

UNIVERSIDAD PRIVADA ANTONIO GUILLERMO URRELO



Facultad De Psicología

**RELACION DE USO DE ENTORNOS VIRTUALES Y
LA MOTIVACION PARA APRENDER EN ESTUDIANTES
DE NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
ESTATAL DE CAJAMARCA 2022**

Autoras:

Edquén Quintana, Melva Aydeé.

Paredes Flores, Yelitza Araceli.

Asesor:

Dr. Santos Hipólito Arroyo Carrera

Cajamarca – Perú,

Junio - 2022

UNIVERSIDAD PRIVADA ANTONIO GUILLERMO URRELO



Facultad De Psicología

**RELACION DE USO DE ENTORNOS VIRTUALES Y
LA MOTIVACION PARA APRENDER EN ESTUDIANTES
DE NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
ESTATAL DE CAJAMARCA 2022**

Tesis presentada en cumplimiento parcial de los requerimientos para optar
el título de licenciadas en Psicología

Bachilleres:

Edquén Quintana, Melva Aydeé.

Paredes Flores, Yelitza Araceli.

Asesor:

Dr. Santos Hipólito Arroyo Carrera

Cajamarca – Perú,

Junio - 2022

**RELACION DE USO DE ENTORNOS VIRTUALES Y
LA MOTIVACION PARA APRENDER EN ESTUDIANTES
DE NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
ESTATAL DE CAJAMARCA 2022**

DEDICATORIA

Este trabajo va dedicado primeramente a Dios, por siempre guiarnos por un buen camino, así mismo habernos ayudado a poder realizar esta investigación, y poder obtener el título profesional en Psicología.

Por otro lado, dedicamos este trabajo a nuestros padres y hermanos (as), por apoyarnos siempre y creer en nosotras, y de esa manera lograr cada uno de nuestras metas, por ellos les dedicamos este trabajo el cual ha sido realizado con mucha dedicación y empeño.

Las autoras

AGRADECIMIENTO

Primeramente, agradecemos a Dios por la vida y la salud que nos brinda hasta hoy, y por siempre guiarnos en el proceso académico, siendo consiente que siempre estuvo con nosotras, en todo momento.

Así mismo a nuestros padres por su apoyo incondicional, ya que siempre han estado con nosotras aun en los momentos más difíciles.

También a nuestros docentes por guiarnos, brindándonos los conocimientos en especial a asesor de tesis y poder terminar esta investigación.

Las autoras

RESUMEN

La tesis tiene como objetivo, determinar la relación del uso de entornos virtuales en la motivación para aprender en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa estatal de Cajamarca, la investigación es de tipo de básico descriptiva porque se recopilan datos e información acerca del uso de entornos virtuales y motivación para aprender. El diseño es transversal puesto que se realizó en una población determinada y en un momento específico. población de estudio está conformada por todos los estudiantes de tercero y cuarto grado de nivel secundaria de una Institución educativa estatal de Cajamarca, dicha cantidad asciende a 326 estudiantes obteniendo una muestra poblacional de 177 estudiantes. La conclusión a la que se llega en la investigación es que existe una relación moderada entre “uso de entornos virtuales” y “motivación para aprender”, con un coeficiente de correlación de 0.558 y $p= 0.000 <.01$, lo que permite aceptar la hipótesis alterna; el uso de entornos virtuales influye de forma significativa en la motivación para aprender en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Cajamarca.

Palabras clave: entornos virtuales, motivación para aprender motivación intrínseca, motivación extrínseca.

ABSTRACT

The objective of the thesis is to determine the relationship of the use of virtual environments in the motivation to learn in secondary level students of a state educational institution in Cajamarca, the research is basic descriptive because data and information about the use of virtual environments are collected. virtual environments and motivation to learn. The design is cross-sectional since it was carried out in a specific population and at a specific time. The study population is made up of all third and fourth grade high school students from a state educational institution in Cajamarca, this amount amounts to 326 students, obtaining a population sample of 177 students. The conclusion reached in the research is that there is a moderate relationship between "use of virtual environments" and "motivation to learn", with a correlation coefficient of 0.558 and $p= 0.000 <.01$, which allows accepting the hypothesis alternate; The use of virtual environments significantly influences the motivation to learn in secondary school students from an educational institution in Cajamarca.

Keywords: virtual environments, motivation to learn, intrinsic motivation, extrinsic motivation.

ÍNDICE

DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTO	5
RESUMEN	6
ABSTRACT	7
ÍNDICE	8
INDICE DE TABLAS	10
INTRODUCCIÓN	11
CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACION	14
1.1. Planteamiento del problema.	14
1.2. Formulación del problema.....	17
1.3. Objetivos	17
1.3.1. General	18
1.3.2. Especifico	18
1.4. Justificación de la investigación	18
CAPÍTULO II. MARCO TEORICO	21
2.1. Antecedentes de investigación	21
2.1.1. Antecedentes Internacionales	21
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	24
2.1.3. A nivel local	27
2.2. Bases teóricas	29
2.2.1. Definición de motivación	29
2.2.2. Motivación escolar	30
2.2.3. Tipos de motivación	30
2.2.4. Teorías de la motivación	35
2.2.5. Definición de entornos virtuales.....	38
2.2.5.1. Entornos virtuales para el proceso enseñanza-aprendizaje.	39
2.2.5.2. Ámbito educativo en los EVEA (Entornos virtuales de aprendizaje) .	39
2.2.5.3. Criterios de calidad de los entornos virtuales para el proceso enseñanza-aprendizaje.	40
2.2.5.4. Espacios para el uso de un entorno virtual de aprendizaje.....	41
2.2.5.5. Elementos esenciales que componen un entorno virtual de aprendizaje.	43
2.2.6. Motivación para aprender en entornos virtuales	49

2.2. Definiciones de términos básicos	49
2.3. Hipótesis de investigación.....	51
2.4. Hipótesis Especificas del Investigador.....	52
2.5. Operacionalización de variables.....	53
CAPÍTULO III. METODO DE INVESTIGACIÓN	56
3.1. Tipo de investigación	56
3.2. Diseño de investigación.....	56
3.3. Población, muestra y unidad de análisis.....	57
3.3.1. Población:	57
3.3.2. Muestra.....	57
3.3.3. Criterios de inclusión.....	58
3.3.4. Criterio de exclusión	59
3.3.5. Unidad de análisis:	59
3.4. Instrumentos de recolección de datos.....	59
3.4.1. Cuestionario de recolección de información sobre motivación para el aprendizaje:.....	59
3.4.2. Cuestionario uso de entornos virtuales.....	61
3.5. Procedimiento de recolección de datos	61
3.6. Análisis de datos.....	62
3.7. Consideraciones éticas.....	62
CAPÍTULO IV. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	64
4.1.1. Análisis inferencial.....	64
4.2. Discusión de resultados	68
CAPÍTULO V. Conclusiones y recomendaciones	71
5.1. Conclusiones	71
5.2. Recomendaciones	72
7. REFERENCIAS	73
Anexo 1 – Cuestionario sobre motivación para el aprendizaje	79
Anexo 2 – Cuestionario sobre el uso de TIC.....	82
ANEXO B:	85
ANEXO C:	85

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de la variable independiente.....	53
Tabla 2. Operacionalización de la variable dependiente.....	54
Tabla 3. Correlación entre “uso de entornos virtuales” y “motivación para aprender”	65
Tabla 4. Correlación entre “uso de entornos virtuales” y “motivación intrínseca para aprender”	66
Tabla 5. Correlación entre “uso de entornos virtuales” y “motivación extrínseca para aprender”	67

INTRODUCCIÓN

La motivación hoy en día es de gran importancia al momento de poder realizar diferentes actividades de nuestra vida diaria como hacer ejercicio, escuchar música, trabajar, estudiar entre otros; en el ámbito educativo al momento de estudiar y hacer nuestras actividades académicas la motivación puede influir mucho ya que si el estudiante está motivado tendrá mejor disposición para poder aprender y obtener resultados positivos.

Hoy en día estudiar y realizar las actividades académicas se da mediante el uso de diferentes plataformas virtuales. Es por ello que hemos investigado la relación que presenta el uso de entornos virtuales en la motivación para aprender en estudiantes de nivel secundario de una I.E estatal de Cajamarca, teniendo como hipótesis que existe una relación significativa de los entornos virtuales en la motivación para aprender; por otro lado, la técnica que se usará para poder recoger información en la presente investigación es la encuesta y como instrumento el cuestionario.

En la presente investigación desarrollamos: En el capítulo I el planteamiento del problema, la formulación del problema, los objetivos, dentro los objetivos tenemos el objetivo general y específicos; así mismo la justificación. En el capítulo II se presenta los antecedentes de la investigación dentro de ello, los antecedentes (internacionales, nacionales, regionales y locales), también las bases teóricas, las hipótesis de investigación, así como también la operacionalización de variables. En el capítulo III se explican los métodos de investigación dentro de ellos; el tipo de investigación, diseño de investigación, población y muestra, los instrumentos de

recolección de datos, procedimiento de recolección de datos, análisis de datos, y consideraciones éticas. En el capítulo IV se expone el análisis y discusión de los resultados, y finalmente en el capítulo V se presenta las conclusiones y recomendaciones

CAPITULO I:

PROBLEMA DE INVESTIGACION

CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACION

1.1.Planteamiento del problema.

Uno de los principales sucesos que caracterizan actualmente a la sociedad, es el empleo de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en las labores que las personas realizan y la implementación en los centros educativos no ha sido excluido ya que muchas instituciones optan por este recurso para impartir aprendizaje a sus estudiantes (Mancha,D 2019).

La pandemia Covid-19 ha ocasionado diferentes cambios en la sociedad , dentro del ámbito educativo esto no ha sido la excepción ya que las instituciones educativas también han tenido que ir adaptándose y creando nuevas estrategias para poder brindar un aprendizaje adecuado a los estudiantes durante este contexto, la educación ha tenido que transformarse pasando de la educación presencial o semipresencial a una totalmente virtual , la implementación de cursos virtuales han tenido gran impacto en muchos estudiantes ya que muchos de ellos no cuentan con las herramientas necesarias lo cual hace que se le dificulte tener un aprendizaje de calidad , generando muchas veces una desmotivación a estos entornos .

En la actualidad las tecnologías se han ido convertido en las herramientas útiles en las personas; La manera de socializar de las personas, la forma en como se ha distribuido el tiempo, los nuevos hábitos, así como también ha incrementado nuevos conocimientos como: el manejo de dichas herramientas, el mantener informados a la sociedad.

Primero en la implementación de los entornos virtuales se ha podido observar dentro del ámbito educativo diferentes desventajas tal es el caso de docentes que se resisten a este cambio como a la actualización de entornos virtuales, ya que se puede observar a algunos docentes que no cuentan con herramientas digitales de interacción como por ejemplo un correo electrónico, poco manejo de redes sociales o ningún manejo es esto, así mismo cuentan con poco dominio informático generando que la ventaja y potencialidad que tiene los entornos virtuales no se logren aplicar en la enseñanza, como resultado a esto está la desmotivación por el aprendizaje de sus estudiantes ya que la gran mayoría de estudiantes en la actualidad están relacionados con la tecnología, y al no observar algo novedoso en el método de enseñanza que se pueda utilizar y no se sentirán muy motivados para atender la clase ya que se distraerían fácilmente realizando otras actividades que no se relacionan con su aprendizaje ya que se conoce que la interacción entre los estudiantes y los entornos virtuales muchas veces “no se da con un fin formativo ni educativo, ya que al no estar bien orientados, utilizan los entornos virtuales únicamente para los juegos en línea, el chat, publicar fotos, sin ningún beneficio para ellos” (Solís y Valdivia. 2018).

Segundo el aprendizaje en el ámbito virtual es cada vez más utilizado, por las diferentes instituciones educativas, sin embargo la implementación de esta nueva forma de aprender para muchos estudiantes ha sido un desafío que han tenido que lograr, superando diferentes obstáculos, puesto que para algunos la motivación ha sido un factor que ha favorecido a que el estudiante tenga curiosidad de aprender más acerca del uso de estas herramientas en cambio para otros este cambio ha ocasionado poca motivación a su uso ya que muchos estudiantes carecen de algunos

recursos para llevar a cabo una educación virtual los cuales pueden ser; internet, computadora, entre otros generado así en algunos estudiantes poca motivación a los entornos virtuales (Solís y Valdivia. 2018).

Tercero la motivación que los estudiantes presentan frente al sistema virtual es importante, por ello se considera mencionar que existen dos tipos de motivación la interna y la externa la primera, hace referencia a la motivación interna de cada uno y la segunda motivación que se da a cambio de recompensas e incentivos del exterior, el tipo de motivación donde el alumno pueda tener a estos entornos genera en el estudiante querer aprender porque él quiere o solo por aprobar o recibir un incentivo (Abril, M. 2018)

En un estudio realizado en Cuenca Ecuador por, Urdiales et al., (2020) se tiene como resultado que existe gran predisposición de estudiantes de educación secundaria para utilizar las herramientas tecnológicas en EVA (Educación virtual de aprendizaje). La EVA no es necesariamente una solución, pero es de gran beneficio ya que ofrece un ambiente de aprendizaje que puede complementar perfectamente el trabajo que se realiza de manera presencial dentro de un aula. En los que refiere a las desventajas, de acuerdo a la experiencia obtenida con el estudio el cual nos dice que la capacidad tecnológica de algunas instituciones educativas sigue siendo una amenaza para la aplicación de un EVA, por lo que existen muchos distractores en el estudiante como son: las redes sociales y otros sitios de entretenimiento construyendo una barrera para el desarrollo de un buen proceso de aprendizaje.

En Perú Solís y Valdivia (2018) realizaron una investigación acerca de “Uso de las Tic y su relación con motivación para el aprendizaje en los estudiantes de la I.E fiscalizada Orcopampa 2018”, “se afirma que los estudiantes se muestran motivados cuando integran los entornos virtuales, en sus aprendizajes. Afirman también que el uso de entornos virtuales influiría significativamente en la motivación para el aprendizaje en las diferentes áreas. Los autores hacen mención también que el uso de las tecnologías de información si guarda una relación con la motivación para el aprendizaje de los estudiantes, por lo que de acuerdo a un contexto o realidad puede ser significativamente alta, regular o baja”

Debido a lo descrito anteriormente y teniendo previo conocimiento que la motivación en el aprendizaje del estudiante frente a entornos virtuales es de mucha importancia, nos hemos planteado investigar: ¿Cuál es la relación entre el uso de entornos virtuales en la motivación para aprender en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa estatal de Cajamarca?

1.2. Formulación del problema

¿Cuál es la relación entre el uso de entornos virtuales en la motivación para aprender de los estudiantes de nivel secundaria de una institución educativa estatal de Cajamarca -2022?

1.3. Objetivos

1.3.1. General

Determinar la relación del uso de entornos virtuales en la motivación para aprender en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa estatal de Cajamarca 2022

1.3.2. Especifico

Determinar la relación del uso de entornos virtuales en la motivación intrínseca para aprender en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa estatal de Cajamarca 2022.

Determinar la relación del uso de entornos virtuales en la motivación extrínseca para aprender en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa estatal de Cajamarca 2022.

1.4. Justificación de la investigación

Este trabajo de investigación permitió saber qué relación existe entre la motivación para aprender y entornos virtuales en los estudiantes que se encuentran en el nivel de educación secundaria y así tener un mejor conocimiento y poder brindar algunas sugerencias ante las dificultades que se puedan estar presentando respecto a la motivación del estudiante y su aprendizaje en estos entornos.

Mediante esta investigación se busca tener un adecuado conocimiento acerca de las diferentes teorías que existen, y así lograr conocer la relación de la motivación para aprender y los entornos virtuales, así mismo se busca que esta investigación pueda ayudar más adelante a investigaciones que guarden relación

con este tema tratado mediante el conocimiento de datos como también en su comparación en cuanto a los resultados.

Por otro lado, también se busca que los resultados que se puedan obtener en la investigación generen una ayuda en la institución educativa para poner en práctica aquellas soluciones que ayuden a la mejora en las dificultades motivacionales que se puedan estar presentando en los estudiantes ante el uso de entornos virtuales y así obtener resultados más favorables en su aprendizaje.

Esta investigación será de gran ayuda e importancia a aquellas investigaciones que se desarrollen más adelante relacionadas al tema: La motivación para aprender en entornos virtuales así mismo es de gran beneficio a los docentes ya que les permitirá conocer como es la motivación en sus estudiantes en entornos virtuales.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

CAPÍTULO II. MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes de investigación

2.1.1. Antecedentes Internacionales

De acuerdo a diferentes investigaciones en otros países los cuales presentan relación con el tema a investigar “Motivación para aprender y uso de entornos virtuales” se encontraron los siguientes:

Carvalho y Luciane, (2015), en su estudio investigó “La Motivación de estudiantes para aprender en ambientes virtuales de aprendizaje” el objetivo es investigar la motivación de estudiantes en ambientes virtuales de aprendizaje (AVAs), 572 alumnos matriculados en cursos mediados a través de entornos de aprendizaje estos cursos se realizaron en el estado de Paraná, los datos que se recopilaron pasaron a un análisis estadístico inferencial y descriptivo, de acuerdo a los resultados de la investigación se concluye que: un número considerable de los participantes se perciben intrínsecamente motivado para involucrarse en situaciones de aprendizaje propuesto en cursos / disciplinas mediadas.

Berzosa, M. (2015), de acuerdo a su investigación “La motivación de los estudiantes con las tecnologías en educación” tiene como objetivo conocer el grado de motivación de los estudiantes con respecto al uso de los recursos tecnológicos dentro del aula, esta investigación presenta metodología de tipo cuantitativa y como diseño se tiene el cuestionario el mismo que ha sido realizado por los docentes los cuales llevaron un proceso de observación a los estudiantes , cuenta con una muestra para el estudio de 34 docentes de tres colegios públicos de Jaén. Los colegios que participan

de forma activa en esta investigación son: C.E.I.P. Francisco Vílchez (Arroyo del Ojanco) con 9 docentes, E.E.I. San Fernando (Beas de Segura) con 11 docentes y C.E.I.P San Isidro Labrador (Puente de Génave) con 14 docentes. Según la conclusión “si existe una alta motivación en los estudiantes respecto al uso de las Tic dentro del aula”

Caicedo et al., (2016) en su investigación “Incidencia en el rendimiento académico al implementar un programa de motivación escolar mediado por las Tic” su objetivo es “analizar la incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes del grado octavo del colegio José Virrey Solís al implementar un programa de motivación al logro escolar mediado por las TIC”, tiene un enfoque cuantitativo y el tipo de diseño utilizado en esta investigación es cuasi experimental, como población tiene estudiantes del colegio José Virrey Solís de la jornada tarde presenta una muestra aleatoria con grupos intactos(70) estudiantes del grado octavo jornada tarde, según los resultados que obtuvo la investigación se llega a la conclusión que: “el rendimiento académico se optimiza tras la implementación de un programa de motivación al logro mediante el uso de las TIC como herramienta de aprendizaje”.

Steffanell y Acevedo (2019), en su investigación “Mediación TIC y su influencia en la satisfacción y desempeño académico de los estudiantes de pregrado “cuyo objetivo es analizar la mediación TIC y su influencia en la satisfacción y desempeño académico de los estudiantes de pregrado, el cual presenta un enfoque mixto, debido a que permite integrar, en un mismo estudio tanto datos cualitativos y cuantitativos ,tiene una población de está

conformada de 313 estudiantes del programa de Instrumentación Quirúrgica de la universidad Simón Bolívar de la ciudad de Barranquilla, de los cuales participaron 80 estudiantes de segundo semestre del mismo programa, también consta de una muestra de 40 estudiantes que participaron de esta investigación ,se llega a la conclusión según los resultados obtenidos que existe mejoramiento en el dominio, conceptualización y práctica de los estudiantes, frente a las Técnicas Asépticas y Estériles las cuales se ha fortalecido con la mediación de las herramientas TIC así también se confirma que los medios interactivos y didácticos resultan altamente motivantes para los estudiantes.

Urdiales et al., (2020), en su investigación “Estudiantes de un plantel educativo secundario del sur del Ecuador y un entorno virtual de aprendizaje(EVA): Impacto en su implementación dicho estudio tuvo como objetivo Examinar “la percepción de cinco variables del EVA, a saber: el suministro de indicaciones del uso, calidad de la evaluación en línea, oportunidad de mejorar su rendimiento, facilidad y utilidad, y aplicación de tecnología (por ejemplo, celular, tablet) en la evaluación general del suministro de recursos de aprendizaje en el marco de un programa de educación secundaria de la ciudad de Cuenca”, este estudio tiene un diseño cuantitativo de tipo exploratorio ,la población constaba de 240 estudiantes de 6 aulas, todos los estudiantes cursaban tercero de bachillerato y sus edades oscilaron entre los 17 y 18 años y para su muestra se seleccionó solo a aquellos alumnos que tenían una interacción completa con el EVA en términos de tiempo, es decir, solo a aquellos que iniciaron el curso y lo

terminaron, donde concluye que la percepción de los estudiantes sobre el uso de un EVA en su proceso de aprendizaje en educación secundaria fue que el uso es beneficioso y encuentran que las aplicaciones utilizadas durante el proceso son fáciles y funcionales, aunque existe un porcentaje reducido que percibe como malo este proceso.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Según estudios nacionales relacionadas al tema motivación para aprender en entornos virtuales se encontraron las siguientes investigaciones las cuales se mencionarán a continuación:

Solís y Valdivia (2018), realizaron una investigación acerca de “Uso de las Tic y su relación con motivación para el aprendizaje en los estudiantes de la I.E fiscalizada Orcopampa 2018” el objetivo de dicha investigación es “determinar el grado de relación que existe entre el uso de las TIC y la motivación para el aprendizaje de los estudiantes de la I.E. Fiscalizada de Orcopampa, 2018”, el tipo de estudio, el diseño es no experimental-correlacional, esta investigación consta de una población de 130 estudiantes de nivel secundario los cuales son de ambos sexos, como muestra se encuentran todos los estudiantes que estudian en todos los grados del nivel secundaria, siendo un total de 130 estudiantes. Los resultados obtenidos en esta investigación muestran que: “existe una relación entre las TIC y la motivación para el aprendizaje en los estudiantes de la I.E. Fiscalizada de Orcopampa. Según la conclusión que existe una relación muy significativa entre ambas variables”

López y Ortiz (2018), realizaron un estudio referente a “Uso de entornos virtuales de aprendizaje para la mejora del rendimiento académico en estudiantes de quinto grado en la I.E Pozo Nutrias 2” teniendo como objetivo “Determinar en qué medida el uso de entornos virtuales de aprendizaje mejora el rendimiento académico en los estudiantes de Quinto grado de la Institución Educativa Pozo Nutrias 2 del Municipio de El Carmen de Chucurí”, el estudio se realizó de acuerdo a un método exploratorio, analizando un nuevo tema de estudio, el tipo de enfoque que se utiliza la investigación es cuantitativo, este estudio consta de una población de estudiantes del quinto grado del Centro Educativo Pozo Nutrias 2 del municipio de El Carmen de Chucurí (Santander), esta población corresponde a 28 estudiantes así mismo consta de una muestra de 28 estudiantes, de acuerdo a los resultados del estudio se llega a la conclusión que: “la aplicación de un entorno virtual, como herramienta pedagógica en el proceso de aprendizaje, mejoró el rendimiento académico de los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Pozo Nutrias”

Ccoa, J. (2019) es su estudio “Uso de aulas virtuales en el rendimiento académico de los estudiantes del quinto año de secundaria de la gran unidad escolar “las mercedes” - Juliaca 2017” su objetivo es determinar la influencia del uso de aulas virtuales en el rendimiento académico del curso de emprendimiento empresarial de los estudiantes del quinto año de secundaria de la institución educativa Gran Unidad Escolar “Las Mercedes” de Juliaca, en este estudio se usó como técnica el examen y como instrumento la prueba escrita en ambos momentos, tanto para el grupo

control y grupo experimental ,consta de 80 estudiantes del quinto año A y quinto año B del colegio Gran Unidad Escolar “LAS MERCEDES” Juliaca y la muestra queda definida por 80 estudiantes tanto en quinto año A y quinto B según la conclusión “el uso de aulas virtuales mejora el rendimiento académico de los estudiantes”.

Mancha, D. (2019), realizó un estudio de “Las tics y la motivación escolar en los estudiantes del VII ciclo de la institución educativa 1° de mayo de Ccochaccasa”, con el objetivo de determinar la relación que existe entre el uso de las TIC y la motivación escolar de los estudiantes del VII ciclo de la Institución Educativa 1° de Mayo de Ccochaccasa, el presente investigación se basa en un tipo de método descriptivo con un diseño correlacional ,consta de una población de 142 estudiantes de la Institución Educativa “1° de Mayo” Ccochaccasa , donde se concluye: “No existe relación positiva muy fuerte entre TIC y Motivación Escolar en los estudiantes de VII ciclo de la Institución Educativa, 1ro de Mayo, de Ccochaccasa”.

Torres, A. (2020), estudió “Motivación y estrategias de aprendizaje en el uso de los entornos virtuales en la Institución Educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020” el cual tuvo como objetivo de determinar la influencia de la motivación y estrategias de aprendizaje en el uso de los entornos virtuales en la institución educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia – 2020,este estudio se realizó mediante el enfoque cuantitativo y con método hipotético deductivo, la población del estudio son estudiantes que registran matrícula en la institución educativa 3094 – 1

William Fulbright, Independencia en el año 2020, que asciende a un total de 981, de acuerdo a los resultados se concluye: “los estudiantes tienen poca motivación para el aprendizaje en entornos virtuales, aún predomina en ellos el manejo de los recursos físicos como cuadernos, impresiones, pruebas escritas, entre otros”

Chumpitaz, R. (2020), realizó un estudio de “Uso del tic y la motivación en el área de Ciencias Sociales de estudiantes de 2° de secundaria de I.E. César Vallejo - Chancay, 2020” el objetivo de encontrar la relación entre el uso de las tic y la motivación en el área de Ciencias Sociales de los estudiantes de segundo de secundaria de la I.E. “César Vallejo”-Chancay, 2020, el tipo de diseño empleado en este estudio es no experimental y de corte transversal o transaccional, la metodología empleada en la presente investigación fue hipotético- deductivo porque se partió de una hipótesis y de una determinada realidad educativa dicho estudio consta de 887 estudiantes con una muestra de 100 estudiantes del segundo año de secundaria. Según los resultados obtenidos se concluye que: “existe relación significativa entre el uso de las Tic y la motivación en el área de Ciencias sociales de los estudiantes del 2° grado de secundaria de la I.E. César Vallejo de Chancay, 2020”.

2.1.3. A nivel local

A nivel local se encontraron algunos estudios realizados que mencionaremos a continuación:

Sánchez, E. (2014) realizó una investigación acerca de “Tics en rendimiento académico de estudiantes del quinto grado de secundaria, institución educativa “Nuestra Señora del Carmen” – Celendín”, siendo el objetivo de esta investigación determinar el nivel de influencia de TICs en el rendimiento académico en las relaciones interpersonales del área de Persona, Familia y Relaciones Humanas de las estudiantes del 5° Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” - Celendín, año 2011, esta investigación es de tipo cuasi experimental teniendo una finalidad descriptiva explicativa, se contó también con una población de 107 estudiantes del 5° Grado de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Carmen” – Celendín, de acuerdo a los resultados que se obtuvieron en la investigación se llega a la conclusión que después de aplicar las TICs existe un mejoramiento del rendimiento académico en el área de Persona Familia y Relaciones humanas de las estudiantes del 5° grado de educación secundaria de la IEP “Nuestra Señora del Carmen” Celendín, año 2011.

Membrillo, C. (2017) realizó una investigación referente a “Implementación de una plataforma virtual y su influencia en los círculos de interaprendizaje colaborativos en la I.E. San Ramón – La Recoleta – Cajamarca – 2017” ,cuyo objetivo fue “determinar de qué manera la implementación de la plataforma virtual influye en los círculos de interaprendizaje colaborativos en la I.E. San Ramón – La Recoleta – Cajamarca – 2017”, esta investigación presenta un enfoque cuantitativo con diseño Cuasi Experimental, presenta una población de 45 docentes, según los resultados obtenidos se concluye que: La implementación de la

plataforma virtual influyó positivamente en los círculos de interaprendizaje colaborativos de la I.E. San Ramón – La Recoleta – Cajamarca.

2.2.Bases teóricas

2.2.1. Definición de motivación

Solis y Valdivia (2018) nos dice que la motivación se define desde el origen etimológico, así como también de manera lingüística como aquella estrategia de la motivación utilizada en el proceso educativo de las personas. Por otro lado, podemos decir que esta destaca muchos conceptos por ´parte de otros autores.

Según, González y García, (2014) citado por Solís y Valdivia, (2018), definen a la motivación como “aquel estado interno en la persona provocando cierta conducta, así como la voluntad o disposición que ejerce un esfuerzo; es decir impulsos o motivos que generan en la persona comportamientos que desencadenan de una cierta acción, como proceso en la que conduce a una cierta satisfacción de necesidades que la persona.

Por otro lado, Rojas (1995) citado por, Chandi y Osorio, (2015) nos dice que “La motivación se define como un impulso o fuerza el cual, orienta a la persona y sostiene un comportamiento determinado en el individuo. Se puede decir entonces que todo comportamiento que tiene la persona actúa de acuerdo a intereses, necesidades, deseos, de acuerdo a las situaciones en las que se vive, a esto se puede decir que todo individuo actúa de acuerdo a algún motivo o razón por la que esté pasando.

2.2.2. Motivación escolar

Según Tapia, A. (1997) manifiesta que esta motivación tiene que ver con la manera que los alumnos piensan así como también con el aprendizaje que suelen tener, se puede decir entonces de acuerdo al tipo de motivación escolar que tenga cada estudiante se va a ver reflejado el aprendizaje, es decir que si se encuentra motivado de manera intrínseca va a realizar sus actividades por interés propio llegando también a tener un esfuerzo mental, lo contrario ocurre con la motivación extrínseca es decir el alumno motivado extrínsecamente realiza las actividades por obtener algún tipo de recompensa.

Para Santrock (2004) citado por Bendezú y Manrique, (2019) la motivación escolar “es un aspecto fundamental de la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes”. Es decir, los alumnos desmotivados no están dispuestos a invertir energías ni hacer el esfuerzo necesario para aprender”, por lo tanto, su rendimiento en su centro educativo será de nivel bajo (p. 25).

Reátegui y otros (2002) citado por Montero. H. (2017), definen la motivación como un proceso cognitivo-afectivo en la persona que permite comprender las causas que movilizan a la persona a comportarse de tal o cual manera y conocer cuál es el fin que persigue con estas conductas.

2.2.3. Tipos de motivación

2.2.3.1. Motivación Intrínseca

Según, Solís y Valdivia (2018) nos dice que se habla de la motivación intrínseca como aquella que proporciona a los estudiantes la oportunidad de escoger de manera personal y por sí solos, en cuanto a su aprendizaje la

persona motivada intrínsecamente establecer sus propias metas de aprendizaje sin influencia de algo externo.

Se puede decir que esta motivación es de gran importancia pues es la que impulsa a los estudiantes a realizar sus trabajos académicos como, por ejemplo: leer, repasar, estudiar; por el simple gusto de hacerlas y así tener satisfacción en la realización de estas, esta motivación se centra principalmente en aquellos aspectos internos de cada persona los cuales pueden ser la curiosidad, autodeterminación, esfuerzo y el desafío propio de la persona. (Solís y Valdivia, 2018)

Según, Bendejú y Manrique (2019) nos dice que la motivación intrínseca es como un impulso interno, de querer hacer algo, como la tendencia natural de querer lograr los intereses personales para así ejercer sus capacidades, y de esa manera poder lograr metas propuestas por uno mismo. Es por ello que para este tipo de motivación no es necesario incentivar con algún premio o incentivo.

Según, Bendejú y Manrique (2019) dicen que La motivación intrínseca es aquella que está relacionado con la idea de competencia y control, por lo que el sujeto necesita controlar el ambiente y sentirse competente en él, es decir el sujeto lleva a cabo sus conductas para obtener la recompensa de una meta, recompensa que puede ser intrínseca; sentimiento de competencia propio de sí mismo.

Elementos de la motivación intrínseca

Chandi y Osorio (2015) menciona que la motivación intrínseca tiene algunos elementos que son los siguientes:

- ✓ **Persistencia:** Se dice que se manifiesta cuando la persona presenta una persistencia en la tarea, por lo que de esa manera la persona va a manifestar una motivación de sí misma para realizar de una manera persistente la actividad con el propósito de llegar a la meta (Chandi y Osorio. 2015)
- ✓ **Creatividad:** En lo que concierne a la creatividad podemos decir que la motivación interna de la persona desarrolla un papel importante, por lo que la persona por si misma realizará cada una de sus metas sin tener la presión de ninguna persona, por otro lado, podemos decir que la creatividad que ti la persona posee se irá desarrollando. (Chandi y Osorio. 2015)
- ✓ **Comprensión conceptual y aprendizaje de alta calidad:** La motivación intrínseca o conocida como la motivación interna que cada persona posee es aquella promueve en la persona pueda lograr una mejor comprensión de lo que trata de transmitir el docente. Así como también lo que se intenta que el estudiante logre comprender acerca de los temas tratados. Por otro lado, es importante comprender que el estudiante ponga interés acerca de lo que se realiza. (Chandi y Osorio. 2015)

- ✓ **Funcionamiento óptimo y bienestar:** Se refiere a que las personas poseen algunas metas trazadas que les causa un bienestar personal, por lo que el nivel de motivación propia puede aumentar y se completa mucho mejor con cada uno de los logros que la persona va obteniendo, por lo que estos en la persona se puede convertir en algo satisfactorio, es decir su autoestima tiende a ser más alta, tiene menos síntomas depresivos pues la persona se siente autoanalizada. (Chandi y Osorio. 2015)

2.2.3.2.Motivación extrínseca

La motivación extrínseca es aquella que se ve reflejada en estudiante por lo que es influenciada por su entorno es decir cosas que provienen del exterior, y estas viene a ser lo que motivan a la persona a trazarse un objetivo con tal de lograr algún beneficio para sí mismo o algún tipo de reconocimiento. (Bendezú y Manrique, 2019).

Según, Barrera et al., (2012) citado por Bendezú y Manrique (2019) Nos dice que la persona tiende a estar motivada extrínsecamente es por lo que en realidad necesita algún tipo de recompensa para de esa manera poder realizar diferentes actividades, por otro lado todas las actividades que se lleva a cabo con el fin de obtener cierta puntuación, es siempre quedar bien con las demás personas, por otro lado, en lo que respecta al aprendizaje en muchos casos las personas no han aprendido por obtener ciertos conocimientos, sino solo por obtener una puntuación.

Romero y Pérez (2009) citado por Chandi y Osorio (2015) Nos dicen que la motivación que posee la persona por medio del entorno o conocida como motivación extrínseca está estrechamente relacionada con aquellos factores externos de cada una de las personas, por lo que aquí las personas no encuentran una motivación propia para desarrollar diferentes actividades, sino que ellas sienten, tener la necesidad de buscar cierta ayuda de su entorno para lograr sus metas.

Reeve (2009) citado por, Chandi y Osorio (2015) dice que la motivación extrínseca o la que proviene por parte del entorno de la persona es aquella que se encuentra relacionada con cada uno de los estímulos que provienen del exterior, por lo que estas se encuentran relacionadas en busca de bienestar como la aceptación en grupos el tener un buen rendimiento, y tener una estabilidad económica.

Tipos de motivación extrínseca

Según Reeve (2009) citado por (Chandi y Osorio, 2015) se divide en los 4 siguientes tipos que mencionaremos a continuación:

- ✓ **Regulación externa:** Esta se refiere a aquellos incentivos o castigos provenientes de manera externa y no generada de manera personal o interna.
- ✓ **Regulación introyectada:** Esta hace mención a las diferentes acciones que la persona realiza por la influencia de la sociedad generando en esta una introyección en la persona la cuál realiza y hace cosas

como propias para estar bien con su entorno y así evitar emociones como pueden ser la vergüenza o la culpa.

- ✓ **Regulación identificada:** Esta nos habla de aquella motivación independiente que presenta la persona la cual actúa por interés propio estableciendo que la actividad es importante y útil.
- ✓ **Regulación integrada:** Mediante este tipo de motivación extrínseca, el sujeto es el que va realizando diferentes acciones que reflejan los valores de quienes son como personas.

2.2.4. Teorías de la motivación

2.2.4.1. Tipología motivacional de McClelland

Anaya y Anaya, (2010) refieren que en esta teoría hace énfasis a la teoría de Maslow, conocida como las pirámides de las necesidades, en la que nos dice que en la manera en como la persona se va desarrollando esta se vuelve más importante, por lo que la persona va logrando cada una de sus metas y va desarrollando de manera eficaz su propio potencial, por lo que la persona tiende a actuar de manera correcta ante ciertas situaciones que se le presenta. Es decir que se busca lograr en la persona que se encuentre plenamente auto motivada.

En la pirámide de estas necesidades nos dice que están ligadas a la motivación en cada una de las personas, por lo que estas son las que dan el

impulso al ser humano a llevar a cabo ciertas tareas o responsabilidades que la persona tiene, así mismo conlleva a que las personas tengan determinadas conductas. (Chandi y Osorio, 2015)

Naranjo, M. (2009) Nos manifiestan que la persona presente necesidades que a continuación hablaremos de cada una de ellas:

Necesidad del Logro: Las personas que presentan los niveles altos relacionados al logro son aquellas que siempre toman riesgos en su vida, siendo capaces de plantearse metas y objetivos, buscando cumplir todas de una manera exitosa y eso lo logran con la perseverancia y constancia. Presentando los diferentes logros que hablaremos a continuación:

- ✓ **Pericia:** Las personas en este caso los alumnos tienden a estar concentrado en las tareas que se les asignan, y dejan de lado sus habilidades para disfrutar del desafío que se le presenta.
- ✓ **Incapacidad:** Los estudiantes tienen ciertas dificultades para poder desarrollar sus habilidades propias de sí mismas, presentando ciertas crisis como ansiedad y el aburrimiento.
- ✓ **Ejecución:** Los alumnos o estudiantes se preocupan de manera excesiva acerca de sus resultados y no acerca del proceso que tienen que seguir para obtener resultados positivos. Por lo que si tienden a tener resultados negativos se sienten personas inútiles sin habilidades.

Necesidad de Poder: Aquellas personas que tienen niveles altos dentro de esta necesidad en la que muchas veces buscan siempre tener la razón y

autoridad sobre todos en todo momento. En los alumnos en muchas ocasiones relacionado a la necesidad de poder se les ha presentado consecuencias ya sean estas positivas, es decir por lo que la persona ha fortalecido su persuasión para de esa manera poder lograr sus metas u objetivos trazados; pero como también se le ha presentado consecuencias negativas en la que ha conllevado a una sumisión.

Necesidad de afiliación: Esta está relacionada con cada una de las metas trazadas de la persona con una relación marcada a la motivación por la que viene a ser la comunicación de la persona con su entorno social, por lo que dentro de ella el ser humano busca la aceptación del entorno. Es decir, las personas con un nivel alto de esta necesidad en muchas ocasiones se han interesado en las relaciones interpersonales que tiene con su entorno. En el caso del alumno buscando que le acepten en un grupo, tratando de llevar una relación cordial con todos por lo que de esa manera se siente motivado.

Finalmente podemos decir la motivación es aquel proceso que se ha venido dando desde la creación humana, por lo que esta ha sido influenciada por diferentes factores internos como externos; es decir dentro de los factores internos relaciones netamente a lo propio que posee cada individuo, por otro lado, los factores externos están estrechamente relacionadas al contexto en el que la persona se va desarrollando, permitiendo que la persona tenga diferentes conductas o comportamientos. (Chandi y Osorio, 2015)

Por otro lado, es lo que impulsa a que la persona pueda cumplir metas u objetivos, en el ámbito educativo es importante mencionar que los docentes deben de despertar en los alumnos el interés de poder obtener nuevos conocimientos. Así mismo es importante mencionar que el alumno es un ser que siempre está en interacción con su contexto, por lo que aprenden de acuerdo a la observación de la conducta de la persona, ya que esto permite a la persona sentirse motivada. (Chandi y Osorio, 2015)

2.2.5. Definición de entornos virtuales.

Según, Guevara, A. (2015) dice que “Es un conjunto de herramientas tecnológicas en información y comunicación que permite el intercambio de información en el proceso educativo”.

Por otro lado, podemos decir que los entornos virtuales hoy en día son las herramientas más utilizadas por parte de los estudiantes por lo que estas permiten una comunicación fluida en las comunidades educativas por lo que pueden expresar las diferentes opiniones, inquietudes y sobre todo aportes acerca de los temas que se van desarrollando, de esa manera generando un ambiente armónico dentro del proceso de aprendizaje y enseñanza. (Guevara, A. 2015)

Son un conjunto de entornos vinculados a la interacción, en línea o fuera de línea, por lo que este enfoque en el aprendizaje relacionado al cronograma curricular, llevándose a cabo por el sistema de aprendizaje. (Concha, C. 2018).

2.2.5.1. Entornos virtuales para el proceso enseñanza-aprendizaje.

Al hablar de un EVA (Entornos virtuales de aprendizaje) en la actualidad en nuestra sociedad uno de sus propósitos es poder proporcionar al estudiante la facilidad de poder llevar sus estudios desde el lugar en donde se encuentre, tan solo es importante mencionar que debe de contar con las herramientas necesarias estas serían: Computadora y el más importante poder contar con internet, de esa manera podría llevar sus clases con normalidad. Por otro lado, los entornos virtuales se han convertido en la herramienta en la que la persona ha podido lograr el desarrollo de sus habilidades, así como también cada una de sus destrezas para obtener el conocimiento. Por lo que podemos llegar a la conclusión que los entornos virtuales se han convertido en espacios en donde la persona ha podido formar su propio conocimiento, así mismo el poder interactuar con su entorno, permitiendo generar su aprendizaje propio dentro de la comunidad virtualizada. (Guevara, A. 2015)

2.2.5.2. Ámbito educativo en los EVEA (Entornos virtuales de aprendizaje)

Según Guevara, A. (2015), los entornos virtuales son todos aquellos espacios en las que se permite poder obtener ciertos conocimientos, por lo que estos cuentan con ciertos recursos ya sean didácticos como también tecnológicos, entendiendo así mismo la importancia manejar el tiempo y sobre todo en la organización de los grupos que están dispuestos a colaborar. Estos han ido fortaleciendo los conocimientos ya que estos medios educativos brindan a la persona el poder tener en cuenta acerca de los roles,

sus actividades que deben de realizar y sobre todo cual es la conducta que manifiestan dentro de los espacios virtuales.

2.2.5.3. Criterios de calidad de los entornos virtuales para el proceso enseñanza-aprendizaje.

Guevara, A. (2015) nos dice que es importante tener la calidad de los entornos virtuales es por ello que se debe de tomar en cuenta cada uno de los criterios de calidad, que hablaremos a continuación:

A) La calidad Didáctica.

Torres y Ortega, (2003) citado por, Guevara Albán, (2015) nos dice que toda la actividad relacionada a la formación de los alumnos, deben de permitir que estas sean integradas de una manera adecuada, relacionándolo a la metodología que se utilizara, sobre todo debe de ser apoyada y relacionadas a las teorías cognitivistas, constructivistas y conductistas relacionados a los principios de poder aprender.

B) Calidad comunicacional.

Según Guevara. A (2015) es importante conocer algunas de las plataformas permitirán el uso para la educación del estudiante:

- ✓ Foros interactivos
- ✓ Email.
- ✓ Grupo de noticias.
- ✓ Calendario de actividades.
- ✓ Chats ON LINE.

C) Estrategia didáctica

Fonseca, J. (2007) citado por Guevara, G. (2015) nos dice que las estrategias didácticas están estrechamente relacionadas para seleccionar las actividades a realizar, por lo que dentro de la práctica de estas se encuentran diferentes momentos como los momentos formativos, métodos y los recursos que poseen los docentes, de esa manera los alumnos podrán desarrollar un aprendizaje coherente y sobre todo muy enriquecedor.

2.2.5.4. Espacios para el uso de un entorno virtual de aprendizaje

Concha, C. (2018) Mencionan que dentro de los entornos virtuales operan lo siguiente espacios que mencionaremos a continuación:

A) Espacio de generación de conocimientos

Concha, C. (2018) Los espacios de conocimiento está basado en el currículo del docente, por lo que se busca a través de ello poder manejar los contenidos de una manera virtual o digitalizado, por lo que el alumno de esa manera tiene acceso a poder buscar la información de manera creativa, atractiva y colaborativa; buscando construir un entorno virtual desde la creación de diferentes páginas webs con el contenido necesario para desarrollar diferentes asignaturas y lograr terminar con estas en su totalidad .

“Las principales características de los contenidos dentro de los entornos virtuales se basan en la interactividad, en el tratamiento

pedagógico, en su adaptación y en su función con el medio en el que serán empleados y tratados por los alumnos”. (Concha, C. 2018).

B) Espacio de colaboración

Según, Concha C. (2018) la autora menciona que en el espacio de colaboración es el que permite que haya una retroalimentación del aprendizaje y sobre todo que el docente interactúe con sus estudiantes por lo que se puede llevar a cabo e incluso de docente a docente, o de alumno a alumno. Por lo que esto permite a que haya una mejor dinámica comunicativa con el entorno, siendo un trabajo en equipo por la que se podría utilizar diferentes técnicas como: Videoconferencias, chat, correo electrónico, foros de intercambio de opiniones, y muchos más. De esa manera el conocimientos e ira desarrollando por medio de los docentes de manera virtual aceptando cada una de las opiniones de sus estudiantes.

C) Espacio de asesoría

Según, Concha, C. (2018) estos espacios están dirigidos a cada una de las actividades personales de los alumnos presentadas hacia los docentes, por lo que se ha manejado por algunas herramientas como: correo electrónico, y sobre todo la herramienta más utilizada que vienen a ser las redes sociales en donde el profesor debe de ir programando cada una de sus actividades por medio de sesiones ya sean estas por: Chat o a través de videoconferencias en la que el principal objetivo es poder aclarar las dudas de los estudiantes y en

resolución de deudas y enriqueciendo de nuevos conocimientos acerca de los nuevos avances.

D) Espacio de experimentación

Según, Concha, C. (2018) menciona que estos espacios pueden ser complementados por los contenidos a desarrollar, por lo que no siempre se incluye algunos muy importantes, ya que estos dependen mucho de la forma del contenido que se va a dictar y sobre todo lo que se quiere lograr.

E) Espacio de Gestión

Concha, C. (2018) menciona que este espacio es de suma importancia para los estudiantes y maestros, ya que de esa manera podrán realizar diferentes trámites académicos ya sea en curso presenciales como virtuales, lo que podrán realizar es lo siguiente: Matricula, obtener certificados, record de notas y el historial académico. De esa manera se facilita al docente realizar el seguimiento a cada uno de los alumnos registrando sus notas para así poder obtener una acreditación.

2.2.5.5. Elementos esenciales que componen un entorno virtual de aprendizaje.

Según, Concha, C. (2018) nos dice que los elementos que componen un entorno virtual surgen de una adaptación del aula tradicional, agregando adelantos tecnológicos accesibles en la que mayoría de los usuarios que van

a utilizar ciertos medios, reemplazando a factores como la comunicación cara a cara, por otros elementos virtualizados.

- ✓ **Usuarios:** Es el quién va a aprender como a enseñar a fin de lograr competencias, así mismo lograr desarrollar habilidades, es decir son los actores del proceso de enseñanza, así como también aprendizaje, estos usuarios llegan a ser principalmente alumnos y docente Concha, C. (2018)
- ✓ **Enfoque pedagógico:** Se refiere a aquellas teorías relacionadas al aprendizaje y las diferentes metodologías a utilizar dentro del currículo de aprendizaje establecido por las instituciones, siendo estas requeridas de acuerdo la necesidad del alumno Concha, C. (2018)
- ✓ **Currículo:** Esto se refiere básicamente a lo que se va a desarrollar, teniendo en cuenta los contenidos y sobre todos los cronogramas de las diferentes asignaturas a estudiar para la formación del estudiante.
- ✓ **Especialistas:** Son aquellas personas que van monitoreando y diseñando nuevos programas para el desarrollo de nuevos temas o contenidos educacionales, ya que estos serán utilizados durante el proceso de enseñanza a través de los entornos virtualizados Concha, C. (2018)
- ✓ **Sistemas de administración de aprendizaje:** Nos dice que estos sistemas con los que nos llevaran a poder tener una nueva forma de aprender, por lo que permiten que se haga un seguimiento a cada uno de los estudiantes buscando verificar cuáles son sus avances e identificando sus propias necesidades, es por eso que se toma en

cuenta las nuevas formas de comunicación ya sea mediante videoconferencias, chats u otras maneras en las cuales se pueda comprobar lo que está realizando el estudiante referente a su formación académica Concha, C. (2018)

- ✓ **Grupos de discusión:** Esto hace referencia a los usuarios que manejan aquellas herramientas de apoyo para el desarrollo de ciertas investigaciones, haciendo posible que todos los contenidos presentados estén en acceso para la población y sobre todo para los estudiantes, facilitando la participación activa, pero sin olvidar cada una de sus responsabilidades para la gestión administrativa de los estudiantes como por ejemplo la inscripción entre otras.

5.2.2.1. Acceso, infraestructura y conectividad: son recursos necesarios y lo que se requiere para una infraestructura tecnológica, por lo que se busca de una administración para un buen desarrollo del aprendizaje y sobre todo que los usuarios tengan un acceso disponible y adecuado a estos Aspectos relacionados con el uso de entornos virtuales Concha, C. (2018)

A continuación, analizaremos aspectos relacionados con el uso de las TIC.

a) Uso de las redes sociales

Según, Solís y Valdivia (2018) Mencionan que los alumnos de cualquier nivel educativo se han mostrado bastante interesados en las redes sociales, cuando realizan sus trabajos, así mismo en otras

circunstancias es decir usan estas redes en sus tiempos libres para poder conversar con sus amigos, etc.

En la actualidad los dispositivos de acceso a las redes sociales se dan en diferentes medios en celulares, tabletas, computadoras, ofreciendo ventajas y desventajas. En lo que respecta a las ventajas, estos medios permiten en la actualidad fortalecer el aprendizaje, ya que se están dando de manera virtualizada, de acuerdo a las desventajas es que por motivo de tener acceso a estos medios en muchos se han convertido en adicciones de no querer de dejar de utilizar estas herramientas en ningún momento (Solís y Valdivia 2018)

Por otro lado, estas herramientas han permitido en las personas poder desarrollar diferentes habilidades, capacidades y competencias relacionadas al uso de estas tecnologías en la que permiten procesar y producir diferentes tipos de información. (Solís y Valdivia, 2018)

En algunos casos existe desconfianza cuando los estudiantes usan estas redes como entretenimiento y adicción, esto pasa cuando se canaliza de manera inadecuada para obtener beneficio educativo. Finalmente podemos decir que a nivel educativo para los alumnos les resulta importante el entrenamiento y sobre todo la manera de dar uso a estas herramientas teniendo en cuenta que deben de ser de beneficio para el aprendizaje. (Solís y Valdivia, 2018)

b) Uso de navegadores de internet

Según Solis y Valdivia. (2018) no dicen que desde la segunda década del siglo XXI los alumnos han podido tener acceso de manera fácil a

estas herramientas en diferentes espacios sociales, en la familia, instituciones educativas, amistades, compañeros e incluso entre docentes. En el espacio de las relaciones intrapersonales se les ha denominado como ciberespacios, en donde la distancia se ha reducido, siendo estos llamados así porque las personas se pueden relacionar o comunicar de diferentes lugares a través del internet.

Según Rodríguez, L. (2008). Citado por Solís y Valdivia. (2018) Menciona “Las aplicaciones de internet que también son muy extensas. Así, servirá al alumnado para ampliar la información del aula que le resulte de especial interés o documentarse para realizar un trabajo; también, mediante las herramientas de comunicación será eficaz para contactar con otros alumnos, ya sean del propio centro o de otros centros nacionales o internacionales; del mismo modo, servirá para participar en redes de aulas o circuitos de aprendizaje, para participar en proyectos cooperativos, o para crear páginas web y colgar en la red sus propios trabajos”. (Rodríguez, L. 2008).

Por otro lado, los alumnos que son usuarios en el internet son aquellos que tienen acceso a diferentes plataformas, por lo que en algunas ocasiones ellos tienden a usar de manera predominante para poder realizar diferentes actividades tales como: Usar para el aprendizaje, o realizar trabajos asignados por los docentes (Solís y Valdivia, 2018)

Por ello es importante conocer diferentes navegadores que son utilizados por los estudiantes tenemos los siguientes: Explorer, Google

Chrome, Mozilla, Opera, Netscape Navigator, Safari, etc. (Solís y Valdivia, 2018)

c) Recursos didácticos educativos en la web

Según Solís y Valdivia (2018) refieren que los recursos didácticos tecnológicos, son aquellos recursos utilizados por los docentes, estos se pueden trabajar en línea, mientras que otras se pueden descargar y de esa manera poder adaptarlos para el proceso de enseñanza. Por otro lado, permiten poder realizar diferentes presentaciones, así como: Diapositivas, videos, animaciones. Finalmente, lo más importante es que permiten poder tener una buena interacción de docente a estudiante y obtener logros positivos en el aprendizaje.

d) Proveedores de servicio

Según Solís y Valdivia (2018) Dicen que cuando hablamos de proveedores de servicio podemos decir son aquellos que se encargan de proveer el servicio de internet los ISP de Acceso; ISP de buzón de correo; ISP de servidores; ISP de tránsito; ISP virtuales; ISP gratuitos. En la actualidad el uso del correo electrónico se ha convertido en una herramienta fundamental para los estudiantes, por lo que sus clases son de manera virtual, estos permiten que haya una interacción de docente a estudiantes de manera personal, en donde se puede indagar e intercambiar información, adjuntar documentos. Así mismo esto ofrece un almacenamiento en la nube en donde la persona puede tener acceso a su información desde el lugar donde se encuentren.

2.2.6. Motivación para aprender en entornos virtuales

Onrubia, J. (2016) citado por (Bujaico et al., 2019) menciona que para caracterizar al aprendizaje del estudiante los entornos virtuales en la actualidad cumplen un papel importante, por lo que se dice que “el alumno aprende no es simplemente una copia o una reproducción de lo que en ese entorno se le presenta como contenido a aprender” (pg.54). Es decir, la manera de aprender por los entornos virtuales no se ha entendido de la manera correcta por lo que todos los nuevos conocimientos que se le impartirá al estudiante estarán relacionados a cada uno de los contenidos adecuado para un buen desarrollo del proceso de aprendizaje.

2.2. Definiciones de términos básicos

- Motivación:

Reyes, M (2015) define a la motivación como aquel elemento de gran importancia en cualquier proceso de enseñanza aprendizaje ya que es la fuente que provee la energía para realizar las acciones y tareas correspondientes, por otro lado es el factor psicológico más fuerte y poderoso con que ha de contar el aprendiz que se aventura en el singular proceso de aprender a través de las distintas modalidades de educación, ya sea en los procesos tradicionales presenciales, como en la modalidad de Educación abierta y a distancia.

- Aprendizaje:

Mandujano, J. (2018), define al término aprendizaje como la modificación relativamente permanente de la conducta refleja, operante o

cognitiva del individuo debida a la exposición a situaciones estimulares o a la actividad práctica, bien física, bien cognitiva, que no puede ser achacable a pautas de comportamiento innatas, a situaciones transitorias del organismo o al desarrollo madurativo, es decir el aprendizaje está en constante cambio ya que existen diferentes situaciones en las cuales se va adquiriendo nuevos aprendizajes ya sea estos en cuanto a la conducta que observa, o la cual realiza para obtener resultados positivos o negativos, o de manera cognitiva así mismo esto es ocasionado debido al entorno que nos rodea ya que constantemente estamos expuestos a diferentes situaciones las cuales nos hacen tener nuevos aprendizajes.

- **EVA:** (Entornos virtuales de aprendizaje)

Edel, N. (2009) (como se citó en Urdiales et al., 2020) refieren que los espacios virtuales de aprendizaje son definidos como aquellos ámbitos en línea que tanto estudiantes como utilizan para presentar como también compartir diferentes recursos, y así organizar algunas actividades.

- **Virtual:**

López y Ortiz (2018) Definen al termino virtual como la herramienta en la cual no hace falta que las personas se encuentren de manera presencial, esta herramienta está realizada para poder obtener un aprendizaje a distancia e independiente de la ubicación geográfica, existen diferentes aplicaciones que ayudan para poder realizar todas las actividades que se requieran necesarias para terminar cursos académicos en cualquier lugar donde exista conectividad a internet.

- **Entornos virtuales:**

López y Ortiz (2018) Se definen a los entornos virtuales como “La organización del espacio, la disposición y la distribución de los recursos didácticos, el manejo del tiempo y las interacciones que se dan en el aula, son entornos dinámicos que constan de condiciones físicas como temporales, que favorecen el aprendizaje”, es decir es un espacio donde existe diferentes recursos que ayudan a obtener un óptimo aprendizaje además de ofrecer ventajas en su uso como un mejor manejo de tiempo.

2.3. Hipótesis de investigación

2.3.1. Hipótesis General de investigador:

El uso de entornos virtuales la relación que existe es de forma significativa en la motivación para aprender en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Cajamarca.

2.3.2. Hipótesis General Nula:

El uso de entornos virtuales la relación que existe no es de forma significativa en la motivación para aprender en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Cajamarca.

2.4. Hipótesis Específicas del Investigador.

Hipótesis alternas

El uso de entornos virtuales tiene una relación de forma significativa en la motivación intrínseca para aprender en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa estatal de Cajamarca 2022.

El uso de entornos virtuales tiene una relación de forma significativa en la motivación extrínseca para aprender en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa estatal de Cajamarca 2022.

Hipótesis nulas

El uso de entornos virtuales no tiene una relación de forma significativa en la motivación intrínseca para aprender en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa estatal de Cajamarca 2022.

El uso de entornos virtuales no tiene una relación de forma significativa en la motivación extrínseca para aprender en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa estatal de Cajamarca 2022.

2.5. Operacionalización de variables.

Tabla 1. Operacionalización de la variable independiente

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Calidad de adaptación	Instrumento de medición
Motivación para aprender	Según (Solís y Valdivia, 2018) nos dice que la motivación se define desde el origen etimológico, así como también de manera lingüística como aquella estrategia de la motivación utilizada en el proceso de aprendizaje en las personas.	Motivación Intrínseca	Propósito personal de superación	1,2,3	Nada (1) Casi nada (2) A veces (3) Mucho (4) Demasiado (5)	Cuestionario de la motivación para el aprendizaje de los estudiantes
			Expectativa personal	4,5,6		
			Interés por el estudio	7,8,9, 10		
		Motivación Extrínseca	Satisfacción por el estudio	11,12,		
			Exigencias de evaluaciones	13,14,15		
			Influencia de las competencias de otros estudiantes	16,17,18		
Influencia del docente Apoyo de los padres	19,20					

FUENTE: Solís y Valdivia (2018)

Tabla 2. Opercionalización de la variable dependiente

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Calidad de adaptación	Instrumento de medición
Entornos Virtuales	Según (Gladys, 2015) dice que “Es un conjunto de herramientas tecnológicas en información y comunicación que permite el intercambio de información en el proceso educativo”.	Uso de redes sociales	Uso de videos	1-2-3	Nada (1)	Cuestionario uso de entornos virtuales
			Uso de Facebook y WhatsApp	4-5-6		
		Uso de navegadores de web	Google como herramienta	7	Casi nada (2)	
			Google como buscador	8-9	A veces (3)	
		Recursos didácticos educativos	Páginas web	10	Casi siempre (4)	
			Actividades de aprendizaje en web	11-12-13-14-15	Siempre (5)	
		Espacio de comunicación	16-17			
		Proveedores de servicio	Espacio de trabajos entre compañeros	18-19-20		

FUENTE: Solís y Valdivia (2018)

CAPITULO III

METODO DE LA INVESTIGACION

CAPÍTULO III. METODO DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

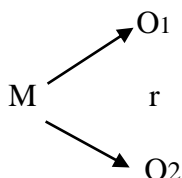
McMillan y Schumacher, (2005) menciona que la investigación básica busca incrementar nuestro conocimiento de los principios básicos y las leyes científicas así mismo se busca probar una teoría con escasa intención de aplicar los resultados a problemas prácticos. Es por ello que nuestra investigación es de tipo de Básico - descriptiva porque a través de la investigación vamos a recopilar datos e información acerca de la motivación para aprender y el uso de entornos virtuales

3.2. Diseño de investigación

Ato et al., (2013) el diseño también es transversal puesto que se realizará en una población determinada y en un momento específico.

La presente investigación es de diseño empírico no experimental ya que no se manipularán las variables, así mismo es un estudio asociativo de tipo correlacional simple puesto que pretende conocer la relación que existe entre dos variables y no se utiliza ninguna forma de control de variables extrañas sobre la relación funcional (Ato et al., 2013)

Se presenta el diagrama:



Donde:

M: Es la muestra representativa de estudiantes de una institución educativa a investigar

r: Influencia existente entre variables

O1: Motivación para aprender

O2: Uso de entornos virtuales

3.3.Población, muestra y unidad de análisis.

3.3.1. Población:

La población de estudio está conformada por todos los estudiantes de tercero y cuarto grado de nivel secundaria de una Institución Educativa de Cajamarca, dicha cantidad asciende a 326

3.3.2. Muestra

La muestra es probabilística, Hernández, Fernández y Baptista (2014) señalan que “se utilizan en los diseños de investigación descriptivos correlacional, en donde se aplican encuestas para determinar estimaciones de las variables, asimismo, todos los elementos de la población tienen la misma probabilidad de ser elegidos”; el tipo de muestreo utilizado es el aleatorio simple.

Empleando el muestreo aleatorio simple, el tamaño de la muestra para una población finita está comprendido por la siguiente fórmula:

$$n = \frac{N \cdot Z^2 \cdot p \cdot q}{d^2 \cdot (N-1) + Z^2 \cdot p \cdot q}$$

Donde:

- n corresponde a la muestra óptima.
- N corresponde a la Población.
- Z corresponde a una probabilidad del 95% de confianza (1,96)
- d corresponde al error muestral (5%)
- p corresponde a la posibilidad de que ocurra el evento (0.5%)
- q corresponde a la posibilidad de que no ocurra el evento (0.5%)

Aplicándose la fórmula:

$$n = \frac{326 \cdot (1.96^2) \cdot (0.5) \cdot (0.5)}{(0.05^2) \cdot (326-1) + (1.96^2) \cdot (0.5) \cdot (0.5)}$$

$$n = 176.59$$

3.3.3. Criterios de inclusión

- Estudiantes de tercer y cuarto grado de nivel secundaria que se encuentren matriculados en el año 2022 en una institución educativa de nivel secundaria de Cajamarca
- Estudiantes que tengan las edades entre 14 y 15 años de edad en una Institución educativa estatal de nivel secundario de Cajamarca
- Estudiantes que tengan la firma de consentimiento informado para participar en la investigación a realizar.

3.3.4. Criterio de exclusión

- Estudiantes que no se encuentren matriculados en tercero y cuarto grado en el año 2022 en una institución educativa estatal de nivel secundaria de Cajamarca
- Estudiantes que no tengan previo consentimiento informado para la participación de la investigación en una institución educativa estatal de nivel secundaria de Cajamarca

3.3.5. Unidad de análisis:

Se consideró como unidad de análisis a cada estudiante de tercer grado y cuarto grado de una Institución educativa de Cajamarca de nivel secundaria comprendidos entre las edades de 15 y 16 años de edad

3.4. Instrumentos de recolección de datos.

La técnica utilizada para la presente investigación es la encuesta y el instrumento el cuestionario, la confiabilidad se realizó a través del método de estadístico de Alfa de Cronbach y la validez de contenido mediante Juicio de expertos.

3.4.1. Cuestionario de recolección de información sobre motivación para el aprendizaje:

El Cuestionario de recolección de información sobre motivación para el aprendizaje fue adaptado y validado por, Solís y Valdivia (2018) Lima-Perú dicho instrumento fue aplicado a estudiantes de la I.E. Fiscalizada de Orcopampa, presenta dos dimensiones las cuales son: Motivación intrínseca que consta de 6 ítems los cuales con del 1 al 6 esta dimensión presenta dos indicadores que son: propósito personal de superación y expectativa personal. Por otro lado, está la dimensión de motivación extrínseca que consta de 14 ítems los cuales son desde el

ítem 7 al 20 siendo un total de 20 ítems que conforman la escala así mismo consta de 6 indicadores que son: interés por el estudio, satisfacción por el estudio, exigencia de las evaluaciones, influencia de la competencia de otros estudiantes, influencia del docente y como último indicador apoyo de los padres.

En Confiabilidad la escala de 20 ítems evidencia un coeficiente de alfa de cronbach de 0,764 y en Validez el instrumento ha sido validado por criterio de expertos teniendo como resultado de toda una valoración de “Bueno”. El instrumento es válido y confiable, sin embargo, no se encuentra aplicado en Cajamarca es por ello que se considera aplicar una prueba piloto para poder conocer si el cuestionario de motivación para el aprendizaje es óptimo a nuestra población de estudio

3.4.2. Cuestionario uso de entornos virtuales

El Cuestionario de recolección de información sobre uso de las TIC fue adaptado y validado por Solís y Valdivia (2018) Lima-Perú dicho instrumento fue aplicado a estudiantes de la I.E. Fiscalizada de Orcopampa, el instrumento consta de 20 ítems divididos en 4 dimensiones las cuales son: en la primera dimensión está el uso de redes sociales (6 ítems) en esta dimensión se encuentran los indicadores uso de Facebook y whatsapp; en la segunda dimensión está uso de navegadores web (3 ítems) en esta dimensión se encuentran los indicadores de: google como herramienta y google como buscador; en la tercera dimensión está recursos didácticos (6 ítems) se encuentran los indicadores de: páginas web y actividades de aprendizaje en la web, finalmente la última dimensión es de proveedores de servicio (5 ítems) cuenta con los indicadores de espacio de comunicación y espacio de trabajo entre compañeros

En cuanto a Confiabilidad: La escala de 20 ítems evidencia un coeficiente de alfa de cronbach de 0.876 y para la Validez el instrumento ha sido validado por criterio de expertos teniendo quienes indicaron que el instrumento era aplicable teniendo una valoración de “Bueno”. El instrumento es válido y confiable, sin embargo, no se encuentra aplicado en Cajamarca es por ello que se considera aplicar una prueba piloto para poder conocer si el cuestionario de uso de entornos virtuales es óptimo a nuestra población de estudio.

3.5. Procedimiento de recolección de datos

Para realizar este trabajo se aplicará dos cuestionarios: Motivación para el aprendizaje y uso de entornos virtuales los mismos que serán aplicados de manera virtual a los estudiantes de segundo y tercer grado de una institución educativa de

Cajamarca, para ello se solicitará una autorización de la I.E, así mismo se les solicitará a los estudiantes un consentimiento informado por parte de los padres para que así puedan participar de la investigación así mismo se brindará a los estudiantes la información necesaria para que tengan previo conocimiento de lo que se va a realizar seguido de esto se realizará la aplicación de los dos instrumentos mencionados que se hará de manera virtual debido a la situación actual que vivimos a causa de la pandemia ,finalmente se procederá ingresó todos los datos obtenidos a una base de datos general para el análisis estadístico.

3.6.Análisis de datos

Se realizará la recolección de datos luego se generará una base de datos en Excel para hacer procesados en programa SPSS versión 24 seguidamente se realizará las pruebas necesarias de confiabilidad

3.7.Consideraciones éticas

- Se tomará en cuenta la normativa de ética de investigación de la universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo,
- Se tomará en cuenta los reglamentos de las normas Apa.
- Se realizará previo consentimiento de la I.E para la aplicación de los instrumentos, así como dar información del trabajo a realizar.
- Los datos obtenidos en la recolección de datos no tendrán modificación alguna.

CAPITULO IV
ANALISIS Y DISCUSIONES DE RESULTADOS

CAPÍTULO IV. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1.1. Análisis inferencial

Díaz et al. (2014) señalan que el coeficiente de correlación de Pearson, es un coeficiente paramétrico que infiere sus resultados a la población real, de tal forma que la muestra debe seguir una distribución normal, es decir es paramétrico; por otro lado, la correlación de Spearman no se ajusta a una distribución conocida además de ser no paramétrico. En la investigación las variables son de tipo cualitativo ordinal, por lo que no cumplen con el supuesto de normalidad, de tal forma que se seleccionó el estadístico Rho de Spearman para realizar el análisis inferencial se tiene en cuenta un nivel de significancia de $\alpha=0.01$, de tal forma que si el p valor obtenido es menor que el nivel de significancia existe relación entre las variables.

Hipótesis general

(Hi): El uso de entornos virtuales tiene una relación de forma significativa en la motivación para aprender en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa estatal de Cajamarca.

(Ho): El uso de entornos virtuales no tiene una relación de forma significativa en la motivación para aprender en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa estatal de Cajamarca.

Nivel de significancia: $\alpha = 0.01$ Estadístico: Rho de Spearman

Regla de decisión:

El nivel de significancia “p” es menor que α , se rechaza H0.

El nivel de significancia “p” es mayor que α , no se rechaza H0

Tabla 3. Correlación entre “uso de entornos virtuales” y “motivación para aprender”

		Correlaciones		
			Uso de entornos virtuales	Motivación
Rho de Spearman	Uso de entornos virtuales	Coeficiente de correlación	1,000	,558**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	177	177
	Motivación	Coeficiente de correlación	,558**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	177	177

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la tabla 43, se observa que existe una relación moderada entre “uso de entornos virtuales” y “motivación para aprender”, con un coeficiente de correlación de 0.558 y $p = 0.000 < .01$. Estos valores permiten rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna; es decir el uso de entornos virtuales influye moderada en la motivación para aprender en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Cajamarca.

Hipótesis específica 1

(Hi): El uso de entornos virtuales tiene una relación de forma significativa en la motivación intrínseca para aprender en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa estatal de Cajamarca.

(H₀): El uso de entornos virtuales no tiene una relación significativa en la motivación intrínseca para aprender en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa estatal de Cajamarca.

Nivel de significancia: $\alpha = 0.01$ Estadístico: Rho de Spearman

Regla de decisión:

El nivel de significancia “p” es menor que α , se rechaza H₀.

El nivel de significancia “p” es mayor que α , no se rechaza H₀

Tabla 4. Correlación entre “uso de entornos virtuales” y “motivación intrínseca para aprender”

			Correlaciones	
			Uso de entornos virtuales	Motivación intrínseca
Rho de Spearman	Uso de entornos virtuales	Coeficiente de correlación	1,000	,342**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	177	177
	Motivación intrínseca	Coeficiente de correlación	,342**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	177	177

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la tabla 44, se observa que existe una relación débil entre “uso de entornos virtuales” y “motivación intrínseca para aprender”, con un coeficiente de correlación de 0.342 y $p = 0.000 < .01$. Estos valores permiten rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna; es decir el uso de entornos virtuales influye de forma débil en la motivación intrínseca para aprender en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Cajamarca.

Hipótesis específica 1

(Hi): El uso de entornos virtuales tiene una relación de forma significativa en la motivación extrínseca para aprender en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa estatal de Cajamarca.

(Ho): El uso de entornos virtuales no tiene una relación significativa en la motivación extrínseca para aprender en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa estatal de Cajamarca.

Nivel de significancia: $\alpha = 0.01$ Estadístico: Rho de Spearman

Regla de decisión:

El nivel de significancia “p” es menor que α , se rechaza H0.

El nivel de significancia “p” es mayor que α , no se rechaza H0

Tabla 5. Correlación entre “uso de entornos virtuales” y “motivación extrínseca para aprender”

Correlaciones			Uso de entornos virtuales	Motivación extrínseca
Rho de Spearman	Uso de entornos virtuales	Coeficiente de correlación	1,000	,753**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	177	177
	Motivación extrínseca	Coeficiente de correlación	,753**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	177	177

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la tabla 45, se observa que existe una relación fuerte entre “uso de entornos virtuales” y “motivación extrínseca para aprender”, con un coeficiente de correlación de 0.342 y $p= 0.000 <.01$. Estos valores permiten rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna; es decir el uso de entornos virtuales influye de forma significativa en la motivación extrínseca para aprender en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa estatal de Cajamarca.

4.2.Discusión de resultados

Los resultados de la investigación sugieren una relación moderada entre “uso de entornos virtuales” y “motivación para aprender”, con un coeficiente de correlación de 0.558 y $p= 0.000 <.01$. Estos resultados son similares a los de Caicedo et al., (2016), quienes en su investigación “Incidencia en el rendimiento académico al implementar un programa de motivación escolar mediado por las Tic” concluyen que “el rendimiento académico se optimiza tras la implementación de un programa de motivación al logro mediante el uso de las TIC como herramienta de aprendizaje”; asimismo, concuerdan con los de Steffanell y Acevedo (2019), quienes señalan que existe mejoramiento en el dominio, conceptualización y práctica de los estudiantes, frente a las Técnicas Asépticas y Estériles las cuales se ha fortalecido con la mediación de las herramientas TIC así también se confirma que los medios interactivos y didácticos resultan altamente motivantes para los estudiantes.

En la actualidad, es importante destacar que, los entornos virtuales son las herramientas más utilizadas por parte de los estudiantes por lo que estas permiten

una comunicación fluida en las comunidades educativas por lo que pueden expresar las diferentes opiniones, inquietudes y sobre todo aportes acerca de los temas que se van desarrollando, de esa manera generando un ambiente armónico dentro del proceso de aprendizaje y enseñanza. (Guevara Albán, 2015)

En lo que respecta a la relación entre “uso de entornos virtuales” y “motivación intrínseca para aprender”, el coeficiente de correlación es de 0.342 lo que denota una relación débil entre las variables; contrario a ello, Carvalho y Luciane, (2015), en su estudio titulado “La Motivación de estudiantes para aprender en ambientes virtuales de aprendizaje” concluyeron que un número considerable de los participantes se perciben intrínsecamente motivado para involucrarse en situaciones de aprendizaje propuesto en cursos / disciplinas mediadas por VLE (EVA).

En lo que respecta a las variables “uso de entornos virtuales” y “motivación extrínseca para aprender”, existe una relación fuerte con un coeficiente de correlación de 0.342 y $p= 0.000 <.01$; apoyan a este resultado, el estudio realizado por Caicedo et al., (2016), quienes en su investigación “Incidencia en el rendimiento académico al implementar un programa de motivación escolar mediado por las Tic” concluyen que “el rendimiento académico se optimiza tras la implementación de un programa de motivación al logro mediante el uso de las TIC como herramienta de aprendizaje”. También es importante señalar los resultados de Solís y Valdivia (2018), quienes realizaron una investigación acerca de “Uso de las Tic y su relación con motivación para el aprendizaje en los estudiantes de la I.E fiscalizada Orcopampa 2018” en la cual concluyen que existe una relación entre las TIC y la motivación para el aprendizaje en los estudiantes de la I.E. Fiscalizada de Orcopampa.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CAPÍTULO V. Conclusiones y recomendaciones

5.1. Conclusiones

1. Teniendo en cuenta el objetivo general de la investigación, se concluye que existe una relación moderada entre “uso de entornos virtuales” y “motivación para aprender”, con un coeficiente de correlación de 0.558 y $p= 0.000 <.01$, lo que permite aceptar la hipótesis alterna; el uso de entornos virtuales influye de forma moderada en la motivación para aprender en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Cajamarca.
2. Teniendo en cuenta el objetivo específico 1 de la investigación, se concluye que existe una relación débil entre “uso de entornos virtuales” y “motivación intrínseca para aprender”, con un coeficiente de correlación de 0.342 y $p= 0.000 <.01$, lo que permite aceptar la hipótesis alterna; el uso de entornos virtuales influye de forma débil en la motivación intrínseca para aprender en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Cajamarca.
3. Teniendo en cuenta el objetivo específico 2 de la investigación, se concluye que existe una relación fuerte entre “uso de entornos virtuales” y “motivación extrínseca para aprender”, con un coeficiente de correlación de 0.342 y $p= 0.000 <.01$, lo que permite aceptar la hipótesis alterna; el uso de entornos virtuales influye de forma significativa en la motivación extrínseca para aprender en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Cajamarca.

5.2. Recomendaciones

1. Se recomienda al director de la institución educativa a la realización de charlas informativas dirigidas a los alumnos y padres de familia en donde se fomente el uso adecuado de los entornos virtuales en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
2. Se recomienda a los padres de familia a realizar una supervisión efectiva del uso que dan sus hijos a las tecnologías en el momento de estudio y realización de tareas con el objetivo de fomentar la responsabilidad del uso de las plataformas virtuales y las tecnologías de información en general.

7. REFERENCIAS

- Abril Lancheros, M. S. (2018). Motivación del aprendizaje en línea. *Panorama*, 43-56.
- Berzosa Martinez, M. d. (2015). *La motivación de los esstudiantes con las tegnologías en educación*. Jaen-España: Universidad de Jaen.
- Bujaico Rojas, J. F., Angoma Astucur, M., Huayta Meza, F. T., & Pacheco Moscoso, L. E. (2019). Entornos Virtuales y Aprendizaje de los estudiantes de la Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Nacional de Huancavelica, Sede Pampas. *Apunt. cienc. soc*, 2.
- Caicedo Pérez, C., Chocontá Rivera, Y., & Roza Rojas, C. (2016). *Incidencia en el rendimiento académico al implementarun programa de motivación al logro escolar mediado por las Tic*. Bogotá-Colombia: UNIVERSIDAD LIBRE.
- Carvalho Beluce, A., & Luciane de Oliveira, K. (2015). La Motivación de estudiantes para aprender en ambientes virtuales de aprendizaje. *Paidéia*, 105-113.
- Chandi Cazorla, K. A., & Osorio Orbes, J. G. (2015). *Motivación para el aprendizaje para estudiantes de la universidad de cuenca*. Cuenca-Ecuador: Universidad de Cuenca.
- Chumpitaz Ramírez, T. J. (2020). *Uso de las tic y la motivación en el área de Ciencias Sociales de estudiantes de 2º de secundaria de I.E. César Vallejo - Chancay, 2020* . Lima-Perú: Univesidad César Vallejo .
- Concha Prado, C. R. (2018). *USO DE ENTORNOS VIRTUALES Y EL FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE COLABORATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER CICLO DE LA FACULTAD DE DERECHO DE LA UNIVERSIDAD PARTICULAR DE SAN MARTIN DE PORRES PERÍODO 2016-II*. Lima- Perú: UNIVERSIDAD INCA GARCILASO DE LA VEGA.
- Guevara Albán, G. (2015). *ENTORNOS VIRTUALES APLICADOS AL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE AUTÓNOMO Y COLABORATIVO DE LOS ESTUDIANTES DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR BABAHOYO*. Babahoyo: Universidad Técnica de Babahoyo.
- Jihuallanca Ccoa, Y. L. (2019). *USO DE AULAS VIRTUALES EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑO DE SECUNDARIA DE*. Puno-Perú: UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO.

- López Jiménez, E., & Ortiz Carvajal, M. (2018). *Uso de entornos virtuales de aprendizaje para la mejora de rendimiento académico en estudiantes de quinto grado en la institución educativa Pozo Nutrias 2*. Lima-Perú: Universidad Privada Norbert Wiener.
- Mancha Gómez, D. J. (2019). *LAS TICS Y LA MOTIVACIÓN ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DEL VII CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 1° DE MAYO. HUANCVELICA –PERU: UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA*.
- Mandujano Nolasco, J. L. (2018). *EMPLEO DEL AULA VIRTUAL Y NIVELES DE APRENDIZAJE EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “DANIEL ALCIDES CARRIÓN” CHAUPIMARCA – PASCO*. Pasco-Perú: Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión.
- Membrillo Cabrera, C. J. (2017). *“Implementación de una plataforma virtual y su influencia en los círculos de interaprendizaje colaborativos en la I.E. San Ramón – La Recoleta –Cajamarca – 2017”*. Cajamarca-Perú: Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo.
- Montero Paima, H. S. (2017). *“MOTIVACIÓN Y RENDIMIENTO ESCOLAR EN ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO, NIVEL SECUNDARIA, ÁREA HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA, INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PRIMARIA Y SECUNDARIA DE MENORES MARISCAL OSCAR RUFINO BENAVIDES, DISTRITO IQUITOS - 2015”*. IQUITOS-PERÚ: UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA AMAZONIA PERUANA.
- Morales Vallejo, P. (2007). Tamaño necesario de la muestra ¿Cuántos sujetos necesitamos? *Estadística aplicada a las Ciencias Sociales* , 24.
- Reyes contreras, N. L. (2015). Motivación del estudiante y los entornos virtuales de aprendizaje. *Universidad Nacional Autonoma de Mexico*, 13.
- Sánchez Cotrina, E. (2014). *Tics en el rendimiento académico de estudiantes del quinto grado de secundaria ,Institución educativa "Nuestra Señora del Cramen"-Celendín*. Celendín-Perú: Universidad Nacional de Cajamarca.
- Solis Tapia, R., & Valdivia Valdivia, M. (2018). *Uso de las TIC y su relación con la motivación para el aprendizaje en los estudiantes de la I.E. Fizcalizada Orcopampa, 2018*. Lima: Escuela de posgrado Universidad César Vallejo.
- Solis Tapia, R., & Valdivia Valdivia, M. O. (2018). *Uso de las TIC y su relación con la motivación para el aprendizaje en los estudiantes de la I.E. Fizcalizada Orcopampa, 2018*. Perú: Escuela de posgrado de universidad César Vallejo.
- Steffanell De León, I. H., & Acevedo Benavides, M. A. (2019). *Mediación TIC y su influencia en la satisfacción y desempeño académico de los estudiantes*

de pregrado. Barranquilla: Universidad de la costa-Facultad de Humanidades.

Torres Amanqui, V. (2020). *Motivación y estrategias de aprendizaje en el uso de los entornos virtuales en la Institución Educativa 3094 – 1 William Fulbright, Independencia - 2020*. Lima. Perú: Universidad César Vallejo.

Urdiales Flores, J., Armijos Bacuilima, L., & Urdiales Flores, D. (2020). Estudiantes de un plantel educativo secundario del Sur del Ecuador y un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA): Impacto de su implementación. *Revista Andina de Educación*, 8.

Victoria, B. R., & Manrique Muñoz, L. I. (2019). *La motivación escolar y su relación con la autoestima en*. Huancavelica- Perú: UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Problema	Objetivos	Hipótesis	Operacionalización		
			Variables	Indicadores	Metodología
<p>¿Cómo influye el uso de entornos virtuales en la motivación para aprender de los estudiantes de nivel secundaria de una institución educativa estatal</p>	<p>Ob. General: Determinar la influencia del uso de entornos virtuales en la motivación para aprender en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa estatal de Cajamarca 2022</p> <p>Ob. Específicos: Determinar la influencia del uso de entornos virtuales en la motivación intrínseca para aprender en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa estatal de Cajamarca 2022.</p>	<p>Ho: El uso de entornos virtuales influye de forma significativa en la motivación para aprender en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Cajamarca.</p> <p>H1: El uso de entornos virtuales no influye de forma significativa en la motivación para aprender en estudiantes de nivel secundario</p>	<p>V. Dependiente: Motivación para aprender</p> <p>V. Independiente:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Propósito personal de superación. -Expectativa personal. - Interés por el estudio. - Satisfacción por el estudio. - Exigencias de evaluaciones. - Influencia de las competencias de otros estudiantes. - Influencia del docente. - Apoyo de los padres - Uso de videos - Uso de Facebook y WhatsApp 	<ul style="list-style-type: none"> - Tipo de investigación: Básico - descriptiva. - Diseño: No experimental de corte trasversal. - Muestreo: No probabilístico por conveniencia.

de Cajamarca - 2022?	Determinar la influencia del uso de entornos virtuales en la motivación extrínseca para aprender en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa estatal de Cajamarca 2022.	de una institución educativa de Cajamarca	Entornos virtuales	<ul style="list-style-type: none"> - Google como herramienta - Google como buscador - Páginas web - Actividades de aprendizaje en web - Espacio de comunicación - Espacio de trabajos entre compañeros 	
-------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------	--------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Anexo 1 – Cuestionario sobre motivación para el aprendizaje

Ficha Técnica

Nombre: Cuestionario de recolección de información sobre motivación para el aprendizaje

Autor: Validado por Roger Solís Tapia y Michelle Valdivia Osires (2018) Lima-Perú

Dimensiones-ítems: Motivación intrínseca (1-6) y Motivación extrínseca (7-20)

Escala: Likert: Demasiado (5), Mucho (4), A veces (3), Casi nada (2), Nada (1).

Administración: Individual

Sujetos de aplicación: Estudiantes

CUESTIONARIO DE LA MOTIVACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES

DATOS GENERALES: marque con una X en las preguntas de selección.

Grado: _____

Primero () Segundo () Tercero () Cuarto () Quinto ()

Sección: ____

Edad _____

Sexo: M () F ()

INSTRUCCIONES: El presente estudio pretende identificar la motivación del alumno en su aprendizaje por lo que se le pide que conteste el presente cuestionario de la manera más sincera posible ya que la información que usted brinde es confidencial y será utilizada con fines científicos y pedagógicos. Por ello debes leerlo en forma completa y, luego, marcar con un aspa (X) una de las siguientes alternativas:

Nada	Casi nada	A veces	Mucho	Demasiado
1	2	3	4	5

INSTRUCCIONES: Marque con una X sobre el número que contiene la opción que corresponde a tu opinión.

N°		1	2	3	4	5
	Motivación intrínseca					
1	Me esfuerzo para demostrarme a mí mismo que puedo sacar altas calificaciones en todas las asignaturas.					
2	Pongo mayor interés por el aprendizaje de las asignaturas.					
3	Tener éxito y aprobar en la Institución Educativa me hace sentirme importante.					
4	Estudio porque quiero llevar una vida cómoda más adelante como profesional exitoso.					
5	Pienso que debo prepararme suficientemente para ser mejor persona y profesional en el futuro.					
6	Pienso que estudiar me permitirá aprender muchas cosas que me servirán en la vida.					
	Motivación extrínseca					
7	Te cuesta mucho esfuerzo actualmente para sacar buenas notas en las asignaturas.					

8	¿Es importante para ti las buenas notas obtenidas en las asignaturas del colegio?					
9	¿Cuánto interés tienes por estudiar las asignaturas en el colegio?					
10	¿Cuántas satisfacciones te proporciona estudiar las asignaturas que lleva actualmente?					
11	¿Cómo calificas tus exigencias que te impones a ti mismo respecto al estudio de las asignaturas?					
12	¿Cuánta importancia le das tú a la colaboración entre compañeros para estudiar y realizar las tareas escolares?					
13	¿Cuánta influencia tienen tus compañeros sobre tu persistencia en las tareas difíciles en las asignaturas?					
14	¿Cuánta influencia tienen tus compañeros sobre el mejoramiento de tus habilidades para aprender en las asignaturas?					
15	¿Cómo describes el nivel de interacción que tienes con tus compañeros en el trabajo desarrollado en las asignaturas?					
16	¿Cuánta influencia tienen tus profesores sobre tu compromiso para tener un buen desempeño?					
17	¿Cuánta influencia tienen tus profesores sobre el mejoramiento de tus habilidades para aprender?					
18	¿Recibes intensivos o regalos cuando obtienes buenas notas en el colegio?					
19	¿Tus padres o apoderados te compran todo lo necesario para el colegio?					
20	¿Tus padres o apoderados te ayudan en las tareas del colegio?					

Fuente: Solís y Valdivia (2018)

Anexo 2 – Cuestionario sobre el uso de TIC

FICHA TECNICA

Nombre: Uso de TIC

Autor: Validado por Roger Solís Tapia y Michelle Valdivia Osires (2018) Lima-Perú

Dimensiones-ítems: a) Uso de redes sociales (6 ítems), b) Uso de navegadores web (3 ítems), c) Recursos didácticos (6 ítems), d) Proveedores de servicio (5 ítems)

Escala: Likert: Siempre (5), Casi siempre (4), A veces (3), Casi nunca (2), Nunca (1).

Administración: Individual

Sujetos de aplicación: Estudiantes

CUESTIONARIO SOBRE EL USO DE TIC.

DATOS GENERALES: marque con una X en las preguntas de selección.

Grado: _____

Primero () Segundo () Tercero () Cuarto () Quinto ()

Sección: ____

Edad _____

Sexo: M () F ()

INSTRUCCIONES: Estimado estudiante, a continuación, te presento un cuestionario relacionado con el uso de las TIC, Tu respuesta es sumamente importante, por ello debes de leerlo en forma completa y, luego marcar con una (X) una de las siguientes alternativas:

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

N°	Variables: Uso de la TIC	1	2	3	4	5
	Dimensión: Uso redes sociales					
1	Los dispositivos como celular, laptop, Tablet y computadora me facilitan el acceso a las redes sociales para mis tareas.					
2	A través de los videos presentados en YouTube, refuerzo mi aprendizaje de las asignaturas.					
3	Los videos extraídos del YouTube presentados en clase, motivan mi aprendizaje de todas las asignaturas.					
4	Utilizo del Facebook para descargar información en archivos pdf, power point, archivos Word que los profesores comparten y me ayudan a desarrollar actividades que consolidan mis aprendizajes de todas las asignaturas.					
5	El Facebook me ayuda a compartir fotos, enlaces, videos, documentos, comentarios, mensajes					

	relacionados con mis clases de todas las asignaturas.					
6	El WhatsApp me permite comunicarme y consultar sobre las tareas, compartir fotos, documentos y videos relacionados con las asignaturas.					
Dimensión: Uso de navegadores de Internet						
7	Utilizo el Google como herramienta para la búsqueda y selección de la información en la resolución de tareas.					
8	Google, como buscador, me permite tener imágenes, información y módulos interactivos de calidad que consolidan mi aprendizaje.					
9	El uso del buscador google me facilita encontrar nuevos temas para mi aprendizaje.					
Recursos didácticos educativos						
10	El uso de páginas webs de diferentes temas me ayuda a mejorar mi rendimiento académico en las asignaturas.					
11	Mi profesor (a) selecciona actividades de aprendizaje basadas en la web.					
12	Las páginas webs me ayudan a comprender mejor los temas de aprendizaje.					
13	La consulta de libros, revistas y artículos de las webs me permiten resolver las tareas escolares de manera rápida.					
14	El uso de las webs me permite acceder a los foros, debates y conferencias sobre los temas de mi interés de aprendizaje.					
15	El uso de las webs me facilita conversar en tiempo real con el docente y mis compañeros sobre los temas de aprendizaje.					
Dimensión: Proveedores de servicio						
16	Utilizo el correo electrónico para comunicarme con mis profesores (as) en la extensión del aprendizaje de las asignaturas.					
17	Utilizo el correo electrónico para enviar y recibir información sobre los temas tratados en la clase de las asignaturas.					
18	El correo electrónico constituye un espacio de trabajo con mis compañeros y profesores (as).					
19	Para tener acceso, compartir y guardar información, utilizo la nube.					
20	Utilizo las plataformas virtuales como espacio de interacción con los temas de mi aprendizaje.					

ANEXO B:

ASENTIMIENTO INFORMADO

¡En hora buena! Usted ha sido invitado a participar del estudio de investigación denominado **motivación para aprender y uso de entornos virtuales en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa estatal de Cajamarca 2022**, realizado por la Bachiller de Psicología Edquén Quintana, Melva Aydeé y Paredes Flores, Yelitza Araceli, de la Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo.

Para lo cual se le solicita que, si tiene alguna duda, escuche con atención la exposición e indicaciones de la investigadora, frente a cualquier duda se le pide, levante la mano y realice la pregunta correspondiente.

Cabe mencionar que la participación en la investigación es de manera VOLUNTARIA, los datos obtenidos serán para beneficio de la población, además serán netamente de uso académico y los resultados no serán mostrados a terceras personas.

MUCHAS GRACIAS POR SU PARTICIPACION



N° D.N.I: 77570202



N° D.N.I: 72734761

ANEXO C

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Mediante el presente documento, se le informa que ha sido invitada a participar de la investigación denominada **motivación para aprender y uso de entornos virtuales en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa estatal de Cajamarca 2022.**

La cual es dirigida por las estudiantes de psicología Edquén Quintana, Melva Aydeé y Paredes Flores, Yelitza Araceli.

La información obtenida durante el desarrollo de la presente investigación, no será mostrada a terceras personas, sino que se utilizará **únicamente con fines de investigación y académicos.**

De este modo, si usted desea participar de la misma se le solicita firmar el presente documento, en el cual otorga el permiso correspondiente para participar de la misma.

¡MUCHAS GRACIAS!



N° D.N.I.: 77570202



N° D.N.I.: 72734761

Anexos de fotos de la aplicación de instrumentos



