



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

Estrategias E-learning y motivación de logro académico en los
estudiantes de una escuela superior pedagógica de Pasco, 2023

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestro en Docencia Universitaria

AUTOR:

Luque Adriano, Miguel Antonio (orcid.org/0000-0002-3429-2596)

ASESORES:

Mg. Rojas Espinoza, Anabel (orcid.org/0000-0002-0399-9716)

Mg. Hernández Félix, Manuel Antonio (orcid.org/0000-0002-4952-6105)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

LIMA - PERÚ

2023

Dedicatoria

Dedico este trabajo de investigación a mis mamitas Catalina y Ninfa que se fueron durante la pandemia, guardando la certeza de que me bendicen y protegen desde el cielo.

Agradecimiento

A Dios por darme la fortaleza para continuar.

A mi madre, a mi padre, a mis hermanos, a mi pareja.

Y a mi asesora Rojas Espinoza Anabel por sus enseñanzas.

Índice de contenidos

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de gráficos y figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	6
III. METODOLOGÍA	16
3.1 Tipo y diseño de investigación	16
3.1.1 Tipo de investigación	16
3.1.2 Diseño de investigación	16
3.2 Variables y operacionalización	17
3.2.1 Variable Independiente: Estrategias E-learning	17
3.2.2 Variable Dependiente: Motivación de logro académico	17
3.3 Población, muestra, muestreo y unidad de análisis	18
3.3.1 Población	18
3.3.2 Muestra	18
3.3.3 Muestreo	18
3.3.4 Unidad de análisis	19
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	19
3.5 Procedimientos	20
3.6 Métodos de análisis de datos	21
3.7 Aspectos éticos	22
IV. RESULTADOS	23
4.1 Análisis descriptivo	23
4.2 Contraste de Hipótesis	25
V. DISCUSIÓN	32
VI. CONCLUSIONES	38
VII. RECOMENDACIONES	40
REFERENCIAS	42
ANEXOS	49

Índice de tablas

Tabla 1 Estadísticos de fiabilidad Estrategias E-learning	19
Tabla 2 Estadísticos de fiabilidad Motivación de logro académico	20
Tabla 3 Interpretación del coeficiente del Alfa de Cronbach	20
Tabla 4 Prueba de normalidad	21
Tabla 5 Distribución de frecuencias de la Variable Estrategias E-learning y sus dimensiones	23
Tabla 6 Distribución de frecuencias de la Variable Motivación de logro académico y sus dimensiones	24
Tabla 7 Correlación entre las variables de estudio	25
Tabla 8 Correlación entre la variables estrategias e-learning y la dimensión interés y esfuerzo	26
Tabla 9 Correlación entre la variable estrategias e-learning y la dimensión interacción con el profesor	27
Tabla 10 Correlación entre la variable estrategias e-learning y la dimensión tarea/capacidad	28
Tabla 11 Correlación entre la variable estrategias e-learning y la dimensión influencia de los pares sobre las habilidades para el aprendizaje	29
Tabla 12 Correlación entre la variable estrategias e-learning y la dimensión examen	30
Tabla 13 Correlación entre la variable estrategias e-learning y la dimensión interacción colaborativa con pares	31

Índice de gráficos y figuras

Figura 1 Esquema de la delineación de investigación

16

Resumen

El objetivo del presente trabajo de investigación fue determinar la relación que existe entre las estrategias e-learning y la motivación de logro académico en discentes la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Gamaniel Blanco Murillo de Pasco, 2023. En cuanto al marco metodológico el tipo de investigación tuvo un enfoque cuantitativo con un diseño descriptivo correlacional. La muestra estuvo conformada por 78 discentes de la carrera de Educación Primaria de ambos sexos y jóvenes; el muestreo fue no probabilístico de forma intencionada; el instrumento de medición a usar para la primera variable estrategias e-learning fue un cuestionario elaborado por (Terrazas ,2021), para la segunda variable Motivación de logro académico se realizó un cuestionario elaborado por (Morales-Bueno y Gómez-Nocetti, 2009) ambos con adecuada validez y excelente confiabilidad, Entre los resultados se halló que las estrategias e-learning en un 74% alcanzo un nivel eficiente y motivación de logro académico con un 100% en nivel alto. En conclusión, las estrategias e-learning guardan relación significativa con la motivación de logro académico ($p=0.00<0.05$) y el $\rho=0,751$ de intensidad positiva alta en los discentes estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

Palabras clave: Estrategias e-learning, Motivación de logro académico, docentes, discentes.

Abstract

The objective of this research was to determine the relationship between e-learning strategies and academic achievement motivation in students of the Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Gamaniel Blanco Murillo de Pasco, 2023. Regarding the methodological framework, the type of research had a quantitative approach with a descriptive correlational design. The sample was made up of 78 students of Primary Education of both sexes and young people; the sampling was non-probabilistic and intentional; The measurement instrument used for the first variable e-learning strategies was a questionnaire developed by (Terrazas, 2021), for the second variable academic achievement motivation a questionnaire developed by (Morales-Bueno and Gómez-Nocetti, 2009) both with adequate validity and excellent reliability. Among the results, it was found that 74% of the e-learning strategies reached an efficient level and 100% reached a high level of academic achievement motivation. In conclusion, e-learning strategies have a significant relationship with academic achievement motivation ($p=0.00<0.05$) and $\rho = 0.751$ of high positive intensity in the students of an Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

Keywords: E-learning strategies, Motivation for academic achievement, teachers, students.

I. INTRODUCCIÓN

En el mundo la implementación de estrategias E-learning ha aumentado significativamente en todo el mundo, especialmente a partir de la pandemia de COVID-19 en adelante. Aunque ha habido muchos beneficios en términos de flexibilidad y accesibilidad, también ha habido desafíos y problemas que han surgido. Un problema grande es generar la debida motivación para alcanzar el logro académico en los discentes que muchas veces al encontrarse al otro lado tienen distractores.

Existe un Índice Global de Innovación (IGI) en el que influye el E-learning porque se accede a la educación en línea los países con enorme auge en el empleo de las estrategias E-learning son Suiza, Estados Unidos, Inglaterra, Países Bajos, Dinamarca, Singapur, Alemania y Corea del Sur (Ramírez, 2021). Muchos estudiantes han informado que tienen dificultades para mantenerse motivados y comprometidos con el aprendizaje en línea, y algunos sienten que no están recibiendo una educación de calidad, por lo que el E-learning proporciona fortalezas curriculares, institucional al docente y discente (Alcaraz y Alcaraz, 2022). También ha habido desafíos en términos de accesibilidad para discentes que tienen dificultades para acceder a internet o no tienen acceso a dispositivos adecuados, en la investigación experimental de McFarland (2021) el aprendizaje de los mismos se siente mejor al ser participativos porque se sienten útiles, competentes y escuchados. Además, que muchos desconocen las estrategias E-learning han presentado desafíos para los docentes, ya que necesitan adaptar sus métodos de enseñanza y estrategias de evaluación para adaptarse a un ambiente en línea. También han surgido problemas relacionados con la equidad educativa y la desigualdad socioeconómica, ya que algunos estudiantes pueden tener acceso a mejores recursos tecnológicos que otros.

Se sugiere mayor énfasis en la utilización de las estrategias E-learning sea en el campo de la información, comunicación por medio de los TIC siendo necesarios para proseguir con la enseñanza educativa, sin embargo, los resultados de una encuesta dicen que el 56,7% de los docentes no se sienten totalmente preparados para asumir la educación virtual (Tecnológico de Monterrey, 2020) existe más demanda retos para el desarrollo para las Estrategias E-learning por lo que se necesita que los agentes educativos estén capacitados y predispuestos a su

aplicación. El E-learning ofrece muchas oportunidades, pero también presenta desafíos. Es importante que los educadores y los estudiantes trabajen juntos para superar estos desafíos y encontrar soluciones efectivas que puedan mejorar la satisfacción académica de los estudiantes, esto podría incluir mejoras en la tecnología utilizada, capacitación y apoyo para docentes, y la implementación de programas de apoyo para estudiantes (Mori et al., 2020).

A nivel nacional las estrategias E-learning traen consigo el avance acelerado de la tecnología que impacta en el desfase en el conocimiento tecnológico a los docentes de mayor edad que se rehúsan a los cambios y la falta de formación continua. Para Nevárez-Zambrano et al., (2021) en el conocimiento tecnológico se representan las experiencias curriculares a través de la tecnología, es el tipo de conocimiento respecto a la aplicación de herramientas digitales para buscar información y comunicación y así utilizarlas en prácticas y estrategias institucionales. Perú ocupa el escaño 65 por segundo año y a nivel regional ocupa el 6º ya que el IGI es un ranking anual que mide el desempeño en innovación de los países a nivel mundial utilizando una metodología rigurosa y una amplia gama de indicadores. El IGI es ampliamente utilizado por gobiernos, empresas y organizaciones para mejorar su desempeño en innovación y promover políticas y prácticas innovadoras en todo el mundo. (Gobierno del Perú, 2022).

Para Huamán-Romaní et al., (2021) las estrategias E-learning son unas herramientas imprescindibles para la calidad educativa y el crecimiento de las habilidades en todo el país. Por otro lado, el Ministerio de Educación ha tomado la iniciativa de promover el uso de esta herramienta a través de la creación de un medio en línea para la educación básica y secundaria. Muchas universidades y centros de formación técnica en Perú han adoptado las estrategias E-learning en una extensa escala de campos, desde negocios y tecnología hasta educación y salud. Esto brinda la oportunidad a los estudiantes de acceder a cursos en cualquier lugar y momento, lo que ha mejorado la accesibilidad a la educación en todo el país.

Para Mendoza et al., (2020) el E-learning también ha tenido un impacto significativo en el mundo empresarial en Perú. Las empresas han adoptado esta herramienta para mejorar las habilidades de sus empleados, aumentar la eficiencia y mejorar la competitividad en el mercado, a pesar de estos avances, aún hay desafíos que enfrentar en el e-learning en el Perú, como la carencia de

accesibilidad a Internet en algunas zonas del país, la falta de recursos tecnológicos en algunas escuelas y la necesidad de capacitación de docentes y tutores para poder brindar una educación de calidad en línea. Las carencias de programas de especialización universitaria no generan la motivación de logro académico generado por mala gestión y compromiso de los directivos, programas implementados de baja calidad y poca inversión en programas de especialización, además la incapacidad en el manejo digital de los docentes surge por la falta de capacitación en estrategias E-learning, la economía insuficiente para capacitarlos y el desinterés de los propios docentes (Guzmán et al., 2021). Por consecuencia se tuvieron que crear programas para capacitación, los estudiantes al pertenecer a una era digital no les fue muy difícil adaptarse, sin embargo, a los docentes de la Escuela Superior de Tecnología, les costó adaptarse a esta nueva modalidad, nuestra sociedad de conocimiento en encuentra en cambio continuo, sea adapta a través de los años, es esa capacidad de cambio la que se analiza en el presente trabajo.

Por todo lo plasmado se plantea como problema general ¿Cuál es la relación entre las Estrategias E-learning y motivación de Logro Académico en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023? Los problemas específicos son: ¿Cuál es la relación entre las estrategias E-learning y el interés y esfuerzo en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023?, ¿Cuál es la relación entre las estrategias E-learning y la interacción con él profesor en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023?, ¿Cuál es la relación entre las estrategias E-learning y la tarea/capacidad en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023?, ¿Cuál es la relación entre las estrategias E-learning y la influencia de los pares sobre las habilidades para el aprendizaje en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023?, ¿Cuál es la relación entre las estrategias E-learning y el examen en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023? Y ¿Cuál es la relación entre las estrategias E-learning y la interacción colaborativa con pares en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023?

La justificación teórica se justifica porque resultados permitieran determinar la existencia de relación planteadas del trabajo, teniendo como mayores

beneficiados a los discentes ya que se generará un proceso de retroalimentación a fin de mejorar la motivación de logro académico. Los factores motivacionales, como la autonomía y la oportunidad de aprendizaje, se relacionan positivamente con la satisfacción. (Guzmán et al., 2021). Los discentes aprenderán y observarán el comportamiento de los demás, esto sugiere que la retroalimentación y el apoyo social son importantes para la satisfacción y el éxito de los discentes. Esto promuevan la autonomía, el control y la relevancia en el aprendizaje, así como la retroalimentación y el apoyo social, pueden mejorar la motivación del logro académico. La justificación práctica del trabajo resulta relevante y brinda un aporte importante a la sociedad ya que no existen muchas investigaciones en la actualidad tomen la problemática de analizar las Estrategias E-learning y la motivación de logro académico, identificar espacios a mejorar implementando las estrategias E-learning, permitiendo que se tomen buenas decisiones para mejorar la calidad educativa ofrecida a los discentes y aumentar su satisfacción. Los resultados de la investigación se aplicarán como referencia en todas las Escuelas Superiores Tecnológicas. Además, acogiendo estrategias de educación en línea puede mejorar la calidad educativa ofrecida a los estudiantes, al proporcionar una mayor flexibilidad y adaptabilidad para los docentes y los estudiantes. Esto podría permitir una educación más personalizada y centrada en el estudiante, lo que podría mejorar la calidad educativa. La justificación metodológica del trabajo se basa en que sigue la línea investigativa de evaluación y aprendizaje, basada en la constante necesidad de evaluación eficaz de estas estrategias en el contexto específico de la institución utilizando una metodología rigurosa y bien diseñada implicando la técnica mayormente usada para este tipos de trabajos como la encuesta, con el instrumento por disposición el cuestionario y análisis estadísticos, además de la selección de una población específica de discentes y medidas de confidencialidad/anonimato de los participantes.

El objetivo general es determinar la relación entre las Estrategias E-learning y motivación de Logro Académico en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023. Los objetivos específicos son: Identificar la relación entre las estrategias E-learning y el interés y esfuerzo en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023. Identificar la relación entre las estrategias E-learning y la interacción con él profesor en los estudiantes de una

Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023. Identificar la relación entre las estrategias E-learning y la tarea/capacidad en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023. Identificar la relación entre las estrategias E-learning y la influencia de los pares sobre las habilidades para el aprendizaje en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023. Identificar la relación entre las estrategias E-learning y el examen en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023. Identificar la relación entre las estrategias E-learning y la interacción colaborativa con pares en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

La hipótesis general es existe relación significativa entre las Estrategias E-learning y motivación de Logro Académico en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023. Las hipótesis específicas son: Existe relación significativa entre las estrategias E-learning y el interés y esfuerzo en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023. Existe relación entre las estrategias E-learning y la interacción con él profesor en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023. Existe relación entre las estrategias E-learning y la tarea/capacidad en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023. Existe relación entre las estrategias E-learning y la influencia de los pares sobre las habilidades para el aprendizaje en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023. Existe relación entre las estrategias E-learning y el examen en los estudiantes de Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023. Existe relación entre las estrategias E-learning y la interacción colaborativa con pares en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

Para evaluar esta hipótesis en el contexto específico de una Escuela Superior Tecnológica de Arequipa, se pueden utilizar como técnica la encuesta e instrumentos a el cuestionario, además, del análisis estadístico para medir la satisfacción de los estudiantes con diferentes estrategias E-learning y correlacionarlas con las dimensiones de la Motivación de Logro Académico.

II. MARCO TEÓRICO

En el ámbito internacional, Berestova et al., (2022) trató sobre la motivación académica y la influencia del E-learning, con el objetivo de examinar el origen de la motivación del alumno en el panorama del e-learning e identificar los factores influyentes en ella del Instituto Elabuga de la Universidad Kazán. Para ello el estudio tuvo el enfoque cuantitativo, el nivel de estudio fue descriptivo y de diseño posee la cualidad no experimental, la población fueron 123 discentes; utilizándose (Téc. Encuesta-Instr. Cuestionario). Concluyendo que la motivación académica de los discentes no depende esencialmente de la estrategia de aprendizaje que es influenciada por el E-learning ($t = 0,687$, $p > 0,05$) ya que el E-learning no puede sustituir por completo a la educación estándar, pero puede ser beneficioso para garantizar un alto nivel de acceso educativo, manteniendo al mismo tiempo su calidad un alto nivel de accesibilidad a la educación manteniendo su calidad.

Barreto y Álvarez (2019) trató sobre la Motivación de logro y su influencia en rendimiento académico, con el objetivo de indagar de qué modo influyen las diferentes dimensiones de la motivación de logro respecto al rendimiento académico, en discentes de preparatorias públicas del estado de Nuevo León México. Para ello el estudio tuvo el enfoque cuantitativo, el nivel que tuvo de estudio fue descriptivo y de diseño con cualidad no experimental de corte transversal; la población fueron los 303; se usó como técnica la encuesta y el instrumento mayormente usado el cuestionario. Concluyendo que sí existe impacto sobre la motivación de logro respecto a que posee influencia en los estudiantes en su rendimiento académico porque poseen buenos promedios respecto al labor escolar, sin que la dificultad intervenga en la misma; se exigen en sus tareas y tienen la aspiración de aprender por el simple hecho de quererlo.

Quevedo (2021) trató sobre las Estrategias de Aprendizajes virtuales y la motivación, con el objetivo de determinar cómo estas estrategias afectan en la motivación de los discentes de segundo bachillerato paralelo "A" y "B" de la Unidad Educativa Juan León Mera "La Salle". Por esto el estudio tuvo el enfoque mixto, el nivel fue descriptivo y de diseño correlacional-explicativa; la población fueron los 50 estudiantes; se usaron las técnicas de la observación/revisión bibliográfica/cuestionario y como instrumentos la observación directa-virtual/revisión documental/encuesta. Concluyendo al determinar que la estrategia

comunicativa tiene mayor índice de aprobación de 67,22% por los discentes en la cual la habilidad comunicativa e intervención de docente es vital porque refuerzan los conocimientos al emplear el E-learning.

Soto (2019) trató sobre la relación entre la motivación de logro y el rendimiento académico. Con el objetivo de determinar si existe relación entre la motivación de logro académico y rendimiento académico en los discentes de la Escuela Superior Privada de Tecnología SENATI. Para ello el estudio tuvo el enfoque cuantitativo, diseño no exp. de corte transversal, nivel correlacional; la población fueron 296 estudiantes; se usó la técn. encuesta-instr. cuestionario. Concluyendo que existe relación directa entre la motivación de logro y el rendimiento académico en los estudiantes, dando a conocer que el sexo femenino tiene mayor motivación de logro a excepción de su congénere masculino.

Rodríguez-Rivas et al., (2019) abordó sobre la Motivación en discentes de cursos de redes de computadoras en ES, con el objetivo del análisis en el nivel de motivación de los discentes de un instituto tecnológico para el manejo de la plataforma Cisco Networking Academy (NetAcad). Para ello el estudio tuvo el enfoque cuantitativo, el diseño fue de cualidad no exp. y de tipo transversal; la población fueron 37 estudiantes del Instituto Tecnológico Superior; se usó la técn. encuesta-instr. cuestionario. Concluyendo que la motivación de los discentes es normal acerca de su uso que implica un tipo de estrategia E-learning que ayuda a fortalecer el proceso de E-A.

En el ámbito nacional, Málaga (2021) trató sobre el de los métodos E-Learning y el aprendizaje significativo, con el objetivo de determinar la correlación entre los métodos E-learning y el nivel de logro. Para ello el estudio tuvo el enfoque cuantitativo utilizó el nivel de estudio correlacional-descriptivo retrospectivo; la población fueron los 120 discentes de la UCSM en el semestre 2020-II; se usó la técn. encuesta-instr. cuestionario. Concluyendo que sí existe correlación por los distintos métodos de E-learning, sean sincrónicas y asincrónicas, tiene un alto grado de relevancia.

Saavedra (2022) trató sobre el tema de la retroalimentación y la motivación de logro académico, con el objetivo de determinar la relación que existe entre la retroalimentación como proceso evaluativo y la motivación del logro académico en estudiantes de una escuela de educación superior Piura. Para ello el estudio tuvo

el enfoque cuantitativo, de nivel correlacional y diseño no experimental; la población fueron los 88 estudiantes; se usó la técn. encuesta-instr. cuestionario. Concluyendo que existe una relación de baja intensidad entre la primera variable retroalimentación como proceso evaluativo y la segunda variable la motivación del logro académico.

Sucapuca (2021) trató sobre el tema de Gamificación en E-learning y el rendimiento académico, con el objetivo de determinar si la gamificación en E-learning incrementa el rendimiento académico del idioma inglés de los discentes de la facultad de Ciencias de la Educación 2021. Para ello el estudio tuvo el enfoque cuantitativo utilizó la investigación tipo explicativo, el diseño fue pre-experimental; la muestra fueron 33 estudiantes entre varones y mujeres, se usó la técn. encuesta-instr. el pre-test y pro-test. Concluyendo que la aplicación correcta de la gamificación en E-learning como estrategia aumenta el rendimiento académico.

Flores y Choquecota (2019) trataron sobre la autoeficacia académica y motivación de logro, con el objetivo relacionar autoeficacia y motivación de logro desde un panorama atribucional en dos grupos de discentes; uno que empiezan el ciclo académico y otros que acaban en una universidad de Lima Metropolitana. Para ello el estudio tuvo el enfoque cuantitativo utilizó la investigación tipo básico, el nivel de estudio fue descriptivo correlacional y de diseño fue no exp.; la población fueron 144 discentes; se usó la técn. encuesta-instr. cuestionario. Concluyendo que no se encontró alguna diferencia significativa al contrastar motivación de logro y autoeficacia en las bases con las variables sociodemográficas de sexo y nivel de ciclo académico, lo cual se atribuiría que se desarrolló con una pequeña muestra.

Limachi (2018) trató sobre el Learning y el rendimiento académico, que tuvo el objetivo de determinar la impresión de una plataforma virtual en los discentes del Universidad Nacional José María Arguedas. Para ello el estudio tuvo el enfoque cuantitativo utilizó la investigación tipo experimental, el nivel fue pre-experimental; la población fueron 25 discentes; se usó la técnica de la evaluación modular y el instrumento la evaluación final del módulo. Concluyendo existe un impacto a favor del rendimiento académico de los discentes a través de la plataforma E-learning.

Continuando con el marco teórico se presenta los referentes teóricos que aportarán sustento a los conceptos y definiciones para tratar las variables del estudio: estrategias E-learning y motivación de logro académico.

Para empezar el E-learning tiene su origen en los enfoques de aprendizaje porque es el punto de partida inicial ya que al empezar tenían el concepto de dar a los universitarios un artículo para su lectura y se estudie utilizando sus propias maneras, al culminar el tiempo de estudio eran entrevistados acerca el cómo y cuál fue su comportamiento ante esta actividad, al momento de recopilar datos se hallaron patrones definidos lográndose una variable consistente, el plan de las estrategias e-learning está basado en las actividades del docente para el cumplimiento de objetivos previamente definidos durante el proceso E-A pertenecientes a las estrategias de aprendizaje (Ayzemberg, 2009). Para León y Vera (2022) son estrategias que fortalecen el aprendizaje significativo ya que poseen elementos de innovación al llevar a los discentes a participar y motivarlos volviéndolos los principales actores de su propio aprendizaje, siendo nativos digitales manejan la tecnología con ligera facilidad.

Una teoría educativa del E-learning es el conectivismo los otros paradigmas teóricos solo cubren una pequeña parte del impacto de la interconexión del mundo digital en el aprendizaje, lo que hace que el conectivismo sea el único enfoque teórico disponible actualmente que puede proporcionar una comprensión adecuada de este tipo de aprendizaje persona que aprende porque, a diferencia del aprendizaje moderno en la era digital, el aprendizaje es siempre personal y voluntario para ellos (Islas y Delgadillo, 2016). Al reflexionar sobre las contribuciones de los principales teóricos del Conectivismo, se puede descubrir un marco teórico sobre el cual basar algunos principios rectores y un método para comprenderlo. Hablar de un enfoque para la adquisición del conocimiento y el aprendizaje en lugar de una teoría no es una cuestión simple porque al hacerlo evitamos a la mayoría de los detractores actuales del conectivismo (Downes, 2019).

Además, es de suma importancia considerar la definición de E-learning, para Aguilar et al., (2020) el e-learning posee el concepto de aprendizaje electrónico sintetizándolo es aquella actividad educativa que emplea herramientas electrónicas durante su proceso de formación, desde otro punto de vista del concepto y uso como herramienta educativa, el e-learning tienen una dimorfismo pedagógico y tecnológico. En el caso pedagógico son transmitidos por patrones y modelos, en lugar de simples contenedores digitales de información, tecnológicamente enfrentan desafíos de todo tipo porque el proceso de E-A esta basado

principalmente en aplicaciones informáticas desarrolladas en el entorno web, dando a estos sistemas el sobrenombre de plataforma de aprendizaje. Es por eso que en el empleo del e-learning los discentes desarrollan habilidades importantes al buscar y encontrar información que sea relevante, mejorar los criterios de valoración de la información al obtener guías de calidad, acotar con información para la creación de nueva información y el trabajo en equipo al compartir y elaborar información que permitirá y aumentará en gran manera la forma de tomar decisiones con la información recabada por los discentes.

Ortiz et al., (2021) define a el e-learning como sistema de aprendizaje basado en tecnología que utiliza internet como medio principal de entrega de contenido educativo y que ofrece a los discentes la posibilidad de aprendizaje autónoma y flexible, este nuevo modelo de E-A tiene un nivel alto de calidad porque ayuda en el ámbito educativo para seguir encaminando a los discentes a alcanzar su meta. Según Ledesma (2020), el e-learning se puede categorizar en tres grupos: el primero respecto a la tecnología considerándolo información a través de la tecnología o a la información web, el segundo considera la interacción del docente/discente y el tercero según la modalidad educativa, siendo un método por sí mismo y otros híbridos como blended learning con la presencialidad.

Solórzano et al., (2022), enfatizan en la importancia del diseño del e-learning y el poder que tienen para mejorar la calidad en la que se van a instruir en los ambientes educativos. Según los autores, un diseño de aprendizaje adecuado permite a los discentes tomar el control total de su proceso de aprendizaje y así aumentar la eficacia per se. Posee del mismo modo la cualidad de educación en línea porque de esta destaca la interacción con el aprendizaje colaborativo donde los discentes desarrollan nuevas ideas y conocimientos por medio experiencia social y académica que los beneficia por la obtención de competencias personales, interpersonales y sociales. Posee una estrategia no presencial que ayuda a los discentes a mejorar su aprendizaje, funcionó de gran manera durante el aislamiento y las clases virtuales.

Para el Centro de Formación Permanente (CFP, 2020), el E-learning es un proceso de E-A que es ejecutado a través de Internet, se caracteriza por una línea divisoria entre el docente y discente de manera física porque ninguno de los dos se encuentra en el mismo lugar, no obstante, existe una comunicación que sucede al

mismo tiempo (sincrónica) y que no sucede al mismo tiempo (asincrónica) por la cual se lleva a cabo la interacción didáctica continua, teniendo como principal actor de todo este proceso al discente que autogestionará su aprendizaje con la debida ayuda del docente, guía, tutores y compañeros. Según el CFP las principales características del E-learning son: (1) la eliminación de la barrera espaciotemporal ya que los discentes pueden realizar sus actividades en sus hogares pudiendo acceder a las mismas en cualquier momento, (2) una formación flexible porque hay una amplia variedad de métodos y recursos a la disposición de los discentes, (3) el discente es el centro de todo este proceso porque el E-learning gira alrededor de él, (4) el docente virtual pasa de emitir información a orientar, guiar, ayudar y facilitar todo el proceso de formación, (5) contenidos actualizados la información se actualiza constantemente y (6) comunicación constante que se da a través de los foros, chats, correo entre otros.

Los beneficios son la autonomía, automotivación y la eliminación de barreras geográficas (Santander Universidades, 2022). Las herramientas para su funcionamiento son las de contenido, de comunicación, de evaluación, auxiliares, de gestión (García, 2019). Las ventajas son la flexibilidad del proceso formativo, compatibilidad de actividades, facilidad de acceso, no requiere mucho esfuerzo, mejora la autonomía discente, el aprendizaje es más activo, la información está actualizada y es ilimitada, no existen barreras para su uso, facilidad cooperativa y grupal, ayuda a la interactividad entre docente/discentes y discentes además que el docente puede realizar el debido seguimiento de los discentes (Mego, 2019). Las desventajas son que requiere mayor uso de tiempo, es exigente para los docentes y discentes, necesita que el discente tenga habilidades para aprender autónomamente, es indispensable el esfuerzo sino baja la calidad y depende de manera absoluta de la tecnología (Mego, 2019).

Para la Editorial E-learning (2022) la evolución tecnológica en el mundo ha sido inmensa es por eso que la forma de aprender se ha renovado a través del aprendizaje E-Learnig las dimensiones son: (1) Microlearning donde se separa el aprendizaje en cortas porciones dedicadas especialmente al contenido que se enseñará para que los discentes adquieran las competencias requeridas, estas experiencias se encuentran en constante actualización y formación, también puede ser usado se forma sincrónica, (2) Videolearning donde a través de videos

pedagógicos se presenta información más llamativa y creativa por medio de esta se impacta a los discentes para motivarlos a que retengan la información del tema tratado promoviendo un aprendizaje activo y dinámico un buen ejemplo es el video interactivo donde se puede participar, (3) Gamificación donde prácticamente se usan los juegos para educar, los juegos se ven convertidos en contenido educativo los discentes aprenden mientras juegan generando una experiencia positiva y fomentando la motivación para mejorar los resultados obtenidos en una sesión de clases, además que estimula la competitividad sana con diferentes premios según el puesto que se ocupe en cada juego, (4) Blended learning donde se realizan actividades en línea con interacción, pueden ser entre discentes o docente-discente de forma sincrónica, es así que el discente tiene el absoluto control de tiempo y espacio para participar, comunicar, colaborar, llegando a tener la cualidad de la flexibilidad porque se acopla al discente, económico y de fácil evaluación con seguimiento continuo para ver el progreso de los mismos y (5) Flipped classroom que tiene la peculiaridad de ser conocida como el aula invertida usada de manera sincrónica y asincrónica, la forma tradicional de enseñanza cambia de orden donde ciertas actividades se realizan fuera del salón de clases utilizando así ese tiempo para beneficio de los discentes un ejemplo del mismo es cuando el discente busca, lee, se informa, indaga en su hogar para que en la clase presencial tenga conocimiento del tema de manera que participe y todas sus dudas sean resueltas a través de juegos, actividades de interacción o colaboración entre otras.

De la misma manera la motivación de logro académico es la segunda variable a dar concepto, las teorías enfocadas en la motivación son: (1) Teoría de Maslow aquella que explica cuál es el detonante que le da el impulso a la motivación humana lo expresó a través de una pirámide de 5 escalas en la punta la primera la auto realización, la segunda el reconocimiento, el tercero la afiliación, el cuarto la seguridad y en el más bajo la fisiología, (2) Teoría de expectativa de Víctor Vroom en la que explica que un alumno no estaría motivado para conseguir un objetivo si supiera que el producto es negativo, por lo que el condicional será el valor y la expectativa o el deseo de algo mejor, entonces se refiere a motivar a las personas a alcanzar sus objetivos de acuerdo al valor que le dan a la seguridad, con la fuerza como sentimiento principal. En conclusión, el impulso personal y la necesidad son importantes y la última (3) Teoría ERG de Aldefer viene a ser la reconstrucción de

la pirámide de Maslow definiendo la existencia, la relación y el crecimiento la razón de sus siglas que posee más sentido porque todavía necesitamos sentirnos socialmente integrados a pesar de que tenemos que luchar para satisfacer algunas necesidades fisiológicas como el ganar dinero para nuestra alimentación. (Gómez, 2020).

La motivación tiene sus orígenes teóricos por primera vez en el libro *Explorations in Personality*, como aquella necesidad que lleva a los seres humanos a la realización de una tarea moderadamente difícil con rapidez y eficacia, es por eso que las personas altamente motivadas son persistentes, establecen metas ambiciosas y hacen lo que sea necesario para alcanzarlas (Murray, 1938, como se citó en Saavedra, 2022). Encontramos otra teoría del psicólogo Heider en la cual los resultados sean favorables o dañinos son producto de aspectos personales como la personalidad, habilidades, estados de ánimo, esfuerzos, actitudes o tendencias, así como de situaciones que pueden tener estabilidad o no (Heider, 1958, como se citó en Saavedra, 2022). También se tiene como objeto de estudio por San Agustín definiéndolo como libre albedrío (Robinson 1998, como se citó en Arias, 2018). Bisquerra (2001) describe la motivación como una construcción los factores biológicos y apropiados que influyen en la forma de activarse, dirigirse, emplearse y coordinarse de la conducta encaminada al logro de metas específicas se encuentran entre las muchas variables que contribuyen a la motivación, según la teoría teórico-hipotética, que describe un proceso complejo que provoca la conducta.

McClelland citado en Pintado (2011), define 3 tipos de impulsos motivacionales: (1) la motivación de logro siendo la constante necesidad de una persona para buscar su realizamiento al cumplir metas demostrando la capacidad que posee y los impulsos que tiene por destacar, (2) la motivación de poder siendo aquella que se encuentra en la búsqueda de prestigio, el lugar en la sociedad que requiere toda persona como el reconocimiento y (3) la motivación de afiliación que habla acerca de todo tipo de relaciones humanas que poseemos, son indispensables para pertenecer a un grupo en el cual lleguemos a ser útiles. Es en ese sentido los impulsos motivacionales nos ayudan a desarrollarnos, cuando tenemos mucha necesidad de logro pensamos en el 50% de éxito, es decir, si la probabilidad de éxito es del 50-50, no nos gusta el azar y no participamos en

situaciones extremadamente desventajosas. También les gusta fijarse metas que son de mucho trabajo, pues esta es una situación muy favorable para ellos, ya que no tienen problema con sus habilidades.

Para Torres (2019), la motivación viene a consolidarse como el estímulo para la realización de tareas tenidas como desafíos, aquellas personas que buscan incansablemente el logro tiene persistencia y constante interés en la obtención de sus objetivos. Teniéndose como un determinante de la conducta de los discentes que genera un compromiso innato respecto a su rendimiento académico. La motivación de logro por otra parte son los deseos estructurados que representan el poder de las áreas del cerebro que organizan la percepción y la cognición, lo que significa que cada deseo debe ir acompañado de un tipo de sentimiento específico que pueda satisfacerlo. (Valle, 2009, como se citó en Soto, 2019).

Saavedra (2022), tiene a la motivación de logro académico como la capacidad que posee todo individuo para la obtención de sus metas u objetivos, especialmente los discentes en el tema académico que buscan lograr resolver un problema de moderada dificultad a través de la guía para la obtención de dicho objetivo, este nivel de motivación de logro aporta enfoques de mejora en el rendimiento académico y su aprendizaje que dependen de factores internos y externos para su pleno favorecimiento en el discente. Este constructo complejo de conducta relacionada a la motivación depende en gran manera de variables biológicas y sociales, como toda obtención de logro genera en el individuo orgullo de ser excelente se hace una comparación en los discentes para medir sus diferentes niveles que motivación que poseen.

Además, Alvarado et al., (2021) definen tres dimensiones de la motivación de logro las cuales son: (1) la motivación intrínseca que se ve plasmada hacia objetivos sin definición, son metas relacionadas mayormente al autoestima o metas monetarias. (2) la motivación extrínseca por la tarea que se ve plasmada por lo que menciona su nombre realizar actividades sin obligación o la obtención de un premio y (3) la ansiedad facilitadora del rendimiento que es el factor que nos obliga a prepararnos para rendir una evaluación o presentar un trabajo.

Morales-Bueno y Gómez-Nocetti (2009), definen las dimensiones de la motivación de logro son: (1) Interés y esfuerzo que es la forma en la que el discente valora su propio interés por el curso que está llevando y el esfuerzo por obtener

altas calificaciones, (2) Interacción con el profesor que es la forma en la que el discente valora la influencia de intervención del docente sobre el curso que lleva, (3) Tarea/Capacidad que es la forma en la que el discente valora y mide el inconveniente de las tareas y su capacidad para estudiar de la misma, (4) Examen que es la forma en la que el discente valora la influencia de las notas del curso obtenidas a través de exámenes, (5) Interacción con los pares que es la forma en la que el discente valora el dominio de interacción con sus compañeros en el proceso de desarrollo de un curso que a su vez se divide en dos que son: (5a) Influencia de pares sobre las competencias para aprender que es la forma en la que el discente valora la influencia del impacto de sus interacciones con sus compañeros en factores relacionados con el aprendizaje, que puede ser el desarrollo de sus habilidades cognitivas, la perseverancia en tareas desafiantes y dedicación a la excelencia y por ultimo (5b) Interacción colaborativa con pares que es la forma en la que el discente valora como interactúan de forma cooperativa con sus compañeros en clase.

Como reflexión final, evidenciamos todos los aspectos que tienen las estrategias E-learning y lo importante que es la motivación en los discentes que los acompañan en todo su proceso formativo. Es por esto que la investigación se dirige hacia el análisis y reflexión de la relación que existe con la motivación de logro académico.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y Diseño de Investigación

3.1.1 Tipo de Investigación

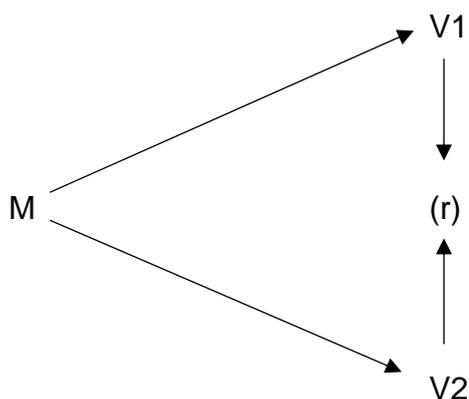
El siguiente estudio fue de tipo básica o mayormente conocida como pura debido a que se realizó para aprender saberes nuevos sin tener un objetivo práctico claro y rápido (Landeau, 2007). El enfoque fue cuantitativo ya que, para Ortiz et al., (2020) la estadística es empleada por el uso de los valores numéricos que da paso al procesamiento de la información para así lograr la obtención de resultados numéricos.

3.1.2 Diseño de Investigación

El diseño de la investigación fue no experimental de corte transversal descriptiva correlacional, para Hernández-Sampieri y Mendoza (2020) no experimental porque se implementó sin cambiar las variables, el fenómeno o los cambios en las variables ya han tenido su correspondiente lugar; transversal o transeccional porque la medición se realizó en un único momento, de nivel correlacional porque tuvo como objetivo la identificación de la vinculación entre dos o más variables que los conectan en una población específica.

Figura 1

Esquema de la delineación de investigación.



M: Estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco.

V1: Las estrategias E-learning.

V2: La motivación de logro académico.

r: La relación entre las variables V1 y V2.

Es por esa razón que esta investigación fue dirigida a describir el nivel de correlación entre estrategias e-learning y motivación de logro académico.

3.2 Variables y Operacionalización

3.2.1 Variable Independiente: Estrategias E-learning

Definición Conceptual: Para León y Vera (2022) las estrategias e-learning son actividades informáticas que están destinadas a cumplir de objetivos definidos en el proceso de E-A, estas no reemplazan a las ya existentes por el contrario estas fortalecen el aprendizaje significativo porque poseen elementos de innovación al llevar a los discentes a participar y motivarlos volviéndolos los principales actores de su propio aprendizaje, siendo nativos digitales manejan la tecnología con ligera facilidad.

Definición Operacional: Se midió la variable estrategias e-learning a través de un cuestionario compuesto por 20 preguntas adaptado de Terrazas (2021), que funciona a través de medir las calificaciones de los discentes en las dimensiones de: **microlearning** (4 ítems) aprendizaje en cortas porciones dedicadas especialmente al contenido, **videolearning** (4 ítems) donde a través de videos pedagógicos se presenta información más llamativa y creativa, **gamificación** (4 ítems) donde prácticamente se usan los juegos para educar, **blended learning** (4 ítems) donde se realizan actividades en línea con interacción y **flipped classroom** (4 ítems) el aula invertida usada de manera sincrónica y asincrónica tomadas todas de Editorial E-learning (2022).

3.2.2 Variable Dependiente: Motivación de logro académico.

Definición Conceptual: Para Saavedra (2022) la motivación de logro académico es la capacidad con la que nace todo individuo para la obtención de sus metas u objetivos, especialmente los discentes en el tema académico que buscan lograr resolver un problema de moderada dificultad a través de la guía para la obtención de dicho objetivo, depende en gran manera de variables biológicas y sociales.

Definición Operacional: Se midió la variable motivación de logro académico a través de un cuestionario tomado de Morales-Bueno y Gómez-Nocetti (2009), funciona a través de medir las calificaciones de los discentes a través de las dimensiones de: **interés y esfuerzo** (4 ítems) forma en la que el discente valora

su propio interés por la experiencia curricular que está desarrollando y el esfuerzo que este tiene por obtener altas calificaciones para así destacar su participación, **interacción con el profesor** (3 ítems) forma en la que el discente valora la influencia de intervención del docente sobre el curso, **tarea/capacidad** (3 ítems) forma en la que el discente valora el grado de inconveniente de las tareas impuestas por los docentes y su capacidad para estudiar de la misma, **influencia de los pares sobre las habilidades para el aprendizaje** (3 ítems) forma en la que el discente valora la influencia del impacto de sus interacciones con sus compañeros en factores que se relacionan con el aprendizaje, **examen** (4 ítems) forma en la que el discente valora la influencia de las notas de los exámenes en la experiencia curricular e **interacción colaborativa con pares** (3 ítems) la forma en la que el discente valora como interactúan de forma cooperativa.

3.3 Población, muestra, muestreo y unidad de análisis

3.3.1 Población

Se conformó con la totalidad discentes de la Escuela Superior Pedagógica de Pasco que es 550, según Tamayo (2001) se compone de todo el fenómeno que necesita ser estudiado, donde las unidades poblacionales exhiben una característica similar que es examinada y utilizada como base de los datos que necesitan ser investigados.

- Criterios de inclusión: disponibilidad de los discentes para estar en el proceso de recojo de información, desarrollo normal de los discentes, sin discapacidad mental y los discentes de ambos sexos que cursan el programa de educación primaria.
- Criterios de exclusión: Los discentes que se encuentren fuera de educación primaria y los que se niegan participar libremente en el estudio.

3.3.2 Muestra

Parte de la población o universo, de la cual se recopilarán los datos pertinentes (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2020). La muestra fueron únicamente los 78 discentes de la carrera de Educación primaria de los ciclos III, V y VI.

3.3.3 Muestreo

Fue no probabilístico de forma intencionada porque se tomó como muestra a todos los discentes de la carrera de Educación primaria (Bernal, 2010).

3.3.4 Unidad de Análisis

Los discentes de educación primaria de la EESPP de Pasco, que se encuentren en la edad de 17 y 23 años.

3.4 Técnica e Instrumentos de Recolección de Datos

Torres et al., (2019), son los diversos métodos de recopilación de datos, los autores afirman a los instrumentos como medios físicos útiles para recopilar y mantener información. La técnica es la encuesta, para Avila et al., (2020) la encuesta es una técnica investigativa usada mayormente en el enfoque cuantitativo que recopila información a través del cuestionario sin inmiscuirse en ámbito ni fenómeno para posteriormente proveer resultados en gráficos, tablas o escritos.

El instrumento es el cuestionario, en la presente se usaron dos. Para Rodríguez-Rodríguez y Reguant-Álvarez (2020) es el documento por norma que se forma por preguntas bien redactadas y organizadas para su correcta aplicación en fin de proporcionar la información requerida.

El cuestionario 1 sobre estrategias e-learning fue adaptado de Terrazas (2021) se compone 20 ítems, de escala de medición ordinal de administración individual y el campo de aplicación será en una Escuela Superior Pedagógica (Anexo 9).

El cuestionario 2 sobre motivación de logro académico fue adaptado de Morales-Bueno y Gómez-Nocetti (2009) se compone de 20 ítems, de escala de medición ordinal de administración individual y el campo de aplicación será en una Escuela Superior Pedagógica (Anexo 10).

Se validaron ambos instrumentos por el juicio experto de 3 profesionales en el campo (Anexo 4).

El coeficiente de validez de ambos es de 1 (Anexo 5 y 6).

Tabla 1

Estadísticos de fiabilidad Estrategias E-learning.

Alfa de Cronbach	Nº de elementos
0,927	20

Fuente: Elaboración de Terrazas (2021).

Tabla 2

Estadísticos de fiabilidad Motivación de logro académico.

Alfa de Cronbach	Nº de elementos
0,944	20

Fuente: Elaboración de Morales-Bueno y Gómez-Nocetti (2009).

Interpretación: Los datos estadísticos con relación a Estrategias E-Learning demuestran excelente confiabilidad porque el coeficiente es 0.927 encontrándose en la valoración de 0,72 a 0,99 (ver tabla 1).

Interpretación: Los datos estadísticos con relación a Motivación de logro académico demuestran excelente confiabilidad porque el coeficiente es 0.944 se encontrándose en la valoración de 0,72 a 0,99 (ver tabla 2).

Tabla 3

Interpretación del coeficiente del Alfa de Cronbach.

Intervalos	Interpretación
0.53 a menos	Confiabilidad nula
0.54 a 0.59	Confiabilidad baja
0.60 a 0.65	Confiable
0.66 a 0.71	Muy confiable
0.72 a 0.99	Excelente confiabilidad
1.00	Confiabilidad perfecta

Fuente: Hernández et al (2014).

Se realizaron pruebas pilotos con 25 encuestados para la primera encuesta que proporciona confiabilidad de 0.78 y la segunda encuesta 0.82 ambas con excelente confiabilidad (Anexo 7 y 8).

3.5 Procedimientos

Se gestionó de manera formal a las autoridades adecuadas de la EESPP, en este caso el director general. Así mismo, se tuvo comunicación con los discentes de educación primaria para la aplicación de los dos cuestionarios respectivamente uno que mide las estrategias e-learning y el otro que es motivación de logro académico.

Luego se les dio a los discentes un enlace a un formulario de Google que fue creado con los ítems del cuestionario de estrategia. e-learning y motivación de logro académico.

La autoridad, docentes y discentes fueron recibidos y puestos a disposición una vez finalizado el proceso, procediéndose a la sistematización y análisis de los datos recabados.

Después este se sometió primero al SPSS para la obtención de los índices de vinculación entre la V1 y V2 así también los gráficos estadísticos a través de Excel.

3.6 Métodos de análisis de datos

Este análisis se realizará con la ayuda de una hoja de cálculo de Excel y el programa estadístico SPSS, teniendo en cuenta los siguientes pasos:

Realización de la base de datos, cálculo de frecuencias, análisis estadístico e interpretación.

Una vez completados todos los pasos anteriores, se compararán los resultados con el marco teórico en investigación para determinar la correlación y luego realizar las conclusiones y sugerencias que sirvan como sustento teórico.

Estos resultados de los instrumentos serán sometidos a una prueba de normalidad como paso previo para comprender como se portan de las variables y seleccionar la mejor medida estadística.

Tabla 4

Prueba de normalidad.

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Estrategias E-learning	,464	78	<.001
Motivación de logro académico	,184	78	<.001

a. Corrección de significación de Lilliefors.

Al ser el tamaño de la muestra >50 corresponde aplicar la prueba estadística de Kolmogorov-Smirnova. Se observó que los datos de la variable dependiente e independiente tienen un p-valor <0.01 eso dio a conocer que los datos tienen una distribución no normal por lo cual el contraste de hipótesis se realizó con Rho de Spearman.

3.7 Aspectos éticos

Respecto a lo que concierne al código de ética se respetó en todas maneras como lo establece la Universidad César Vallejo, sobre la elaboración de tesis, en esta investigación, las citas y fuentes citadas serán utilizadas de manera adecuada, respetando el principio de buena fe conforme a las normas APA 7ma edición, con la intención de respeto tanto en los derechos que poseen los autores como las normas universitarias impuestas a sus docentes y discentes de acuerdo al reglamento de propiedad intelectual y al código de ética.

No habrá la intención de esta investigación de dañar a terceros o la reputación de la institución, en cuanto a la aplicación de los instrumentos de cada variable, en torno a los principios de beneficencia teniendo como fuente la comodidad de los encuestados y no maleficencia por el propósito académico con el fin de que cada encuestado permanezca en el anonimato sin que se alteren los resultados de la misma, utilizando únicamente los resultados para fines investigativos, los principios de autonomía y participación voluntaria respeto e igualdad para todos los participantes.

Los resultados se respetaron de forma autónoma y no se modificaron levemente. El estudio fue confiable, original y tuvo como objetivo beneficiar a la sociedad.

IV. RESULTADOS

4.1 Análisis descriptivo

Tabla 5

Distribución de frecuencias de la Variable Estrategias E-learning y sus dimensiones.

Niveles	Estrategias E-learning		Microlearning		Video learning		Gamificación		Blended learning		Flipped classroom	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Deficiente	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Regular	20	26	32	41	20	26	18	23	22	28	23	29
Eficiente	58	74	45	59	58	74	60	77	56	72	55	71
Total	78	100	78	100	78	100	78	100	78	100	78	100

Nota: f = Frecuencia Absoluta

Fuente: Elaboración propia –SPSS 27

En la tabla 5 se aprecia los resultados de la variable Estrategias E-learning mostró un nivel eficiente 74% de los discentes, en comparación con un 26% de nivel regular. Concerniente Microlearning, el 41% evidenció un nivel regular conformado por 32 discentes; por otra parte, el 58% tuvieron un nivel eficiente conformado por 45 discentes y 1% un nivel deficiente con la representación de 1 discente. En Video learning, la mayor parte presentó un nivel eficiente figurado por un 74% que se eleva a 58 de los discentes, por otro lado, el 26% restante evidenció un nivel regular personificado por 20 discentes. En Gamificación, 60 discentes obtuvieron un nivel eficiente representado por 77% y 18 discentes evidenciaron regular igual a 23%. Blended learning mostró un nivel eficiente en un 72% de los discentes, en comparación con un 28% de nivel regular. Para acabar Flipped Classroom la mayoría por 55 discentes con un nivel eficiente evidenciado por el 71%, 23 discentes mostraron un nivel regular 29% De las cinco dimensiones de la variable estrategias e-learning es corroborable que la gamificación posee nivel alto con 77%.

Tabla 6

Distribución de frecuencias de la Variable Motivación de logro académico y sus dimensiones.

Niveles	Motivación de logro académico		Interés y esfuerzo		Interacción con el profesor		Tarea/Capacidad		Influencia de los pares		Examen		Interacción colaborativa con pares	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo	0	0	0	0	4	5	0	0	0	0	1	1	2	3
Medio	0	0	8	10	22	28	15	19	23	29	26	33	18	23
Alto	78	100	70	90	52	67	63	81	55	71	51	66	58	74
Total	78	100	78	100	78	100	78	100	78	100	78	100	78	100

Fuente: Elaboración propia –SPSS 27

En la tabla 6 se aprecia que la variable Motivación de logro académico tuvo los resultados de un nivel alto de 100% conformado por los 78 discentes. Concerniente a la dimensión Interés y esfuerzo, el 90% evidenció un nivel alto conformado por 70 discentes; por otra parte, el 10% tuvieron un nivel medio conformado por 8 discentes falta agregar. En la dimensión Interacción con el profesor, en su mayoría evidenció un nivel alto figurado por un 67% que corresponde a 52 de los discentes, por otro lado, el 28% mostró un nivel medio evidenciado por 22 discentes y 5% un nivel bajo con la representación de 4 discentes. En la dimensión Tarea/Capacidad mostró un nivel alto en un 81% de los 63 discentes, en comparación de 15 discentes con un 19% de nivel medio. En Influencia de los pares, 55 discentes obtuvieron un nivel alto representado por 71% y 23 discentes evidenciaron medio igual a 29%. En Examen, la gran parte evidenció un nivel alto figurado por un 66% que se eleva a 51 de los discentes, entre tanto que el 33% evidenció un nivel medio figurado por 26 discentes y 1% un nivel bajo con la representación de 1 discente. Para acabar Interacción colaborativa con pares la mayoría por 58 discentes con un nivel alto evidenciado por el 74%, 18 discentes mostraron un nivel medio 23% y 2 discentes nivel bajo conformado por 3% revisar tabla. De las seis dimensiones que posee la variable motivación de logro académico se puede corroborar a la dimensión Interés y esfuerzo que posee nivel alto con 90%.

4.2 Contraste de Hipótesis

Hipótesis General

Hi: Existe relación significativa entre las Estrategias E-learning y motivación de Logro Académico en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

Ho: No existe relación significativa entre las Estrategias E-learning y motivación de Logro Académico en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

Tabla 7

Correlación entre las variables de estudio.

Prueba estadística	VARIABLES	Coeficiente	Estrategias E-learning	Motivación de logro académico
Rho de Spearman	Estrategias E-learning	Coeficiente de correlación	1,000	,751
		Sig. (bilateral)	.	,000
	N	78	78	
	Motivación de logro académico	Coeficiente de correlación	,751	1,000
Sig. (bilateral)		,000	.	
N	78	78		

Fuente: Elaboración propia –SPSS 27

Interpretación: Sobre el análisis estadístico evidenciado en la tabla 7 figuró un nivel de significancia de $0.00 < 0.05$, por lo que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación la cual mostró que existe relación entre las estrategias e-learning y la motivación de logro académico. No obstante, el coeficiente de correlación tiene el valor de $\rho = 0,751$ entre las variables cotejadas lo que evidencia que la intensidad de correlación que posee es positiva alta. Por consiguiente, se demuestra que a mayor uso de estrategias e-learning se dará una mayor motivación de logro académico en los discentes.

Hipótesis específicas

H1: Existe relación significativa entre las estrategias E-learning y el interés y esfuerzo en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

Ho: No existe relación significativa entre las estrategias E-learning y el interés y esfuerzo en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

Tabla 8

Correlación entre la variable estrategias e-learning y la dimensión interés y esfuerzo.

Prueba estadística	Variables	Coeficiente	Estrategias E-learning	Interés y esfuerzo
Rho de Spearman	Estrategias E-learning	Coeficiente de correlación	1,000	,548
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	78	78
	Interés y esfuerzo	Coeficiente de correlación	,548	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	78	78

Fuente: Elaboración propia –SPSS 27

Interpretación: Del análisis estadístico evidenciado en la tabla 8 estableció un nivel de significancia de $0.00 < 0.05$, por lo que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación la cual demostró que existe relación entre las estrategias e-learning y la dimensión interés y esfuerzo. Por otra parte, el coeficiente de correlación tiene el valor de $\rho = 0,548$ entre la variable y dimensión cotejada, lo que evidencia que la intensidad de correlación que posee es positiva moderada. Por consiguiente, se determina que a mayor uso de estrategias e-learning se dará un superior interés y esfuerzo en los discentes.

H2: Existe relación significativa entre las estrategias E-learning y la interacción con él profesor en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

Ho: No existe relación significativa entre las estrategias E-learning y la interacción con él profesor en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

Tabla 9

Correlación entre la variable estrategias e-learning y la dimensión interacción con el profesor

Prueba estadística	Variables	Coeficiente	Estrategias E-learning	Interacción con el profesor
Rho de Spearman	Estrategias E-learning	Coeficiente de correlación	1,000	,694
		Sig. (bilateral)	.	,001
	N	78	78	
	Interacción con el profesor	Coeficiente de correlación	,694	1,000
Sig. (bilateral)		,001	.	
	N	78	78	

Fuente: Elaboración propia –SPSS 27

Interpretación: Sobre el análisis estadístico figurado en la tabla 9 evidenció un nivel de significancia de $0.00 < 0.05$, por lo que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación la cual demostró que existe relación entre las estrategias e-learning y la dimensión interacción con el profesor. Por otra parte, el coeficiente de correlación tiene el valor de $\rho = 0,694$ entre la variable y dimensión cotejada, lo que evidencia que la intensidad de correlación que posee es positiva moderada. Por lo que, se determina que a mayor uso de estrategias e-learning se dará una mejor interacción con el profesor en los discentes.

H3: Existe relación significativa entre las estrategias E-learning y la tarea/capacidad en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

Ho: No existe relación significativa entre las estrategias E-learning y la tarea/capacidad en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

Tabla 10

Correlación entre la variable estrategias e-learning y la dimensión tarea/capacidad

Prueba estadística	Variables	Coeficiente	Estrategias E-learning	Tarea/capacidad
Rho de Spearman	Estrategias E-learning	Coeficiente de correlación	1,000	,514
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	78	78
	Tarea/capacidad	Coeficiente de correlación	,514	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	78	78

Fuente: Elaboración propia –SPSS 27

Interpretación: Del análisis estadístico figurado en la tabla 10 demostró un nivel de significancia de $0.00 < 0.05$, por lo que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación la cual evidenció que existe relación entre las estrategias e-learning y la dimensión tarea/capacidad. Por otra parte, el coeficiente de correlación tiene el valor de $\rho = 0,514$ entre la variable y dimensión cotejada, lo que demuestra que la intensidad de correlación que posee es positiva moderada. Por consiguiente, se determina que a mayor uso de estrategias e-learning se realizará una mejor tarea/capacidad en los discentes.

H4: Existe relación significativa entre las estrategias E-learning y la influencia de los pares sobre las habilidades para el aprendizaje en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

Ho: No existe relación significativa entre las estrategias E-learning y la influencia de los pares sobre las habilidades para el aprendizaje en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

Tabla 11

Correlación entre la variable estrategias e-learning y la dimensión influencia de los pares sobre las habilidades para el aprendizaje

Prueba estadística	Variables	Coefficiente	Estrategias E-learning	Influencia de los pares sobre las habilidades para el aprendizaje
Rho de Spearman	Estrategias E-learning	Coefficiente de correlación	1,000	,614
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	78	78
	Influencia de los pares sobre las habilidades para el aprendizaje	Coefficiente de correlación	,614	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	78	78

Fuente: Elaboración propia –SPSS 27

Interpretación: Sobre el análisis estadístico evidenciado en la tabla 11 demostró un nivel de significancia de $0.00 < 0.05$, por lo que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación la cual evidenció que existe relación entre las estrategias e-learning y la dimensión influencia de los pares sobre las habilidades para el aprendizaje. Por otra parte, el coeficiente de correlación tiene el valor de $\rho = 0,614$ entre la variable y dimensión cotejada, lo que evidencia que la intensidad de correlación que posee es positiva moderada. Es por esto que se determina que a mayor uso de estrategias e-learning se evidenciará una mayor influencia de los pares sobre las habilidades para el aprendizaje en los discentes.

H5: Existe relación significativa entre las estrategias E-learning y el examen en los estudiantes de Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

Ho: No existe relación significativa entre las estrategias E-learning y el examen en los estudiantes de Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

Tabla 12

Correlación entre la variable estrategias e-learning y la dimensión examen

Prueba estadística	Variables	Coefficiente	Estrategias E-learning	Examen
Rho de Spearman	Estrategias E-learning	Coefficiente de correlación	1,000	,524
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	78	78
	Examen	Coefficiente de correlación	,524	1,000
Sig. (bilateral)		,001	.	
N		78	78	

Fuente: Elaboración propia –SPSS 27

Interpretación: Respecto al análisis estadístico figurado en la tabla 12 demostró un nivel de significancia de $0.00 < 0.05$, por tanto, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación la cual evidenció que existe relación entre las estrategias e-learning y la dimensión examen. Por otra parte, el coeficiente de correlación tiene el valor de $\rho = 0,524$ entre la variable y dimensión cotejada, lo que figura que la intensidad de correlación que posee es positiva moderada. Al respecto, se determina que a mayor uso de estrategias e-learning se desarrollarán mejor en examen los discentes.

H6: Existe relación significativa entre las estrategias E-learning y la interacción colaborativa con pares en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

Ho: No existe relación significativa entre las estrategias E-learning y la interacción colaborativa con pares en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

Tabla 13

Correlación entre la variable estrategias e-learning y la dimensión interacción colaborativa con pares

Prueba estadística	Variables	Coefficiente	Estrategias E-learning	Interacción colaborativa con pares
Rho de Spearman	Estrategias E-learning	Coeficiente de correlación	1,000	,601
		Sig. (bilateral)	.	,001
	N	78	78	
	Interacción colaborativa con pares	Coeficiente de correlación	,601	1,000
Sig. (bilateral)		,001	.	
N		78	78	

Fuente: *Elaboración propia –SPSS 27*

Interpretación: Sobre el análisis estadístico evidenciado en la tabla 13 figuró un nivel de significancia de $0.00 < 0.05$, por lo que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación la cual demostró que existe relación entre las estrategias e-learning y la dimensión interacción colaborativa con pares. Por otra parte, el coeficiente de correlación tiene el valor de $\rho = 0,601$ entre la variable y dimensión cotejada, lo que evidencia que la intensidad de correlación que posee es positiva moderada. Al respecto, se determina que a mayor uso de estrategias e-learning se evidenciará una mayor interacción colaborativa con pares en los discentes.

V. DISCUSIÓN

La presente investigación ejecutada establece el análisis de las estrategias e-learning y la motivación de logro académico en los discentes de la EESPP de Pasco, se enfatiza porque asegura la calidad pedagógica a través de las estrategias de e-learning que los docentes necesitan desarrollar. Los docentes deben capacitarse continuamente para interactuar con los discentes para que puedan dominar lo que han aprendido y lograr sus objetivos, mejorando así el rendimiento académico y mejorando la calidad educativa para apoyar al desarrollo.

Conforme a los resultados obtenidos los cuales fueron corroborados estadísticamente y adoptando algunos aportes previos el tema estudiado, se tiene a lo siguiente:

Se constató la hipótesis general de la investigación, estableciéndose que sí existe relación significativa entre las estrategias e-learning y la motivación de logro académico de los discentes de la carrera de educación primaria de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, con un valor de $p=0.00<0.05$ y un coeficiente de correlación que tiene el valor de $\rho = 0,751$ con intensidad positiva alta. El resultado tuvo semejanza con el estudio de Berestova et al., (2022) que determinaron una relación significativa ($p=0.05$) entre motivación académica y la influencia del e-learning; así como una relación positiva moderada ($r=.687$). Sobre eso, dicha casualidad revela que a mayor uso efectivo de las estrategias e-learning se dará un mayor nivel de motivación de logro. Para Huamán-Romaní et al., (2021) las estrategias E-learning son unas herramientas imprescindibles para la calidad educativa y el crecimiento de las habilidades en todo el país. Además, estas son actividades informáticas que están destinadas a cumplir de objetivos definidos en el proceso de E-A, estas no reemplazan a las ya existentes por el contrario estas fortalecen el aprendizaje significativo porque poseen elementos de innovación al llevar a los discentes a participar y motivarlos volviéndolos los principales actores de su propio aprendizaje, siendo nativos digitales manejan la tecnología con ligera facilidad.

Entorno a la primera hipótesis específica se evidenció que existe una relación significativa entre la variable estrategias e-learning y la dimensión interés y esfuerzo

de los discentes de la carrera de educación primaria de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco; resultante del valor $p=0.00<0.05$, además el coeficiente de correlación tiene el valor de $\rho = 0,548$ que posee intensidad positiva moderada. El resultado guarda semejanza con la investigación de Soto (2019), que determinó una relación significativa ($p=0.05$) para promover la motivación y rendimiento académico en sus estudiantes. Para Morales-Bueno y Gómez-Nocetti (2009), el interés y esfuerzo es la forma en la que el discente valora su propio interés por el curso que está llevando y el esfuerzo por obtener altas calificaciones. Por lo tanto, para que los discentes obtengan excelentes resultados académicos estos deben poseer un nivel alto de interés y esfuerzo desarrollados a través de las estrategias e-learning.

Concerniente a la segunda hipótesis específica figuró que existe una relación significativa entre la variable estrategias e-learning y la dimensión interacción con el profesor en los discentes de la carrera de educación primaria de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco; resultante del valor $p=0.00<0.05$, además el coeficiente de correlación tiene el valor de $\rho = 0,694$ de intensidad positiva moderada. El resultado tiene semejanza con la investigación de Saavedra (2022), que determinó una relación significativa ($p=0.05$); así como una relación baja ($r=.381$), para promover el uso de estrategias e-learning. Para Morales-Bueno y Gómez-Nocetti (2009), la interacción con el profesor es la forma en la que el discente valora la influencia de intervención del docente sobre el curso que lleva a lo largo de la experiencia curricular. Por consiguiente, dicha casualidad reveló que, a mayor uso de estrategias e-learning, se evidenciará mayor interacción con el profesor, favoreciendo al logro de obtención de conocimientos en los discentes.

Referente a la tercera hipótesis específica se demostró que existe una relación significativa entre la variable estrategias e-learning y la dimensión tarea/capacidad en los discentes de la carrera de educación primaria de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco; resultante del valor $p=0.00<0.05$, además el coeficiente de correlación tiene el valor de $\rho = 0,514$ de intensidad positiva moderada. El resultado guarda relación con el estudio de Barreto y Álvarez (2019), que determinó una relación significativa ($p=0.00$), para promover la tarea/capacidad a través de motivación de logro y cómo influye en el rendimiento académico. Para

Morales-Bueno y Gómez-Nocetti (2009), tarea/capacidad es la forma en la que el discente valora el grado de inconveniente de las tareas impuestas por los docentes y su capacidad para estudiar de la misma. Por concerniente, dicha casualidad demostró que, a mayor uso de estrategias e-learning, se demostrará mayor énfasis en la tarea y capacidad de los discentes.

De la misma manera en la cuarta hipótesis específica se evidenció que existe una relación significativa entre la variable estrategias e-learning y la dimensión la influencia de los pares sobre las habilidades para el aprendizaje en los discentes de la carrera de educación primaria de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco; resultante del valor $p=0.00<0.05$, además el coeficiente de correlación tiene el valor de $\rho = 0,614$ que tiene intensidad positiva moderada. El resultado tiene semejanza con el estudio de Flores y Choquecota (2019), que determinó una relación significativa ($p=0.05$) y $\rho = 0,803$ de intensidad positiva alta para promover el uso de estrategias de aprendizaje virtuales a favor de la motivación. Para Morales-Bueno y Gómez-Nocetti (2009), la influencia de los pares sobre las habilidades para el aprendizaje forma en la que el discente valora la influencia del impacto de sus interacciones con sus compañeros en factores que se relacionan con el aprendizaje. Al respecto, para que los discentes alcancen buena influencia de los pares respecto a las habilidades de aprendizaje se necesita del aprendizaje grupal esto se realiza a través del uso de las estrategias e-learning, según Ledesma-Ayora (2014) la teoría de Vygotsky porque es necesario el método de aprendizaje grupal porque debe comenzar no solo con el desarrollo actual del grupo, sino también con el proceso de descubrir e identificar el verdadero potencial a medida que el grupo madura en torno a su desarrollo académico.

Sobre la quinta hipótesis específica se comprobó que existe una relación significativa entre la variable estrategias e-learning y la dimensión examen en los discentes de la carrera de educación primaria de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco; resultante del valor $p=0.00<0.05$, además el coeficiente de correlación tiene el valor de $\rho = 0,524$ que tiene intensidad positiva moderada. Este resultado guarda relación con el estudio de Flores y Choquecota (2019), que determinaron una relación significativa ($p=0.05$) y $\rho = 0,617$, para promover el uso de estrategias e-learning que ayuda a fortalecer el proceso de E-A con la dimensión

examen. Para Morales-Bueno y Gómez-Nocetti (2009), el examen es la forma en la que el discente valora la influencia de las notas de los exámenes en la experiencia curricular. Por consiguiente, dicha casualidad evidenció que a mayor uso de las estrategias e-learning, se dará mayor énfasis en examen en los discentes.

De la misma manera en la sexta hipótesis específica se evidenció que existe una relación significativa entre la variable estrategias e-learning y la dimensión interacción colaborativa con pares en los discentes de la carrera de educación primaria de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco; resultante del valor $p=0.00 < 0.05$, además el nivel de correlación fue $\rho = 0,601$ que tiene intensidad positiva moderada. El resultado guarda relación con el estudio de Barreto y Álvarez (2019), que determinó una relación significativa ($p=0.00$), para promover la interacción colaborativa con pares a través de motivación de logro y como guarda influencia respecto al rendimiento académico. Para Morales-Bueno y Gómez-Nocetti (2009), la interacción colaborativa con pares es la forma en la que el discente valora como interactúan de forma cooperativa. Al respecto, para que los discentes alcancen buena influencia en la interacción colaborativa con pares se realiza a través del uso de las estrategias e-learning.

Por otra parte, concerniente a los resultados descriptivos conseguidos en el presente la presente investigación se evidenció que en la variable estrategias e-learning los discentes de la carrera de educación primaria mostraron tener un nivel eficiente en un 74% y el 26% figuro tener un nivel regular; teniendo la dimensión más destacada a la gamificación con nivel alto en un 77%. Este resultado coincide con lo encontrado por Limachi (2018) en su estudio, que demostró sobre el e-learning que el 80% de estudiantes mejoraron su promedio pasando al nivel eficiente y el 20% es de nivel regular coincidiendo con la dimensión gamificación con un nivel alto 70%.

Al respecto, se evidencia que las estrategias e-learning son favorables para la motivación de logro académica en los discentes de la carrera de educación primaria; en otras palabras, la práctica y adquisición de dichas estrategias

aumentan motivan a la mayoría de los discentes, lo cual demuestra que con mejores estrategias e-learning se darán mejores resultados educativos.

Los resultados obtenidos sobre la dimensión gamificación por parte de los discentes de la carrera de educación primaria, evidenció que es la más destacada con un nivel alto en el 77%; guardando semejanza con la investigación de Limachi (2018) en la que la dimensión gamificación obtuvo un excelente nivel alto en el 70% de los discentes. Dicha casualidad evidenció que los responden de mejor manera a las actividades e-learning a través de la gamificación, participando de manera activa y constante durante el proceso de aprendizaje para lograr la excelencia académica, ya sea respondiendo o resolviendo ejercicios para lograr el éxito en los estudios.

Los resultados descriptivos conseguidos sobre la variable motivación de logro académico figuraron que los discentes de la carrera de educación primaria tienen un nivel alto en 100%. Este resultado difirió de la investigación de Soto (2019), donde se demostró que el rendimiento académico de los discentes es destacado en el nivel alto en 32.9%, en el nivel medio en 28.7% y en el nivel bajo en 38.3%.

En este contexto, quedó claramente expuesto que la realidad particular del grupo de discentes de la carrera de educación primaria tiene mejor perspectiva y por consiguiente mejor pronóstico para completar su proyecto de vida profesional, dado que su rendimiento académico es excelente y esto les permite culminar sus estudios de manera satisfactoria en el tiempo establecido. No obstante, en la investigación de Soto (2019) donde el rendimiento académico alto no alcanza la mayor parte de discentes, un nivel medio, no todos alcanzarán el nivel de satisfacción y otros incluso pueden terminar abandonando la carrera porque tienen un nivel bajo de motivación. Al respecto, Saavedra (2022) dice que la motivación de logro académico es la capacidad que posee todo individuo para la obtención de sus metas u objetivos, especialmente los discentes en el tema académico que buscan lograr resolver un problema de moderada dificultad a través de la guía para la obtención de dicho objetivo.

Durante el desarrollo de la investigación las **fortalezas** obtenidas fueron las siguientes, los antecedentes hallados a nivel nacional e internacional que ayudaron a la comprensión del impacto del fenómeno educativo en diversos entornos de la misma semejanza sobre las dos variables de investigación; los cual favorecieron de manera conveniente a la discusión de los resultados. En torno a la metodología, el apoyo de los instrumentos de estrategias e-learning y motivación de logro académico de Terrazas (2021) y Morales-Bueno y Gómez-Nocetti (2009) los cuales ya se encontraban validados, previamente a su aplicación fueron revisados por especialistas otorgando su aprobación, por lo cual se usaron en el estudio.

Concerniente a las **debilidades** halladas dentro de la metodología no se obtuvo el recojo de información física de la muestra de estudio; por otro lado, fue difícil la búsqueda de antecedentes que coincidieran exactamente con las variables de estudio.

Las **limitaciones** evidenciadas durante la investigación se establecieron principalmente en el recojo de información, que se realizó de manera virtual a través de un formulario en Google Forms, descartando así el contacto directo con los encuestados, el cual es necesario durante el momento de aplicación del instrumento para así observar su percepción y absolver las dudas que surjan en el momento, además de monitorear a los participantes debido a que se encuentran en diferentes turnos de clase y su posterior desarrollo.

El **aporte** de la investigación realizada ayuda al campo de la innovación respecto a las estrategias e-learning y motivación de logro académico al realizarse en una Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Pasco este tipo de investigación en contraste a otras investigaciones tiene énfasis en el uso de las estrategias e-learning, se recomienda usarlas con mayor frecuencia en las universidades para lograr una mejor y estable motivación de logro académico en los discentes.

VI. CONCLUSIONES

1. Se evidenció que existe relación significativa entre las variables estrategias e-learning y motivación de logro académico en los discentes de la EESPP Gamaniel Blanco Murillo de Pasco; debido al valor de $p=0.00<0.05$, sumado a un coeficiente de correlación de $\rho=0,751$ de intensidad positiva alta. Determinándose que a mayores estrategias e-learning se dará una mayor motivación de logro académico en los discentes.
2. Se demostró que existe relación significativa entre la variable estrategias e-learning y la dimensión interés y esfuerzo en los discentes de la EESPP Gamaniel Blanco Murillo de Pasco; debido al valor de $p=0.00<0.05$, sumado a un coeficiente de correlación de $\rho=0,548$ de intensidad positiva moderada. Concluyendo que a mayores estrategias e-learning se dará un mayor interés y esfuerzo en los discentes.
3. Se verificó que existe relación significativa entre la variable estrategias e-learning y la dimensión interacción con el profesor en los discentes de la EESPP Gamaniel Blanco Murillo de Pasco; debido al valor de $p=0.00<0.05$, sumado a un coeficiente de correlación de $\rho=0,694$ de intensidad positiva moderada. Concluyendo que a mayores estrategias e-learning se dará una mayor interacción con el profesor en los discentes.
4. Se comprobó que existe relación significativa entre la variable estrategias e-learning y la dimensión tarea/capacidad en los discentes de la EESPP Gamaniel Blanco Murillo de Pasco; debido al valor de $p=0.00<0.05$, sumado a un coeficiente de correlación de $\rho=0,514$ de intensidad positiva moderada. Concluyendo que a mayores estrategias e-learning se dará una mayor tarea/capacidad en los discentes.
5. Se evidenció que existe relación significativa entre la variable estrategias e-learning y la dimensión influencia de los pares sobre las habilidades para el aprendizaje en los discentes de la EESPP Gamaniel Blanco Murillo de Pasco; debido al valor de $p=0.00<0.05$, sumado a un coeficiente de correlación de

$\rho=0,614$ de intensidad positiva moderada. Concluyendo que a mayores estrategias e-learning se dará una mayor influencia de los pares sobre las habilidades para el aprendizaje en los discentes.

6. Se comprobó que existe relación significativa entre la variable estrategias e-learning y la dimensión examen en los discentes de la EESPP Gamaniel Blanco Murillo de Pasco; debido al valor de $p=0.00<0.05$, sumado a un coeficiente de correlación de $\rho=0,524$ de intensidad positiva moderada. Concluyendo que a mayores estrategias e-learning se desarrollará mejor en examen en los discentes.
7. Se demostró que existe relación significativa entre la variable estrategias e-learning y la dimensión interacción colaborativa con pares en los discentes de la EESPP Gamaniel Blanco Murillo de Pasco; debido al valor de $p=0.00<0.05$, con el valor de $\rho=0,601$ de intensidad positiva moderada. Concluyendo que a mayores estrategias e-learning se dará una mayor interacción colaborativa con pares en los discentes.

VII. RECOMENDACIONES

Se realizan teniendo de cimiento a las conclusiones previamente establecidas en la anterior sección debido a lo mencionado se estableció las siguientes recomendaciones

1. Los directivos encargados de la carrera de educación primaria tienen que impulsar talleres que busquen el reforzamiento de las estrategias e-learning en los discentes universitarios asignado a un grupo especializado en el tema; además de implementar cursos de estrategias e-learning a fin de mejorar su motivación de logro académico.
2. Los docentes tienen que proponer situaciones retadoras en el desarrollo de las clases de manera consciente para promover el interés y esfuerzo en los discentes a través de las estrategias e-learnig.
3. Los discentes universitarios deben de interactuar de mayor forma con el profesor para así facilitar la adquisición de nuevos aprendizajes de manera que obtengan buenos resultados académicos durante su etapa estudiantil.
4. Los docentes deben fortalecer el desarrollo de estrategias e-learning en sus discentes por medio de la orientación en la aplicación de algunas técnicas de tarea/capacidad para desarrollar y retener la información recibida, para asegurar que se asimilaron nuevos saberes.
5. Los docentes universitarios tienen que promover la interacción entre pares respecto a sus habilidades para el aprendizaje en la adquisición de nuevos conocimientos de manera que obtengan buenos resultados académicos.
6. Los discentes deben responder asertivamente respecto a los exámenes para que se les permita controlar con facilidad los logros obtenidos en las diferentes asignaturas a través del ajuste de ciertos modelos existentes para adquirir confianza en sí mismo y en sus resultados de aprendizaje.

7. Los discentes universitarios deben de interactuar colaborativamente con sus pares respecto a sus habilidades para el aprendizaje en la adquisición de nuevos conocimientos de forma que al momento de obtener resultados estos sean favorables para los discentes en su etapa estudiantil.

REFERENCIAS

- Aguilar, W., Avilés, S., Revelo, E., & López, W. (2020). E-learning and blended learning: Strategies for teaching and learning differently in times of pandemic. *Neutrosophic Computing and Machine Learning*, 14, 2020. <http://fs.unm.edu/NCML2/index.php/112/article/view/117/353>
- Alcaraz, P., & Alcaraz, J. (2022). Fortalezas en la modalidad e-learning en educación media superior durante la pandemia de COVID-19. *Dilemas contemporáneos: Educación, política y valores*. <https://dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/3072/3067>
- Alvarado, G., Alarcón, R., Flores, H., & Ramírez, R. (2021). Estrategias de aprendizaje y la motivación de logro de los estudiantes del 2do ciclo de la Universidad Nacional del Callao, Lima. *Dilemas contemporáneos: educación, política y valores*, 8(3). <https://dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/2637/2669>
- Argibay, J. (2006). Técnicas psicométricas. Cuestiones de validez y confiabilidad. <http://dspace.uces.edu.ar:8180/jspui/handle/123456789/765>
- Arias, W. (2018). Academic achievement motivation in psychology university students: a psychometrical and comparative analysis of data. *Revista peruana de investigación educativa*, 10(10), 159-178. <http://3.20.45.153/index.php/RPIE/article/view/78>
- Avila, H., González, M., & Licea, S. (2020). The interview and the survey: ¿methods or techniques of the empirical inquiry? *Didasc@lia: didáctica y educación*, 11(3), 62-79. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7692391>
- Ayzemberg, C. (2009). *Análisis de las estrategias de aprendizaje/enseñanza en un contexto de educación a distancia: E-learning* [Tesis de Doctorado, Universidad de Granada]. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/2198/17914085.pdf?sequence=1>
- Barreto, F., & Álvarez, J. (2019). Dimensions of the motivation of achievement and its influence on academic performance of high-school students. *Enseñanza*

<https://www.revistacneip.org/index.php/cneip/article/view/91/71>

- Berestova, A., Burdina, G., Lobuteva, L., & Lobuteva, A. (2022). Academic Motivation of University Students and the Factors that Influence it in an E-Learning Environment. *Electronic Journal of e-learning*, 20(2), 201-210. <https://academic-publishing.org/index.php/ejel/article/view/2272/2055>
- Bernal, C. (2010). Research methodology administration, economics, humanities and social sciences. *México DF: Pearson*.
- Bisquerra, R. (2001). Educación emocional y bienestar. *Ciss Praxis Educación, España*.
- Centro de Formación Permanente. (2020). *e-Learning*. Universidad de Sevilla. <https://cfp.us.es/area-de-empresas/formacion/e-learning>
- Downes, S. (2019). Recent work in connectivism. *European Journal of Open, Distance and E-Learning*, 22, 113-132. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6786548>
- Equipo Editorial E-learning (2022, 9 de mayo). *5 estrategias E-learning para potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Editorial E-learning. <https://editorialelearning.com/blog/estrategias-elearning/>
- Flores, R., & Choquecota, K. (2019). *Autoeficacia académica y motivación de logro en estudiantes de una universidad de Lima Metropolitana* [Tesis de Bachiller, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/9b6aa154-bb5b-4726-9a76-4675fdff1e4a/content>
- García, C. (2019). ¿Qué herramientas utilizamos en e-Learning? *Formación en red del INTEF*. https://formacion.intef.es/tutorizados_2013_2019/pluginfile.php/111088/mod_imsccp/content/7/qu_herramientas_utilizamos_en_elearning.html
- Gobierno del Perú (2022, 30 de setiembre). El Perú sube 5 posiciones en el Índice Global de Innovación 2022. *Gobierno Regional del Perú*. <https://www.gob.pe/institucion/rppooii/noticias/656835-el-peru-sube-5-posiciones-en-el-indice-global-de-innovacion-2022>
- Gómez, C. (2020). *Motivación intrínseca y extrínseca de los trabajadores de la universidad privada de la selva peruana SAC-2020* [Tesis de licenciatura,

Universidad Privada de la Selva Peruana]
<http://repositorio.ups.edu.pe/bitstream/handle/UPS/66/Motivacion%20intrinseca%20y%20extrinseca%20de%20los%20trabajadores%20de%20la%20UPS.pdf>

- Guzmán, L., Alarcón, S., & Vidal, G. (2021). Herzberg's theory of factor: experience in a detailing establishment of Ecuador. *Mundo Recursivo*, 4, 25-48. <https://www.atlantic.edu.ec/ojs/index.php/mundor/article/view/101>
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. *Santa Fe, México: Mc Graw Hill / Interamericana Editores S.A. de C.V.* <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2020). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.* McGraw-Hill. http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_d_e_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf
- Huamán-Romaní, Y., Estrada-Pantía, J., Olivares-Rivera, O., Rodas-Guizado, E., & Fuentes-Bernedo, F. (2021). Use of Technological Equipment for E-learning in Peruvian University Students in Times of Covid-19. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16, 119-133. <https://www.learntechlib.org/p/220547/>
- Islas, C., & Delgadillo, O. (2016). The inclusion of ICT university students: A view from the connectivism. *Apertura: Revista de innovación educativa*, 8, 116-129. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68848010008>
- Landeau, R. (2007). *Elaboración de trabajos de investigación.* Editorial Alfa. 69. https://books.google.com.ec/books?id=M_N1CzTB2D4C&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false
- Ledesma-Ayora, M. (2014). *Análisis de la teoría de Vygotsky para la reconstrucción de la inteligencia social.* Universidad Católica de Cuenca Ecuador. <https://gredos.usal.es/handle/10366/127738>
- Ledesma, D. (2020). ¿Que entendemos por E-Learning? *Iplacex.* [https://www.iplacex.cl/blog/observatorio/entendemos-por-elearning#:~:text=Algunos%20de%20los%20autores%20que,Urdan%20y%20Weggen%20\(2000\).](https://www.iplacex.cl/blog/observatorio/entendemos-por-elearning#:~:text=Algunos%20de%20los%20autores%20que,Urdan%20y%20Weggen%20(2000).)

- León, I., & Vera, A. (2022). *Estrategia E-learning para el aprendizaje significativo de la lectura en los estudiantes de grado tercero de básica primaria del Centro Educativo Campo Galán de Barrancabermeja* [Tesis de doctorado, Universidad Autónoma de Bucaramanga]. <https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/17628>
- Limachi, Y. (2018). *Entorno virtual modelo blended learning y su impacto en el rendimiento académico de los estudiantes de inglés del Centro de Idiomas de la Universidad Nacional José María Arguedas Andahuaylas 2018* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional José María Arguedas]. https://repositorio.unajma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14168/434/Yury_Tesis_Bachiller_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Málaga, C. (2021). *Relación entre las modalidades de e-Learning y el aprendizaje significativo en estudiantes de la Escuela Profesional de Ingeniería Electrónica de la Universidad Católica de Santa María en el semestre 2020-II* [Tesis de Bachiller, Universidad Católica de Santa María]. <https://repositorio.ucsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12920/11153/96.2254.MG.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- McFarland, K. (2021). *Experiential e-learning for engagement, belonging and social change: a study on the use of social justice pedagogy in entrepreneurial business literacy for high school students in Mexico* [Tesis de doctorado, Bournemouth University]. https://eprints.bournemouth.ac.uk/36042/1/MCFARLAND%2C%20Kimberly_Ed.D._2021.pdf
- Mego, N. (2019). *E-learning. Conceptos, importancia de la enseñanza E-learning, ventajas y desventajas, principales herramientas de la enseñanza E-learning, principales aplicaciones* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Educación]. <https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/4017>
- Mendoza-Arana, P., Loli-Ponce, R., & Salazar-Tello, R. (2020). E-Learning and continuing education in tertiary health facilities in Lima, Peru. *In Anales de la Facultad de Medicina*, 81(3), 316-319. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1025-55832020000300316

- Morales-Bueno, P., & Gómez-Nocetti, V. (2009). Adaptation of the Manassero and Vázquez Attribution Motivation Scale. *Educación y educadores*, 12, 33-52. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-12942009000300003
- Mori, A., Ramirez, E., Rojas, M., Villajuan, J., & Wong, S. (2020). Aprendizaje del idioma inglés en la modalidad e-learning en el Perú. <http://repositorio.monterrico.edu.pe/handle/20.500.12905/1717>
- Nevárez-Zambrano, Y., San Andrés-Laz, E., & Pazmiño-Campuzano, M. (2021). Infopedagogy in the knowledge society. *Dominio de las Ciencias*, 7, 101-123. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231653>
- Ortiz, A., Olmos, S., & Sánchez, J. (2021). E-Learning Quality: Identification of its Dimensions, Proposal and Validation of a Model for its Assessment in Higher Education. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(2), 225–244. <https://doi.org/10.5944/ried.24.2.29073>
- Ortiz, E., Sánchez, M., Ferrer, J., & Cartay, R. (2020). Development and economic growth: Theoretical analysis from a quantitative approach. *Revista de ciencias sociales*, 26, 233-253. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7384417>
- Pintado, E. (2011). Comportamiento organizacional. *Lima: Autores nacionales*. <http://sbiblio.uandina.edu.pe/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=18139>
- Quevedo, J. (2021). *Estrategias de aprendizajes virtuales y la motivación en la Unidad Educativa Juan León Mera “La Salle”, Ecuador* [Tesis de Bachiller, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/33883/1/0604007591%20QUEVEDO%20MONTERO%20JANELA%20%281%29.pdf>
- Ramírez, P. (2021, 13 de julio). Estos son los 10 países más innovadores del mundo. *APD*. <https://www.apd.es/paises-mas-innovadores-del-mundo/>
- Rodones, A., Salvador, R., & Moncaleano, G. (2013). E-learning: characteristics and evaluation. *Ensayos de economía*, 23, 143-159. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6271418>
- Rodríguez-Rivas, J., Saucedo, A., Rodríguez, M. & Pizarro, R. (2019). Academic motivation for the use of the NetAcad platform in students of computer

- network subjects in higher education. *Revista electrónica de la Red Durango de Investigadores Educativos*, 11, 55-70.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7145129>
- Rodríguez-Rodríguez, J., & Reguant-Álvarez, M. (2020). Calculating the reliability of a questionnaire or scale using SPSS: Cronbach's alpha coefficient. *Reire Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 13, 1-13.
<https://revistes.ub.edu/index.php/REIRE/article/view/reire2020.13.230048>
- Saavedra, A. (2022). *Relación entre la retroalimentación como proceso evaluativo y la motivación del logro académico en estudiantes de educación superior Piura 2022* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/95658/Saavedra_ZAD-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Santander Universidades. (2022, 30 de marzo). ¿Qué es el e-learning y cómo está transformando la educación? <https://www.becas-santander.com/es/blog/e-learning.html#:~:text=E%2Dlearning%20proviene%20del%20ingl%C3%A9s,formaci%C3%B3n%20online%20o%20aprendizaje%20virtual>.
- Solórzano, W., Rodríguez, A., Rodríguez G., Zambrano, S., & Quinde, W. (2022). Impact of the use of E-learning in Higher Education. *Revista Científica Multidisciplinaria*. ISSN, 6, 143-150. <https://doi.org/10.47230/unesciencias.v6.n4.2022.690>
- Soto, V. (2019). *Relación entre la motivación del logro y el rendimiento académico en estudiantes del 1er semestre de un Instituto de Educación Superior en Lima* [Tesis por Maestría, Universidad Peruana Cayetano Heredia].
https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/7665/Relacion_SotoDiaz_V%C3%ADctor.pdf?sequence=1
- Sucapuca, M. (2021). *La Gamificación en E-Learning en el Rendimiento Académico del idioma inglés de los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación, Arequipa 2021* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa].
<https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/3ebb9b2a-abd4-4ca3-bf98-b992da40f448/content>

- Tamayo, M. (2001). *El proceso de la investigación científica*. Editorial Limusa.
https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/227860/El_proceso_de_la_investigacion_cientifica_Mario_Tamayo.pdf
- Terrazas, M. (2021). *E-learning y las Competencias Digitales en los estudiantes de Patronaje Computarizado de un CETPRO, Breña Lima 2021* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/67223/Terrazas_HMN-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Torres, J. (2019). *Motivación de logro para la clase de Educación Física en estudiantes de primer año de secundaria en una Institución Educativa Pública del Callao* [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola].
<https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/f3c77602-d980-4183-a4ca-6a94e8fd3c50/full>
- Torres, M., Salazar, F., & Paz, K. (2019). Methods of data collection for a research study. <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/123456789/2817>

ANEXOS

ANEXO 1

Matriz de Consistencia

Matriz de consistencia				
Título: Estrategias E-learning y motivación de Logro Académico en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023				
Autor: Luque Adriano Miguel Antonio				
PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLE	METODOLOGÍA
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Variable 1:	ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN
¿Cuál es la relación entre las Estrategias E-learning y motivación de Logro Académico en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023?	El objetivo general del trabajo de investigación es determinar la relación entre las Estrategias E-learning y motivación de Logro Académico en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.	Existe relación significativa entre las Estrategias E-learning y motivación de Logro Académico en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.	ESTRATEGIAS E-LEARNING Definición conceptual Para León y Vera (2022) las estrategias e-learning son actividades informáticas que están destinadas a cumplir objetivos definidos en el proceso de E-A, estas no reemplazan a las ya existentes por el contrario estas fortalecen el aprendizaje significativo porque poseen elementos de innovación al llevar a los discentes a participar y motivarlos volviéndolos los principales actores de su propio aprendizaje, siendo nativos digitales manejan la tecnología con ligera facilidad.	Enfoque: Cuantitativo
Problema específico 1	Objetivo específico 1	Hipótesis específica 1	Definición operacional Se mide la variable estrategias e-learnig a través de un cuestionario compuesto por 20 preguntas distribuidas en las dimensiones de microlearning que tiene 4 ítems, video learning que tiene 4 ítems, gamificación que tiene 4 ítems, blended learning que tiene 4 ítems, y flipped classroom que tiene 4 ítems, funciona a través de medir las calificaciones de los discentes en todas las áreas de su desarrollo competencias, educación, bienestar y calidad (Terrazas, 2021).	TIPO DE INVESTIGACIÓN Tipo de investigación: Básica, simple
¿Cuál es la relación entre las estrategias E-learning y el interés y esfuerzo en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023?	Identificar la relación entre las estrategias E-learning y el interés y esfuerzo en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.	Existe relación significativa entre las estrategias E-learning y el interés y esfuerzo en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.	Dimensiones: Microlearning Videolearning Gamificación Blended Learning Flipped Classroom	DISEÑO INVESTIGACIÓN Nivel de investigación: No experimental de corte transversal
Problema específico 2	Objetivo específico 2	Hipótesis específica 2		NIVEL DE INVESTIGACIÓN Descriptivo correlacional Variables: Leyenda: M= Muestra V1=Estrategias E-learning r = Correlación V2=Motivación de logro académico
¿Cuál es la relación entre las estrategias E-learning y la interacción con él profesor en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023?	Identificar la relación entre las estrategias E-learning y la interacción con él profesor en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.	Existe relación significativa entre las estrategias E-learning y la interacción con él profesor en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.		<pre> graph TD M --> V1 M --> V2 V1 <--> r V2 </pre>

<p>Problema específico 3</p> <p>¿Cuál es la relación entre las estrategias E-learning y la tarea/capacidad en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023?</p>	<p>Objetivo específico 3</p> <p>Identificar la relación entre las estrategias E-learning y la tarea/capacidad en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.</p>	<p>Hipótesis específica 3</p> <p>Existe relación significativa entre las estrategias E-learning y la tarea/capacidad en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.</p>	<p>Variable 2:</p> <p>MOTIVACIÓN DE LOGRO ACADÉMICO</p> <p>Definición conceptual</p> <p>Para Saavedra (2022) la motivación de logro académico es la capacidad que posee todo individuo para la obtención de sus metas u objetivos, especialmente los discentes en el tema académico que buscan lograr resolver un problema de moderada dificultad a través de la guía para la obtención de dicho objetivo, depende en gran manera de variables biológicas y sociales.</p> <p>Definición operacional</p> <p>Se mide la variable motivación de logro académico a través de un cuestionario compuesto por 20 preguntas distribuidas en las dimensiones de Interés y esfuerzo que tiene 4 ítems, interacción con el profesor que tiene 3 ítems, tarea/capacidad que tiene 3 ítems, influencia de los pares sobre las habilidades para el aprendizaje que tiene 3 ítems, examen con 4 ítems e interacción colaborativa con pares que tiene 3 ítems, funciona a través de medir las calificaciones de los discentes en todas las áreas de su desarrollo competencias, educación, bienestar y calidad Morales-Bueno y Gómez-Nocetti (2009).</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Interés y Esfuerzo Interacción con el Profesor Tarea/Capacidad Influencia de los pares sobre las habilidades para el aprendizaje Examen Interacción colaborativa con pares 	<p>POBLACIÓN, MUESTRA Y MUESTREO</p> <p>POBLACIÓN: 550 discentes</p> <p>MUESTRA: 78 discentes</p> <p>MUESTREO: muestreo no probabilístico por de forma intencionada</p> <p>TÉCNICA E INSTRUMENTOS</p> <p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario adaptado de Rodríguez-Rodríguez y Reguant-Álvarez (2020), cuestionario adaptado de Terrazas (2021).</p> <p>MÉTODO DE ANÁLISIS DE DATOS:</p> <p>Descriptiva: Tablas y gráficos Excel</p> <p>Inferencial: Correlación SPSS</p>
<p>Problema específico 4</p> <p>¿Cuál es la relación entre las estrategias E-learning y la influencia de los pares sobre las habilidades para el aprendizaje en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023?</p>	<p>Objetivo específico 4</p> <p>Identificar la relación entre las estrategias E-learning y la influencia de los pares sobre las habilidades para el aprendizaje en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.</p>	<p>Hipótesis específica 4</p> <p>Existe relación significativa entre las estrategias E-learning y la influencia de los pares sobre las habilidades para el aprendizaje en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.</p>		
<p>Problema específico 5</p> <p>¿Cuál es la relación entre las estrategias E-learning y el examen en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023?</p>	<p>Objetivo específico 5</p> <p>Identificar la relación entre las estrategias E-learning y el examen en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.</p>	<p>Hipótesis específica 5</p> <p>Existe relación significativa entre las estrategias E-learning y el examen en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.</p>		
<p>Problema específico 6</p> <p>¿Cuál es la relación entre las estrategias E-learning y la interacción colaborativa con pares en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023?</p>	<p>Objetivo específico 6</p> <p>Identificar la relación entre las estrategias E-learning y la interacción colaborativa con pares en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.</p>	<p>Hipótesis específica 6</p> <p>Existe relación significativa entre las estrategias E-learning y la interacción colaborativa con pares en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.</p>		

ANEXO 2

Matriz de operacionalización variable independiente

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES					
			DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE VALORACIÓN	NIVELES O RANGOS	INSTRUMENTO
A. Variable Independiente: Estrategias E-learning	Para León y Vera (2022) las estrategias e-learning son actividades informáticas que están destinadas a cumplir objetivos definidos en el proceso de E-A, estas no reemplazan a las ya existentes por el contrario estas fortalecen el aprendizaje significativo porque poseen elementos de innovación al llevar a los discentes a participar y motivarlos volviéndolos los principales actores de su propio aprendizaje, siendo nativos digitales manejan la tecnología con ligera facilidad.	Se mide la variable estrategias e-learning a través de un cuestionario compuesto por 20 preguntas distribuidas en las dimensiones de microlearning que tiene 4 ítems, video learning que tiene 4 ítems, gamificación que tiene 4 ítems, blended learning que tiene 4 ítems, y flipped classroom que tiene 4 ítems, funciona a través de medir las calificaciones de los discentes en todas las áreas de su desarrollo competencias, educación, bienestar y calidad (Terrazas, 2021).	Microlearning	Accesibilidad Amigabilidad Manejo de conceptos y funciones básicas de la computadora	1-4	Escala de medición ordinal Siempre=5 Casi siempre=4 A veces=3 Casi nunca=2 Nunca=1	Deficiente Regular Eficiente	Técnica: Encuesta
			Videolearning	Interactividad Comunicación Muestra una actitud positiva para los temas relacionados con las TIC	5-8			Instrumento: Cuestionario
			Gamificación	Estrategias de evaluación Amenidad Actividades lúdicas	9-12			Autor: Terrazas
			Blended Learning	Inducción y capacitación Interacción Tutoría y acompañamiento	13-16			Año: 2021
			Flipped Classroom	Comunicación Proceso de E-A Retroalimentación Analiza y selecciona datos	17-20			Monitoreo: Individual
							Área de aplicación: Cerro de Pasco	
							Forma de administración: Directa	

Matriz de operacionalización variable dependiente

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES					
			DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE VALORACIÓN	NIVELES O RANGOS	INSTRUMENTO
<u>B. Variable Dependiente:</u> Motivación de logro académico	Para Saavedra (2022) la motivación de logro académico es la capacidad que posee todo individuo para la obtención de sus metas u objetivos, especialmente los discentes en el tema académico que buscan lograr resolver un problema de moderada dificultad a través de la guía para la obtención de dicho objetivo, depende en gran manera de variables biológicas y sociales.	Se mide la variable motivación de logro académico a través de un cuestionario compuesto por 20 preguntas distribuidas en las dimensiones de Interés y esfuerzo que tiene 4 ítems, interacción con el profesor que tiene 3 ítems, tarea/capacidad que tiene 3 ítems, influencia de los pares sobre las habilidades para el aprendizaje que tiene 3 ítems, examen con 4 ítems e interacción colaborativa con pares que tiene 3 ítems, funciona a través de medir las calificaciones de los discentes en todas las áreas de su desarrollo competencias, educación, bienestar y calidad Morales-Bueno y Gómez-Nocetti (2009).	Interés y Esfuerzo	Interés Esfuerzo Importancia de las notas Persistencia	1-4	Escala de medición ordinal Siempre=5 Casi siempre=4 A veces=3 Casi nunca=2 Nunca=1	Bajo Medio Alto	Técnica: Encuesta
			Interacción con el Profesor	Instructor y desempeño Habilidades para el aprendizaje Compromiso	5-7			Instrumento: Cuestionario
			Tarea/Capacidad	Tarea Confianza Probabilidad de éxito Frecuencia de éxito	8-11			Autor: Morales-Bueno y Gómez-Nocetti
			Influencia de los pares sobre las habilidades para el aprendizaje	Pares y habilidad Persistencia Compromiso	12-14			Año: 2009
			Examen	Examen Satisfacción con las notas Justicia	15-17			Monitoreo: Individual
			Interacción colaborativa con pares	Interacción colaborativa Satisfacción, logro compartido Desempeño	18-20			Área de aplicación: Cerro de Pasco
								Forma de administración: Directa

ANEXO 3

*Carta de aceptación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública
Gamaniel Blanco Murillo Pasco*



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"GAMANIEL BLANCO MURILLO"**

Tel. (063) 421558 – SAN JUAN – CERRO DE PASCO
R.M. N° 0205-81-ED 18-03-1981

Institución Acreditada Formando Docentes Líderes y Competitivos



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Cerro de Pasco, 4 de mayo de 2023.

Señor:

LUQUE ADRIANO MIGUEL ANTONIO

Escuela de Posgrado Universidad César Vallejo – Lima

Presente.

ASUNTO: RESPUESTA A CARTA P.0053-2023-UCV-EPG-SP

Referencia: Carta P. 0053 – 2023 – UCV – EPG – SP

Me es grato dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y a nombre del Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Gamaniel Blanco Murillo y en atención del documento de la referencia debo manifestarle que esta dirección autoriza al señor Luque Adriano Miguel Antonio a realizar el trabajo de investigación denominado **ESTRATEGIAS E-LEARNING Y MOTIVACIÓN DE LOGRO ACADÉMICO EN LOS ESTUDIANTES DE UNA ESCUELA SUPERIOR PEDAGÓGICA DE PASCO, 2023**. Lo cual informo para su conocimiento y fines.

Aprovecho la oportunidad de reiterar mi agradecimiento personal por el aporte que brindará a la comunidad educativa.

Atentamente.



Mg. Hugo Trinidad Egúsqiza
DIRECTOR GENERAL
E.S.P.P. GAMANIEL BLANCO MURILLO

Mg. Trinidad Egúsqiza Hugo
Director General

ANEXO 4

Consentimiento informado



Consentimiento Informado

Título de la investigación: Estrategias E-learning y motivación de Logro Académico en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

Investigador: Luque Adriano Miguel Antonio

Propósito del estudio

Lo invito a participar en la investigación titulada "Estrategias E-learning y motivación de Logro Académico en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023", cuyo objetivo es determinar la relación entre las Estrategias E-learning y motivación de Logro Académico en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023. Esta investigación es desarrollada por un estudiante de posgrado del programa Maestría en Docencia Universitaria, de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Gamaniel Blanco Murillo de Cerro de Pasco.

Describir el impacto del problema de la investigación.

En el mundo la implementación de estrategias E-learning ha aumentado significativamente en todo el mundo, especialmente a partir a la pandemia de COVID-19 en adelante. Aunque ha habido muchos beneficios en términos de flexibilidad y accesibilidad, también ha habido desafíos y problemas que han surgido. Un problema grande es generar la debida motivación para alcanzar el logro académico en los discentes que muchas veces al encontrarse al otro lado tienen distractores.

A nivel nacional las estrategias E-learning traen consigo el avance acelerado de la tecnología que impacta en el desfase en el conocimiento tecnológico a los docentes de mayor edad que se rehúsan a los cambios y la falta de formación continua. En el conocimiento tecnológico se representan las experiencias curriculares a través de la tecnología, es el tipo de conocimiento respecto a la aplicación de herramientas digitales para buscar información y comunicación y así utilizarlas en prácticas y estrategias institucionales.

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Estrategias E-learning y motivación de Logro Académico en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023".
2. Esta encuesta tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente de receso de la institución de forma virtual. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.



Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador: Luque Adriano Miguel Antonio email: miksasori1998@gmail.com y la Docente asesora: Rojas Espinoza Anabel email: arojasesp10@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Enlace de Google Forms para desarrollar la encuesta:

<https://forms.gle/qo8UbfBDmSsUXa4A>

Nombre y apellidos:

Firma:

Fecha y hora:



ANEXO 5

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento: Estrategias E-learning y motivación de Logro Académico en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

AUTOR: Luque Adriano Miguel Antonio

La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Sánchez Trinidad Rober Wesmel
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor (X)
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	<ul style="list-style-type: none">• Doctor En Ciencias De La Educación• Magister en Administración de la Educación• Bachiller en Ciencias de la Educación• Licenciado en Educación Secundaria Historia - Geografía• Segunda Especial Profesional Tecnológica Computación e Informática Educativa
Institución donde labora:	<ul style="list-style-type: none">• Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala Cuestionario de Estrategias E-learning

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de Estrategias E-learning
Autora:	Terrazas (2021).
Procedencia:	Perú
DIMENSIONES	5



Administración:	Virtual
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Gamaniel Blanco Murillo
Significación:	Se mide la variable estrategias e-learning a través de un cuestionario compuesto por 20 preguntas distribuidas en las dimensiones de microlearning que tiene 4 ítems, video learning que tiene 4 ítems, gamificación que tiene 4 ítems, blended learning que tiene 4 ítems, y flipped classroom que tiene 4 ítems, funciona a través de medir las calificaciones de los discentes en todas las áreas de su desarrollo competencias, educación, bienestar y calidad (Terrazas, 2021).

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición / Explicación
ESTRATEGIAS E-LEARNING	Microlearning	Microlearning aprendizaje en cortas porciones dedicadas especialmente al contenido que se enseñará para que los discentes adquieran las competencias requeridas.
	Videolearning	Videolearning donde a través de videos pedagógicos se presenta información más llamativa y creativa por medio de esta se impacta a los discentes.
	Gamificación	Gamificación donde prácticamente se usan los juegos para educar, los juegos se ven convertidos en contenido educativo los discentes aprenden mientras juegan generando una experiencia positiva y fomentando la motivación.
	Blended Learning	Blended Learning donde se realizan actividades en línea con interacción, pueden ser entre discentes o docente-discente de forma sincrónica.
	Flipped Classroom	Flipped Classroom que tiene la peculiaridad de ser conocida como el aula invertida usada de manera sincrónica y asincrónica.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario ESTRATEGIAS E-LEARNING elaborado por Terrazas en el año 2021 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.

COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencialmente importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brindes sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: ESTRATEGIAS E-LEARNING

- Primera dimensión: Microlearning
- Objetivos de la Dimensión: Determinar de qué manera el uso de las estrategias e-learning influyen en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Accesibilidad Amigabilidad Manejo de conceptos y funciones básicas de la computadora	Me agrada que la estrategia Microlearning haga el aprendizaje de manera corta.	4	4	4	
	La información presentada a través de capsulas cortas se te hacen fáciles de entender.	4	4	4	
	Te gusta las acciones fáciles de ejecutar y manejar.	4	4	4	
	Es beneficioso que esta estrategia lleve menos tiempo y costo.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Videolearning
- Objetivos de la Dimensión: Determinar de qué manera el uso de las estrategias e-learning influyen en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Interactividad Comunicación Muestra una actitud positiva para los temas relacionados con las TIC	El video learning transmite conceptos de forma rápida y sencilla.	4	4	4	
	Las imágenes y objetos gráficos del video learning hacen tu entorno visual sencillo al usarlo.	4	4	4	
	Te gusta que el video learning funcione en distintos dispositivos de comunicación (PC, tabletas, móviles).	4	4	4	
	La accesibilidad y visualización del video learning aumenta tu motivación.	4	4	4	

- Tercera dimensión: Gamificación
- Objetivos de la Dimensión: Determinar de qué manera el uso de las estrategias e-learning influyen en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Estrategias de evaluación Amenidad Actividades lúdicas	La gamificación y experiencia lúdica te permite aprender contenidos del tema y fijarlos en tu memoria.	4	4	4	
	Los juegos virtuales fomentan tu capacidad a participar más con tus compañeros.	4	4	4	
	La premiación con puntos te anima a esforzarte a superar a tus compañeros.	4	4	4	
	Usarías herramientas lúdicas virtuales más veces a la semana.	4	4	4	

- Cuarta dimensión: Blended Learning
- Objetivos de la Dimensión: Determinar de qué manera el uso de las estrategias e-learning influyen en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Inducción y capacitación Interacción Tutoría y acompañamiento	Usarías la modalidad virtual que te da la libertad de escoger la hora de estudio.	4	4	4	
	Tu agilidad y concentración te motiva durante las clases.	4	4	4	
	Te causa satisfacción interactuar con los docentes mediante el uso de correos electrónicos, foros de discusión y salas de chat.	4	4	4	
	El acceso a recursos y materiales globales satisfacen tu nivel de conocimiento e interés.	4	4	4	

- Quinta dimensión: Flipped Classroom
- Objetivos de la Dimensión: Determinar de qué manera el uso de las estrategias e-learning influyen en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Comunicación Proceso de E-A Retroalimentación Analiza y selecciona datos	Esta metodología me ayuda para trabajar los contenidos de mi carrera de manera más dinámica.	4	4	4	
	Tus interacciones con el profesor durante la clase son más frecuentes y positivas.	4	4	4	
	Tus interacciones con tus compañeros durante la clase son más frecuentes y positivas	4	4	4	
	Creer que es más probable que el profesor tenga en cuenta tus puntos fuertes, debilidades e intereses.	4	4	4	



Firma

Nombre completo: *Roberto Noriel SANCHEZ*
D.N.I: *04014587* *TRINIDAD*

6. Datos de la escala Cuestionario de Motivación de Logro Académico

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de Estrategias E-learning
Autora:	Morales-Bueno y Gómez-Nocetti (2009).
Procedencia:	Perú
DIMENSIONES	6
Administración:	Virtual
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Gamaniel Blanco Murillo
Significación:	Se mide la variable motivación de logro académico a través de un cuestionario compuesto por 20 preguntas distribuidas en las dimensiones de Interés y esfuerzo que tiene 4 ítems, interacción con el profesor que tiene 3 ítems, tarea/capacidad que tiene 3 ítems, influencia de los pares sobre las habilidades para el aprendizaje que tiene 3 ítems, examen con 4 ítems e interacción colaborativa con pares que tiene 3 ítems, funciona a través de medir las calificaciones de los discentes en todas las áreas de su desarrollo competencias, educación, bienestar y calidad Morales-Bueno y Gómez-Nocetti (2009).

7. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición / Explicación
MOTIVACIÓN DE LOGRO ACADÉMICO	Interés y Esfuerzo	Interés y Esfuerzo forma en la que el discente valora su propio interés por la experiencia curricular que está desarrollando y el esfuerzo que este tiene por obtener altas calificaciones para así destacar su participación.
	Interacción con el Profesor	Interacción con el Profesor forma en la que el discente valora la influencia de intervención del docente sobre el curso que lleva a lo largo de la experiencia curricular.
	Tarea/Capacidad	Tarea/Capacidad, forma en la que el discente valora el grado de inconveniente de las tareas impuestas por los docentes y su capacidad para estudiar de la misma.
	Influencia de los pares sobre las habilidades para el aprendizaje	Influencia de los pares sobre las habilidades para el aprendizaje forma en la que el discente valora la influencia del impacto de sus interacciones con sus compañeros en factores que se relacionan con el aprendizaje.
	Examen	Examen, forma en la que el discente valora la influencia de las notas de los exámenes en la experiencia curricular.
	Interacción colaborativa con pares	Interacción colaborativa con pares la forma en la que el discente valora como interactúan de forma cooperativa.

8. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario ESTRATEGIAS E-LEARNING elaborado por Terrazas en el año 2021 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencialmente importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brindes sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: MOTIVACIÓN DE LOGRO ACADÉMICO

- Primera dimensión: Interés y Esfuerzo
- Objetivos de la Dimensión: Determinar de qué manera la motivación de logro académico influye en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Interés Esfuerzo Importancia de las notas Persistencia	¿A menudo sientes interés?	4	4	4	
	¿Importan las notas altas?	4	4	4	
	¿Te dan satisfacción las notas altas?	4	4	4	
	¿Eres persistente ante una tarea difícil?	4	4	4	

- Segunda dimensión: Interacción con el Profesor
- Objetivos de la Dimensión: Determinar de qué manera la motivación de logro académico influye en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Instructor y desempeño Habilidades para el aprendizaje Compromiso	¿Influye en tu desempeño la interacción con tu profesor?	4	4	4	
	¿Tiene buena comunicación con tu profesor en las clases?	4	4	4	
	¿Tienes compromiso con tu profesor en las clases?	4	4	4	

- Tercera dimensión: Tarea/Capacidad
- Objetivos de la Dimensión: Determinar de qué manera la motivación de logro académico influye en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Tarea Confianza Probabilidad de éxito Frecuencia de éxito	¿Las tareas son difíciles?	4	4	4	
	¿Tienes confianza en sacar una nota de 14 o mayor?	4	4	4	
	¿Sientes que puedes aprobar tus cursos?	4	4	4	
	¿Tienes éxito en la realización de tus tareas?	4	4	4	

- Cuarta dimensión: Influencia de los pares sobre las habilidades para el aprendizaje
- Objetivos de la Dimensión: Determinar de qué manera la motivación de logro académico influye en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Pares y habilidad Persistencia Compromiso	¿Hay influencia sobre el mejoramiento de tus habilidades para aprender los contenidos del curso?	4	4	4	
	¿Hay influencia en tu persistencia en las tareas difíciles?	4	4	4	
	¿Hay influencia en tus compañeros para tener un buen desempeño?	4	4	4	

- Quinta dimensión: Examen
- Objetivos de la Dimensión: Determinar de qué manera la motivación de logro académico influye en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Examen Satisfacción con las notas Justicia	¿Tienes dificultad para desarrollar tus exámenes?	4	4	4	
	¿Tienes satisfacción en tus notas obtenidas?	4	4	4	
	¿Consideras que tus notas fueron justas?	4	4	4	

- Sexta dimensión: Interacción colaborativa con pares
- Objetivos de la Dimensión: Determinar de qué manera la motivación de logro académico influye en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Interacción colaborativa Satisfacción, logro compartido Desempeño	¿Tiene importancia la colaboración entre compañeros para estudiar?	4	4	4	
	¿Te da satisfacción que tus compañeros tengan notas altas como tú?	4	4	4	
	¿Hay influencia positiva en la interacción con tus compañeros en tu desempeño estudiantil?	4	4	4	



Firma

Nombre completo: *Rober Noriel SANCHEZ*
D.N.I: *04014587* *TRINIDAD*

Ámbito de aplicación:	Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Gamaniel Blanco Murillo
Significación:	Se mide la variable estrategias e-learning a través de un cuestionario compuesto por 20 preguntas distribuidas en las dimensiones de microlearning que tiene 4 ítems, video learning que tiene 4 ítems, gamificación que tiene 4 ítems, blended learning que tiene 4 ítems, y flipped classroom que tiene 4 ítems, funciona a través de medir las calificaciones de los discentes en todas las áreas de su desarrollo competencias, educación, bienestar y calidad (Terrazas, 2021).

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición / Explicación
ESTRATEGIAS E-LEARNING	Microlearning	Microlearning aprendizaje en cortas porciones dedicadas especialmente al contenido que se enseñará para que los discentes adquieran las competencias requeridas.
	Videolearning	Videolearning donde a través de videos pedagógicos se presenta información más llamativa y creativa por medio de esta se impacta a los discentes.
	Gamificación	Gamificación donde prácticamente se usan los juegos para educar, los juegos se ven convertidos en contenido educativo los discentes aprenden mientras juegan generando una experiencia positiva y fomentando la motivación.
	Blended Learning	Blended Learning donde se realizan actividades en línea con interacción, pueden ser entre discentes o docente-discente de forma sincrónica.
	Flipped Classroom	Flipped Classroom que tiene la peculiaridad de ser conocida como el aula invertida usada de manera sincrónica y asincrónica.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario ESTRATEGIAS E-LEARNING elaborado por Terrazas en el año 2021 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.

COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencialmente importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brindarnos observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: ESTRATEGIAS E-LEARNING

- Primera dimensión: Microlearning
- Objetivos de la Dimensión: Determinar de qué manera el uso de las estrategias e-learning influyen en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Accesibilidad Amigabilidad Manejo de conceptos y funciones básicas de la computadora	Me agrada que la estrategia Microlearning haga el aprendizaje de manera corta.	4	4	4	
	La información presentada a través de capsulas cortas se te hacen fáciles de entender.	4	4	4	
	Te gusta las acciones fáciles de ejecutar y manejar.	4	4	4	
	Es beneficioso que esta estrategia lleve menos tiempo y costo.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Videolearning
- Objetivos de la Dimensión: Determinar de qué manera el uso de las estrategias e-learning influyen en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Interactividad Comunicación Muestra una actitud positiva para los temas relacionados con las TIC	El video learning transmite conceptos de forma rápida y sencilla.	4	4	4	
	Las imágenes y objetos gráficos del video learning hacen tu entorno visual sencillo al usarlo.	4	4	4	
	Te gusta que el video learning funcione en distintos dispositivos de comunicación (PC, tabletas, móviles).	4	4	4	
	La accesibilidad y visualización del video learning aumenta tu motivación.	4	4	4	

- Tercera dimensión: Gamificación
- Objetivos de la Dimensión: Determinar de qué manera el uso de las estrategias e-learning influyen en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Estrategias de evaluación Amenidad Actividades lúdicas	La gamificación y experiencia lúdica te permite aprender contenidos del tema y fijarlos en tu memoria.	4	4	4	
	Los juegos virtuales fomentan tu capacidad a participar más con tus compañeros.	4	4	4	
	La premiación con puntos te anima a esforzarte a superar a tus compañeros.	4	4	4	
	Usarías herramientas lúdicas virtuales más veces a la semana.	4	4	4	

- Cuarta dimensión: Blended Learning
- Objetivos de la Dimensión: Determinar de qué manera el uso de las estrategias e-learning influyen en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Inducción y capacitación	Usarías la modalidad virtual que te da la libertad de escoger la	4	4	4	

Interacción Tutoría y acompañamiento	hora de estudio.				
	Tu agilidad y concentración te motiva durante las clases.	4	4	4	
	Te causa satisfacción interactuar con los docentes mediante el uso de correos electrónicos, foros de discusión y salas de chat.	4	4	4	
	El acceso a recursos y materiales globales satisfacen tu nivel de conocimiento e interés.	4	4	4	

- Quinta dimensión: Flipped Classroom
- Objetivos de la Dimensión: Determinar de qué manera el uso de las estrategias e-learning influyen en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Comunicación Proceso de E-A Retroalimentación Analiza y selecciona datos	Esta metodología me ayuda para trabajar los contenidos de mi carrera de manera más dinámica.	4	4	4	
	Tus interacciones con el profesor durante la clase son más frecuentes y positivas.	4	4	4	
	Tus interacciones con tus compañeros durante la clase son más frecuentes y positivas	4	4	4	
	Creer que es más probable que el profesor tenga en cuenta tus puntos fuertes, debilidades e intereses.	4	4	4	



 Firma

Nombre completo: *Aixa Dros Fionello A.*
 D.N.I: *42757525.*

6. **Datos de la escala** Cuestionario de Motivación de Logro Académico

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de Estrategias E-learning
Autora:	Morales-Bueno y Gómez-Nocetti (2009).
Procedencia:	Perú
DIMENSIONES	6
Administración:	Virtual
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Gamaniel Blanco Murillo
Significación:	Se mide la variable motivación de logro académico a través de un cuestionario compuesto por 20 preguntas distribuidas en las dimensiones de Interés y esfuerzo que tiene 4 ítems, interacción con el profesor que tiene 3 ítems, tarea/capacidad que tiene 3 ítems, influencia de los pares sobre las habilidades para el aprendizaje que tiene 3 ítems, examen con 4 ítems e interacción colaborativa con pares que tiene 3 ítems, funciona a través de medir las calificaciones de los discentes en todas las áreas de su desarrollo competencias, educación, bienestar y calidad Morales-Bueno y Gómez-Nocetti (2009).

7. **Soporte teórico**

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición / Explicación
MOTIVACIÓN DE LOGRO ACADÉMICO	Interés y Esfuerzo	Interés y Esfuerzo forma en la que el discente valora su propio interés por la experiencia curricular que está desarrollando y el esfuerzo que este tiene por obtener altas calificaciones para así destacar su participación.
	Interacción con el Profesor	Interacción con el Profesor forma en la que el discente valora la influencia de intervención del docente sobre el curso que lleva a lo largo de la experiencia curricular.
	Tarea/Capacidad	Tarea/Capacidad, forma en la que el discente valora el grado de inconveniente de las tareas impuestas por los docentes y su capacidad para estudiar de la misma.
	Influencia de los pares sobre las habilidades para el aprendizaje	Influencia de los pares sobre las habilidades para el aprendizaje forma en la que el discente valora la influencia del impacto de sus interacciones con sus compañeros en factores que se relacionan con el aprendizaje.
	Examen	Examen, forma en la que el discente valora la influencia de las notas de los exámenes en la experiencia curricular.
	Interacción colaborativa con pares	Interacción colaborativa con pares la forma en la que el discente valora como interactúan de forma cooperativa.

8. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario ESTRATEGIAS E-LEARNING elaborado por Terrazas en el año 2021 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencialmente importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: MOTIVACIÓN DE LOGRO ACADÉMICO

- Primera dimensión: Interés y Esfuerzo
- Objetivos de la Dimensión: Determinar de qué manera la motivación de logro académico influye en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Interés Esfuerzo Importancia de las notas Persistencia	¿A menudo sientes interés?	4	4	4	
	¿Importan las notas altas?	4	4	4	
	¿Te dan satisfacción las notas altas?	4	4	4	
	¿Eres persistente ante una tarea difícil?	4	4	4	

- Segunda dimensión: Interacción con el Profesor
- Objetivos de la Dimensión: Determinar de qué manera la motivación de logro académico influye en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Instructor y desempeño Habilidades para el aprendizaje Compromiso	¿Influye en tu desempeño la interacción con tu profesor?	4	4	4	
	¿Tiene buena comunicación con tu profesor en las clases?	4	4	4	
	¿Tienes compromiso con tu profesor en las clases?	4	4	4	

- Tercera dimensión: Tarea/Capacidad
- Objetivos de la Dimensión: Determinar de qué manera la motivación de logro académico influye en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Tarea Confianza Probabilidad de éxito Frecuencia de éxito	¿Las tareas son difíciles?	4	4	4	
	¿Tienes confianza en sacar una nota de 14 o mayor?	4	4	4	
	¿Sientes que puedes aprobar tus cursos?	4	4	4	
	¿Tienes éxito en la realización de tus tareas?	4	4	4	

- Cuarta dimensión: Influencia de los pares sobre las habilidades para el aprendizaje
- Objetivos de la Dimensión: Determinar de qué manera la motivación de logro académico influye en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

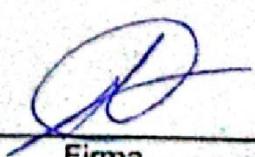
INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Pares y habilidad Persistencia Compromiso	¿Hay influencia sobre el mejoramiento de tus habilidades para aprender los contenidos del curso?	4	4	4	
	¿Hay influencia en tu persistencia en las tareas difíciles?	4	4	4	
	¿Hay influencia en tus compañeros para tener un buen desempeño?	4	4	4	

- Quinta dimensión: Examen
- Objetivos de la Dimensión: Determinar de qué manera la motivación de logro académico influye en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Examen Satisfacción con las notas Justicia	¿Tienes dificultad para desarrollar tus exámenes?	4	4	4	
	¿Tienes satisfacción en tus notas obtenidas?	4	4	4	
	¿Consideras que tus notas fueron justas?	4	4	4	

- Sexta dimensión: Interacción colaborativa con pares
- Objetivos de la Dimensión: Determinar de qué manera la motivación de logro académico influye en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Interacción colaborativa Satisfacción, logro compartido Desempeño	¿Tiene importancia la colaboración entre compañeros para estudiar?	4	4	4	
	¿Te da satisfacción que tus compañeros tengan notas altas como tú?	4	4	4	
	¿Hay influencia positiva en la interacción con tus compañeros en tu desempeño estudiantil?	4	4	4	



Firma

Nombre completo: *Alex Dinos Fiorello A.*

D.N.I: *42757525.*

Ámbito de aplicación:	Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Gamaniel Blanco Murillo
Significación:	Se mide la variable estrategias e-learning a través de un cuestionario compuesto por 20 preguntas distribuidas en las dimensiones de microlearning que tiene 4 ítems, video learning que tiene 4 ítems, gamificación que tiene 4 ítems, blended learning que tiene 4 ítems, y flipped classroom que tiene 4 ítems, funciona a través de medir las calificaciones de los discentes en todas las áreas de su desarrollo competencias, educación, bienestar y calidad (Terrazas, 2021).

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición / Explicación
ESTRATEGIAS E-LEARNING	Microlearning	Microlearning aprendizaje en cortas porciones dedicadas especialmente al contenido que se enseñará para que los discentes adquieran las competencias requeridas.
	Videolearning	Videolearning donde a través de videos pedagógicos se presenta información más llamativa y creativa por medio de esta se impacta a los discentes.
	Gamificación	Gamificación donde prácticamente se usan los juegos para educar, los juegos se ven convertidos en contenido educativo los discentes aprenden mientras juegan generando una experiencia positiva y fomentando la motivación.
	Blended Learning	Blended Learning donde se realizan actividades en línea con interacción, pueden ser entre discentes o docente-discente de forma sincrónica.
	Flipped Classroom	Flipped Classroom que tiene la peculiaridad de ser conocida como el aula invertida usada de manera sincrónica y asincrónica.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario ESTRATEGIAS E-LEARNING elaborado por Terrazas en el año 2021 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.

COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencialmente importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brindarnos observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: ESTRATEGIAS E-LEARNING

- Primera dimensión: Microlearning
- Objetivos de la Dimensión: Determinar de qué manera el uso de las estrategias e-learning influyen en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Accesibilidad Amigabilidad Manejo de conceptos y funciones básicas de la computadora	Me agrada que la estrategia Microlearning haga el aprendizaje de manera corta.	4	4	4	
	La información presentada a través de capsulas cortas se te hacen fáciles de entender.	4	4	4	
	Te gusta las acciones fáciles de ejecutar y manejar.	4	4	4	
	Es beneficioso que esta estrategia lleve menos tiempo y costo.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Videolearning
- Objetivos de la Dimensión: Determinar de qué manera el uso de las estrategias e-learning influyen en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Interactividad Comunicación Muestra una actitud positiva para los temas relacionados con las TIC	El video learning transmite conceptos de forma rápida y sencilla.	4	4	4	
	Las imágenes y objetos gráficos del video learning hacen tu entorno visual sencillo al usarlo.	4	4	4	
	Te gusta que el video learning funcione en distintos dispositivos de comunicación (PC, tabletas, móviles).	4	4	4	
	La accesibilidad y visualización del video learning aumenta tu motivación.	4	4	4	

- Tercera dimensión: Gamificación
- Objetivos de la Dimensión: Determinar de qué manera el uso de las estrategias e-learning influyen en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Estrategias de evaluación Amenidad Actividades lúdicas	La gamificación y experiencia lúdica te permite aprender contenidos del tema y fijarlos en tu memoria.	4	4	4	
	Los juegos virtuales fomentan tu capacidad a participar más con tus compañeros.	4	4	4	
	La premiación con puntos te anima a esforzarte a superar a tus compañeros.	4	4	4	
	Usarías herramientas lúdicas virtuales más veces a la semana.	4	4	4	

- Cuarta dimensión: Blended Learning
- Objetivos de la Dimensión: Determinar de qué manera el uso de las estrategias e-learning influyen en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Inducción y capacitación Interacción	Usarías la modalidad virtual que te de la libertad de escoger la hora de estudio.	4	4	4	

Tutoría y acompañamiento	Tu agilidad y concentración te motiva durante las clases.	4	4	4	
	Te causa satisfacción interactuar con los docentes mediante el uso de correos electrónicos, foros de discusión y salas de chat.	4	4	4	
	El acceso a recursos y materiales globales satisfacen tu nivel de conocimiento e interés.	4	4	4	

- Quinta dimensión: Flipped Classroom
- Objetivos de la Dimensión: Determinar de qué manera el uso de las estrategias e-learning influyen en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Comunicación Proceso de E-A Retroalimentación Analiza y selecciona datos	Esta metodología me ayuda para trabajar los contenidos de mi carrera de manera más dinámica.	4	4	4	
	Tus interacciones con el profesor durante la clase son más frecuentes y positivas.	4	4	4	
	Tus interacciones con tus compañeros durante la clase son más frecuentes y positivas	4	4	4	
	Creer que es más probable que el profesor tenga en cuenta tus puntos fuertes, debilidades e intereses.	4	4	4	


 Firma

Nombre completo: *Maria B. Huamán SANCED*
 D.N.I: *04002840*

6. Datos de la escala Cuestionario de Motivación de Logro Académico

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de Estrategias E-learning
Autora:	Morales-Bueno y Gómez-Nocetti (2009).
Procedencia:	Perú
DIMENSIONES	6
Administración:	Virtual
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Gamaniel Blanco Murillo
Significación:	Se mide la variable motivación de logro académico a través de un cuestionario compuesto por 20 preguntas distribuidas en las dimensiones de Interés y esfuerzo que tiene 4 ítems, interacción con el profesor que tiene 3 ítems, tarea/capacidad que tiene 3 ítems, influencia de los pares sobre las habilidades para el aprendizaje que tiene 3 ítems, examen con 4 ítems e interacción colaborativa con pares que tiene 3 ítems, funciona a través de medir las calificaciones de los discentes en todas las áreas de su desarrollo competencias, educación, bienestar y calidad Morales-Bueno y Gómez-Nocetti (2009).

7. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición / Explicación
MOTIVACIÓN DE LOGRO ACADÉMICO	Interés y Esfuerzo	Interés y Esfuerzo forma en la que el discente valora su propio interés por la experiencia curricular que está desarrollando y el esfuerzo que este tiene por obtener altas calificaciones para así destacar su participación.
	Interacción con el Profesor	Interacción con el Profesor forma en la que el discente valora la influencia de intervención del docente sobre el curso que lleva a lo largo de la experiencia curricular.
	Tarea/Capacidad	Tarea/Capacidad, forma en la que el discente valora el grado de inconveniente de las tareas impuestas por los docentes y su capacidad para estudiar de la misma.
	Influencia de los pares sobre las habilidades para el aprendizaje	Influencia de los pares sobre las habilidades para el aprendizaje forma en la que el discente valora la influencia del impacto de sus interacciones con sus compañeros en factores que se relacionan con el aprendizaje.
	Examen	Examen, forma en la que el discente valora la influencia de las notas de los exámenes en la experiencia curricular.
	Interacción colaborativa con pares	Interacción colaborativa con pares la forma en la que el discente valora como interactúan de forma cooperativa.

8. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario ESTRATEGIAS E-LEARNING elaborado por Terrazas en el año 2021 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencialmente importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brindes sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: MOTIVACIÓN DE LOGRO ACADÉMICO

- Primera dimensión: Interés y Esfuerzo
- Objetivos de la Dimensión: Determinar de qué manera la motivación de logro académico influye en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Interés Esfuerzo Importancia de las notas Persistencia	¿A menudo sientes interés?	4	4	4	
	¿Importan las notas altas?	4	4	4	
	¿Te dan satisfacción las notas altas?	4	4	4	
	¿Eres persistente ante una tarea difícil?	4	4	4	

- Segunda dimensión: Interacción con el Profesor
- Objetivos de la Dimensión: Determinar de qué manera la motivación de logro académico influye en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Instructor y desempeño Habilidades para el aprendizaje Compromiso	¿Influye en tu desempeño la interacción con tu profesor?	4	4	4	
	¿Tiene buena comunicación con tu profesor en las clases?	4	4	4	
	¿Tienes compromiso con tu profesor en las clases?	4	4	4	

- Tercera dimensión: Tarea/Capacidad
- Objetivos de la Dimensión: Determinar de qué manera la motivación de logro académico influye en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Tarea Confianza Probabilidad de éxito Frecuencia de éxito	¿Las tareas son difíciles?	4	4	4	
	¿Tienes confianza en sacar una nota de 14 o mayor?	4	4	4	
	¿Sientes que puedes aprobar tus cursos?	4	4	4	
	¿Tienes éxito en la realización de tus tareas?	4	4	4	

- Cuarta dimensión: Influencia de los pares sobre las habilidades para el aprendizaje
- Objetivos de la Dimensión: Determinar de qué manera la motivación de logro académico influye en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

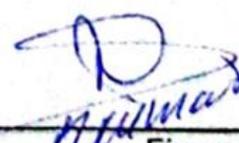
INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Pares y habilidad Persistencia Compromiso	¿Hay influencia sobre el mejoramiento de tus habilidades para aprender los contenidos del curso?	4	4	4	
	¿Hay influencia en tu persistencia en las tareas difíciles?	4	4	4	
	¿Hay influencia en tus compañeros para tener un buen desempeño?	4	4	4	

- Quinta dimensión: Examen
- Objetivos de la Dimensión: Determinar de qué manera la motivación de logro académico influye en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Examen Satisfacción con las notas Justicia	¿Tienes dificultad para desarrollar tus exámenes?	4	4	4	
	¿Tienes satisfacción en tus notas obtenidas?	4	4	4	
	¿Consideras que tus notas fueron justas?	4	4	4	

- Sexta dimensión: Interacción colaborativa con pares
- Objetivos de la Dimensión: Determinar de qué manera la motivación de logro académico influye en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Interacción colaborativa Satisfacción, logro compartido Desempeño	¿Tiene importancia la colaboración entre compañeros para estudiar?	4	4	4	
	¿Te da satisfacción que tus compañeros tengan notas altas como tú?	4	4	4	
	¿Hay influencia positiva en la interacción con tus compañeros en tu desempeño estudiantil?	4	4	4	


 Firma

Nombre completo: *Mario B. HUAMANAVECO*
 D.N.I: *04002840*

ANEXO 6

Validez del instrumento para medir la variable estrategias e-learning.

CÁLCULO DE LA V DE AIKEN

Respuestas dicotómicas de juicio de expertos al evaluar el instrumento de recolección de datos Cuestionario Estrategias E-learning

Ítems	Juez 1	Juez 2	Juez 3	Suma	V de Aiken
1	2	2	2	6	1.00
2	2	2	2	6	1.00
3	2	2	2	6	1.00
4	2	2	2	6	1.00
5	2	2	2	6	1.00
6	2	2	2	6	1.00
7	2	2	2	6	1.00
8	2	2	2	6	1.00
9	2	2	2	6	1.00
10	2	2	2	6	1.00
11	2	2	2	6	1.00
12	2	2	2	6	1.00
13	2	2	2	6	1.00
14	2	2	2	6	1.00
15	2	2	2	6	1.00
16	2	2	2	6	1.00
17	2	2	2	6	1.00
18	2	2	2	6	1.00
19	2	2	2	6	1.00
20	2	2	2	6	1.00

V de Aiken 1.00

Codificación respuestas de jueces:

Apreciación positiva = 1

Apreciación negativa = 0

Fórmula de la V de Aiken

$$V = S / n (c - 1)$$

S = Suma de respuestas afirmativas

n = Número de jueces

c = Número de valores de la escala de evaluación

El coeficiente V de Aiken es 1.00, quiere decir que el instrumento de recolección de datos tiene excelente validez

El coeficiente tiene un valor que va desde 0 hasta 1; mientras más se acerque a la unidad, mejor validez de contenido tendrá el instrumento, en este caso la Encuesta evaluada.

ANEXO 7

Validez del instrumento para medir la variable motivación de logro académico.

CÁLCULO DE LA V DE AIKEN

Respuestas dicotómicas de juicio de expertos al evaluar el instrumento de recolección de datos Cuestionario Motivación de Logro Académico

Ítems	Juez 1	Juez 2	Juez 3	Suma	V de Aiken
1	2	2	2	6	1.00
2	2	2	2	6	1.00
3	2	2	2	6	1.00
4	2	2	2	6	1.00
5	2	2	2	6	1.00
6	2	2	2	6	1.00
7	2	2	2	6	1.00
8	2	2	2	6	1.00
9	2	2	2	6	1.00
10	2	2	2	6	1.00
11	2	2	2	6	1.00
12	2	2	2	6	1.00
13	2	2	2	6	1.00
14	2	2	2	6	1.00
15	2	2	2	6	1.00
16	2	2	2	6	1.00
17	2	2	2	6	1.00
18	2	2	2	6	1.00
19	2	2	2	6	1.00
20	2	2	2	6	1.00

V de Aiken 1.00

Codificación respuestas de jueces:

Apreciación positiva = 1

Apreciación negativa = 0

Fórmula de la V de Aiken

$$V = S / n (c - 1)$$

S = Suma de respuestas afirmativas

n = Número de jueces

c = Número de valores de la escala de evaluación

El coeficiente V de Aiken es 1.00, quiere decir que el instrumento de recolección de datos tiene excelente validez

El coeficiente tiene un valor que va desde 0 hasta 1; mientras más se acerque a la unidad, mejor validez de contenido tendrá el instrumento, en este caso la Encuesta evaluada.

ANEXO 8

Prueba piloto de la encuesta Estrategias E-learning.

Nº	ENCUESTA DE ESTRATEGIAS E-LEARNING																				TOTALES
	MICROLEARNING				VIDEOLEARNING				GAMIFICACIÓN				BLENDED LEARNING				FLIPPED CLASSROOM				
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	
Encuestado 1	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	95
Encuestado 2	3	4	4	3	3	5	4	3	4	3	4	5	4	3	4	3	5	4	4	3	75
Encuestado 3	4	5	4	5	4	3	4	5	3	4	5	5	4	3	4	5	4	3	4	4	82
Encuestado 4	5	5	4	3	3	5	4	4	4	3	4	5	5	3	4	4	3	4	2	5	79
Encuestado 5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	90
Encuestado 6	5	3	4	4	3	4	5	4	3	5	4	3	4	5	5	4	5	4	5	5	84
Encuestado 7	5	5	4	3	3	5	4	4	4	3	4	5	5	3	4	4	3	4	2	5	79
Encuestado 8	4	5	4	5	4	3	4	5	3	4	5	5	4	3	4	5	4	5	4	4	84
Encuestado 9	3	4	4	3	3	5	4	3	4	3	4	5	4	3	4	3	5	4	4	3	75
Encuestado 10	5	5	4	3	3	5	4	4	4	3	4	5	5	3	4	4	3	4	2	5	79
Encuestado 11	5	4	4	3	5	5	4	3	4	5	4	5	4	3	4	3	5	5	4	5	84
Encuestado 12	5	3	4	4	3	4	5	4	3	5	4	3	4	5	5	4	5	4	5	5	84
Encuestado 13	4	5	4	5	4	3	4	5	3	4	5	5	4	3	4	5	4	5	4	4	84
Encuestado 14	3	4	4	3	3	5	4	3	4	3	4	5	4	3	4	3	5	4	4	3	75
Encuestado 15	5	5	4	3	3	5	4	4	4	3	4	5	5	3	4	4	3	4	2	5	79
Encuestado 16	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	94
Encuestado 17	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	92
Encuestado 18	2	3	3	4	2	3	4	4	2	3	3	4	3	2	3	2	5	5	4	5	66
Encuestado 19	5	3	4	4	3	4	5	4	3	5	4	3	4	5	5	4	5	4	5	5	84
Encuestado 20	4	4	5	4	3	4	5	5	4	3	4	5	3	4	4	5	3	4	4	5	82
Encuestado 21	4	3	4	4	5	4	5	3	4	3	4	4	3	4	4	5	3	4	4	4	78
Encuestado 22	4	4	5	4	3	4	5	5	4	3	4	5	4	5	4	5	3	4	3	5	83
Encuestado 23	3	5	5	4	3	4	4	5	4	3	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	84
Encuestado 24	4	4	5	4	3	4	5	5	4	3	4	5	3	4	4	5	3	4	4	5	82
Encuestado 25	4	5	5	4	4	4	5	5	5	3	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	91
VARIANZA	0.74	0.58	0.24	0.55	0.80	0.52	0.23	0.58	0.48	0.82	0.19	0.46	0.36	0.93	0.26	0.74	0.80	0.24	0.85	0.48	
SUMATORIA DE VARIANZAS	10.87																				
VARIANZA DE LOS TOTALES DE LOS ÍTEMS	41.37																				

α :

k :

$$\sum_{i=1}^k S_i^2:$$

$$S_t^2:$$

Coeficiente de confiabilidad del cuestionario	0.78
Número de ítems del instrumento	20
Sumatoria de las varianzas de los ítems	10.870
Varianza total de las sumatorias del instrumento	41.366

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

RANGO	CONFIABILIDAD
0.53 a menos	Confiabilidad nula
0.54 a 0.59	Confiabilidad baja
0.60 a 0.65	Confiable
0.66 a 0.71	Muy confiable
0.72 a 0.99	Excelente confiabilidad
1.00	Confiabilidad perfecta

ANEXO 9

Prueba piloto de la encuesta Motivación de logro académico.

Nº	ENCUESTA DE ESTRATEGIAS MOTIVACIÓN DE LOGRO ACADÉMICO																				TOTALES				
	INTERÉS Y ESFUERZO				INTERACCIÓN CON EL PROFESOR				TAREA/CAPACIDAD				INFLUENCIA DE LOS PARES				EXAMEN					INTERACCIÓN COLABORATIVA CON PARES			
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20					
Encuestado 1	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	95					
Encuestado 2	3	4	4	3	3	5	4	3	4	3	4	5	4	3	4	3	5	4	4	75					
Encuestado 3	4	5	4	5	4	3	4	5	3	4	5	5	4	3	4	5	4	3	4	82					
Encuestado 4	5	5	4	3	3	5	4	4	4	3	4	5	5	3	4	4	3	4	2	79					
Encuestado 5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	99					
Encuestado 6	5	3	4	4	3	4	5	4	3	5	4	3	4	5	5	4	5	4	5	84					
Encuestado 7	5	5	4	3	3	5	4	4	4	3	4	5	5	3	4	4	3	4	2	79					
Encuestado 8	4	5	4	5	4	3	4	5	3	4	5	5	4	3	4	5	4	5	4	84					
Encuestado 9	3	4	4	3	3	5	4	3	4	3	4	5	4	3	4	3	5	4	4	75					
Encuestado 10	5	5	4	3	3	5	4	4	4	3	4	5	5	3	4	4	3	4	2	79					
Encuestado 11	5	4	4	3	5	5	4	3	4	5	4	5	4	3	4	3	5	5	4	84					
Encuestado 12	5	3	4	4	3	4	5	4	3	5	4	3	4	5	5	4	5	4	5	84					
Encuestado 13	4	5	4	5	4	3	4	5	3	4	5	5	4	3	4	5	4	5	4	84					
Encuestado 14	3	4	4	3	3	5	4	3	4	3	4	5	4	3	4	3	5	4	4	75					
Encuestado 15	5	5	4	3	3	5	4	4	4	5	4	5	5	3	4	4	3	4	2	81					
Encuestado 16	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	94					
Encuestado 17	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	92					
Encuestado 18	2	3	3	4	2	3	4	4	2	3	3	4	3	2	3	2	5	5	4	66					
Encuestado 19	5	3	4	4	3	4	5	4	3	5	4	3	4	5	5	4	5	4	5	84					
Encuestado 20	4	4	5	4	3	4	5	5	4	3	4	5	3	4	4	5	3	4	4	82					
Encuestado 21	4	3	4	4	5	4	5	3	4	3	4	4	3	4	4	5	3	4	4	78					
Encuestado 22	4	4	5	4	3	4	5	5	4	3	4	5	4	5	4	5	3	4	3	83					
Encuestado 23	3	5	5	4	3	4	4	5	4	3	4	5	4	4	4	5	5	4	4	84					
Encuestado 24	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	3	4	4	5	5	4	4	88					
Encuestado 25	4	5	5	4	4	4	5	5	5	3	4	5	3	5	5	5	5	5	5	91					
VARIANZA	0.74	0.60	0.26	0.60	0.86	0.52	0.24	0.58	0.48	0.87	0.21	0.46	0.40	0.93	0.28	0.74	0.76	0.26	0.91	0.48					
SUMATORIA DE VARIANZAS	11.20																								
VARIANZA DE LOS TOTALES DE LOS ÍTEMS	50.26																								

α :

k :

$$\sum_{i=1}^k S_i^2:$$

$$S_t^2:$$

Coefficiente de confiabilidad del cuestionario	0.82
Número de ítems del instrumento	20
Sumatoria de las varianzas de los ítems	11.200
Varianza total de las sumatorias del instrumento	50.262

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

RANGO	CONFIABILIDAD
0.53 a menos	Confiabilidad nula
0.54 a 0.59	Confiabilidad baja
0.60 a 0.65	Confiable
0.66 a 0.71	Muy confiable
0.72 a 0.99	Excelente confiabilidad
1.00	Confiabilidad perfecta

ANEXO 10

Ficha técnica del instrumento para medir la variable estrategias e-learning.

FICHA TÉCNICA	
Nombre:	Cuestionario estrategias e-learning
Autor:	Adaptación del cuestionario de E-learning Terrazas (2021). Para efectos de la investigación se consideraron 5 dimensiones
Año de edición:	2021
Dimensiones:	Microlearning, video learning, gamificación, blended learning y flipped classroom.
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de la Escuela Superior Pedagógica de Pasco
Administración:	Individual
Duración:	20 minutos
Objetivo:	Determinar la relación de las estrategias e-learning y motivación de logro académico en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023
Validez:	Se llevará a cabo a través del juicio de tres expertos
Confiabilidad:	La confiabilidad del instrumento se establecerá a través del procedimiento de consistencia interna denominado Alfa de Cronbach, de escala de medición ordinal. Según las normas existentes se deberá administrar una prueba piloto al 50% de los estudiantes donde el procesamiento de los resultados por ítems para obtener el grado de confiabilidad
Campo de aplicación:	Estudiantes de la Escuela Superior Pedagógica
Aspectos a evaluar:	El cuestionario se forma por 20 ítems distribuido en 5 dimensiones
Calificación	SIEMPRE=5 CASI SIEMPRE=4 A VECES=3 CASI NUNCA=2 NUNCA=1

CUESTIONARIO VARIABLE X: ESTRATEGIAS E-LEARNING

El presente cuestionario forma parte de la investigación titulada: ESTRATEGIAS E-LEARNING Y MOTIVACIÓN DE LOGRO ACADÉMICO EN LOS ESTUDIANTES DE UNA ESCUELA SUPERIOR PEDAGÓGICA DE PASCO, 2023. Se le agradece responder a las 25 preguntas marcando con una X en la opción en cada ítem con sinceridad y veracidad, según el detalle:

Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

Nº	Ítems	Valoración				
Dimensión Microlearning		1	2	3	4	5
1	Me agrada que la estrategia Microlearning haga el aprendizaje de manera corta.					
2	La información presentada a través de capsulas cortas se te hacen fáciles de entender.					
3	Te gusta las acciones fáciles de ejecutar y manejar.					
4	Es beneficioso que esta estrategia lleve menos tiempo y coste.					
Dimensión Video learning		1	2	3	4	5
5	El video learning transmite conceptos de forma rápida y sencilla.					
6	Las imágenes y objetos gráficos del video learning hacen tu entorno visual sencillo al usarlo.					
7	Te gusta que el video learning funcione en distintos dispositivos de comunicación (PC, tabletas, móviles).					
8	La accesibilidad y visualización del video learning aumenta tu motivación.					
Dimensión Gamificación		1	2	3	4	5
9	La gamificación y experiencia lúdica te permite aprender contenidos del tema y fijarlos en tu memoria.					
10	Los juegos virtuales fomentan tu capacidad a participar más con tus compañeros.					
11	La premiación con puntos te anima a esforzarte a superar a tus compañeros.					
12	Usarías herramientas lúdicas virtuales más veces a la semana.					
Dimensión Blended learning		1	2	3	4	5
13	Usarías la modalidad virtual que te de la libertad de escoger la hora de estudio.					
14	Tu agilidad y concentración te motiva a prestar atención durante las clases.					
15	Te causa satisfacción interactuar con los docentes mediante el uso de correos electrónicos, foros de discusión y salas de chat.					
16	El acceso a recursos y materiales globales satisfacen tu nivel de conocimiento e interés.					
Dimensión Flipped classroom		1	2	3	4	5
17	Esta metodología me ayuda para trabajar los contenidos de mi carrera de manera más dinámica.					
18	Tus interacciones con el profesor durante la clase son más frecuentes y positivas.					
19	Tus interacciones con tus compañeros durante la clase son más frecuentes y positivas					
20	Creer que es más probable que el profesor tenga en cuenta tus puntos fuertes, debilidades e intereses.					

Nota: Cuestionario adaptado de Terrazas (2021).

ANEXO 11

Ficha técnica del instrumento para medir la variable motivación de logro académico.

FICHA TÉCNICA

Nombre:	Cuestionario motivación de logro académico
Autor:	Cuestionario de Morales-Bueno y Gómez-Nocetti (2009). Para efectos de la investigación se consideraron 6 dimensiones
Año de edición:	2009
Dimensiones:	Interés y esfuerzo, interacción con el profesor, tarea/capacidad, influencia de los pares sobre las habilidades para el aprendizaje, examen e Interacción colaborativa con pares
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de la Escuela Superior Pedagógica de Pasco
Administración:	Individual
Duración:	30 minutos
Objetivo:	Determinar la relación de las estrategias e-learning y motivación de logro académico en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023
Validez:	Se llevará a cabo a través del juicio de tres expertos
Confiabilidad:	La confiabilidad del instrumento se establecerá a través del procedimiento de consistencia interna denominado Alfa de Cronbach, de escala de medición ordinal. Según las normas existentes se deberá administrar una prueba piloto al 50% de los estudiantes donde el procesamiento de los resultados por ítems para obtener el grado de confiabilidad
Campo de aplicación:	Estudiantes de la Escuela Superior Pedagógica
Aspectos a evaluar:	El cuestionario se forma por 20 ítems distribuido en 6 dimensiones
Calificación	SIEMPRE=5 CASI SIEMPRE=4 A VECES=3 CASI NUNCA=2 NUNCA=1

CUESTIONARIO: MOTIVACIÓN DE LOGRO ACADÉMICO

El presente cuestionario forma parte de la investigación titulada: ESTRATEGIAS E-LEARNING Y MOTIVACIÓN DE LOGRO ACADÉMICO EN LOS ESTUDIANTES DE UNA ESCUELA SUPERIOR PEDAGÓGICA DE PASCO, 2023. Se le agradece responder a las 20 preguntas marcando con una X en la opción en cada ítem con sinceridad y veracidad, según el detalle:

Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

Nº	Ítems	Valoración				
Dimensión Interés y esfuerzo		1	2	3	4	5
1	¿A menudo sientes interés?					
2	¿Importan las notas altas?					
3	¿Te dan satisfacción las notas altas?					
4	¿Eres persistente ante una tarea difícil?					
Dimensión Interacción con el profesor		1	2	3	4	5
5	¿Influye en tu desempeño la interacción con tu profesor?					
6	¿Tiene buena comunicación con tu profesor en las clases?					
7	¿Tienes compromiso con tu profesor en las clases?					
Dimensión Tarea/Capacidad		1	2	3	4	5
8	¿Las tareas son difíciles?					
9	¿Tienes confianza en sacar una nota de 14 o mayor?					
10	¿Sientes que puedes aprobar tus cursos?					
11	¿Tienes éxito en la realización de tus tareas?					
Dimensión Influencia de los pares		1	2	3	4	5
12	¿Hay influencia sobre el mejoramiento de tus habilidades para aprender los contenidos del curso?					
13	¿Hay influencia en tu persistencia en las tareas difíciles?					
14	¿Hay influencia en tus compañeros para tener un buen desempeño?					
Dimensión Examen		1	2	3	4	5
15	¿Tienes dificultad para desarrollar tus exámenes?					
16	¿Tienes satisfacción en tus notas obtenidas?					
17	¿Consideras que tus notas fueron justas?					
Dimensión Interacción colaborativa con pares		1	2	3	4	5
18	¿Tiene importancia la colaboración entre compañeros para estudiar?					
19	¿Te da satisfacción que tus compañeros tengan notas altas como tú?					
20	¿Hay influencia positiva en la interacción con tus compañeros en tu desempeño estudiantil?					

Nota: Cuestionario adaptado de Morales-Bueno y Gómez-Nocetti (2009).



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

ESCUELA PROFESIONAL DE MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, ROJAS ESPINOZA ANABEL, docente de la ESCUELA DE POSGRADO de la escuela profesional de MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Estrategias E-learning y Motivación de Logro Académico en los estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Pasco, 2023", cuyo autor es LUQUE ADRIANO MIGUEL ANTONIO, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 23.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 24 de Agosto del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
ROJAS ESPINOZA ANABEL DNI: 40911947 ORCID: 0000-0002-0399-9716	Firmado electrónicamente por: AROJASESP10 el 27-08-2023 18:44:55

Código documento Trilce: TRI - 0650034