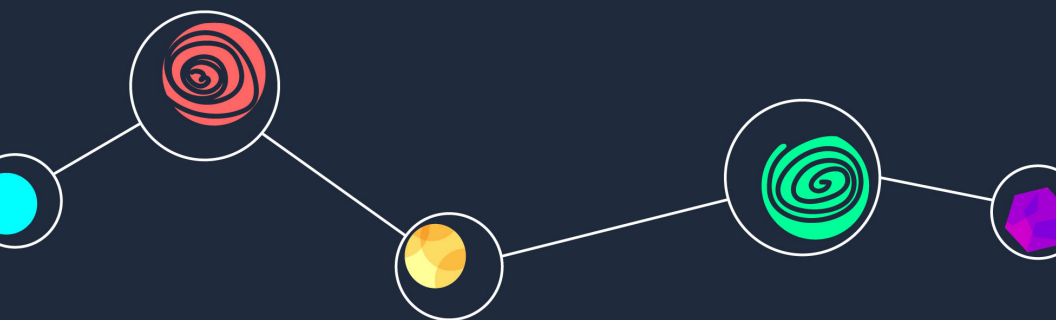


ROSANA A. MELEÁN ROMERO
IRMA M. CARHUANCHO-MENDOZA
(eds)

IVA-EN-PERÚ-POLÍTICA-Y
Ú-POLÍTICA-Y-GESTIÓN-E
Y-GESTIÓN-EDUCATIVA-E
N-EDUCATIVA-EN-PERÚ-P





POLÍTICA Y GESTIÓN EDUCATIVA EN PERÚ

PERÚ, DICIEMBRE 2022.

Cómo citar:

Meleán Romero, R.; Carhuacho-Mendoza, I. (eds). (2022). Política y gestión educativa en Perú. High Rate Consulting. <https://doi.org/10.38202/politicaygestioneducativa>

Editoras: Rosana A. Meleán Romero e Irma M. Carhuacho-Mendoza

Diseño: Equipo de diseño High Rate Consulting Co

Revisión de estilo: High Rate Consulting Co

ISNI High Rate Consulting: www.isni.org/isni/0000000492376119

ISBN: 979-8-9875607-0-9



ESTE LIBRO HA SIDO SOMETIDO A ARBITRAJE DE PARES CIEGOS Y
TODOS LOS DOCUMENTOS SON RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN
EN PROCESO O CULMINADOS.

COMITÉ EDITORIAL

Sergio Demetrio Polo Jiménez - México

<http://orcid.org/0000-0002-6137-5549>

Óscar Licandro - Uruguay

<https://orcid.org/0000-0002-7771-2933>

William Avendaño - Colombia)

<https://orcid.org/0000-0002-7510-8222>

Bladimir Díaz - Venezuela

<https://orcid.org/0000-0001-6495-0695>

Yorberth Montes de Oca Rojas - Venezuela

<http://orcid.org/0000-0003-0457-3132>

Kleber Antonio Luna Altamirano - Ecuador

<https://orcid.org/0000-0002-4030-8005>

ÍNDICE

- 5 **Presentación**
- 11 **Políticas públicas para el sistema educativo peruano** | Pablo Ramón Carrasco Pintado, Gladys Consuelo Esperanza Landaure Gonzales, Arístides Alfonso Tejada Arana y Ericka Giovana Pinedo Calleja
- 21 **Educación superior universitaria en el Perú: Referentes contextuales** | Fernando Alexis Nolazco-Labajos, Jaime David Menacho Carhuamaca, Norma Máxima Luque Málaga de Reategui y David Maíta Díaz
- 39 **Realidad de las organizaciones universitarias: abordaje desde los actores** | José Víctor Peláez Valdivieso, Carlos Enrique Anderson Puyén, Oppert Ericson Isla Povis y Genrry Smith Huamán Almonacid
- 49 **Desafíos y complejidades de la gestión de la educación virtual universitaria** | Giuliana Del Pilar Saravia Ramos de Huamán, Flor Magaly Carlos Trocones, Leoncio Robinson Sánchez Roque y Arturo Mercado Hermenegildo
- 61 **Estrategias educativas: retos, desafíos y horizontes** | Segundo Waldemar Ríos Ríos, Livia Altamirano Ortega, Dora Lourdes Ponce Yactayo y Oscar Jhonny Bravo Chavez
- 73 **Tecnologías de información y comunicación: competencia clave en el sector educativo** | Pablo Ramón Carrasco Pintado, Rossana del Pilar Ordoñez Yaipén, Pedro Ismael de la Cruz, Salcedo Chambergó y Luis Leandro Cabrejos Arbulú
- 85 **Gestión de las tecnologías educativas en entornos escolares empobrecidos** | Marlon Remuzgo Huamán, Erick Carlo Figueroa Coronado, Giovana Edith Ruiz Villavicencio y Magaly Lourdes Gutiérrez Peñaloza
- 99 **Uso del entorno virtual: motivación y estrategias de aprendizaje en una institución educativa privada, Lima Perú** | Violeta Torres Amanqui, María Auxiliadora Guerrero Bejarano, Irma Milagros Carhuamancha-Mendoza y Rosana A. Meleán Romero

Violeta Torres Amanqui
<https://orcid.org/0000-0003-4803-929X>

María Auxiliadora Guerrero Bejarano
<https://orcid.org/0000-0002-1412-5870>

Irma Milagros Carhuancho-Mendoza
<https://orcid.org/0000-0002-4060-5667>

Rosana A. Meleán Romero
<https://orcid.org/0000-0001-8779-738X>



USO DEL ENTORNO VIRTUAL: MOTIVACIÓN Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA, LIMA PERÚ

RESUMEN

Se plantea como finalidad del estudio determinar la influencia de la motivación en las estrategias de aprendizaje asumidas en entornos virtuales de una institución educativa privada ubicada en Lima durante el año 2020. El estudio se proyecta como una investigación con enfoque cuantitativo, sustantivo, causal, hipotético deductivo, cuya muestra fue de 120 estudiantes extraídos de una población de 240 en total. A partir de la construcción de tres cuestionarios, aplicados mediante encuestas, se obtienen datos que fueron procesados mediante la ecuación estructural. Se evidencia que la motivación y las estrategias de aprendizaje se relacionan positivamente (.806***), sin embargo, el uso del entorno virtual está determinado por las estrategias (.706***) y no por la motivación para el aprendizaje ($p=.345$). Esta situación ocurre porque aún está presente en los estudiantes la modalidad presencial como la única forma de aprendizaje, prefieren el uso del material en físico, consideran importante el contacto con los compañeros y docente, afirman que aprenden cada día, pero no lo suficiente para una evaluación. El aula virtual fue configurada en la inmediatez ante la declaración de la pandemia, no obstante, no se realizó el control de calidad, ocasionando casos de insatisfacción. Es importante la capacitación continua y la atención a las inquietudes, así como la retroalimentación de las tareas por los docentes.

Palabras clave: Motivación, estrategias, aprendizaje, entornos virtuales.

Cómo citar: Torres Amanqui, V.; Guerrero Bejarano, M.; Carhuancho-Mendoza, I.; Meleán Romero, R.; (2022). Uso del entorno virtual: motivación y estrategias de aprendizaje en una institución educativa privada, lima Perú, en Meleán Romero, R.; Carhuancho-Mendoza, I. (eds). (2022). Política y gestión educativa en Perú. High Rate Consulting. <https://doi.org/10.38202/politicaYGestionEducativa8>

USE OF THE VIRTUAL ENVIRONMENT: MOTIVATION AND LEARNING STRATEGIES IN A PRIVATE EDUCATIONAL INSTITUTION, LIMA PERU

ABSTRACT

The main objective of this work was to determine the influence of motivation and learning strategies in the use of the virtual environment in a private educational institution located in Lima - 2020. Study with a quantitative, substantive, causal, hypothetical deductive approach, total population 240 students, sample 120. The data were collected through a survey, with three questionnaires and were analyzed with the structural equation. The results show that motivation and learning strategies are positively related (.806 ***), however, the use of the virtual environment is determined by the strategies (.706 ***) and not by the motivation for learning ($p = .345$), this situation is because the face-to-face modality is still present in students as the only way to learn the contents of the courses, to this is coupled the use of physical educational material, contact with classmates and teachers in the classroom, consider that they learn every day, but not enough to take an assessment. They lack the planning for the delivery of the activities on the platform, they prefer that the teachers indicate them in each session. The virtual classroom was configured immediately before the declaration of the pandemic, however, the quality control was not carried out with the links, materials, schedule of delivery of the activities, which caused some cases of dissatisfaction, and finally, on the part from the teacher, continuous training and attention to concerns is important, as well as feedback on assignments.

Keywords: Motivation, strategies, learning, virtual environments, teacher

Introducción

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura – UNESCO- (2018), la educación en la actualidad responde a cambios y adaptaciones requeridos desde la creatividad, a la par del avance tecnológico. De acuerdo con esto, tanto profesores, como alumnos deben conocer y utilizar diferentes herramientas disponibles para potenciar sus procesos de aprendizaje, lo que implica un compromiso de actualización permanente por parte de los actores.

En Latinoamérica desde los años noventa se ha trabajado por la adecuación y desarrollo de infraestructura como base para lograr el acceso a la telecomunicación, y con ello el beneficio de las relaciones entre profesores y alumnos. Costa Rica, por ejemplo, implementó a través del Ministerio de Educación, el Programa de Informática Educativa que se centró en programación (Fundación Omar Dengo, 2022); Chile fue el primero

en desarrollar redes escolares, interconectando universidades a través de elementos técnicos y pedagógicos; en México se utilizó internet para mejorar los sistemas de comunicación y computación (Cepal, 2012) . Al respecto, la UNESCO reportó en el 2018 que Brasil se preocupó además de adquirir equipo, por capacitar a los profesores en el uso de los mismos, y Argentina con un desarrollo de un portal nacional público, se constituyó en el primer país en generar una iniciativa como esta. Colombia, por otro lado unió esfuerzos con Corea del Sur para implementar portales educativos, siendo uno de los países con mayor desarrollo Uruguay, que distribuyó equipos a estudiantes y profesores de nivel básico para facilitar el desarrollo de competencias tecnológicas a nivel de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

En relación con Perú, según reporte de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2018), se han realizado intentos para fortalecer el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TICs) en el sector educativo, sin embargo, no se evidencia una verdadera coherencia; no existe una política de estado que pueda responder por este tipo de acciones. Adicionalmente a ello, el número per cápita de computadoras por estudiante es muy bajo, y aunque existe un avance en la década analizada, en el año 2000 había un computador por cada 70 estudiantes, lo que para el 2011 era uno cada 10 estudiantes; esto demuestra que si bien hay intentos, aún son insuficientes (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2018).

Dada esta situación se generó este trabajo con la finalidad de comprender el aprendizaje en los entornos virtuales, y particularmente determinar la influencia de la motivación en las estrategias de aprendizaje asumidas en entornos, considerando el contexto de pandemia, donde 1) la mayoría de instituciones educativas se vio forzada a trasladar su sistema educativo a una plataforma virtual, 2) se organizaron capacitaciones que también debieron darse de forma remota, tanto a docentes como estudiantes para el uso de las herramientas, 3) se tuvo que adaptar contenidos e incentivar la participación de los estudiantes en cada sesión de clases; 4) se tuvo que asumir una realidad que limitaba el proceso debido a la falta de recursos tecnológicos, en algunos casos existiendo más de un estudiante en casa y solo un equipo disponible, o un servicio de internet que no abastecía las necesidades de las plataformas.

Tecnología, virtualidad e interacción: Revisión de literatura

La tecnología, representa una de las herramientas más importantes en el desarrollo de las sociedades, permite la conformación de redes de apoyo para el desarrollo de todo tipo de actividades (Gutiérrez, 2012). Según estudios previos en torno al tema, resalta la falta de conocimiento y experiencia de los profesores para el manejo de la tecnología disponible (Agape, 2018), o para demostrar que se puede potencializar la comunicación a partir del empleo de distintas herramientas que permitan mejores desempeños

tanto de los estudiantes como de los maestros para el desarrollo de las competencias tecnológicas y didácticas (Giraldo, 2016).

De manera precisa, se muestran algunas realidades que permiten vislumbrar escenarios educativos en torno al empleo de las tecnologías de información y comunicación. Ejemplo de ello, se evidencia en la investigación desarrollada por Vialart y Medina (2018), quienes al abordar el estudio sobre el acceso a las tecnologías por parte de docentes de una carrera en particular del área de enfermería, revelaron que el 90.5% de los encuestados, tienen acceso a un computador en el trabajo; mientras que solo el 52.4% poseen un computador en casa; el 47.6% un móvil, lo que indica que el medio académico, los docentes reconocen el empleo de dichas herramientas en sus ambientes de trabajo. En otras áreas como la enseñanza de las matemáticas, se reconoce la existencia de software y videos como aportes en el proceso de aprendizaje (Borba, Santana de Souza y Formiga, 2018), sin embargo, al analizar las implicaciones del estudio de las matemáticas en línea, es evidente que se requiere una mayor concordancia e interacción entre docentes y alumnos. Otras investigaciones orientan la atención a la medición de accesos a plataformas virtuales (Alves, Miranda y Morais, 2017), al conocimiento de la plataforma Moodle en comparación con herramientas más utilizadas como el office o similares, precisando en cada caso la frecuencia en el uso de dichas plataformas (Rodríguez, Botero y Restrepo, 2015), entre otras que se pueden seguir listando para resaltar la importancia del tema que ocupa la atención.

Tanto las tecnologías como el aprendizaje virtual son necesarios, sin embargo, se deben asumir modelos de instrucción mucho más centrado en los alumnos (Arévalo, 2018), de manera que sus niveles de niveles de motivación permanezcan altos, y sus esfuerzos se orienten a la obtención de resultados positivos en acceso y navegación. Los entornos virtuales siempre serán una opción para el aprendizaje (Trujillo, 2018), requiriendo de ambientes diseñados, donde la actitud del docente resulta clave para aportar al aprendizaje colaborativo y propiciar procesos de enseñanza y aprendizaje altamente efectivos.

A pesar de lo anterior, Pando (2018), plantea que existe una falta de cultura para el aprendizaje en entornos sujetos a tecnologías y poca organización de tareas presentes en el momento del estudio, para el autor son necesarios diseños creativos y flexibles que puedan en distintos momentos adaptarse a las necesidades de los actores participante. Los alumnos logran aprender en ambientes de constante cambios, por lo que el acceso a las herramientas tecnológicas constituye una demanda social (Siemens, 2004; 2006).

Motivación

Existen estudios previos como el de Huang, Backman, Backman, McGuire y Moore (2019), que afirman la existencia de factores de importancia para la comprensión de la virtualidad y la interacción; primero la necesidad psicológica y el segundo la experiencia hedónica de las personas; por lo que se explica que las aplicaciones educativas sean

diseñadas a partir del conocimiento de las motivaciones y el logro de los objetivos del aprendizaje en cada.

En función a ello, la motivación llega a ser fundamental para la inserción y permanencia en estos contextos virtuales, asumiendo este proceso como el conjunto de estímulos que tanto desde la perspectiva del docente como del estudiante se requieren. Los estímulos se regulan con los procesos mentales que nacen en la persona, generando expectativas que se forman a través de las experiencias previas y actuales (Burgos y Sánchez, 2012).

El primer indicador de la valoración se refiere a la meta intrínseca que desea lograr, y los actos determinados para conseguirla, es decir que, el alumno participa en clase por el fin que significa para su crecimiento académico. El segundo corresponde a la meta extrínseca, que define que el estudiante estudia por razones como obtener buenas notas; el tercero se refiere al valor de la tarea que se relaciona con el nivel de importancia o interés que el estudiante tiene con la actividad. Las expectativas, segunda dimensión del estudio tiene los siguientes indicadores: 1) las creencias de control sobre el aprendizaje; 2) la autoeficacia. El componente afectivo es la tercera dimensión que se conforma con el indicador ansiedad que se conforma por un componente cognitivo que es la preocupación que afecta el aprendizaje y el emotivo que son manifestaciones fisiológicas dadas por la ansiedad (Burgos y Sánchez, 2012; Pintrich, Smith, García, y Mckeachie, 1991; Ayala, Martínez, y Yuste, 2004; Garrote, Garrote, y Jiménez, 2015).

Estrategia de aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje, constituyen la segunda variable de este estudio y está conformada por las siguientes dimensiones: 1) estrategias cognitivas y meta-cognitivas, utilizadas por el estudiante en el proceso de aprendizaje. El primer indicador de esta dimensión es la organización de los contenidos de acuerdo con la importancia, curso, actividades para obtener los aprendizajes esperados; el segundo indicador es el pensamiento crítico; el tercer indicador es la autorregulación meta-cognitiva que permite la adquisición de los conocimientos a partir de las fases de planificación, supervisión y regulación de los comportamientos; 2) las estrategias de gestión de los recursos que contiene los siguientes indicadores: el primero es el tiempo y ambiente de estudio; el segundo comprende la regulación del esfuerzo, el monitoreo y control de las actividades; el tercer indicador es el aprendizaje entre iguales o pares y el cuarto corresponde a la búsqueda de ayuda (Burgos y Sánchez, 2012; Pintrich, Smith, García, y Mckeachie, 1991; Ayala, Martínez, y Yuste, 2004; Garrote, Garrote, y Jiménez, 2015).

La tercera variable del estudio fue el uso de los entornos virtuales de aprendizaje, conformada por las siguientes dimensiones: 1) aspectos generales de la asignatura; 2) aspectos relacionados con el profesor-tutor y c) aspectos técnicos (Abella, Ausín, Delgado, Hortiguera, y Solano, 2018). Rodenes, Salvador y Moncaleano (2013) sostuvieron que el proceso de enseñanza y aprendizaje es mediado por las TICs, lo que facilita el

acceso a los recursos en el tiempo y espacio de acuerdo con las necesidades de los usuarios. Esto fue medido en función de las siguientes dimensiones: a) satisfacción del usuario y beneficios; b) sistema; c) tecnología y organización y; d) servicio. Existen tres tipos de aprendizaje virtual: a) E-learning o aprendizaje electrónico; b) B-learning, aprendizaje semipresencial; c) M-learning, o aprendizaje electrónico y móvil (Rodríguez, 2018).

El aprendizaje es estimulado por los siguientes factores: a) elementos tangibles; b) elementos emocionales; c) elementos sociológicos y físicos (Mato, 1992). El aprendizaje tiene los siguientes componentes: a) la sensibilización; b) la atención, c) la adquisición del conocimiento; d) la personalización y control; e) la recuperación de lo aprendido; f) la transferencia del conocimiento; g) la evaluación, de inicio, proceso y salida; h) la meta-cognición (Beltrán y Castañedo, 1998). Las estrategias de aprendizaje son las habilidades del estudiante con las que adquiere sus conocimientos de acuerdo con las necesidades de cada uno (Gutiérrez, 2018).

Entorno virtual

Los entornos virtuales de aprendizaje y la enseñanza, así como el campus virtual, plataforma educativa, entre otros, son términos que se aplican en la educación virtual y se refieren a los recursos y medios que se utilizan en los procesos de enseñanzas que se apoyan en las tecnologías (Cocunubo-Suárez, Parra-Valencia, y Otárola, 2018; Juárez, La Vega, Espinoza, y Hidalgo, 2014). Los profesores que participan en esta metodología de enseñanza están llamados a capacitarse permanentemente en el uso de estas herramientas, debido a que debe estar en la capacidad de diseñar y moderar su clase (Adell, Castellet, y Pascual, 2004; De Pablo, 2017; Garrison, 2005; Gisbert y Lázaro, 2015; Silva, 2017) a partir de la motivación y expectativa del aprendizaje.

De acuerdo con Onrubia (2005) el modelo debe considerar tres aspectos: a) el apoyo sostenido y el proceso de enseñanza continuo; b) la práctica del constructivismo del alumno y, c) el énfasis en el contenido. Según Vélez (2019) se identifican plataformas virtuales gratuitas como Moodle que pueden vincularse con otras herramientas como Blackboard, Turnitin o Zoom que tienen costo, con distintos fines; y opciones más costosas como Dokeos que tiene características más específicas que la convierten en una plataforma más utilizada en el ámbito empresarial.

Luego de las precisiones teóricas realizadas, se formulan las siguientes hipótesis de trabajo: 1) La motivación se relaciona positiva y fuertemente con las estrategias de aprendizaje, 2) La motivación influye positivamente pero no es significativa en el entorno virtual, 3) Las estrategias de aprendizaje influyen positiva y significativamente en el entorno virtual y 4) La motivación y estrategias de aprendizaje influyen positiva y significativamente en el entorno virtual según los estudiantes de educación básica regular en una institución educativa estatal al tercer mes de la pandemia. Dichas hipótesis, serán respondida en la investigación desarrollada.

Consideraciones metodológicas de la investigación

Se asumen procedimientos propios de la metodología de la investigación educativa (Abero et al., 2015), con el fin de comprender la incidencia de la motivación y las estrategias de aprendizaje en el desarrollo de entornos virtuales. El diseño fue causal y el método hipotético deductivo (Hernández et al., 2014).

En el estudio participaron 120 estudiantes del quinto ciclo de una Educación Básica Regular (EBR) de carácter privada y ubicada en el Perú, dichos estudiantes fueron seleccionados a través del muestreo aleatorio simple de una muestra de 240 estudiantes totales de la institución estudiada. El 42% fueron del género masculino y el 58% femenino.

La técnica aplicada fue la encuesta. Se empleó como instrumento de recolección de información, el cuestionario MSLQ, tanto para medir la variable motivación, como las estrategias de aprendizaje. Vale destacar que este instrumento fue adaptado y validado por Burgos & Sánchez (2012) en Chile. El objetivo del instrumento es la autoevaluación por parte de los estudiantes respecto a la valoración, expectativas, afecto, estrategias cognitivas, metacognitivas y gestión de recursos.

En función al interés de la motivación como factor intrínseco de la persona, se asume para efectos de esta investigación, el instrumento MSLQ, el cual se descompone en tres dimensiones: 1) valoración; 2) expectativas y, 3) componente afectivo del individuo. Cada dimensión contiene sus indicadores.

Para el entorno virtual se adaptó el cuestionario de Abella et al. (2018) que evalúa aspectos generales de la asignatura, la relación con el docente, y el entorno de aprendizaje. Los instrumentos fueron validados por tres expertos, quienes valoran la pertinencia, claridad y pertinencia de los ítems de cada instrumento. El valor de Alfa de Cronbach calculado fue 0.856, 0.922 y 0.925 para motivación, estrategias de aprendizaje y entornos virtuales correspondientemente.

Se empleó el modelo de ecuación estructural (SEM) para determinar la asociación entre variables observadas y latentes, además de explicar comportamientos entre las variables (Samperio, 2019). El programa utilizado fue SPSS y Amos 24 (Arbuckle, 2012).

Motivación y estrategias de aprendizaje en entornos virtuales de una institución pública del Perú

En cuanto a los resultados obtenidos luego de la aplicación del instrumento de recojo de información a los estudiantes seleccionados para la variable motivación, se precisan en las tablas siguientes:

Motivación	%
Preferen recibir el material educativo en físico	55%
Reconocen que tienen dificultades para comprender los contenidos del curso	71.7%
No es una prioridad obtener una buena calificación	79.1%
Los estudiantes afirman que son responsables de su aprendizaje	34.2%
Confían en que aprenden cada día en las aulas	49.2%
Se sienten preparados para rendir una evaluación	78.3%

Tabla 1. Resultados de la variable Motivación

Estrategias de aprendizaje practicadas	%
Repiten varias veces el contenido del curso	42.5%
Memorizan los conceptos	22.5%
Relacionan los temas entre los diferentes cursos	25.0%
Memorizan conocimientos previos	25.8%
Cuando leen y estudian se apoyan con la técnica del subrayado	21.7%
Realizan diagramas y esquemas	21.7%
Ante las dificultades, perseveran hasta comprender el mensaje	20.0%
Al cierre de la clase, evalúan en las alternativas posibles para aplicar los conocimientos adquiridos en su vida cotidiana	22.5%
Los estudiantes utilizan de manera óptima el tiempo asignado para el estudio	20.8%
Disponen de un lugar en particular para asistir a la clase virtual y realizar sus tareas	20.0%
No están pendientes de las actividades asignadas en la plataforma virtual	90.0%
Esta situación es reafirmada porque no asisten a las clases	12.5%
Realizan esfuerzos por entender los temas desarrollados en el aula, razón por la cual destinan tiempo y recursos hasta lograr el objetivo	10.8%
Entre compañeros comparten lo aprendido	15.8%
Existe apoyo mutuo	25.0%
Realizan trabajos en equipo	11.7%
Cuando tienen dudas, se limitan a preguntar al docente	80.2%

Tabla 2. Resultados de la variable estrategias de aprendizaje

Entorno virtual	%
La conformación del aula en cuanto a estructura, responde a las necesidades del curso	10.8%
Se desarrollan actividades asincrónicas contribuyen al aprendizaje	16.7%
El espacio no estuvo configurado a tiempo	61.6%
Los links o enlaces no funcionaban	61.7%
Existe concordancia entre las indicaciones de las tareas con las fechas de entrega previstas en el cronograma	80.9%
El docente explicó de manera clara	85.8%
El docente explicó en detalle los contenidos del curso	14.2%
El docente explicó en detalle el uso del aula virtual	14.2%
Respecto al uso de los recursos digitales, el maestro evidenció el dominio del mismo	5.8%
El docente utilizó adecuadamente las herramientas de la plataforma	9.2%
El docente atendió los emails de consulta realizada por los estudiantes	10.8%
Los trabajos fueron revisados en el tiempo señalado por el docente	8.3%
Recibieron retroalimentación por los trabajos remitidos	15.8%
La interacción de los estudiantes en la clase virtual y foros es escasa	87.5%
Los maestros estimulan el trabajo colaborativo	11.7%.
La plataforma virtual permite al estudiante desenvolverse de manera intuitiva, pero carece de calidad estética	76.7%

Tabla 3. *Entorno virtual*

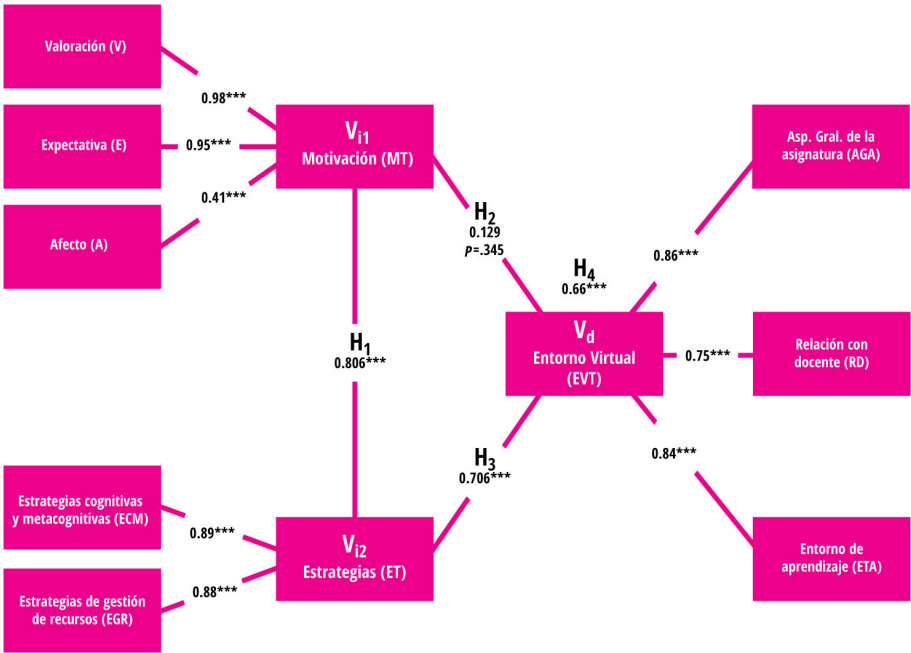
Los resultados fueron analizados y proyectados con un modelo de ecuación estructural diseñado para el estudio. El modelo cumplió con los tres criterios: (a) Medidas de bondad de ajuste absoluto; (b) Medidas incrementales; (c) Parsimonia (Escobedo et al., 2016), cuyo valor $X^2/df = 3.011$ es menor a 5, $p=.000$, por lo tanto, el modelo es aceptable. El cálculo de $RMSEA = 0.013 < 0.08$; $GFI=0.91$, $NFI=0.936$, $CFI=0.956$ y $PNFI=0.568$ (próximo a 1) y $AGFI = 0.809 (>0.5)$.

La motivación se relaciona positiva y fuertemente con las estrategias de aprendizaje ($\beta=0.806$, $p=0.000$), en consecuencia, se rechazó la hipótesis nula 1.

La motivación influye positivamente pero no es significativa en el entorno virtual ($\beta=0.129$, $p=0.345$), por lo tanto, se aceptó la hipótesis nula 2.

Las estrategias de aprendizaje influyen positiva y significativamente en el entorno virtual ($\beta=0.706$, $p=0.000$), en consecuencia, se rechazó la hipótesis nula 3.

Finalmente, la motivación y estrategias de aprendizaje influyen positiva y significativa-mente en el entorno virtual según los estudiantes de educación básica regular en una institución educativa estatal al tercer mes de la pandemia.



Nota: * $p<0.05$; ** $p<0.01$; *** $p<0.001$.

Figura 2. Modelo de ecuación estructural

A partir de los resultados mostrados en el modelo de ecuación estructural presentado (H_4), resulta evidente la dependencia entre la motivación y las estrategias de aprendizaje en los entornos virtuales estudiados. Tales hallazgos, son coincidentes con Huang, Backman, Backman, McGuire y Moore (2019) que consideran que la motivación y los logros en las clases corresponden a los objetivos y competencias definidas por la institución.

Se destaca que Perú no se encuentra preparado para la educación virtual, entre otros aspectos, por no disponer lo estudiantes la tecnología requerida en sus hogares, aunado a las deficiencias en cuanto a conexión a internet. Estos aspectos limitan el aprendizaje en esta modalidad. Adicionalmente , los resultados coinciden con el estudio de Vialart y Medina (2018) y Rodríguez, Botero y Restrepo (2015) quienes afirman que los equipos disponibles por los estudiantes no resultan adecuados para el uso de aplicaciones y la interacción requerida en estos espacios.

Los estudiantes en la pre pandemia no habían tenido contacto con ninguna herramienta de aprendizaje virtual (Rodríguez, Botero y Restrepo, 2015), el uso otorgado a los equipos computarizados era para el desarrollo de tareas (60,2%); manejo de correspondencia (51,3%) y el uso de redes sociales y navegación en general (22,2%).

De la misma manera, los resultados van de la mano con los planteamientos de Borba, Santana de Souza y Formiga (2018) que establecen que tanto la motivación como el uso de estrategias de aprendizaje en los contenidos de las materias requieren de trabajo en equipo y coordinado. Los profesores se enfocan en el conductismo y el conectivismo para el desarrollo de las sesiones de enseñanza en la virtualidad, lo que armoniza con los resultados obtenidos por Pando (2018), quien también complementa que los docentes deben enlazar sus contenidos con la tecnología, obligando al alumno a conectarse y aprender continuamente.

Adicionalmente, el diseño de los cursos debe estar en concordancia con la edad y el grado que cursa el estudiante, temas y objetivos a lograr; por lo que se armoniza con Arévalo (2018) ante la necesidad de desarrollar un modelo instruccional de manera previa y adaptando el contenido a las necesidades.

La actitud de los profesores es necesaria en el proceso de aprendizaje (Trujillo, 2018), los docentes deben ser capacitados en el diseño de estrategias, métodos de enseñanza y aprendizaje para los entornos virtuales (Agape, 2018), para evitar la dependencia tecnológica, evitar problemas técnicos y desarrollar competencias para interactuar en entornos virtuales.

Según Giraldo (2016), la tecnología a través de las aulas virtuales permite el logro de objetivos esperados aun cuando las estrategias fueron valoradas en un 63,3% como regulares. Para el autor, el uso de la tecnología supone esforzarse y direccionarse hacia el cambio del contenido de las asignaturas de la presencialidad a la virtualidad, valorando adecuadamente los esfuerzos del docente, y la motivación que pueda tener y desarrollar el estudiante.

Se espera que esta investigación sea ampliada con el estudio de los factores que influyen en el uso de los entornos virtuales de aprendizaje, en análisis de género, grupos etarios y de edad frente a la predisposición del uso de tecnología para el aprendizaje y el nivel de motivación para enfrentar cambios tecnológicos que permitan el estudio en entornos virtuales de una manera normal.

Conclusiones

En relación con el objetivo definido, se puede afirmar que, la motivación y las estrategias de aprendizaje influyen positiva y significativamente en el entorno virtual según los estudiantes de educación básica regular en una institución educativa estatal al tercer mes de la pandemia.

A partir de ello, se concluye que Perú no se encuentra preparado para la educación virtual, los estudiantes no cuentan con la motivación necesaria para insertarse e interactuar en entornos virtuales; valoran más las características del aprendizaje presencial. Los estudiantes valoran la retroalimentación a pesar de indicar que estos no lo hacen de manera oportuna, incrementando los niveles de ansiedad y preocupación que el cambio de modalidad ya genera en los estudiantes. Los alumnos consideran que los docentes deben tener una capacidad de respuestas no mayor a 24 horas para propender a mejorar el desempeño de sus alumnos.

Los docentes deben propiciar en los estudiantes el uso de las herramientas y recursos disponibles, así como generar estrategias para asegurar los niveles de aprendizaje requeridos. Necesariamente se debe buscar el apoyo en la tecnología. Los procesos de aprendizaje, debe incluir secuencias de retroalimentación pertinentes y a tiempo, de acuerdo con los resultados del estudio.

En cuanto a la estructura del aula, esta no responde a las necesidades de los estudiantes; no está en concordancia con los objetivos de aprendizaje o el contenido de la asignatura, lo que dificulta el desempeño de los estudiantes. Los docentes son responsables de planificar las actividades de las asignaturas de acuerdo con las competencias que se buscan desarrollar en los estudiantes con la asignatura a su cargo.

El cronograma de clase, así como los recursos disponibles deberán estar a disposición del estudiante y no deberían ser modificados en el proceso para evitar confusiones y disminuir el nivel de aprendizaje. Con respecto a la actitud del profesor-tutor en los entornos virtuales existe la necesidad de capacitación de forma permanente, no solo en el manejo de las herramientas disponibles y escogidas por las unidades educativas, sino en aspectos pedagógicos que permitan desarrollar las estrategias y actitudes adecuadas para generar atención por parte de los alumnos, así como la motivación para profundizar el nivel de aprendizaje.

La falta de recursos tecnológicos y de acceso al internet influirá siempre de forma negativa el desarrollo del aprendizaje en entornos virtuales, muchas veces estas limitaciones no dependen de las instituciones de educación y se consideran problemas sociales en los países en desarrollo como el Perú. Se espera que los futuros gobiernos generen estrategias que puedan mejorar los niveles de conectividad con el fin de disminuir las brechas presentes entre los distintos públicos lo que podrá normalizar la educación en entornos virtuales para todos los niveles de educación.

Referencias bibliográficas

- Abella, V., Ausín, V., Delgado, V., Hortiguera, D., y Solano, H. (2018). Determinantes de la calidad, la satisfacción y el aprendizaje percibido de la e-formación del profesorado universitario. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 23(78), 733-760.
- Abero, L., Berardi, L., Capocasale, A., García, S., & Rojas, R. (2015). *Investigación educativa. Abriendo puertas al conocimiento* (Contexto S).

- Adell, J., Castellet, J., y Pascual, J. (2004). *Selección de un entorno virtual de enseñanza/aprendizaje de código fuente abierto para la Universidad Jaume*. Universitat Jaume.
- Agape, M. (2018). Mejorar el aprendizaje se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TICs en la institución educativa Pública N° 31501 Sebastián Lorente. (Tesis de segunda especialidad). Universidad San Ignacio de Loyola.
- Alves, P., Miranda, L., y Morais, C. (2017). The Influence of Virtual Learning Environments in Student's Performance. *Universal Journal of Educational Research*, 5(3), 517-527. <https://doi.org/10.13189/ujer.2017.050325>
- Arbuckle, J. (2012). *Amos user's guide 21* (IBM Softwa).
- Arévalo, J. (2018). Modelo didáctico para contribuir a la mejora de procesos de enseñanza – aprendizaje en entornos virtuales en la Universidad Señor de Sipán modalidad a Distancia en la Región Lambayeque. (Tesis de doctorado). Universidad César Vallejo.
- Ayala, C., Martínez, R., y Yuste, C. (2004). *Resumen de la valoración del test CEAM*. Consejo General de Colegios Oficiales de Psicólogos.
- Beltrán, J., y Castanedo, C. (1998). *Psicología de la educación aplicada*. TEA.
- Borba, M., Santana de Souza, A., y Formiga, H. (2018). Interactions in virtual learning environments: new roles for digital technology. *Educ. Stud. Math.*, 98, 269-286. <https://doi.org/10.1007/s10649-018-9812-9>
- Burgos, E., y Sánchez, P. (2012). *Adaptación y validez preliminar del cuestionario de motivación y estrategias de aprendizaje (MSLQ)*. Universidad del Bío Bío.
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) (2012). *Las tecnologías digitales frente a los desafíos de una educación inclusiva en América Latina Algunos casos de buenas prácticas*. Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) Santiago de Chile, noviembre de 2012
- Cocunubo-Suárez, J., Parra-Valencia, J., y Otárola, J. (2018). Propuesta para la evaluación de Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje con base en estándares de Usabilidad. *Tecnológicas*, 21(41), 134-147.
- De Pablo, G. (2017). Factores que favorecen la presencia docente en entornos virtuales de aprendizaje. *Tendencias pedagógicas* (29), 43-58. <https://doi.org/10.15366/tp2017.29.001>
- Fundación Omar Dengo (2022). PRONIE MEP-FOD. Disponible en: <https://fod.ac.cr/pronie/>
- Garrison, D. (2005). *El e-learning en el siglo XXI*. Octaedro.
- Garrote, D., Garrote, C., y Jiménez, S. (2015). Factores Influyentes en Motivación y Estrategias de Aprendizaje en los Alumnos de Grado. *REICE*, 14(2), 31-44. <https://doi.org/10.15366/reice2016.14.2.002>

- Giraldo, M. (2016). Programa de capacitación para el desarrollo de competencias tecnológicas, didácticas y tutoriales en entornos virtuales de aprendizaje en docentes de posgrado. (Tesis de maestría). Universidad San Martín de Porres.
- Gisbert, M., y Lázaro, J. (2015). Professional development in teacher digital competence and improving school quality from the teachers perspective: a case study. *NAER: New Approaches in Educational Research*, 4(2), 115-122. <https://doi.org/10.7821/naer.2015.7.123>
- Gutiérrez, L. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones. *Revista Educación y Tecnología*, 1, 111-122.
- Gutiérrez, M. (2018). Estilos de aprendizaje, estrategias para enseñar. Su relación con el desarrollo emocional y "Aprender a aprender". *Tendencias pedagógicas* (31), 83-96.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* Mc Graw Hill.
- Huang, Y., Backman, S., Backman, K., McGuire, F., y Moore, D. (2019). An investigation of motivation and experience in virtual learning environments: a self-determination theory. *Education and Information Technologies*, 24, 591-611.
- Juárez, I., La Vega, J., Espinoza, O., y Hidalgo, A. (2014). Análisis de criterios de evaluación para la calidad de los materiales digitales. *Rev. Iberoam. Ciencia, Tecnol. y Soc.*, 9(25), 73-89.
- Mato, M. (1992). *Los estilos de aprendizaje y su consideración dentro del proceso enseñanza-aprendizaje*. IPC-UPEL.
- Onrubia, J. (2005). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. *RED. Revista de Educación a distancia*, 1-16.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2018). *Docentes y sus aprendizajes en modalidad virtual*. UNESCO.
- Pando, V. (2018). Tendencias didácticas de la educación virtual: Un enfoque interpretativo. *Propósitos y representaciones*, 6(1), 463-505. <https://doi.org/10.20511/pyr2018.v6n1.167>
- Pintrich, P., Smith, D., García, T., y Mckeachie, W. (1991). *A Manual for the Use of the Motivational Strategies for Learning Questionnaire (MSLQ)*. University Michigan.
- Rodenes, M., Salvador, R., y Moncaleano, G. (2013). E-learning: características y evaluación. *Ensayos de Economía*, (43), 143-159.
- Rodríguez, H., Botero, M., y Restrepo, L. (2015). Factores relacionados con el uso de ambientes virtuales de aprendizaje (AVA) en la educación superior. *Revista virtual Universidad Católica del Norte*, 46, 39-46.

- Rodríguez, V. (2018). Plataformas virtuales en la educación. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, VI (26), 1-9.
- Samperio, V. (2019). Ecuaciones estructurales en los modelos educativos: características y fases en su construcción. *Apertura*, 11(1). <https://doi.org/10.32870/Ap.v11n1.1402>
- Siemens, G. (2004). A learning theory for the digital age. *Elearnspace*, 9, 1-6.
- Siemens, G. (2006). Conectivismo: aprendizaje y conocimiento hoy. *The International Review of Research in Open and Distance Learning*, 9, 1-13.
- Silva, J. (2017). Un modelo pedagógico virtual centrado en las E-actividades. *RED. Revista de Educación a distancia*, (53), 1-20. <https://doi.org/10.6018/red/53/10>
- Trujillo, M. (2018). Uso del EVA por docentes universitarios y el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la escuela profesional de derecho de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, distrito de San Juan de Lurigancho, Lima - 2018. (Tesis de maestría). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Vélez, B. (2019). *Diseño estratégico en plataformas digitales E-learning*. Universidad Autónoma del Estado de México.
- Vialart, M., y Medina, I. (2018). Empleo de los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje por los docentes en los cursos por encuentro de la carrera de Enfermería. *Educación Médica Superior*, 32 (3), 51-60.



highrateco.com