientos según las exigencias educativas, así como aquellas que le permiten solucionar un problema (Gutiérrez, 2018)

Desde la perspectiva de Quiroga y Rodríguez (2002) se identifica el estilo de aprendizaje cognitivo, que se refiere a la adquisición de los conocimientos, la atención, concentración y recuerdo, es decir a la forma de como el sujeto aprende los contenidos y la intersección entre la personalidad y la inteligencia. Desde la óptica de Kolb (1984) existen cuatro estilos de aprendizaje que son: a) convergente, porque el conocimiento que se adquiere permite la aplicación en la vida cotidiana para la resolución de los problemas; b) divergente, se caracteriza por la imaginación y flexibilidad, evalúa y soluciona problemas desde diferentes perspectivas; c) asimilador, se caracteriza por los conceptos abstractos, razón por la cual crea modelos técnicos; d) acomodador, corresponde a la

adaptación del sujeto ante nuevas situaciones. Mientras que para Witkin (1979) existen dos estilos cognitivos que son: a) dependencia de campo, el sujeto prefiere la resolución de los problemas en equipo; b) independencia de campo, la resolución de problemas es individual (Alonso, Gallegos, y Honey, 1994) Igualmente, Honey y Mumford platearon cuatro estilos de aprendizaje como son: a) activos, son aquellos que realizan las actividades con entusiasmo, además son de mente abierta, consideran que todo lo que se quiere implica intentar, asimismo son sinceros, creativos, transformadores, y resolutivos ante las diferentes situaciones; b) reflexivos, observan a su alrededor y analizan cada situación antes de emitir opinión, son sensatos, escuchan a los demás, pacientes, averiguadores, demasiado lentos por el detalle que requieren obtener; c) teóricos, son racionales y objetivos; d) pragmáticos, actúan rápido ante una situación, a la vez se ubican en el espacio y tiempo para tomar decisiones (Castro y Guzmán, 2005; Valerdi, 2002).

Equivalentemente, Gros (2011) planteó dos tipos de aprendizaje: a) centrado en los contenidos, el papel del estudiante es pasivo, atiende las instrucciones del docente, por ende no tiene poder de decisión, el aprendizaje es individual, no tiene autonomía para ampliar sus conocimientos, está centrado en memorizar los contenidos y replicar las lecciones según la programación escolar; b) centrado en las actividades, el estudiante es el eje, es quien decide aprender por voluntad propia, demostrando su autonomía para el logro de resultados, búsqueda de información y solución de casos, por lo tanto este tipo de formación es voluntaria y se realiza durante toda la vida (Gros, 2011)

En este sentido es importante para el aprendizaje: a) autocontrol; b) automotivación; c) autoconocimiento; d) habilidades sociales; e) empatía; los mismos que permiten al sujeto tener la capacidad de controlar su tiempo, estado emocional y recursos para responder a las demandas educativas. Prevalece despojarse de sus paradigmas y estrategias de aprendizaje que resolvieron los problemas en el aprendizaje presencial, además de tener la capacidad para adquirir nuevas destrezas para lograr las competencias previstas (Gutiérrez, 2018).

Para la educación virtual se ha creado términos como entornos virtuales de aprendizaje, entornos virtuales de enseñanza, plataforma educativa, campus, campus virtual, entre otros que incluyen o están vinculados al término virtual (Juárez, La Vega, Espinoza, y Hidalgo, 2014); (Cocunubo-Suárez, Parra-Valencia, y Otárola, 2018), en

resumen se refieren al medio donde se alojarán los recursos y permitirá la interacción para el logro de los aprendizajes y se realice de manera activa el proceso de enseñanza con el apoyo de la tecnología. Sin embargo, la implementación de una plataforma virtual no garantiza la calidad de la enseñanza, ni tampoco asegura el aprendizaje, porque requiere que el docente previamente adquiera las competencias digitales, no solo para el diseño, sino también para su uso y desarrollo de las sesiones de aprendizaje, en resumen, el docente se convierte en diseñador y moderador de la clase (Adell, Castellet, y Pascual, 2004); (Gisbert y Lázaro, 2015); (Silva, 2017); (De Pablo, 2017; Garrison, 2005) basándose en la estimulación y la generación de la expectativa; sin embargo considerando el aporte de Onrubia (2005) el modelo debe contener tres aristas que son: a) el apoyo sostenido y continuo en el proceso de enseñanza; b) la práctica del constructivismo por parte del estudiante; c) énfasis en el contenido para el aprendizaje y la enseñanza.

Las plataformas virtuales se dividen en: a) gratuitas, como Moodle tiene como bondad de ser un repositorio de recursos, así como permite la interacción entre los actores con el apoyo de herramientas que permiten compartir las presentaciones, foros, evaluaciones, vínculo entre Blackboard y Turnitin, en consecuencia es una plataforma popular y muy utilizada; otra plataforma es Dokeos, la misma que se ha posicionado en el ámbito empresarial, la ventaja radica en que no se requiere instalar para su uso, solo basta disponer de internet para el acceso, asimismo una característica que la diferencia de Moodle es que permite la interacción face to face a través de la web cam y permite utilizar la pizarra para hacer anotaciones y compartirlas con todos los asistentes, sin embargo una falencia es que no tiene un menú disponible, sino que el estudiante tiene que retornar al inicio para tener acceso a los recursos, lo cual distrae la atención y llega a desinteresar su uso; una tercera plataforma es ATutor, el docente elige los módulos y herramientas a utilizar, sin embargo tiene la desventaja porque no permite realizar evaluaciones on line (Fernández y Rivero, 2014); b) las pagadas, como Blackboard, SABA, QS Media, WebCT que requieren el pago de una licencia comercial, su ventaja radica en que son funcionales, son adaptativas al requerimiento de la institución así como al presupuesto, la instalación se realiza en los servidores institucionales, la desventaja es la inversión en la plataforma (Vélez, 2019)

El estudio se justifica teóricamente porque se sustenta en la teoría de la conversación, la teoría del conocimiento situado, la teoría conductista, constructivista y conectivista, puesto que el estudiante cuando aprende en entornos virtuales de aprendizaje esta mediado por la tecnología, la misma que permite la interacción entre los participantes con el fin de lograr el aprendizaje previsto con la praxis del trabajo colaborativo, previamente la institución establece los objetivos y diseña la estructura del curso con el apoyo de las herramientas disponibles en el aula virtual, por lo tanto existen factores que merman el aprendizaje en los entornos virtuales a pesar de la disposición de una plataforma con múltiples herramientas.

En este mismo sentido, el estudio se justifica metodológicamente porque se realizó bajo el paradigma positivista, en vista que hoy las organizaciones educativas han implementado el aprendizaje virtual, sin embargo los resultados aún no son los previstos, razón por la cual ameritan estudiarlos; el enfoque fue cuantitativo porque se realizó la medición de la variable con cuestionarios apoyados con la escala de Likert, asimismo se plantearon hipótesis causales y de relación, las cuáles fueron contrastadas al finalizar el estudio; el tipo es sustantivo porque el problema es real y se manifiesta en estos tiempos, el diseño es causal multivariante, porque se estableció cuatro variables independientes, las mismas que fueron denominadas factores: conductual, afectivo, cognitivo y expectativas; y la variable dependiente fue el aprendizaje en entornos virtuales; la recopilación de datos fue con las encuestas y los respectivos cuestionarios aplicados a los docentes de la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright. Finalmente, la contrastación de la hipótesis se realizó con ecuaciones estructurales que explicarán los factores que influyen y se relacionan con la variable dependiente.

El estudio tiene justificación práctica porque aportará a la institución información relevante y valedera respecto a los factores que inciden en el aprendizaje de los entornos virtuales, además que a partir de dichos resultados se puede diseñar un plan de mejora, de tal forma que progresivamente se logren los objetivos institucionales. Asimismo, en lo que respecta a la implementación de las aulas virtuales de aprendizaje hace falta mayor conocimiento y dinamismo por parte de la persona encargada, así como los docentes, quienes requieren de una capacitación para el diseño de los recursos, la administración y gestión de estos, porque no se debe confundir el aula virtual con el repositorio que se caracteriza por ser estático.

El problema general de la investigación fue: ¿Cómo la motivación y estrategias de aprendizaje influyen en el uso de los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020?; los problemas específicos planteados fueron: a) ¿Cómo la motivación y estrategias de aprendizaje influyen en los aspectos generales de la asignatura en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020?; b) ¿Cómo la motivación y estrategias de aprendizaje influyen en los aspectos relacionados con el profesor-tutor en los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020?; c) ¿Cómo la motivación y estrategias de aprendizaje influyen en el aspecto técnico en los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020?.

El objetivo general de la investigación fue: Determinar la influencia de la motivación y estrategias de aprendizaje en el uso de los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020; los objetivos específicos planteados fueron: a) Determinar la influencia de la motivación y estrategias de aprendizaje en los aspectos generales de la asignatura en los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020; b) Determinar la influencia de la motivación y estrategias de aprendizaje en los aspectos relacionados con el profesor-tutor en los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020; c) Determinar la influencia de la motivación y estrategias de aprendizaje en el aspecto técnico en los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020.

La hipótesis general de la investigación fue: La motivación y estrategias de aprendizaje influyeron en el uso de los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020; las hipótesis específicas planteados fueron: a) La motivación y estrategias de aprendizaje influyeron en los aspectos generales de la asignatura en los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020; b) La motivación y estrategias de aprendizaje influyeron en los aspectos relacionados con el profesor-tutor en los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020; c) La motivación y estrategias de aprendizaje influyeron en el aspecto técnico en los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020.

II. Método

2.1 Tipo y diseño de investigación

El estudio se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo, se caracteriza porque la medición se realizó a través de cuestionarios, razón por la cual se plantea una hipótesis y se contrasta con pruebas estadísticas (Sánchez, 2019). En este sentido, la investigación se realizó con tres variables, de las cuáles dos fueron las independientes y una dependiente, todas ellas se midieron con números a través del cuestionario y la escala de Likert, por lo tanto, las hipótesis se demostraron con el apoyo de la Regresión ordinal.

El método aplicado en el estudio correspondió al hipotético deductivo, porque se sostuvo en la formulación de la hipótesis, por lo que se contrastó a través de las respuestas obtenidas de los sujetos, se estimó los resultados a través de las pruebas estadísticas y se explicará el nivel de satisfacción con los entornos virtuales de aprendizaje (Carlessi, Romero, y Mejía, 2018).

El tipo de investigación es sustantiva, está centrado en un hecho, un fenómeno en especial, razón por la cual el objetivo es describir y explicar los hechos que acontecen en una determinada realidad (Carlessi, Romero, y Mejía, 2018); en consecuencia el problema observado corresponde a la motivación y estrategias de aprendizaje en el uso de los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020, en tal sentido ameritó describir y explicar cada una de las variables.

El diseño de la investigación fue correlacional causal, la razón de ser es comprobar hipótesis causales a través de causas, sucesos o fenómenos que se presentan (Sánchez, Reyes, & Mejía, 2018), para esto en el estudio se ha considerado como variables independientes a la motivación y a las estrategias de aprendizaje, mientras que la variable dependiente fue el uso de los entornos virtuales.

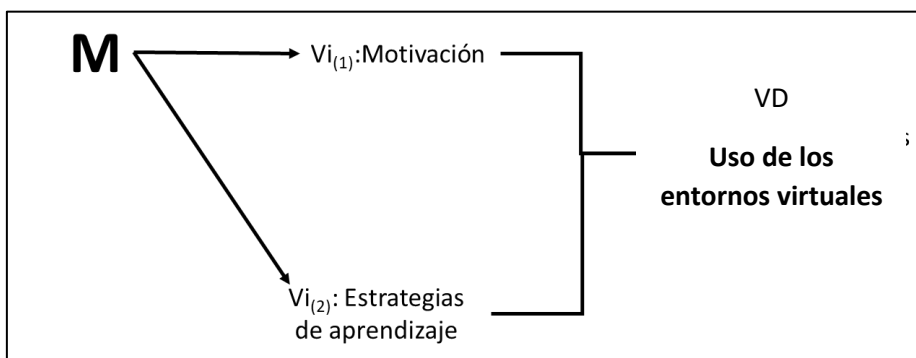


Figura 1. Diseño de la investigación

2.2 Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de la variable motivación

Dimensión	Indicador	Ítem	Instrumento	Escala y valor	Baremos	
Valoración	Orientación de meta intrínseca	1-2	Cuestionario		Baja	
				7-15	Media	
	Orientación de meta extrínseca	3-4			16-25	Alta
	Valor de la tarea	5-7			26-35	15-34
Expectativas	La confianza en el control del aprendizaje	8-9	Cuestionario	Likert	Baja	Media
				1 Nunca	5-11	35-54
	2 Casi nunca	12-17				
	3 A veces	18-25		Alta		
	Eficacia personal para aprender y para tener un buen desempeño	10-12		4 Casi siempre	18-25	Alta
				5 Siempre	18-25	55-75
Afectivo	Ansiedad	13-15	Cuestionario		Baja	
					3-6	
					7-10	Media
					11-15	Alta

Tabla 2

Operacionalización de la variable estrategias de aprendizaje

Dimensión	Indicador	Ítem	Instrumento	Escala y valor	Baremos	
Estrategias cognitivas y metacognitivas	Ensayo	1-2	Cuestionario			
		3-4			Pésima	
		5-7			15-34	
		8-9			Regular	
		10-15			35-54	
	Autorregulación metacognitiva	10-15		Likert	Buena	Pésima
				1 Nunca	25-57	
				2 Casi nunca	55-75	Regular
				3 A veces		58-91
Estrategias de gestión de recursos	Tiempo y ambiente de estudio	16-19	Cuestionario	4 Casi siempre	Pésima	Buena
		20-21		5 Siempre	10-22	92-125
	Aprendizaje paralelo	22-23			Regular	
	Búsqueda de ayuda	24-25			Buena	
					23-36	
					37-50	

Tabla 3

Operacionalización de la variable uso de entornos virtuales

Dimensión	Indicador	Ítem	Instrumento	Escala y valor	Baremos	
Aspectos generales de la asignatura	Estructura	1-2	Cuestionario	Likert 1 Nunca 2 Casi nunca 3 A veces 4 Casi siempre Siempre	Bajo	
	Actividades	3-4			7-15	Bajo
	Diseño	5-7			Medio	Medio
					16-25	56-87
Aspectos relacionados con el profesor-tutor	Contenidos	8-10			1 Nunca	Bajo
	Dominio	11-15			2 Casi nunca	13-29
	Atención	16-18			3 A veces	Medio
	Estimulación	19-20			4 Casi siempre	30-47
Aspecto técnico	Técnica	21-22			Siempre	48-65
		23-24			Bajo	4-8
	Calidad y armonía	Medio	9-14			
		Alto	15-20			
		Alto	88-120			

2.3 Población y muestra

La población de estudio estuvo integrada por los estudiantes que registran matrícula en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia en el año 2020, que asciende a un total de 981 como se presenta en la tabla 4.

Sin embargo, se aplicó la técnica de muestreo no probabilística, intencionada (Hernández, Fernández, y Baptista, 2014), en vista que el país ha sido declarado en estado de emergencia sanitario, resulta cada día complicado acceder a una muestra al azar, los estudiantes no asisten a las aulas, los padres de familia protegen a los menores, y el temor al contagio, obliga a estar confinados en casa. Por lo antes expuesto, la investigadora decidió que la muestra estaría conformada por 10 estudiantes de cada aula del quinto y sexto grado de primaria, los cuales hacen un total de 120, como se detalla en la tabla 4.

2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

La técnica de recopilación de datos fue la encuesta, la misma permite obtener datos de los integrantes de la población, que puede ser de forma presencial o virtual. El instrumento utilizado fue el cuestionario, aquel que está integrado por los ítems o preguntas, todos ellos fueron plasmados en Google cuestionario, es decir fue virtual, a razón que, en el presente año por la pandemia, las personas estamos limitadas a concurrir

a lugares, más aún en el campo educativo el desarrollo de las clases es virtual (Carlessi, Romero, y Mejía, 2018).

Tabla 4

Población de estudio

Grado y sección	Población	Muestra
Quinto “A”	20	10
Quinto “B”	20	10
Quinto “C”	20	10
Quinto “D”	20	10
Quinto “E”	20	10
Quinto “F”	20	10
Sexto “A”	20	10
Sexto “B”	20	10
Sexto “C”	20	10
Sexto “D”	20	10
Sexto “E”	20	10
Sexto “F”	20	10
Total	240	120

Ficha técnica de los instrumentos:

Nombre : Cuestionario de motivación

Autor : Validado por Burgos y Sánchez (2012) en Chile, adaptado y aplicado por Violeta Torres Amanqui en el Perú

Dimensiones-ítems : a) Valoración (7 ítems); b) Expectativas (5 ítems); c) Afectivo (3 ítems)

Escala : Likert: 1 Nunca; 2 Casi nunca; 3 A veces; 4 Casi siempre; 5 Siempre

Baremos : a) Motivación: Baja 15-34, Media 35-54, Alta 55-75; b) Valoración: Baja 7-15, Media 16-25, Alta 26-35; c) Expectativas: Baja 5-11, Media 12-17, Alta 18-25; d) Afectivo: Baja 3-6, Media 7-10, Alta 11-15.

Nombre : Cuestionario de estrategias de aprendizaje

Autor : Validado por Burgos y Sánchez (2012) en Chile, adaptado y aplicado por Violeta Torres Amanqui en el Perú

Dimensiones-ítems : a) Estrategias cognitivas y metacognitivas (31 ítems); b) Estrategias de gestión de recursos (19 ítems).

Escala : Likert: 1 Nunca; 2 Casi nunca; 3 A veces; 4 Casi siempre; 5 Siempre

Baremos : a) Estrategias de aprendizaje: Baja 25-57, Media 58-91, Alta 92-125; b) Estrategias cognitivas y metacognitivas: Baja 15-34, Media 35-54, Alta 55-75; c) Estrategias de gestión de recursos: Baja 10-22, Media 23-36, Alta 37-50.

Nombre : Cuestionario de Uso de entornos virtuales

Autores : Abella, Ausín, Delgado, Hortiguera, y Solano (2018) adaptado y aplicado por Violeta Torres Amanqui en el Perú

Dimensiones-ítems : a) Aspectos generales de la asignatura (7 ítems), b) Aspectos relacionados con el profesor-tutor (13 ítems), c) Entorno de aprendizaje (4 ítems)

Escala : Likert: 1 Nunca; 2 Casi nunca; 3 A veces; 4 Casi siempre; 5 Siempre

Baremos : a) Uso de entornos virtuales, Bajo 24-55, Medio 56-87, Alto 88-120; b) Aspectos generales de la asignatura, Bajo 7-15, Medio 16-25, Alto 26-35; c) Aspectos relacionados con el profesor-tutor, Bajo 13-29, Medio 30-47, Alto 48-65; d) Aspecto técnico, Bajo 4-8, Medio 9-14, Alto 15-20.

Validez

Los instrumentos que se utilizaron para la investigación fueron evaluados bajo los criterios de pertinencia, relevancia y claridad por expertos en el tema e investigación científica. Los validadores fueron: a) Dra. Nagamine Miyashiro Mercedes; b) Dra. Irma M. Carhuancho Mendoza; c) Dr. Fernando A. Nolazco Labajos; quienes indicaron que cada cuestionario era aplicable.

Confiabilidad

Los cuestionarios previamente realizados, fueron sometidos a la prueba de Confiabilidad con la prueba de Alfa de Cronbach por que las variables fueron categóricas, los resultados fueron: a) Cuestionario sobre motivación, el valor calculado fue .856; b) El cuestionario sobre estrategias de aprendizaje, arrojó el valor de .922; c) El cuestionario sobre uso de entornos virtuales de aprendizaje, se obtuvo .925; en conclusión los tres instrumentos arrojaron valores superiores a 0.80, lo que demuestra que son confiables y pueden ser aplicados a la muestra de estudio.

2.5 Procedimiento

Para la recopilación de los datos se ha seguido los siguientes pasos: a) Solicitar autorización a la institución educativa; b) Instrumentos; c) Validación de los instrumentos; d) Aplicación del instrumento a la muestra de estudio; e) Diseño de la base de datos; f) Descripción de los resultados y contrastación de las hipótesis según el modelo de ecuación estructural.

2.6 Método de análisis de datos

Los resultados en primera instancia se describirán con el apoyo de la estadística descriptiva a través de las frecuencias y porcentajes; luego se realizará la contrastación de la hipótesis con el modelo de regresión ordinal, porque soporta la escala de Likert, en primera instancia se calculará estadísticamente si el modelo es aceptado con la prueba de Chicuadrado, luego se calculará la regresión ordinal a través de la prueba de Nagalkerke, Cox Snell y McFadden para determinar el intervalo de influencia de las variables independientes, respecto a la dependiente (Arias, 2018).

2.7 Aspectos éticos

Para el estudio se ha reconocido la autoría, razón por la cual se aplicó la norma APA, tanto en la redacción como en referencias. Asimismo, los datos obtenidos a través del cuestionario fueron tratados según lo que registraron los encuestados, no ha sufrido modificación alguna. Finalmente, la información que se brinda en el estudio es real y permite a la institución educativa diseñar los planes de acción.

III. Resultados

3.1 Descripción de resultados

Tabla 5

Niveles de la variable 1: Motivación

Nivel	D1 Valoración		D2 Expectativas		D3 Afectivo		V1 Motivación	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo	53	44.2	4	3.3	23	19.2	44	36.7
Medio	66	55.0	83	69.2	85	70.8	75	62.5
Alto	1	0.8	33	27.5	12	10.0	1	.8
Total	120	100.0	120	100.0	120	100.0	120	100.0

En la tabla 5 se presentan los niveles de motivación, el 36.7% se ubica en el nivel bajo, el 62.5% en el nivel medio y solo el 0.8% en el nivel alto. Asimismo, respecto a la dimensión valoración, el 44.2% se ubica en el nivel bajo, el 55% en el nivel medio y el 0.8% en el nivel alto. Igualmente, en relación a la dimensión expectativas el 3.3% se ubica en el nivel bajo, el 69.2% en el nivel medio y el 27.5% en el nivel alto. Mientras que la dimensión afectiva el 19.2% se ubica en el nivel bajo, el 70.8% en el nivel medio y el 10% en el nivel alto. Esta situación revela que los estudiantes no se encuentran motivados para realizar las clases de forma virtual, prefieren disponer del material en físico, consideran que es práctico, tanto para la lectura, comprensión, resolución de problemas y casos, esta situación ha ocasionado que las calificaciones disminuyan. También atribuyen escasa valoración por el contenido del curso, las expectativas en cada clase se reducen, las tareas tardan en ser evaluadas y hace falta mayor destreza en su desempeño académico, lo cual genera tensión en las evaluaciones, contexto preocupante y concordante con los resultados numéricos de las evaluaciones.

Tabla 6

Niveles de la variable 2: Estrategias de aprendizaje

Nivel	D1 Estrategias cognitivas y metacognitivas		D2 Estrategias de gestión de recursos		V2 Estrategias de aprendizaje	
	f	%	f	%	f	%
Pésima	34	28.3	44	36.7	43	35.8
Regular	84	70.0	75	62.7	76	63.3
Bueno	2	1.7	1	0.8	1	0.8
Total	120	100.0	120	100.0	120	100.0

En la tabla 6 se presentan los niveles de las estrategias de aprendizaje, donde el 35.8% indica que es pésima, el 63.3% regular y el 0.8% que es buena. Por otra parte, respecto a las estrategias cognitivas y metacognitivas, el 28.3% indica que es pésima, el 70% regular y el 1.7% es buena. En consecuencia, respecto a la dimensión estrategias de gestión de recursos el 36.7% califica como pésima, el 62.7% afirma que es regular y el 0.8% califica como buena. En este sentido, los resultados evidencian que la práctica y

repasso del material educativo ha mermado bajo esta nueva modalidad de enseñanza, consideran que como todo está en la plataforma y el internet, entonces ante un requerimiento, prefieren recurrir en paralelo a la fuente, a la vez relacionan rápidamente con el tema tratado, sin mayor análisis, síntesis y el nivel de comprensión es bajo. Por otra parte, ha disminuido la realización de diagramas, cuadros, esquemas, y tomar apuntes en clase, prefieren un video o una foto, sin embargo, el equipo muchas veces se satura y borran fotos de clase, porque prefieren guardar temas de interés personal. También los estudiantes han perdido el interés por realizar preguntas en clase, es complicado realizar trabajos en equipo, por otra parte, en casa es complicado ubicarse en un solo lugar para asistir a la clase porque al mismo tiempo son varios hermanos que están estudiando, más aún los padres en ese mismo instante requieren de apoyo, y el estudiante se distrae con facilidad.

Tabla 7
Niveles de la variable 3: Uso de entornos virtuales

Nivel	D1		D2		D3		V3	
	Aspectos generales de la asignatura		Aspectos relacionados con el profesor tutor		Aspecto técnico		Uso de entornos virtuales	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Baja	56	46.7	87	72.5	70	58.3	78	65.0
Media	57	47.5	30	25.0	46	38.3	40	33.3
Alta	7	5.8	3	2.5	4	3.3	2	1.7
Total	120	100.0	120	100.0	120	100.0	120	100.0

En la tabla 7 se presentan los niveles del uso de entornos virtuales, donde el 65% indica que es bajo, el 33.3% medio y el 1.7% es alto o frecuente el uso de los entornos virtuales. Igualmente, respecto a la dimensión aspectos generales de la asignatura, el 46.7% indica que el uso es bajo, el 47.5% medio y el 5.8% es alto. Por otra parte, respecto a la dimensión aspectos relacionados con el profesor tutor, el 72.5% indica que es bajo, el 25% medio y el 2.5% considera alto. Finalmente, la dimensión aspecto técnico el 58.3% afirma que es bajo, el 38.3% medio y el 3.3% alto. Esta situación es preocupante, porque consideran que el aula virtual no está diseñada según la demanda del curso, es decir, no es posible que el mismo recurso se utilice para un curso de letras y matemáticas, hace falta el uso de softwares especializados. También existe un problema de conectividad, razón por la cual no se logra disponer de los recursos de manera inmediata, o también los links están rotos, y no permite desarrollar el curso a cabalidad. En relación al docente consideran que hace falta capacitación para manejo de entornos virtuales con actividades sincrónicas y asincrónicas, desempeño en el aula virtual, uso adecuado de los recursos y hace falta desarrollar los temas a profundidad. En relación a la evaluación sostuvieron

que la retroalimentación tarda varias semanas, los tiempos asignados para las actividades son prolongados, por ello no realizan la actividad con prontitud, hace falta estética y armonía entre los recursos disponibles en el aula.

3.2 Contrastación de la hipótesis

Hipótesis general

H₀: La motivación y estrategias de aprendizaje no influyeron en el uso de los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020.

H₁: La motivación y estrategias de aprendizaje influyeron en el uso de los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020.

Nivel significancia: 0.05

Tabla 8

Modelo de verosimilitud y prueba R² sobre la motivación y estrategias de aprendizaje en el uso de los entornos virtuales

Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.	Estadístico	Valor
Sólo interceptación	62.542				Cox y Snell	,343
Final	12.051	50.490	4	.000	Nagelkerke	,452
Función de enlace: Logit.					McFadden	,294

Tabla 9

Estimaciones de parámetro sobre la motivación y estrategias de aprendizaje en el uso de los entornos virtuales

		Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza al 95%	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[UEV = Bajo]	-22,811	2,601	76,917	1	,000	-27,909	-17,713
	[UEV = Medio]	-18,272	2,601	49,355	1	,000	-23,370	-13,175
Ubicación	[MTV=Bajo]	-23,936	1,171	417,650	1	,000	-26,231	-21,640
	[MTV=Medio]	-20,542	,000	.	1	.	-20,542	-20,542
	[MTV=Alto]	0 ^a	.	.	0	.	.	.
	[EA=Pésimo]	-2,777	2,716	551,045	1	,003	-8,101	2,546
	[EA=Regular]	-2,103	2,607	355,651	1	,004	-7,213	3,006
	[EA=Bueno]	0 ^a	.	.	0	.	.	.

Según los resultados obtenidos en la tabla 8, el nivel de significancia calculado es 0.000 menor a 0.05; por lo tanto, se acepta el modelo que la motivación y estrategias de aprendizaje influyeron en el uso de los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020; de esta manera, se calculó el valor de Cox Snell de .343 y Nagelkerke igual a .452, lo que permite afirmar que la motivación y estrategias de aprendizaje influyeron entre 34.3% y 45.2% sobre el uso de los entornos

virtuales, por otra parte los datos el valor de McFadden resultó .294 el cual demuestra que existe un ajuste excelente de los datos.

En la tabla 9 se evidencia que la motivación y las estrategias de aprendizaje inciden en el uso de los entornos virtuales, el valor de Wald calculado fue igual a 417.650 y 551.045, superior a 4 (punto de corte) con un nivel de significancia de .000, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula por su incidencia en el nivel bajo y medio del uso de entornos virtuales (Wald= 76.917 y 49.355). En consecuencia, a más motivación y estrategias de aprendizaje influyeron en el uso de los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020.

Hipótesis específica 1

H₀: La motivación y estrategias de aprendizaje no influyeron en los aspectos generales de la asignatura en los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020

H₁: La motivación y estrategias de aprendizaje influyeron en los aspectos generales de la asignatura en los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020

Tabla 10

Modelo de verosimilitud y prueba R² sobre la motivación y estrategias de aprendizaje en los aspectos generales de la asignatura

Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.	Estadístico	Valor
Sólo interceptación	74,190				Cox y Snell	,359
Final	20,743	53,447	4	.000	Nagelkerke	,435
Función de enlace: Logit.					McFadden	,255

Tabla 11

Estimaciones de parámetro sobre la motivación y estrategias de aprendizaje en los aspectos generales de la asignatura

		Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza al 95%	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[AGA = Bajo]	-20,653	2,225	86,191	1	,000	-25,013	-16,293
	[AGA = Medio]	-16,976	2,225	58,237	1	,000	-21,336	-12,616
Ubicación	[MTV=Bajo]	-2,356	2,303	1101,04	1	,006	-6,870	2,159
	[MTV=Medio]	-,602	2,230	1350,07	1	,007	-4,972	3,768
	[MTV=Alto]	0a	.	.	0	.	.	.
	[EA=Pésimo]	-20,312	,634	1026,88	1	,000	-21,555	-19,070
	[EA=Regular]	-18,814	,000	.	1	.	-18,814	-18,814
	[EA=Bueno]	0a	.	.	0	.	.	.

Según los resultados obtenidos en la tabla 10, el nivel de significancia calculado es 0.000 menor a 0.05; por lo tanto, se acepta el modelo que la motivación y estrategias de aprendizaje influyeron en los aspectos generales de la asignatura en los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020; de esta manera, según los resultados del valor de Cox Snell de .359 y Nagalkerke igual a .435, lo que permite afirmar que la motivación y estrategias de aprendizaje influyeron entre 35.9% y 43.5% sobre los aspectos generales de la asignatura, por otra parte los datos el valor de McFadden resultó .255 el cual demuestra que existe un ajuste excelente de los datos. En la tabla 11 se evidencia que la motivación y las estrategias de aprendizaje inciden en los aspectos generales de la asignatura, el valor de Wald calculado fue igual a 1101.046 y 1026.884, superior a 4 (punto de corte) con un nivel de significancia menor a 0.05, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula por su incidencia en el nivel bajo y medio en los aspectos generales de la asignatura (Wald= 86.191 y 58.237). En consecuencia, a más motivación y estrategias de aprendizaje influyeron en los aspectos generales de la asignatura en los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020.

Hipótesis específica 2

H₀: La motivación y estrategias de aprendizaje no influyeron en los aspectos relacionados con el profesor-tutor en los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020.

H₁: La motivación y estrategias de aprendizaje influyeron en los aspectos relacionados con el profesor-tutor en los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020.

Tabla 12

Modelo de verosimilitud y prueba R^2 sobre la motivación y estrategias de aprendizaje en los aspectos relacionados con el profesor-tutor

Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.	Estadístico	Valor
Sólo interceptación	55,702				Cox y Snell	,314
Final	10,433	45,269	4	.000	Nagelkerke	,425
Función de enlace: Logit.					McFadden	,281

Tabla 13

Estimaciones de parámetro sobre la motivación y estrategias de aprendizaje en los aspectos relacionados con el profesor-tutor

		Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza al 95%	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[AGA = Bajo]	-20,933	2,148	94,944	1	,000	-25,144	-16,723
	[AGA = Medio]	-17,571	2,148	66,890	1	,000	-21,781	-13,360
Ubicación	[MTV=Bajo]	-35,092	570,155	150,004	1	,001	-	1082,39
							1152,57	2
							6	
	[MTV=Medio]	-19,252	,000	.	1	.	-19,252	-19,252
	[MTV=Alto]	0 ^a	.	.	0	.	.	.
	[EA=Pésimo]	-2,400	2,314	178,076	1	,000	-6,935	2,135
	[EA=Regular]	-1,970	2,157	120,834	1	,001	-6,198	2,258
	[EA=Bueno]	0 ^a	.	.	0	.	.	.

Según los resultados obtenidos en la tabla 12, el nivel de significancia calculado es 0.000 menor a 0.05; por lo tanto, se acepta el modelo que la motivación y estrategias de aprendizaje influyeron en los aspectos relacionados con el profesor-tutor en los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020; de esta manera, según los resultados del valor de Cox Snell de .314 y Nagalkerke igual a .425, lo que permite afirmar que la motivación y estrategias de aprendizaje influyeron entre 31.4% y 42.5% sobre los aspectos relacionados con el profesor-tutor, por otra parte los datos el valor de McFadden resultó .281 el cual demuestra que existe un ajuste excelente de los datos.

En la tabla 13 se evidencia que la motivación y las estrategias de aprendizaje inciden en los aspectos relacionados con el profesor-tutor, el valor de Wald calculado fue igual a 150.004 y 178.076, superior a 4 (punto de corte) con un nivel de significancia menor a 0.05, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula por su incidencia en el nivel bajo y medio en los aspectos relacionados con el profesor-tutor (Wald= 150.004 y 178.076). En consecuencia, a más motivación y estrategias de aprendizaje influyeron en los aspectos relacionados con el profesor-tutor en los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020.

Hipótesis específica 3

H₀: La motivación y estrategias de aprendizaje no influyeron en el aspecto técnico en los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020.

H₁: La motivación y estrategias de aprendizaje influyeron en el aspecto técnico en los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020.

Tabla 14

Modelo de verosimilitud y prueba R² sobre la motivación y estrategias de aprendizaje en el aspecto técnico

Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.	Estadístico	Valor
Sólo interceptación	45,646				Cox y Snell	,210
Final	17,425	28,221	4	.000	Nagelkerke	,263
					McFadden	,148

Tabla 15

Estimaciones de parámetro sobre la motivación y estrategias de aprendizaje en el aspecto técnico

		Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza al 95%	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[AGA = Bajo]	-21,306	2,191	94,536	1	,000	-25,600	-17,011
	[AGA = Medio]	-17,760	2,191	65,691	1	,000	-22,055	-13,465
Ubicación	[MTV=Bajo]	-20,333	,639	1013,211	1	,000	-21,585	-19,081
	[MTV=Medio]	-19,533	,000	.	1	.	-19,533	-19,533
	[MTV=Alto]	0a	.	.	0	.	.	.
	[EA=Pésimo]	-2,757	2,285	251,456	1	,002	-7,234	1,721
	[EA=Regular]	-1,497	2,198	155,464	1	,005	-5,805	2,811
	[EA=Bueno]	0a	.	.	0	.	.	.

Según los resultados obtenidos en la tabla 14, el nivel de significancia calculado es 0.000 menor a 0.05; por lo tanto, se acepta el modelo que la motivación y estrategias de aprendizaje influyeron en el aspecto técnico en los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020; de esta manera. Según los resultados de Cox Snell de .210 y Nagelkerke igual a .263, lo que permite afirmar que la motivación y estrategias de aprendizaje influyeron entre 21% y 26.3% sobre el aspecto técnico, por otra parte, los datos el valor de McFadden resultó .148 el cual demuestra que existe un ajuste excelente de los datos.

En la tabla 16 se evidencia que la motivación y las estrategias de aprendizaje inciden en el aspecto técnico, el valor de Wald calculado fue igual a 1013.211 y 251,456, superior a 4 (punto de corte) con un nivel de significancia menor a 0.05, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula por su incidencia en el nivel bajo y medio en los aspectos relacionados con el profesor-tutor (Wald= 94,536 y 65,691). En consecuencia, a más La motivación y estrategias de aprendizaje influyeron en el aspecto técnico en los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020.

IV. Discusión

De acuerdo a los resultados obtenidos para la contrastación de hipótesis general se observa que existe dependencia entre las variables de motivación y estrategias de aprendizaje en el uso de los entornos virtuales, asimismo la prueba de Nagelkerke explica que las variables independientes incidieron en un 45.2% en la variable dependiente. Estos resultados concertaron con Huang, Backman, Backman, McGuire y Moore (2019) quienes consideran que la implementación de aplicaciones en el ámbito educativo responde a la motivación y el logro de los aprendizajes en las sesiones de clase, que están en correspondencia con los objetivos y competencias implantadas por el ente rector. Sin embargo, se debe resaltar que un problema común en los hogares peruanos, es que disponen solo de una Pc y el acceso a internet es limitado, la misma que en esta circunstancia del estado de emergencia, ha evidenciado que no estamos preparados para que se desarrolle a cabalidad la educación en la modalidad virtual, razón por la cual se coincide con Vialart y Medina (2018) porque escasamente el 52.4% dispone de una Pc en el domicilio y el 47.6% tiene celular, este último trata de paliar la problemática, sin embargo no es suficiente por el tamaño, el uso de aplicaciones y la interacción; situación parecida en el estudio realizado. Al mismo tiempo se armoniza con Rodríguez, Botero y Restrepo (2015) en el hecho que los estudiantes antes de la pandemia no habían utilizado alguna aula virtual, igualmente el uso de la computadora fue el 60.2% para escribir informes y tareas, el 51.3% para recepcionar correos, el 22.2% para uso de las redes sociales y sobre todo les permite navegar en la web, situación parecida al presente estudio, porque los jóvenes asociaban internet con redes sociales, mientras que en el presente año además de lo anterior, el equipo de cómputo se utiliza para fines académicos.

Asimismo, la motivación y estrategias de aprendizaje incidieron en los aspectos generales de la asignatura en los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020 entre el 74.4% y el 75%, estos resultados coinciden con Borba, Santana de Souza y Formiga (2018) porque el desarrollo de las sesiones de clase y el aprendizaje son concordantes con los objetivos institucionales, ello implica el desarrollo del trabajo en equipo, habilidades blandas, la interacción, entre otros aspectos; a la vez también se implementa el uso de programas de computación, donde el estudiante logra las competencias tecnológicas que son fundamentales para su aprendizaje y futuro; en el estudio se identificó que los estudiantes llevan cursos en el aula de innovación pedagógica – centro de recursos tecnológicos, es allí donde hacen uso de los

entornos virtuales, arman robots con lego, desarrollan su creatividad, sin embargo aún hace falta mayor desempeño individual y grupal de parte de los docentes y estudiantes, más aún bajo este nuevo escenario es necesario multiplicar esfuerzos.

La motivación y estrategias de aprendizaje incidieron en los aspectos relacionados con el profesor-tutor en los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020 entre el 65.2% y el 66%, estos resultados armonizan con Pando (2018) porque los docentes que desarrollan las clases con el apoyo de los entornos virtuales se enfocan en la aplicación del conductismo y conectivismo, es decir el enlace entre el contenido, aprendizaje y sujeto, es la tecnología, razón por la cual el estudiante debe de adquirir nuevas conductas y conectarse con los contenidos de aprendizaje de manera continua. Al mismo tiempo debemos señalar que es importante en toda sesión de clase la actitud docente, el desarrollo del aprendizaje con el apoyo de la tecnología, hecho que coincide con Trujillo (2018), porque en el estudio solo el 25% califica como regular o media los aspectos que están relacionados con el profesor tutor, hecho que conllevó a afirmar que el 65% tiene una motivación baja por el uso de los entornos virtuales.

Por otra parte, debemos afirmar que se coincide con Agape (2018), porque en la institución en estudio los docentes han sido capacitados en el diseño de estrategias, métodos de enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales; porque los maestros son capacitados semestralmente en el uso de los entornos virtuales, pero que a la vez los estudiantes valoran como baja o pésima el diseño del curso el 46.7%, además que cuando tienen problemas técnicos, consideran el 58.3% que el docente carece de dicha competencia, resultado que se evidencia en la evaluación general sobre el uso de los entornos virtuales como baja el 65%.

Sin embargo, se concuerda con Giraldo (2016) porque el uso de la tecnología a través de las aulas virtuales de aprendizaje permitió el logro de las competencias previstas, ello desde luego está acompañado de las estrategias de aprendizaje, las cuales fueron valoradas como regular en el 63.3% de la muestra de estudio, es decir carecen de las estrategias cognitivas y metacognitivas el 70% y del mismo modo en lo que se refiere a las estrategias de gestión de recursos el 62.7%, en consecuencia, estos resultados dejan al descubierto que las estrategias aplicadas por los estudiantes se han forzado al sistema

virtual, y por lo tanto están en proceso de adecuación, lo cual afecta en su nivel de motivación y evidencian la predominancia del nivel medio en un 62.5%.

La motivación y estrategias de aprendizaje incidieron en el aspecto técnico en los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020 entre el 67% y el 68.8%, estos resultados coinciden con Alves, Miranda y Morais (2017) porque el acceso a las sesiones de clase con el apoyo de la plataforma virtual permite que se refuerce las lecciones y se logre el aprendizaje como se evidenció en el 53.4%, por otra parte el acceso reiterado al entorno virtual, brinda una expectativa positiva para que el estudiante apruebe los cursos.

Del mismo modo se coincide con Rodríguez, Botero y Restrepo (2015) porque a pesar que en la institución existe un aula virtual, lamentablemente el acceso es escaso, sustentado en ocasiones por el temor, la falta de disponibilidad de una Pc y software para visualizar los recursos disponibles. También se coincide con Pando (2018) porque el diseño de las aulas virtuales debe ser concordantes con la edad, nivel de estudios, curso y objetivo a lograr, hecho que se ha tenido bastante cuidado en la institución educativa en estudio, razón por la cual se armoniza con Arévalo (2018) porque se tuvo que desarrollar previamente el modelo instruccional y adaptar a las nuevas necesidades, asimismo evidenció que el 66.6% estaba satisfecho con el nivel académico de los docentes y el dominio del aula virtual, a la vez el 65.2% evaluó su satisfacción con la precisión de fechas y actividades desarrolladas, a la vez el 64.5% estuvo satisfecho con la claridad que brindaban los docentes respecto a las indicaciones escritas, al mismo tiempo el 66.1% indicó estar satisfecho con la cordialidad y calidez de los mensajes escritos, sin embargo, el nivel de satisfacción disminuye cuando se trata de la rapidez en las respuestas a las consultas que realizan, consideran que el tiempo prudente es máximo de 24 horas.

Finalmente, el estudio aporta a la comunidad científica porque evidenció el uso de los entornos virtuales en el estado de emergencia sanitaria en el año 2020, donde a razón del Covid 19, se tuvo que interrumpir el desarrollo de las clases presenciales, sin embargo, la experiencia previa de la institución en el diseño y uso de la plataforma, hizo que se desarrolle al 100% bajo la modalidad virtual. Los docentes anualmente son capacitados en EVA, y los estudiantes, así como los padres al inicio se resistían a esta nueva forma de aprendizaje, al cierre del estudio, sucede todo lo contrario, por un simple

hecho, el estudiante se siente en un ambiente propio de su edad, además que los obliga a investigar más y se está desarrollando el aprendizaje autodidacta, hecho que a futuro lo ayudará en sus estudios superiores.

Esta investigación deja abierta a las futuras investigaciones para indagar los factores que influyen en el uso de los entornos virtuales de aprendizaje, y qué estrategias deben de implementarse en el desarrollo de las sesiones, porque debemos tener claro, que esta nueva forma de enseñanza y aprendizaje quedará impuesta, y según lo observado, el estudiante se encuentra en su zona de confort, y lo reta diariamente al aprendizaje de diferentes Apps, lo cual genera satisfacción personal.

V. Conclusiones

- Primera** : La motivación y estrategias de aprendizaje influyeron en el uso de los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020, entre el 34.3% y el 45.2%. Estos resultados exponen que los estudiantes carecen de motivación para el aprendizaje virtual, aún predomina en ellos el manejo de los recursos físicos como cuadernos, impresiones, pruebas escritas, entre otros. Un elemento que valoran bastante es la retroalimentación a sus trabajos, el mismo que no se realiza en forma oportuna por parte de los docentes, lo cual genera ansiedad y preocupación por su aprendizaje.
- Segunda** : La motivación y estrategias de aprendizaje influyeron en los aspectos generales de la asignatura en los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020, entre el 35.9% y 43.5%. En este sentido se observó en los resultados que la estructura del aula no responde a sus necesidades, tampoco está en concordancia con los objetivos y el contenido. Por otra parte, existen dificultades para el acceso a los materiales, porque en varias ocasiones que el link no estaba disponible o las fechas de entrega no correspondían al presente periodo.
- Tercera** : La motivación y estrategias de aprendizaje influyeron en los aspectos relacionados con el profesor-tutor en los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020, entre el 31.4% y 42.5%. En consecuencia, dicho porcentaje se atribuye a que los contenidos de los cursos no se exponen con claridad, profundidad y detenimiento, esta situación se complica porque los recursos digitales son los tradicionales, y no se utilizan herramientas actuales que consigan la atención de los estudiantes.
- Cuarta** : La motivación y estrategias de aprendizaje influyeron en el aspecto técnico en los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020, entre el 21.0% y 26.3%. Asimismo, es preciso señalar que respecto a este último aspecto las frecuencias se distribuyeron entre el nivel medio y bajo en respuesta a que hubo problemas de conectividad, consideran que la calidad estética es regular, y existe escasa armonía entre los diferentes recursos utilizados, los mismos que merman la motivación para estudiar y retornar a la plataforma para lograr el aprendizaje.

VI. Recomendaciones

- Primera** : En la institución educativa los docentes deben de motivar a los estudiantes para que aprendan las clases con el apoyo de los entornos virtuales, además de implementar estrategias de aprendizaje acordes con la tecnología y la edad. También los docentes deben de retroalimentar a las tareas y trabajos que realiza el estudiante en un tiempo no mayor a las 24 horas, para que así mejore su desempeño diariamente.
- Segunda** : Los docentes deben de planificar previamente el diseño del aula virtual, las herramientas que estarán a disposición del estudiante, el cronograma de actividades, los recursos digitales como videos y páginas web que aporten al aprendizaje, además que no debe de modificarse en el proceso, porque ello distrae al estudiante, y al salir de su zona de confort puede frustrar su aprendizaje.
- Tercera** : La institución educativa debe capacitar a los docentes en manejo de entornos virtuales, que no solo involucre al Moodle, sino también que dominen herramientas como Kahoot, Padlet, Facebook, Youtube, entre otros, que capten la atención de los estudiantes.
- Cuarta** : La institución educativa debe de realizar un convenio con la empresa de telefonía, para que los estudiantes accedan al servicio de internet a un precio módico, pero a la vez con rapidez para la descarga, y así evitar que existan problemas de conectividad.

Referencias

- Abella, V., Ausín, V., Delgado, V., Hortiguera, D., y Solano, H. (2018). Determinantes de la calidad, la satisfacción y el aprendizaje percibido de la e-formación del profesorado universitario. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 23(78), 733-760.
- Adell, J., Castellet, J., y Pascual, J. (2004). *Selección de un entorno virtual de enseñanza/aprendizaje de código fuente abierto para la Universidad Jaume*. España: Universitat Jaume.
- Agape, M. (2018). *Mejorar el aprendizaje se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TICs en la institución educativa Pública N° 31501 Sebastián Lorente*. (Tesis de segunda especialidad). Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Alonso, C., Gallegos, D., y Honey, P. (1994). *Los estilos de aprendizaje, procedimiento de diagnóstico y mejora*. España: Ediciones Mensajero S.A.
- Alves, P., Miranda, L., y Morais, C. (2017). The Influence of Virtual Learning Environments in Student's Performance. *Universal Journal of Educational Research*, 5(3), 517-527. doi:10.13189/ujer.2017.050325
- Araque, I., Montill, L., Meleán, R., y Arrieta, X. (2017). Entornos virtuales para el aprendizaje: una mirada desde la teoría de los campos conceptuales. *Góndola. Enseñanza y aprendizaje de las ciencias*, 13, 86-100. doi:10.14483/23464712.11721
- Arevalo, J. (2018). *Modelo didáctico para contribuir a la mejora de procesos de enseñanza – aprendizaje en entornos virtuales en la Universidad Señor de Sipán modalidad a Distancia en la Región Lambayeque*. (Tesis de doctorado). Lima: Universidad César Vallejo.
- Arias, M. (2018). *Regresión ordinal y sus aplicaciones*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Ayala, C., Martínez, R., y Yuste, C. (2004). *Resumen de la valoración del test CEAM*. España: Consejo General de Colegios Oficiales de Psicólogos.

- Belando, M. (2017). Aprendizaje a lo largo de la vida. Concepto y componentes. *Revista Iberoamericana de Educación*, 75, 219-234.
- Beltrán, J., y Castanedo, C. (1998). *Psicología de la educación aplicada*. Madrid: TEA.
- Borba, M., Santana de Souza, A., y Formiga, H. (2018). Interactions in virtual learning environments: new roles for digital technology. *Educ. Stud. Math.*, 98, 269-286. doi:10.1007/s10649-018-9812-9
- Burgos, E., y Sánchez, P. (2012). *Adaptación y validez preliminar del cuestionario de motivación y estrategias de aprendizaje (MSLQ)*. Chillán: Universidad del Bío Bío.
- Carlessi, H., Romero, C., y Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Lima: Universidad Ricardo Palma.
- Castañeda, S., y Ortega, I. (2004). *Evaluación de estrategias de aprendizaje y orientación motivacional al estudio*. México: Manual moderno.
- Castro, J. (2015). Los entornos virtuales de aprendizaje y el E-learning. *Reflexiones académicas*, 7(14). doi:10.22201/cuaed.20074751e.2015.14.65258
- Castro, S., y Guzmán, B. (2005). Los estilos de aprendizaje en la enseñanza y el aprendizaje: Una propuesta para su implementación. *Revista de Investigación*(58), 83-102.
- Cocunubo-Suárez, J., Parra-Valencia, J., y Otárola, J. (2018). Propuesta para la evaluación de Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje con base en estándares de Usabilidad. *TecnoLógicas*, 21(41), 134-147.
- Contreras, A., y Garcés, L. (2019). Ambientes Virtuales de Aprendizaje. Dificultades de uso en los estudiantes de cuarto grado de Primaria. *Prospectiva: Revista de Trabajo Social e Intervención Social*, 7(27), 215-240. Obtenido de <http://revistapropectiva.univalle.edu.co/index.php/prospectiva/article/view/7273/9783>
- De Pablo, G. (2017). Factores que favorecen la presencia docente en entornos virtuales de aprendizaje. *Tendencias pedagógicas*(29), 43-58.

- Díaz, J., y Soto, C. (2013). *Estudio para la implementación de un ambiente virtual de aprendizaje para la asignatura de sistemas en la Fundación COmpartir*. Colombia: Universidad Católica de Colombia. Obtenido de <https://repository.ucatolica.edu.co/bitstream/10983/1349/1/Trabajo%20de%20grado.pdf>
- Fernández, A., y Rivero, M. (2014). Las plataformas de aprendizajes, una alternativa a tener en cuenta en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Revista Cubana de Informática Médica*, 6(2), 207-221.
- Garrison, D. (2005). *El e-learning en el siglo XXI*. Barcelona: Octaedro.
- Garrote, D., Garrote, C., y Jiménez, S. (2015). Factores Influyentes en Motivación y Estrategias de Aprendizaje en los Alumnos de Grado. *REICE*, 14(2), 31-44. doi:10.15366/reice2016.14.2.002
- Giraldo, M. (2016). *Programa de capacitación para el desarrollo de competencias tecnológicas, didácticas y tutoriales en entornos virtuales de aprendizaje en docentes de posgrado*. (Tesis de maestría). Lima: Universidad San Martín de Porres.
- Gisbert, M., y Lázaro, J. (2015). Professional development in teacher digital competence and improving school quality from the teachers perspective: a case study. *NAER: New Approaches in Educational Research*, 4(2), 115-122. doi:10.7821/naer.2015.7.123
- Gros, B. (2011). *Evolución y retos de la educación virtual: construyendo en el siglo XXI*. Barcelona: Editorial UOC.
- Gros, B., y Silva, J. (2006). El problema del análisis de las discusiones asincrónicas en el aprendizaje colaborativo mediado. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 1, 1-16.
- Gutiérrez, L. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones. *Revista Educación y Tecnología*, 1, 111-122.
- Gutiérrez, M. (2018). Estilos de aprendizaje, estrategias para enseñar. Su relación con el desarrollo emocional y "Aprender a aprender". *Tendencias pedagógicas*(31), 83-96.

- Hamidian, B., y Soto, G. (2019). Uso de entornos virtuales como una nueva estrategia de aprendizaje. Caso: Docentes de la escuela de relaciones industriales de la Facultad de Ciencias Económicas y sociales de la Universidad de Carabobo. *Eduweb*, 1(2), 103-118.
- Hernández, J., y Díaz, M. (2015). *Aprendizaje situado. Transformar la realidad educando*. Puebla: Grupo Gráfico.
- Herrera, L. (2002). Las fuentes del aprendizaje en ambientes virtuales educativos. *Reencuentro*, 35, 69-74.
- Huang, Y., Backman, S., Backman, K., McGuire, F., y Moore, D. (2019). An investigation of motivation and experience in virtual learning environments: a self-determination theory. *Education and Information Technologies*, 24, 591-611.
- Juárez, I., La Vega, J., Espinoza, O., y Hidalgo, A. (2014). Análisis de criterios de evaluación para la calidad de los materiales digitales. *Rev. Iberoam. Ciencia, Tecnol. y Soc.*, 9(25), 73-89.
- Kolb, D. (1984). *Experiential learning experiences as the source of learning development*. Nueva York: Prentice Hall.
- Lara, L. (2001). El dilema de las teorías de enseñanza-aprendizaje en el entorno virtual. *Comunicar*, 17, 133-136.
- Leibrandt, I. (2017). El arte de la conversación literaria: su concepto y metodología para fomentar la competencia literaria y comunicación. *Revista Alabe*, 17, 1-19. doi:10.15645/Alabe2018.17.8
- Leiva, C. (s.f.). Conductismo, cognitivismo y aprendizaje. *Tecnología en marcha*, 18(1), 66-73.
- Llorente, M. (2007). Moodle como entorno virtual de formación al alcance de todos. *Revista Oclombiana de Comunicación y Educación*(28), 197-202.
- Matas, A., y Ballesteros, M. (2012). Generalización del aprendizaje en ambientes virtuales: Una revisión de los principios teóricos desde una perspectiva cognitiva. *II Congreso Internacional TIC e Educacao*, 551-564.

- Mato, M. (1992). *Los estilos de aprendizaje y su consideración dentro del proceso enseñanza-aprendizaje*. Caracas: IPC-UPEL.
- Onrubia, J. (2005). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. *RED. Revista de Educación a distancia*, 1-16.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2018). *Docentes y sus aprendizajes en modalidad virtual*. Lima: UNESCO.
- Pando, V. (2018). Tendencias didácticas de la educación virtual: Un enfoque interpretativo. *Propósitos y representaciones*, 6(1), 463-505. doi:10.20511/pyr2018.v6n1.167
- Pangaro, P. (2017). Questions for conversation theory or conversation theory in one hour. *Emerald insight*, 46(9), 1578-1587. doi:10.1108/K-10-2016-0304
- Pérez, G. (2017). El aprendizaje situado ante una teoría constructivista en la posmodernidad. *Glosa Revista de Divulgación*, 5(8), 1-14.
- Pintrich, P., Smith, D., García, T., y McKeachie, W. (1991). *A Manual for the Use of the Motivational Strategies for Learning Questionnaire (MSLQ)*. EEUU: University Michigan.
- Quiroga, M., y Rodríguez, J. (2002). *Estilo cognitivo reflexibilidad, impulsividad, diferencias individuales en la Gestión individual de la relación elocidad y exactitud*. España: UCM.
- Rodenes, M., Salvador, R., y Moncaleano, G. (2013). E-learning: características y evaluación. *Ensayos de Economía*(43), 143-159.
- Rodríguez, H., Botero, M., y Restrepo, L. (2015). Factores relacionados con el uso de ambientes virtuales de aprendizaje (AVA) en la educación superior. *Revista virtual Universidad Católica del Norte*, 46, 39-46. Obtenido de <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/viewFile/696/122>
- Rodríguez, V. (2018). Plataformas virtuales en la educación. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, VI(26), 1-9.

- Sánchez, F. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: Consensos y disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 13(1), 103-122. doi:10.19083/ridu.2019.644
- Sánchez, H., Reyes, C., y Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Lima: URP.
- Siemens, G. (2004). A learning theory for the digital age. *Elearnspace*, 9, 1-6.
- Siemens, G. (2006). Conectivismo: aprendizaje y conocimiento hoy. *The International Review of Research in Open and Distance Learning*, 9, 1-13. Obtenido de http://admin.edna.edu.au/dspace/bitstream/2150/34771/1/gs2006_siemens.pdf
- Silva, J. (2017). Un modelo pedagógico virtual centrado en las E-actividades. *RED. Revista de Educación a distancia*(53), 1-20. doi:10.6018/red/53/10
- Silvero, C. (2014). Creación de entornos virtuales de aprendizaje. *Mosaico. Revista para la promoción y apoyo a la enseñanza del español*, 32(1), 35-38. Obtenido de https://sede.educacion.gob.es/publiventa/descarga.action?f_codigo_agc=16813
- Trujillo, M. (2018). *Uso del EVA por docentes universitarios y el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la escuela profesional de derecho de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, distrito de San Juan de Lurigancho, Lima - 2018*. (Tesis de maestría). Lima: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Valdez, F. (2012). Teorías educativas y su relación con las tecnologías de la información y de la comunicación. *XVII Congreso Internacional de Contaduría, Administración e Informática*, 1-14.
- Valerdi, M. (2002). *Los estilos de aprendizaje y la solución de problemas urbano arquitectónicos en el Colegio de Arquitectura de la FA-BUAC*. La Habana: 3ra Convención de Educación Superior Pedagogía de la Educación Superior.
- Vélez, B. (2019). *Diseño estratégico en plataformas digitales E-learning*. México: Universidad Autónoma del Estado de México.
- Vialart, M., y Medina, I. (2018). Empleo de los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje por los docentes en los cursos por encuentro de la carrera de Enfermería. *Educación Médica Superior*, 32(3), 51-60.

Witkin, H. (1979). Estilos cognitivos a través de las culturas. *Avances en Psicología contemporánea*, 63-81.

Anexos

Anexo 1: Matriz de consistencia

Matriz de Consistencia									
Título: Motivación y estrategias de aprendizaje en el uso de los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia - 2020									
Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores						
Problema General:	Objetivo general:	Hipótesis general:	Variable 1: Operacionalización de la variable motivación						
¿Cómo la motivación y estrategias de aprendizaje influyen en el uso de los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020?	Determinar la influencia de la motivación y estrategias de aprendizaje en el uso de los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020	La motivación y estrategias de aprendizaje influyeron en el uso de los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020	Dimensión	Indicador	Ítem	Instru- mento	Escala	Escala y valor	
			Valoración	Orientación de meta intrínseca Orientación de meta extrínseca Valor de la tarea	1-2	Cuestionario de Motivación	Likert 1 Nunca 2 Casi nunca 3 A veces 4 Casi siempre 5 Siempre	Baja 7-15 Media 16-25 Alta 26-35	Baja 15-34
					3-4				
			Expectativas	La confianza en el control del aprendizaje Eficacia personal para aprender y para tener un buen desempeño	8-9			Baja 5-11 Media 12-17 Alta 18-25	Media 35-54
10-12									
Afectivo	Ansiedad	13-15	Baja 3-6 Media 7-10 Alta 11-15	Alta 55-75					
Problemas Específicos:	Objetivos específicos:	Hipótesis específicas:	Variable 2: Estrategias de aprendizaje						
¿Cómo la motivación y estrategias de aprendizaje influyen en los aspectos generales de la asignatura en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020?	Determinar la influencia de la motivación y estrategias de aprendizaje en los aspectos generales de la asignatura en los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020	La motivación y estrategias de aprendizaje influyeron en los aspectos generales de la asignatura en los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020	Dimensión	Indicador	Ítem	Instru- mento	Escala	Escala y valor	
			Estrategias cognitivas y metacognitivas	Ensayo Elaboración Organización Pensamiento crítico Autorregulación metacognitiva	1-2	Cuestionario	Likert 1 Nunca 2 Casi nunca 3 A veces	Pésima 15-34 Regular 35-54 Bueno 55-75	Pésima 25-57 Regular 58-91 Buena 92-125
3-4									
5-7									
8-9									
10-15									
¿Cómo la motivación y estrategias de aprendizaje influyen en los aspectos relacionados con el profesor-tutor en los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020?	Determinar la influencia de la motivación y estrategias de aprendizaje en los aspectos relacionados con el profesor-tutor en los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020	La motivación y estrategias de aprendizaje influyeron en los aspectos relacionados con el profesor-tutor en los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020							

3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020?	– 1 William Fulbright, Independencia – 2020	– 1 William Fulbright, Independencia – 2020	Estrategias de gestión de recursos	Tiempo y ambiente de estudio Regulación del esfuerzo Aprendizaje paralelo Búsqueda de ayuda	16-19 20-21 22-23 24-25		4 Casi siempre 5 Siempre	Pésima 10-22 Regular 23-36 Bueno 37-50		
¿Cómo la motivación y estrategias de aprendizaje influyen en el aspecto técnico en los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020?	Determinar la influencia de la motivación y estrategias de aprendizaje en el aspecto técnico en los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020.	La motivación y estrategias de aprendizaje influyeron en el aspecto técnico en los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020.	Variable 3: Uso de entornos virtuales							
			Dimensión	Indicador	Ítem	Instrumento	Escala	Escala y valor		
			Aspectos generales de la asignatura	Estructura	1-2	Cuestionario	Likert 1Nunca 2Casi nunca 3A veces 4Casi siempre 5Siempre	Bajo 7-15	Bajo 24-55	
				Actividades	3-4			Medio 16-25		
			Aspectos relacionados con el profesor-tutor	Contenidos	8-10			Bajo 13-29	Medio 30-47	Medio 56-87
				Dominio	11-15			Alto 88-120		
			Aspecto técnico	Atención	16-18			Bajo 4-8	Alto 15-20	
				Estimulación	19-20			Medio 9-14		
			Técnica	21-22				Alto 15-20		
			Calidad y armonía	23-24						
Diseño de investigación		Población y muestra	Técnicas e instrumentos					Estadística para utilizar		
Enfoque: cuantitativo Tipo: Sustantivo Método: Hipotético deductivo Diseño: Causal		Población: 240 estudiantes Muestra: 120 estudiantes	Técnicas: Encuesta Instrumentos: Cuestionario					Descriptiva: Frecuencias y estadísticos descriptivos Inferencial: Regresión ordinal		

Anexo 2: Instrumentos

Cuestionario de Motivación

Estimado estudiante:

Solicitamos su colaboración completando el siguiente cuestionario. Cabe señalar que no existe respuesta buena, ni mala.

Ítems	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1. En una clase como esta, prefiero recibir material que aumente mi curiosidad, incluso si es difícil de aprender					
2. Lo que más me satisface de esta clase es tratar de entender el contenido de la manera más profunda posible					
3. Obtener una buena calificación en clases es lo más gratificante para mí en estos momentos					
4. Si pudiera, me gustaría obtener mejores calificaciones que la mayoría de los estudiantes					
5. Para mí es importante aprender el material del curso en la clase					
6. Me gusta el contenido del curso					
7. Entender el contenido del curso es muy importante para mí					
8. Es mi responsabilidad si no aprendo el material del curso					
9. Si mi desempeño es lo suficientemente importante, entonces entenderé el material del curso					
10. Estoy confiado de que entenderé los conceptos básicos enseñados en la clase					
11. Estoy confiado de que haré un excelente trabajo con las tareas y pruebas del curso					
12. Estoy seguro de que puedo manejar las habilidades enseñadas en clase					
13. Cuando rindo un examen, pienso en otras partes de la prueba que no podré contestar					
14. Cuando rindo exámenes, pienso en las consecuencias de mi fracaso					
15. Cuando rindo un examen, siento que mi corazón se acelera					

Gracias

Cuestionario de Estrategias de aprendizaje

Estimado estudiante:

Solicitamos su colaboración completando el siguiente cuestionario. Cabe señalar que no existe respuesta buena, ni mala.

Ítems	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1 Cuando estudio para la clase, practico repitiéndome una y otra vez la materia.					
2 Memorizo las palabras claves para recordarme los conceptos importantes de la clase.					
3 Trato de relacionar las ideas de la clase con otras cada vez que sea posible					
4 Cuando leo material para la clase, trato de relacionarlo con lo que ya sé					
5 Cuando estudio las lecturas de la clase, subrayo el material para organizar mis ideas					
6 Realizo diagramas, cuadros o esquemas para organizar el material del curso.					
7 Cuando estudio para la clase, recurro a mis apuntes y subrayo los conceptos más importantes					
8 A menudo me cuestiono las cosas que escucho o leo en esta clase para decidir si son convincentes.					
9 Cuando leo o escucho una aseercción o conclusión en la clase, pienso en las alternativas posibles.					
10 Cuando leo para la clase, formulo preguntas que me ayuden a enfocar mi lectura					
11 Cuando me confundo con alguna lectura para la clase, vuelvo para intentar resolver la duda.					
12 Si el material de la clase es difícil de entender, cambio la forma de leerlo					
13 Cuando estudio, trato de pensar profundamente en un aspecto y decido qué es lo que debo leer más que leerlo todo.					
14 Cuando estudio para la clase, trato de determinar cuales conceptos no entiendo bien.					
15 Cuando estudio para la clase, establezco metas personales para dirigir mis actividades en cada periodo de estudio.					
16 Hago buen uso de mi tiempo de estudio.					
17 Tengo un lugar frecuente para estudiar.					
18 Me aseguro de estar al día con mis lecturas y tareas semanalmente.					

19 Voy seguido a clases.					
20 Trabajo arduamente para hacerlo bien en esta clase, incluso si no me gusta lo que estoy haciendo.					
21 Incluso cuando el material del curso es aburrido y poco interesante, logro trabajarlo hasta que termine.					
22 Cuando estudio para esta clase, habitualmente trato de explicar el contenido a un compañero o amigo.					
23 Trato de trabajar con otros estudiantes de la clase para completar las tareas.					
24 Cuando no entiendo bien un concepto, consulto con el profesor.					
25 Cuando no entiendo bien un concepto, consulto con un compañero de clases.					

Uso de entornos virtuales de aprendizaje

Estimado estudiante:

Solicitamos su colaboración completando el siguiente cuestionario. Cabe señalar que no existe respuesta buena, ni mala.

Ítem	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1. La estructura del aula virtual responde a los contenidos del curso					
2. La estructura del aula virtual responde a los objetivos del curso					
3. Las actividades desarrolladas a través de la plataforma virtual contribuyen en la comprensión					
4. Las actividades desarrolladas a través de la plataforma virtual permiten su aplicación en la vida cotidiana					
5. El diseño del curso estuvo configurado correctamente					
6. Los hipervínculos en el aula virtual funcionaron correctamente					
7. Las fechas de entrega de las actividades estuvieron configurados correctamente					
8. El docente-tutor presentó los contenidos del curso con claridad					
9. El docente-tutor presentó los contenidos del curso a profundidad					
10. El docente-tutor explicó los contenidos del curso con detenimiento					
11. El docente-tutor orientó de manera clara el uso de la plataforma virtual					
12. El docente-tutor utilizó adecuadamente los recursos digitales					
13. El docente-tutor utilizó adecuadamente las herramientas de la plataforma virtual					
14. El docente-tutor demostró el dominio de los contenidos desarrollados en clase					
15. EL docente-tutor respondió oportunamente las inquietudes y dificultades técnicas en el uso de la plataforma virtual					
16. Las actividades que entregaste mediante la plataforma virtual fueron revisadas por el docente-tutor en el tiempo previsto					
17. Las actividades que entregaste mediante la plataforma virtual recibieron retroalimentación por el docente-tutor					
18. La calificación obtenida en las actividades consideras que se evaluaron bajo los criterios previamente establecidos por el docente-tutor					

19. El docente tutor estimula la participación de los estudiantes					
20. El docente tutor estimula el trabajo colaborativo de los estudiantes					
21. El funcionamiento técnico de la plataforma es fácil de comprender					
22. El tiempo asignado para las actividades fue apropiado					
23. La calidad estética del entorno virtual (tamaño de letras, colores, distribución) es adecuada					
24. Existe armonía entre el texto, imágenes, figuras, videos, etc. que se utilizan en la plataforma					

Anexo 3: Validez de los instrumentos



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA MOTIVACIÓN

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: VALORACIÓN								
1.	En una clase como esta, prefiero recibir material que aumente mi curiosidad, incluso si es difícil de aprender	*		*		*		
2.	Lo que más me satisface de esta clase es tratar de entender el contenido de la manera más profunda posible	*		*		*		
3.	Obtener una buena calificación en clases es lo más gratificante para mí en estos momentos	*		*		*		
4.	Si pudiera, me gustaría obtener mejores calificaciones que la mayoría de los estudiantes	*		*		*		
5.	Para mí es importante aprender el material del curso en la clase	*		*		*		
6.	Me gusta el contenido del curso	*		*		*		
7.	Entender el contenido del curso es muy importante para mí	*		*		*		
DIMENSIÓN 2: ESPECTATIVAS								
8.	Es mi responsabilidad si no aprendo el material del curso	*		*		*		
9.	Si mi desempeño es lo suficientemente importante, entonces entenderé el material del curso	*		*		*		
10.	Estoy confiado de que entenderé los conceptos básicos enseñados en la clase	*		*		*		
11.	Estoy confiado de que haré un excelente trabajo con las tareas y pruebas del curso	*		*		*		
12.	Estoy seguro de que puedo manejar las habilidades enseñadas en clase	*		*		*		
DIMENSIÓN 3: AFECTIVO								
13.	Cuando rindo un examen, pienso en otras partes de la prueba que no podré contestar	*		*		*		

14.	Cuando rindo exámenes, pienso en las consecuencias de mi fracaso	*		*		*		
15.	Cuando rindo un examen, siento que mi corazón se acelera	*		*		*		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Ninguna

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

Apellidos y nombres del juez validador: Dra. Nagamine Miyashiro Mercedes DNI: 20031516.

Especialidad del validador: Dra. En Educación

10 de junio del 2020

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.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: ESTRATEGIAS COGNITIVAS Y METACOGNITIVAS								
1.	Cuando estudio para la clase, practico repitiéndome una y otra vez la materia.	*		*		*		
2.	Memorizo las palabras claves para recordarme los conceptos importantes de la clase.	*		*		*		
3.	Trato de relacionar las ideas de la clase con otras cada vez que sea posible	*		*		*		
4.	Cuando leo material para la clase, trato de relacionarlo con lo que ya sé	*		*		*		
5.	Cuando estudio las lecturas de la clase, subrayo el material para organizar mis ideas	*		*		*		
6.	Realizo diagramas, cuadros o esquemas para organizar el material del curso.	*		*		*		
7.	Cuando estudio para la clase, recorro a mis apuntes y subrayo los conceptos más importantes	*		*		*		
8.	A menudo me cuestiono las cosas que escucho o leo en esta clase para decidir si son convincentes.	*		*		*		
9.	Cuando leo o escucho una aseeración o conclusión en la clase, pienso en las alternativas posibles.	*		*		*		
10.	Cuando leo para la clase, formulo preguntas que me ayuden a enfocar mi lectura	*		*		*		
11.	Cuando me confundo con alguna lectura para la clase, vuelvo para intentar resolver la duda.	*		*		*		
12.	Si el material de la clase es difícil de entender, cambio la forma de leerlo	*		*		*		
13.	Cuando estudio, trato de pensar profundamente en un aspecto y decido qué es lo que debo leer más que leerlo todo.	*		*		*		
14.	Cuando estudio para la clase, trato de determinar <u>cuales</u> conceptos no entiendo bien.	*		*		*		

15.	Cuando estudio para la clase, establezco metas personales para dirigir mis actividades en cada periodo de estudio.							
DIMENSIÓN 2: ESTRATEGIAS DE GESTIÓN DE RECURSOS								
16.	Hago buen uso de mi tiempo de estudio.	*		*		*		
17.	Tengo un lugar frecuente para estudiar.	*		*		*		
18.	Me aseguro de estar al día con mis lecturas y tareas semanalmente.	*		*		*		
19.	Voy seguido a clases.	*		*		*		
20.	Trabajo arduamente para hacerlo bien en esta clase, incluso si no me gusta lo que estoy haciendo.	*		*		*		
21.	Incluso cuando el material del curso es aburrido y poco interesante, logro trabajar hasta que termine.							
22.	Cuando estudio para esta clase, habitualmente trato de explicar el contenido a un compañero o amigo.							
23.	Trato de trabajar con otros estudiantes de la clase para completar las tareas.							
24.	Cuando no entiendo bien un concepto, consulto con el profesor.							
25.	Cuando no entiendo bien un concepto, consulto con un compañero de clases.							

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Ninguna

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

Apellidos y nombres del juez validador: Dra. Nagamine Miyashiro Mercedes DNI: 20031516

Especialidad del validador: Educación e Investigación

10 de junio del 2020

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.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE USO DE ENTORNOS VIRTUALES

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: ASPECTOS GENERALES DE LA ASIGNATURA								
1.	La estructura del aula virtual responde a los contenidos del curso	*		*		*		
2.	La estructura del aula virtual responde a los objetivos del curso	*		*		*		
3.	Las actividades desarrolladas a través de la plataforma virtual contribuyen en la comprensión	*		*		*		
4.	Las actividades desarrolladas a través de la plataforma virtual permiten su aplicación en la vida cotidiana	*		*		*		
5.	El diseño del curso estuvo configurado correctamente	*		*		*		
6.	Los hipervínculos en el aula virtual funcionaron correctamente	*		*		*		
7.	Las fechas de entrega de las actividades estuvieron configurados correctamente							
DIMENSIÓN 2: ASPECTOS RELACIONADOS CON EL PROFESOR-TUTOR								
8.	El docente-tutor presentó los contenidos del curso con claridad	*		*		*		
9.	El docente-tutor presentó los contenidos del curso a profundidad	*		*		*		
10.	El docente-tutor explicó los contenidos del curso con detenimiento	*		*		*		
11.	El docente-tutor orientó de manera clara el uso de la plataforma virtual	*		*		*		
12.	El docente-tutor utilizó adecuadamente los recursos digitales	*		*		*		
13.	El docente-tutor utilizó adecuadamente las herramientas de la plataforma virtual	*		*		*		
14.	El docente-tutor demostró el dominio de los contenidos desarrollados en clase	*		*		*		
15.	EL docente-tutor respondió oportunamente las inquietudes y dificultades técnicas en el uso de la plataforma virtual	*		*		*		
16.	Las actividades que entregaste mediante la plataforma virtual fueron revisadas por el docente-tutor en el tiempo previsto	*		*		*		

17.	Las actividades que entregaste mediante la plataforma virtual recibieron retroalimentación por el docente-tutor	*		*		*		
18.	La calificación obtenida en las actividades consideras que se evaluaron bajo los criterios previamente establecidos por el docente-tutor	*		*		*		
19.	El docente tutor estimula la participación de los estudiantes	*		*		*		
20.	El docente tutor estimula el trabajo colaborativo de los estudiantes	*		*		*		
DIMENSIÓN 3: ASPECTOS TÉCNICO								
21.	El funcionamiento técnico de la plataforma es fácil de comprender	*		*		*		
22.	El tiempo asignado para las actividades fue apropiado							
23.	La calidad estética del entorno virtual (tamaño de letras, colores, distribución) es adecuada							
24.	Existe armonía entre el texto, imágenes, figuras, videos, etc. que se utilizan en la plataforma							

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Ninguna

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

Apellidos y nombres del juez validador: Dra. Nagamine Miyashiro Mercedes DNI: 20031516

Especialidad del validador: Educación e Investigación

10 de junio del 2020

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.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA MOTIVACIÓN

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSION 1: VALORACIÓN								
1.	En una clase como esta, prefiero recibir material que aumente mi curiosidad, incluso si es difícil de aprender	*		*		*		
2.	Lo que más me satisface de esta clase es tratar de entender el contenido de la manera más profunda posible	*		*		*		
3.	Obtener una buena calificación en clases es lo más gratificante para mí en estos momentos	*		*		*		
4.	Si pudiera, me gustaría obtener mejores calificaciones que la mayoría de los estudiantes	*		*		*		
5.	Para mí es importante aprender el material del curso en la clase	*		*		*		
6.	Me gusta el contenido del curso	*		*		*		
7.	Entender el contenido del curso es muy importante para mí	*		*		*		
DIMENSION 2: ESPECTATIVAS								
8.	Es mi responsabilidad si no aprendo el material del curso	*		*		*		
9.	Si mi desempeño es lo suficientemente importante, entonces entenderé el material del curso	*		*		*		
10.	Estoy confiado de que entenderé los conceptos básicos enseñados en la clase	*		*		*		
11.	Estoy confiado de que haré un excelente trabajo con las tareas y pruebas del curso	*		*		*		
12.	Estoy seguro de que puedo manejar las habilidades enseñadas en clase	*		*		*		
DIMENSION 3: AFECTIVO								
13.	Cuando rindo un examen, pienso en otras partes de la prueba que no podré contestar	*		*		*		

14.	Cuando rindo exámenes, pienso en las consecuencias de mi fracaso	*		*		*		
15.	Cuando rindo un examen, siento que mi corazón se acelera	*		*		*		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Ninguna

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

Apellidos y nombres del juez validador: Dr/ Mg: Dra. Irma Milagro Carhuacho Mendoza DNI: 40460914

Especialidad del validador: Administración, Educación e Investigación

10 de junio del 2020

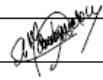


Firma del Experto Informante.

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

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSION 1: ESTRATEGIAS COGNITIVAS Y METACOGNITIVAS								
1.	Cuando estudio para la clase, practico repitiéndome una y otra vez la materia.	*		*		*		
2.	Memorizo las palabras claves para recordarme los conceptos importantes de la clase.	*		*		*		
3.	Trato de relacionar las ideas de la clase con otras cada vez que sea posible	*		*		*		
4.	Cuando leo material para la clase, trato de relacionarlo con lo que ya sé	*		*		*		
5.	Cuando estudio las lecturas de la clase, subrayo el material para organizar mis ideas	*		*		*		
6.	Realizo diagramas, cuadros o esquemas para organizar el material del curso.	*		*		*		
7.	Cuando estudio para la clase, recuro a mis apuntes y subrayo los conceptos más importantes	*		*		*		
8.	A menudo me cuestiono las cosas que escucho o leo en esta clase para decidir si son convincentes.	*		*		*		
9.	Cuando leo o escucho una aseerción o conclusión en la clase, pienso en las alternativas posibles.	*		*		*		
10.	Cuando leo para la clase, formulo preguntas que me ayuden a enfocar mi lectura	*		*		*		
11.	Cuando me confundo con alguna lectura para la clase, vuelvo para intentar resolver la duda.	*		*		*		
12.	Si el material de la clase es difícil de entender, cambio la forma de leerlo	*		*		*		
13.	Cuando estudio, trato de pensar profundamente en un aspecto y decido qué es lo que debo leer más que leerlo todo.	*		*		*		
14.	Cuando estudio para la clase, trato de determinar cuales conceptos no entiendo bien.	*		*		*		

15.	Cuando estudio para la clase, establezco metas personales para dirigir mis actividades en cada periodo de estudio.							
DIMENSION 2: ESTRATEGIAS DE GESTION DE RECURSOS								
16.	Hago buen uso de mi tiempo de estudio.	*		*		*		
17.	Tengo un lugar frecuente para estudiar.	*		*		*		
18.	Me aseguro de estar al día con mis lecturas y tareas semanalmente.	*		*		*		
19.	Voy seguido a clases.	*		*		*		
20.	Trabajo arduamente para hacerlo bien en esta clase, incluso si no me gusta lo que estoy haciendo.	*		*		*		
21.	Incluso cuando el material del curso es aburrido y poco interesante, logro trabajarlo hasta que termine.	*		*		*		
22.	Cuando estudio para esta clase, habitualmente trato de explicar el contenido a un compañero o amigo.	*		*		*		
23.	Trato de trabajar con otros estudiantes de la clase para completar las tareas.	*		*		*		
24.	Cuando no entiendo bien un concepto, consulto con el profesor.	*		*		*		
25.	Cuando no entiendo bien un concepto, consulto con un compañero de clases.	*		*		*		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Ninguna

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Dra. Irma Milagros Carhuancho Mendoza DNI: 40460914

Especialidad del validador: Administración, Educación e Investigación

10 de junio del 2020



 Firma del Experto Informante.

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

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE USO DE ENTORNOS VIRTUALES

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSION 1: ASPECTOS GENERALES DE LA ASIGNATURA								
1.	La estructura del aula virtual responde a los contenidos del curso	*		*		*		
2.	La estructura del aula virtual responde a los objetivos del curso	*		*		*		
3.	Las actividades desarrolladas a través de la plataforma virtual contribuyen en la comprensión	*		*		*		
4.	Las actividades desarrolladas a través de la plataforma virtual permiten su aplicación en la vida cotidiana	*		*		*		
5.	El diseño del curso estuvo configurado correctamente	*		*		*		
6.	Los hipervínculos en el aula virtual funcionaron correctamente	*		*		*		
7.	Las fechas de entrega de las actividades estuvieron configurados correctamente	*		*		*		
DIMENSION 2: ASPECTOS RELACIONADOS CON EL PROFESOR-TUTOR								
8.	El docente-tutor presentó los contenidos del curso con claridad	*		*		*		
9.	El docente-tutor presentó los contenidos del curso a profundidad	*		*		*		
10.	El docente-tutor explicó los contenidos del curso con detenimiento	*		*		*		
11.	El docente-tutor orientó de manera clara el uso de la plataforma virtual	*		*		*		
12.	El docente-tutor utilizó adecuadamente los recursos digitales	*		*		*		
13.	El docente-tutor utilizó adecuadamente las herramientas de la plataforma virtual	*		*		*		
14.	El docente-tutor demostró el dominio de los contenidos desarrollados en clase	*		*		*		
15.	EL docente-tutor respondió oportunamente las inquietudes y dificultades técnicas en el uso de la plataforma virtual	*		*		*		
16.	Las actividades que entregaste mediante la plataforma virtual fueron revisadas por el docente-tutor en el tiempo previsto	*		*		*		
17.	Las actividades que entregaste mediante la plataforma virtual recibieron retroalimentación por el docente-tutor	*		*		*		
18.	La calificación obtenida en las actividades consideras que se evaluaron bajo los criterios previamente establecidos por el docente-tutor	*		*		*		

19.	El docente tutor estimula la participación de los estudiantes	*		*		*		
20.	El docente tutor estimula el trabajo colaborativo de los estudiantes	*		*		*		
DIMENSION 3: ASPECTOS TECNICO								
21.	El funcionamiento técnico de la plataforma es fácil de comprender	*		*		*		
22.	El tiempo asignado para las actividades fue apropiado							
23.	La calidad estética del entorno virtual (tamaño de letras, colores, distribución) es adecuada							
24.	Existe armonía entre el texto, imágenes, figuras, videos, etc. que se utilizan en la plataforma							

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Ninguna

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [+] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg/ Dra. Irma Milagros Carhuacho Mendoza DNI: 40460914

Especialidad del validador: Administración, Educación e Investigación

10 de junio del 2020



 Firma del Experto Informante.


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

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA MOTIVACIÓN

N°	DIMENSIONES / items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: VALORACIÓN								
1.	En una clase como esta, prefiero recibir material que aumente mi curiosidad, incluso si es difícil de aprender	*		*		*		
2.	Lo que más me satisface de esta clase es tratar de entender el contenido de la manera más profunda posible	*		*		*		
3.	Obtener una buena calificación en clases es lo más gratificante para mí en estos momentos	*		*		*		
4.	Si pudiera, me gustaría obtener mejores calificaciones que la mayoría de los estudiantes	*		*		*		
5.	Para mí es importante aprender el material del curso en la clase	*		*		*		
6.	Me gusta el contenido del curso	*		*		*		
7.	Entender el contenido del curso es muy importante para mí	*		*		*		
DIMENSIÓN 2: ESPECTATIVAS								
8.	Es mi responsabilidad si no aprendo el material del curso	*		*		*		
9.	Si mi desempeño es lo suficientemente importante, entonces entenderé el material del curso	*		*		*		
10.	Estoy confiado de que entenderé los conceptos básicos enseñados en la clase	*		*		*		
11.	Estoy confiado de que haré un excelente trabajo con las tareas y pruebas del curso	*		*		*		
12.	Estoy seguro de que puedo manejar las habilidades enseñadas en clase	*		*		*		
DIMENSIÓN 3: AFECTIVO								
13.	Cuando rindo un examen, pienso en otras partes de la prueba que no podré contestar	*		*		*		

14.	Cuando rindo exámenes, pienso en las consecuencias de mi fracaso	*		*		*		
15.	Cuando rindo un examen, siento que mi corazón se acelera	*		*		*		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Ninguna

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

Apellidos y nombres del juez validador: Dr/ Mg: Dr. Fernando Alexis Nolzco Labajos DNI: 40086182

Especialidad del validador: Administración, Educación e Investigación

10 de junio del 2020

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.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: ESTRATEGIAS COGNITIVAS Y METACOGNITIVAS								
1.	Cuando estudio para la clase, practico repitiéndome una y otra vez la materia.	*		*		*		
2.	Memorizo las palabras claves para recordarme los conceptos importantes de la clase.	*		*		*		
3.	Trato de relacionar las ideas de la clase con otras cada vez que sea posible	*		*		*		
4.	Cuando leo material para la clase, trato de relacionarlo con lo que ya sé	*		*		*		
5.	Cuando estudio las lecturas de la clase, subrayo el material para organizar mis ideas	*		*		*		
6.	Realizo diagramas, cuadros o esquemas para organizar el material del curso.	*		*		*		
7.	Cuando estudio para la clase, recorro a mis apuntes y subrayo los conceptos más importantes	*		*		*		
8.	A menudo me cuestiono las cosas que escucho o leo en esta clase para decidir si son convincentes.	*		*		*		
9.	Cuando leo o escucho una aseerción o conclusión en la clase, pienso en las alternativas posibles.	*		*		*		
10.	Cuando leo para la clase, formulo preguntas que me ayuden a enfocar mi lectura	*		*		*		
11.	Cuando me confundo con alguna lectura para la clase, vuelvo para intentar resolver la duda.	*		*		*		
12.	Si el material de la clase es difícil de entender, cambio la forma de leerlo	*		*		*		
13.	Cuando estudio, trato de pensar profundamente en un aspecto y decido qué es lo que debo leer más que leerlo todo.	*		*		*		
14.	Cuando estudio para la clase, trato de determinar cuales conceptos no entiendo bien.	*		*		*		

15.	Cuando estudio para la clase, establezco metas personales para dirigir mis actividades en cada periodo de estudio.							
DIMENSIÓN 2: ESTRATEGIAS DE GESTIÓN DE RECURSOS								
16.	Hago buen uso de mi tiempo de estudio.	*		*		*		
17.	Tengo un lugar frecuente para estudiar.	*		*		*		
18.	Me aseguro de estar al día con mis lecturas y tareas semanalmente.	*		*		*		
19.	Voy seguido a clases.	*		*		*		
20.	Trabajo arduamente para hacerlo bien en esta clase, incluso si no me gusta lo que estoy haciendo.	*		*		*		
21.	Incluso cuando el material del curso es aburrido y poco interesante, logro trabajar hasta que termine.	*		*		*		
22.	Cuando estudio para esta clase, habitualmente trato de explicar el contenido a un compañero o amigo.	*		*		*		
23.	Trato de trabajar con otros estudiantes de la clase para completar las tareas.	*		*		*		
24.	Cuando no entiendo bien un concepto, consulto con el profesor.	*		*		*		
25.	Cuando no entiendo bien un concepto, consulto con un compañero de clases.	*		*		*		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Ninguna

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

Apellidos y nombres del juez validador: Dr/ Mg: **Dr. Fernando Alexis Nolazco Labajos** DNI: 40086182

Especialidad del validador: **Administración, Educación e Investigación**

10 de junio del 2020

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.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE USO DE ENTORNOS VIRTUALES

N°	DIMENSIONES / items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: ASPECTOS GENERALES DE LA ASIGNATURA								
1.	La estructura del aula virtual responde a los contenidos del curso	*		*		*		
2.	La estructura del aula virtual responde a los objetivos del curso	*		*		*		
3.	Las actividades desarrolladas a través de la plataforma virtual contribuyen en la comprensión	*		*		*		
4.	Las actividades desarrolladas a través de la plataforma virtual permiten su aplicación en la vida cotidiana	*		*		*		
5.	El diseño del curso estuvo configurado correctamente	*		*		*		
6.	Los hipervínculos en el aula virtual funcionaron correctamente	*		*		*		
7.	Las fechas de entrega de las actividades estuvieron configurados correctamente							
DIMENSIÓN 2: ASPECTOS RELACIONADOS CON EL PROFESOR-TUTOR								
8.	El docente-tutor presentó los contenidos del curso con claridad	*		*		*		
9.	El docente-tutor presentó los contenidos del curso a profundidad	*		*		*		
10.	El docente-tutor explicó los contenidos del curso con detenimiento	*		*		*		
11.	El docente-tutor orientó de manera clara el uso de la plataforma virtual	*		*		*		
12.	El docente-tutor utilizó adecuadamente los recursos digitales	*		*		*		
13.	El docente-tutor utilizó adecuadamente las herramientas de la plataforma virtual	*		*		*		
14.	El docente-tutor demostró el dominio de los contenidos desarrollados en clase	*		*		*		
15.	EL docente-tutor respondió oportunamente las inquietudes y dificultades técnicas en el uso de la plataforma virtual	*		*		*		
16.	Las actividades que entregaste mediante la plataforma virtual fueron revisadas por el docente-tutor en el tiempo previsto	*		*		*		
17.	Las actividades que entregaste mediante la plataforma virtual recibieron retroalimentación por el docente-tutor	*		*		*		

18.	La calificación obtenida en las actividades consideras que se evaluaron bajo los criterios previamente establecidos por el docente-tutor	*		*		*		
19.	El docente tutor estimula la participación de los estudiantes	*		*		*		
20.	El docente tutor estimula el trabajo colaborativo de los estudiantes	*		*		*		
DIMENSIÓN 3: ASPECTOS TÉCNICO								
21.	El funcionamiento técnico de la plataforma es fácil de comprender	*		*		*		
22.	El tiempo asignado para las actividades fue apropiado							
23.	La calidad estética del entorno virtual (tamaño de letras, colores, distribución) es adecuada							
24.	Existe armonía entre el texto, imágenes, figuras, videos, etc. que se utilizan en la plataforma							

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Ninguna

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Dr. Fernando Alexis Nolasco Labajos DNI: 40086182

Especialidad del validador: Administración, Educación e Investigación

10 de junio del 2020

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.

Anexo 4: Matriz de datos (Excel y/o spss)

Base de datos de Motivación

Nro	Grado	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15
1	5º A	1	2	1	3	2	2	2	3	2	1	2	1	1	3	1
2	5º A	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1
3	5º A	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	1	1
4	5º A	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2
5	5º A	2	2	1	2	2	1	2	3	2	1	1	1	3	2	3
6	5º A	3	1	2	1	3	2	1	2	1	3	1	3	3	3	1
7	5º A	3	3	3	1	3	1	1	2	1	3	2	1	1	3	3
8	5º A	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1	3	3	2	2	2
9	5º A	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2
10	5º A	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	1	2	3	3	3
11	5º B	2	2	2	2	2	3	1	3	1	3	1	1	3	1	3
12	5º B	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	3	3	1
13	5º B	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	1	1
14	5º B	1	2	2	2	1	3	2	2	2	1	2	2	3	2	3
15	5º B	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1
16	5º B	2	3	2	2	2	3	2	2	2	1	2	1	3	3	1
17	5º B	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	3
18	5º B	3	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	1	3	1
19	5º B	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1
20	5º B	1	1	2	2	1	1	3	2	2	3	1	1	3	1	1
21	5º C	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	3
22	5º C	3	2	2	1	2	1	2	2	2	1	3	3	1	3	3
23	5º C	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	3	3	1
24	5º C	3	2	2	2	2	2	2	3	2	1	3	1	1	1	3
25	5º C	2	2	1	3	2	2	2	2	2	1	1	1	3	1	3
26	5º C	3	2	2	2	2	3	1	3	2	2	1	3	3	3	2
27	5º C	3	3	3	1	2	3	3	1	3	3	3	3	3	1	3

28	5° C	2	2	1	3	2	2	2	2	2	1	1	1	3	1	3
29	5° C	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	3	2	1
30	5° C	4	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2
31	5° D	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	4	2	2	2
32	5° D	2	4	2	2	2	4	2	3	2	4	4	4	2	2	2
33	5° D	3	2	2	3	2	2	2	4	2	4	2	4	4	2	2
34	5° D	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	4
35	5° D	3	2	2	3	4	2	2	2	4	2	2	4	3	3	4
36	5° D	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	3	2	4
37	5° D	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	3	3
38	5° D	3	4	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3
39	5° D	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	4	3	4
40	5° D	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	4	3	4
41	5° E	4	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	3	4	3	2
42	5° E	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2
43	5° E	2	2	2	4	2	4	2	2	2	2	2	2	4	3	3
44	5° E	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	4	2	3
45	5° E	4	2	4	2	2	4	2	4	2	4	2	4	3	3	3
46	5° E	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4
47	5° E	2	3	4	4	2	4	2	2	4	2	2	2	3	4	4
48	5° E	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	3	3	3
49	5° E	4	2	4	4	4	2	2	4	2	4	2	2	4	2	2
50	5° E	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	4	3	3
51	5° F	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	3
52	5° F	3	4	2	3	4	3	2	4	4	3	2	2	4	3	2
53	5° F	2	2	2	4	2	2	2	4	2	2	2	2	4	4	3
54	5° F	3	3	3	4	2	3	2	4	3	2	4	3	2	2	2
55	5° F	3	4	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	2
56	5° F	3	2	2	2	4	4	2	4	2	4	4	4	3	2	3
57	5° F	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	3
58	5° F	3	2	2	2	2	4	2	3	4	4	2	2	3	4	2
59	5° F	3	3	3	2	2	2	2	3	4	4	3	4	3	3	4

60	5º F	4	3	3	3	2	4	2	2	3	3	4	4	3	2	3
61	6º A	2	3	2	4	2	3	4	2	4	3	3	3	3	2	2
62	6º A	3	4	2	2	2	2	2	2	3	3	4	4	3	2	3
63	6º A	3	2	2	2	4	3	2	3	4	2	2	4	3	3	2
64	6º A	4	4	4	2	2	4	2	4	2	4	4	4	3	3	2
65	6º A	3	3	2	2	2	4	2	2	4	2	2	2	3	3	2
66	6º A	4	4	2	4	2	4	2	4	2	4	4	4	3	3	4
67	6º A	4	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	4	3	3	3
68	6º A	4	4	2	2	2	3	2	2	2	4	2	4	3	4	2
69	6º A	3	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	3	4	2
70	6º A	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3
71	6º B	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	2	2	4	3
72	6º B	3	2	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	3	3
73	6º B	4	4	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	3	4	4
74	6º B	4	3	2	3	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4
75	6º B	4	4	2	2	2	3	2	2	2	3	4	4	4	3	4
76	6º B	4	4	3	3	2	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3
77	6º B	3	3	2	2	2	3	2	3	4	3	4	4	3	3	3
78	6º B	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	4	4	3	4
79	6º B	3	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	4	3	3	2
80	6º B	4	2	2	3	2	2	2	2	2	2	4	4	4	3	2
81	6º C	2	2	2	4	2	2	2	2	2	4	2	4	3	2	4
82	6º C	2	3	2	2	2	4	2	2	4	4	3	2	3	4	2
83	6º C	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
84	6º C	4	2	4	2	2	4	2	3	4	4	2	2	3	3	3
85	6º C	4	4	3	2	2	4	2	3	2	4	2	2	3	4	3
86	6º C	3	2	2	2	2	2	4	4	2	4	2	4	4	3	3
87	6º C	4	4	4	4	2	2	2	4	2	4	2	4	4	2	3
88	6º C	3	3	4	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2
89	6º C	2	2	2	2	2	4	3	2	2	3	3	3	3	3	2
90	6º C	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4
91	6º D	4	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3

92	6º D	4	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	3	3	2
93	6º D	2	2	4	3	2	3	2	2	4	3	3	3	3	3	3
94	6º D	4	4	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2
95	6º D	2	2	1	2	2	2	2	3	1	2	2	1	2	2	2
96	6º D	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	1	2	3	3	3
97	6º D	1	1	1	3	1	1	2	2	2	1	1	1	3	3	3
98	6º D	1	1	3	2	1	2	2	3	1	3	3	1	3	3	1
99	6º D	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	3	1
100	6º D	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	3	3	3
101	6º D	3	1	3	1	2	3	1	3	1	3	1	3	3	3	3
102	6º D	1	3	2	3	2	1	2	3	3	3	1	3	2	3	2
103	6º D	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	3
104	6º D	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	3	3	1
105	6º D	1	2	2	2	1	3	2	2	2	1	2	1	3	2	2
106	6º D	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	3	3	2	3
107	6º D	4	2	4	4	4	2	2	4	2	2	2	2	3	4	3
108	6º D	4	2	2	2	2	2	2	2	4	2	4	2	3	2	2
109	6º D	2	2	2	4	4	2	2	4	4	4	2	2	3	4	3
110	6º D	4	3	2	2	2	4	2	3	4	4	2	4	4	3	2
111	6º F	4	4	2	2	2	4	2	2	2	2	2	4	4	4	4
112	6º F	3	2	2	2	2	4	2	2	2	2	4	4	4	3	3
113	6º F	3	2	3	3	3	4	2	3	3	4	2	3	3	4	3
114	6º F	4	3	4	2	2	2	4	3	4	2	3	4	3	4	3
115	6º F	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3
116	6º F	3	2	2	2	2	4	2	2	2	4	4	4	3	3	4
117	6º F	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	4
118	6º F	4	2	2	4	2	4	2	2	2	4	4	2	3	3	4
119	6º F	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3
120	6º F	2	2	2	2	2	4	2	2	4	2	3	4	2	2	2

Base de datos de estrategias de aprendizaje

Nro	Grado	O1	O2	O3	O4	O5	O6	O7	O8	O9	O10	O11	O12	O13	O14	O15	O16	O17	O18	O19	O20	O21	O22	O23	O24	O25
1	5° A	2	2	1	1	1	1	3	3	3	1	2	2	2	2	1	1	1	3	3	1	1	1	1	3	3
2	5° A	1	3	3	3	1	2	2	2	3	3	1	2	3	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1
3	5° A	2	2	2	2	2	1	2	2	3	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	5° A	3	1	3	3	2	3	1	1	1	2	1	2	2	3	1	3	1	2	2	2	2	1	2	3	3
5	5° A	1	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	1	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3
6	5° A	3	1	3	1	3	3	2	3	3	1	3	3	1	3	3	3	1	2	3	1	2	3	3	1	2
7	5° A	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	3	3	1	3	3	1	2	2	2	2	2	2	2	1	3
8	5° A	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3
9	5° A	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3
10	5° A	1	2	3	3	2	3	2	2	3	1	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1
11	5° B	3	3	1	3	3	1	3	3	3	3	1	1	3	1	1	3	3	1	1	1	2	3	2	3	3
12	5° B	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	1	3	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	3	3
13	5° B	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1
14	5° B	2	2	3	3	1	2	3	3	1	2	2	1	3	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2
15	5° B	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	1	1	3	3
16	5° B	1	1	2	2	1	3	1	1	1	2	3	3	1	1	3	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2
17	5° B	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
18	5° B	2	1	2	2	2	3	1	3	1	2	3	2	1	3	1	2	1	2	2	2	2	2	1	3	1
19	5° B	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3
20	5° B	1	3	3	2	1	3	1	3	1	3	1	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	3	3
21	5° C	1	2	1	3	1	2	1	2	3	1	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3
22	5° C	2	1	3	3	3	3	2	1	3	1	3	2	3	3	1	2	1	2	2	2	2	3	3	3	3
23	5° C	3	1	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	1	3	3	2	1	3	3	1	3	2	3	3
24	5° C	3	2	2	2	2	2	1	1	1	2	3	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	3
25	5° C	3	3	3	1	2	3	3	1	1	3	1	1	1	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3
26	5° C	3	3	3	3	1	1	3	1	3	3	1	3	1	3	1	1	1	3	3	3	2	1	2	1	3
27	5° C	3	3	3	1	1	3	1	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	2	3	3	2	1	1	1	1
28	5° C	3	3	3	1	2	3	3	1	1	3	1	1	1	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3
29	5° C	3	3	1	1	2	3	3	3	1	2	1	3	3	3	3	3	3	2	1	1	2	3	2	1	3

30	5° C	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	4	4	2	2	2	2	2	3	2	3	3
31	5° D	2	2	3	3	2	4	4	4	3	2	4	2	2	3	2	4	2	2	2	2	2	3	2	4	3
32	5° D	3	2	4	4	2	3	3	4	3	2	2	2	3	4	4	3	3	4	2	2	2	4	3	3	4
33	5° D	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	2	2	2	2	2	3	3
34	5° D	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
35	5° D	2	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	2	2	2	2	4	3	3	3
36	5° D	3	3	4	4	2	3	3	3	4	2	4	3	3	3	3	3	3	2	4	4	2	3	2	4	3
37	5° D	2	2	2	2	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2
38	5° D	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	2	2	2	2	2	2	4	4
39	5° D	2	2	2	2	2	4	3	3	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
40	5° D	2	2	2	2	2	4	3	3	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
41	5° E	2	2	4	4	2	2	4	2	2	2	4	2	3	2	2	2	2	4	2	2	4	2	2	2	2
42	5° E	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2
43	5° E	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	4
44	5° E	2	2	4	4	3	2	2	2	3	3	4	3	2	4	2	2	4	3	2	2	2	2	2	3	3
45	5° E	3	3	2	2	2	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	2	2	2	2	2	2	3	3
46	5° E	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	2	2	4	4	2	2	2	4	4
47	5° E	3	4	4	4	3	4	2	4	4	3	3	2	4	4	4	2	4	2	2	2	4	2	4	3	4
48	5° E	4	4	2	2	2	2	4	2	3	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
49	5° E	2	4	2	2	4	2	3	2	2	2	4	2	4	2	2	2	2	4	2	2	2	3	4	3	4
50	5° E	4	2	4	4	2	4	3	4	2	4	4	2	4	3	4	3	2	2	2	2	2	2	2	3	4
51	5° F	4	2	2	2	2	4	4	4	4	2	4	2	4	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	4
52	5° F	2	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	4	4	2	4	4	2	3	4	4	4
53	5° F	2	2	4	4	2	4	3	2	4	2	2	2	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3
54	5° F	2	3	3	3	2	4	4	3	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	2	4	4	3
55	5° F	4	4	4	4	2	3	4	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	2	3	3
56	5° F	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	2	3	3	4	4	4	4	2	2	2	2	2	3	3
57	5° F	3	3	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	2	2	2	2	2	4	4	3	4
58	5° F	4	4	2	2	4	3	3	2	4	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2
59	5° F	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	2	2	2	2	4	4	2	3	3
60	5° F	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	2	4	4	3	4	3	2
61	6° A	3	2	4	4	3	3	3	3	2	4	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	2	3	2	3	3

62	6° A	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	2	2	2	4	2	2	3	4	
63	6° A	3	3	3	3	3	4	2	3	2	3	3	4	2	3	4	2	4	2	2	2	2	2	2	4	4	
64	6° A	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	
65	6° A	4	3	3	3	4	2	3	2	3	3	3	4	2	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	
66	6° A	4	4	3	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	2	2	2	2	2	2	4	4	
67	6° A	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	2	2	2	2	2	2	3	4	
68	6° A	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	4	
69	6° A	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	
70	6° A	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	2	4	3	4	3	
71	6° B	2	4	3	3	3	3	2	3	4	2	4	2	4	3	2	4	2	2	2	2	2	4	2	4	4	
72	6° B	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	2	2	2	4	4	3	3	
73	6° B	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	2	2	2	2	4	4	4	4	
74	6° B	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	3	4	4	2	3	3	3	3	
75	6° B	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	2	4	4	4	4	
76	6° B	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	
77	6° B	4	4	4	4	4	3	2	3	3	4	4	2	4	4	4	4	3	2	2	2	2	4	2	4	2	
78	6° B	4	3	2	2	2	4	3	2	4	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	4	2	4	2	2	4	
79	6° B	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	4	4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	4	
80	6° B	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	2	2	4	4	2	4	4	3	4	
81	6° C	2	4	4	4	2	4	2	2	4	4	2	2	2	2	2	2	4	2	4	4	2	2	2	3	3	
82	6° C	3	2	4	4	2	2	4	4	4	2	2	2	4	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	
83	6° C	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
84	6° C	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	2	2	2	2	2	2	4	3	
85	6° C	3	3	4	4	3	2	3	4	3	2	3	4	2	3	2	4	2	4	2	2	2	2	4	3	3	
86	6° C	3	3	2	4	3	4	2	3	4	4	3	2	4	2	4	2	2	2	4	2	2	2	2	3	4	
87	6° C	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4
88	6° C	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	4	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	
89	6° C	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	
90	6° C	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	
91	6° D	3	2	3	3	3	2	4	3	3	4	4	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	4	3	2	3	
92	6° D	4	3	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	2	4	2	2	2	2	2	2	4	4	
93	6° D	3	3	2	2	3	4	2	4	3	2	4	2	2	4	3	4	2	2	2	2	2	2	2	4	4	

94	6° D	2	2	4	4	2	4	4	2	2	2	2	2	3	2	4	4	2	2	2	2	2	2	2	3
95	6° D	1	1	3	3	2	3	2	3	2	2	1	2	3	1	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2
96	6° D	2	2	2	3	3	1	2	1	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3
97	6° D	1	1	2	3	1	3	3	3	1	3	3	1	3	3	3	3	3	1	1	1	2	1	1	3
98	6° D	1	1	3	3	1	3	2	1	3	3	1	3	1	3	3	1	2	2	3	3	3	1	3	1
99	6° D	3	1	2	2	3	2	1	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	3
100	6° D	3	1	3	3	3	3	1	3	3	1	3	2	1	3	3	1	3	1	2	2	2	2	3	3
101	6° D	3	1	3	3	1	3	3	3	1	1	3	3	3	1	3	3	1	3	1	1	2	3	1	3
102	6° D	3	3	3	1	1	2	3	1	3	2	3	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	1	1	3
103	6° D	2	2	1	3	1	1	2	1	3	3	3	1	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3
104	6° D	3	1	3	3	3	2	1	1	3	1	3	2	3	3	3	3	3	1	3	2	1	2	2	3
105	6° D	1	1	1	1	3	3	1	1	3	2	3	3	3	3	1	2	1	2	1	1	2	1	1	3
106	6° D	3	2	3	1	2	3	1	1	3	1	2	3	2	1	3	3	1	2	2	2	2	3	2	3
107	6° D	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	2	4	2	2	4	3	2	4
108	6° D	3	2	4	4	4	2	4	4	3	2	4	2	4	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	4
109	6° D	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2
110	6° D	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	2	2	2	4	4	4
111	6° F	2	4	4	4	4	3	4	2	4	4	3	4	3	3	3	4	3	2	2	2	2	4	2	2
112	6° F	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	2	4	4	2	2	2	4
113	6° F	2	3	4	4	4	2	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	2	2	4	4	3	2	4
114	6° F	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	2	2	2	2	4	2	4
115	6° F	3	2	3	3	3	3	3	4	3	2	3	4	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3
116	6° F	3	4	4	4	2	4	4	4	3	2	3	3	3	3	4	3	2	2	2	2	2	2	2	3
117	6° F	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
118	6° F	3	3	4	4	2	4	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	4	2	2	2	2	2	2	3
119	6° F	2	2	4	4	3	2	2	4	4	2	3	2	4	2	3	2	2	2	2	2	2	4	2	3
120	6° F	3	4	2	2	2	3	2	3	2	2	4	2	2	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	4

Base de datos de uso de entornos virtuales

Nro	Grado	Z1	Z2	Z3	Z4	Z5	Z6	Z7	Z8	Z9	Z10	Z11	Z12	Z13	Z14	Z15	Z16	Z17	Z18	Z19	Z20	Z21	Z22	Z23	Z24
1	5° A	3	3	3	1	3	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	3	2	3	1
2	5° A	2	2	3	1	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2
3	5° A	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	5° A	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2
5	5° A	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2
6	5° A	3	1	3	2	3	2	2	3	1	2	2	2	2	2	1	2	3	1	2	2	1	2	1	2
7	5° A	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	3	1	1	3	3	3	3
8	5° A	1	2	1	2	2	1	2	1	1	3	1	3	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1
9	5° A	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2
10	5° A	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2
11	5° B	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	1
12	5° B	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	3	1	2	1
13	5° B	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3
14	5° B	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2
15	5° B	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2
16	5° B	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
17	5° B	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
18	5° B	1	1	3	2	2	3	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2
19	5° B	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2
20	5° B	1	3	3	3	1	3	1	3	3	1	2	3	1	3	3	2	1	1	2	2	3	3	2	2
21	5° C	2	1	3	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2
22	5° C	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2
23	5° C	1	1	1	3	3	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	1	1	3
24	5° C	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2
25	5° C	1	1	1	3	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1
26	5° C	3	3	1	3	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	1	2
27	5° C	3	3	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2
28	5° C	1	1	1	3	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1
29	5° C	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2

30	5° C	2	2	2	2	2	2	4	2	4	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	4	2	2	2
31	5° D	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
32	5° D	3	4	3	4	3	3	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	4
33	5° D	2	4	3	4	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	2	2	4	2	2	2
34	5° D	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
35	5° D	3	4	2	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
36	5° D	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2
37	5° D	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
38	5° D	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
39	5° D	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
40	5° D	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
41	5° E	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2
42	5° E	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
43	5° E	2	2	3	3	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2
44	5° E	2	2	2	2	3	3	2	2	4	2	4	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	4	2
45	5° E	3	3	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
46	5° E	4	4	3	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	4	4	3	4	
47	5° E	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
48	5° E	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
49	5° E	2	2	4	2	2	2	2	2	2	4	3	2	4	2	4	2	2	2	4	4	2	2	3	2
50	5° E	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
51	5° F	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
52	5° F	4	4	4	3	3	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	4	2	2	2	2
53	5° F	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
54	5° F	3	3	4	3	4	4	3	2	2	4	4	2	2	2	2	2	4	2	2	2	4	3	3	3
55	5° F	2	3	4	4	4	4	2	2	4	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2
56	5° F	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	4	2	4	2	2	3	2	2	2	2	2	2	4
57	5° F	3	3	4	4	4	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	4	2	2	2
58	5° F	2	2	4	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
59	5° F	4	2	4	4	4	4	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	3	2	4	4	4	4	2	2
60	5° F	3	3	4	3	3	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	3	3	3	4	2	2	2
61	6° A	3	4	3	2	3	3	4	2	3	4	4	2	2	4	2	2	4	2	4	4	3	4	2	4

62	6° A	2	2	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	3	4	3	3	3
63	6° A	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	4	2	4	2	2	2	3	4	2	2
64	6° A	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	3	4	3	4	
65	6° A	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	
66	6° A	4	2	3	2	3	2	2	2	4	3	2	2	2	4	2	2	4	3	4	2	2	2	2	
67	6° A	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	
68	6° A	2	2	2	3	4	4	2	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	
69	6° A	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
70	6° A	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
71	6° B	4	4	2	4	4	4	4	2	2	4	2	4	4	3	2	4	3	2	4	4	2	3	2	
72	6° B	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	4	4	
73	6° B	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
74	6° B	2	2	4	2	2	2	2	4	2	3	2	2	4	3	2	2	3	2	4	2	2	2	2	
75	6° B	3	3	3	4	3	4	4	2	2	2	3	3	3	2	4	2	2	4	2	4	4	3	3	4
76	6° B	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
77	6° B	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	2	3	4	3	3	4	4
78	6° B	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
79	6° B	2	2	2	4	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
80	6° B	3	3	3	3	4	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	3	2	2	2	2	2	
81	6° C	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
82	6° C	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
83	6° C	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
84	6° C	4	4	3	3	4	4	2	4	2	2	2	4	4	4	2	2	2	4	2	2	2	2	2	
85	6° C	3	4	4	3	2	2	2	2	2	2	2	3	4	2	2	2	3	2	2	3	4	2	2	
86	6° C	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
87	6° C	4	4	2	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	4	2	4	4	2	4	4	2	4	2
88	6° C	3	3	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	
89	6° C	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	
90	6° C	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	
91	6° D	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	
92	6° D	2	4	2	2	2	4	2	2	4	2	4	2	4	4	2	2	2	2	2	4	2	3	4	
93	6° D	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	

94	6° D	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
95	6° D	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2
96	6° D	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2
97	6° D	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2
98	6° D	3	3	3	3	3	1	2	1	1	3	1	1	1	1	2	1	3	3	1	3	1	3	3
99	6° D	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2
100	6° D	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	3	1	1
101	6° D	1	3	1	2	1	3	2	1	3	1	2	3	1	3	1	3	1	2	2	1	3	1	2
102	6° D	1	1	2	3	2	3	1	2	2	1	2	2	2	2	2	3	1	1	2	2	1	1	2
103	6° D	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2
104	6° D	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	3	2	2	2
105	6° D	1	2	1	3	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	3	1	1	3	2	1
106	6° D	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2
107	6° D	4	2	4	4	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
108	6° D	2	4	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2
109	6° D	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	2	2	2	4	2	2	2	2
110	6° D	2	4	4	4	4	4	2	2	2	4	3	4	3	4	4	2	4	4	2	2	3	4	3
111	6° F	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2
112	6° F	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2
113	6° F	3	2	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	2	4	3	3
114	6° F	2	2	2	4	3	4	2	2	2	4	2	2	2	2	4	2	3	3	2	3	3	2	3
115	6° F	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2
116	6° F	2	4	4	3	2	4	2	2	2	4	2	2	2	2	2	4	4	2	2	4	2	4	2
117	6° F	2	4	4	2	4	4	2	2	2	4	3	2	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2
118	6° F	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	4	4	2	2	4	2	2
119	6° F	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2
120	6° F	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	3	4	2	2

Prueba de confiabilidad

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	54	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	54	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,856	15

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	54	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	54	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,922	25

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	54	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	54	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,925	24



**MINISTERIO DE EDUCACIÓN
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL N° 02
I.E. N° 0009 - 3094 - 1
J. "WILLIAM FULBRIGHT"**



Av. Huanacaure N°300 – tahuantinsuyo - independencia Teléfono 5321805

Independencia, 12 de junio de 2020.

INFORME N° - 2020-UGEL 02/DIE-N° 0009-3094-1-William Fulbright.

Señora : **Directora de la Institución Educativa
3094- 1 J. WILLIAM FULBRIGHT
Lic. DELMA YESENIA RAMOS VALDERRAMA**

Presente. - ASUNTO : **Autorización para el trabajo de investigación.**

Me es grato dirigirme a su distinguida persona para saludarlo muy cordialmente a nombre de la Comunidad Educativa **3094 – 1 J. William Fulbright**. Y a la vez hacer de su conocimiento que mi despacho ha visto por conveniente autorizar a la Prof. VIOLETA TORRES AMANQUI la aplicación de los instrumentos de evaluación, para el desarrollo de la investigación titulada **Motivación y estrategias de aprendizaje en el uso de los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 J. William Fulbright, Independencia - 2020**, lo que hago de su conocimiento para los fines consiguientes.

Es propicia la oportunidad para expresarle la muestra de mi especial consideración y estima.

Atentamente.



Lic. DELMA Y. RAMOS VALDERRAMA
DIRECTORA
I.E. 0009/3094-1 "J. WILLIAM FULBRIGHT"