



MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

**PLATAFORMA LMS CANVAS Y SU CONTRIBUCIÓN CON LA MOTIVACIÓN PARA EL
APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL CURSO DE PROYECTOS
INTERDISCIPLINARIOS DEL ÁREA DE HUMANIDADES DE UNA UNIVERSIDAD
PRIVADA DE LIMA DURANTE EL SEMESTRE 2020-I.**

PRESENTADO POR:

JULIA SARA CAMPERO YACOLCA

ANGIE JANNET HUGAR LUDEÑA

SHEYLA ROSA MONTOYA ALARCON DE HAMOIR

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN DOCENCIA
UNIVERSITARIA Y GESTIÓN EDUCATIVA**

ASESORA:

MG. JADIRA DEL ROCÍO JARA NUNAYALLE

LIMA – PERÚ

2021

En esta coyuntura inédita que nos tocó vivir, este proyecto de investigación está dedicado a todos aquellos/as docentes que a pesar de las difíciles circunstancias y retos que implica la educación remota, siguen inspirando, motivando y sirviendo incondicionalmente a sus estudiantes.

AGRADECIMIENTO

Nuestro agradecimiento infinito al dador de vida: a nuestro Creador.

A la vida, que es una fuente de continuo aprendizaje.

A la experiencia, el tiempo, las oportunidades y a la paciencia.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo describir de qué manera contribuye el uso de la plataforma LMS Canvas a la motivación para el aprendizaje en el curso de Proyectos Interdisciplinarios del Área de Humanidades de una universidad privada de Lima durante el semestre 2020-I.

La metodología empleada desarrolla el enfoque cualitativo, el alcance es descriptivo y el diseño fenomenológico, contando con una población de 120 estudiantes, que se encontraban distribuidos en 6 aulas de 30 estudiantes cada una. Pertenecientes a la facultad de Ingeniería de la misma institución educativa, siendo de muestreo no probabilístico y por conveniencia tomando como muestra a 30 estudiantes como unidades de análisis aplicando dos instrumentos para el recojo de información: una guía de observación y una entrevista semiestructurada en profundidad.

Los resultados mostraron que el uso de la plataforma LMS Canvas, no contribuye a la motivación intrínseca para el aprendizaje a causa del desconocimiento sobre las especificaciones de la plataforma. Sin embargo, se pudo verificar la presencia de la motivación extrínseca de los estudiantes, cuando el docente impulsa el uso de las herramientas y actividades de la LMS.

Se concluye que la plataforma LMS Canvas contribuye a la motivación extrínseca del aprendizaje de los estudiantes. Siendo necesario capacitar a los usuarios, tanto docentes y estudiantes, sobre las diferentes herramientas y actividades de la plataforma para la contribución de la motivación para el aprendizaje.

PALABRAS CLAVE: Plataforma LMS, CANVAS, motivación por el aprendizaje, promoción, entrenamiento, motivación intrínseca y extrínseca.

ABSTRACT

This paper aimed to describe how the use of the LMS Canvas platform contributes to learning motivation in students of interdisciplinary projects' subject of Humanities area of a private university in Lima. The research's approach is qualitative, the scope is descriptive with a phenomenological design, having a population of 120 students, who were distributed in 6 classrooms of 30 students each. All of them students of various faculties of Engineering of the same private university, being a non- probabilistic and convenient sample taken 30 students as units of analysis, as well as sampling units, applying the following gathering techniques: observation guide and deep semi structured interview. The study concluded that the use of Canvas LMS platform does not contribute by itself in the intrinsic motivation for learning. It was possible to verify in the observed simple sample, that the extrinsic motivation of the students was led by the teacher in some activities during the class. In this sense, it is confirmed the importance of training and promoting the use of the different tools of the LMS Canvas platform in the users: teachers and students. Since these are not accessing, nor using all the resources offered by the LMS Canvas to promote learning.

Key words: *LMS Platform, CANVAS, learning motivation, training, promoting, intrinsic and extrinsic motivation.*

ÍNDICE DE CONTENIDO

	i
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
ÍNDICE DE CONTENIDO	vi
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE ANEXOS	x
ÍNDICE DE FIGURAS	x
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1. Situación problemática	1
1.2. Preguntas de investigación	3
1.3. Objetivos de la investigación	4
1.4. Justificación	4
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	6
2.1. Antecedentes de la investigación	6
2.1.1. Antecedentes internacionales	6
2.1.2. Antecedentes nacionales	9
2.2. Bases Teóricas	14
2.2.1. Plataforma LMS Canvas	14
2.2.1.1. <i>Categorías de la variable LMS Canvas.</i>	19
2.2.1.1.1. <i>Diseño y planificación de la plataforma.</i>	19
2.2.1.1.2. <i>Interacción con las herramientas.</i>	20
2.2.1.1.3. <i>Actividades de la plataforma y cumplimiento de tareas.</i>	21
2.2.2. Motivación para el aprendizaje	23

	vii
2.2.2.1. <i>Enfoques teórico-psicológicos de la motivación.</i>	23
2.2.2.1.1. <i>Enfoque conductista.</i>	23
2.2.2.1.2. <i>Enfoque Humanista.</i>	23
2.2.2.2. <i>Teoría motivacional de Douglas Mc Clelland.</i>	24
2.2.2.3. <i>Definición de la motivación para el aprendizaje.</i>	25
2.2.2.4. <i>Categorías de la variable motivación para el aprendizaje.</i>	26
2.2.2.4.1. <i>Motivación intrínseca.</i>	26
2.2.2.4.2. <i>Motivación extrínseca.</i>	27
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	29
3.1. Enfoque, alcance y diseño	29
3.2. Matrices de alineamiento	29
3.2.1. Matriz de consistencia	30
3.2.2. Matriz de operacionalización de la variable plataforma LMS Canvas	30
3.2.2.2. Matriz de operacionalización de la variable motivación para el aprendizaje	31
3.3. Población y muestra	33
3.4. Técnicas e instrumentos	33
3.5. Aplicación de instrumentos	34
CAPÍTULO IV: RESULTADO Y ANÁLISIS	¡Error! Marcador no definido.
4.1. Resultados y análisis de la variable Plataforma CANVAS	¡Error! Marcador no definido.
no definido.	
4.2. Resultados y análisis de la variable motivación para el aprendizaje	40
4.3. Discusión de los resultados	¡Error! Marcador no definido.
CAPÍTULO V: PROPUESTA DE SOLUCIÓN	46

	viii
5.1. Propósito	46
5.2. Actividades	47
5.2.1. Actividad 1 - Conocimiento tecnológico	48
5.2.1.1. Aplicación de encuesta inicial	49
5.2.1.2. Jornada de sensibilización del uso del Canvas a través de tutoriales	50
5.2.1.3. Taller de Herramientas y actividades de la plataforma LMS Canvas.	51
5.2.2. Actividad 2: Conocimiento de contenidos	53
5.2.2.1. Taller de comunicación positiva en ambientes virtuales	55
5.2.2.2. Taller de vinculación proactiva	57
5.2.3. Actividad 3: Conocimiento pedagógico	59
5.2.3.1. Taller de Diseño y planificación de sesiones en la plataforma LMS Canvas.	60
5.2.3.2. Taller para el logro de metas	62
5.2.3.3. Aplicación de encuesta final	64
5.3. Cronograma de ejecución	65
5.4. Análisis de costo beneficio	66
CONCLUSIONES	69
RECOMENDACIONES	71
BIBLIOGRAFIA	72
ANEXOS	¡Error! Marcador no definido.

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 - Matriz de consistencia	30
Tabla 2 - Matriz de operacionalización de variables - Guía de observación- Entrevista semi estructurada en profundidad a estudiantes.....	31
Tabla 3 - Matriz de operacionalización de las variables - Guía de observación- Entrevista semi estructurada en profundidad a estudiantes.....	32
Tabla 4 - Técnicas e instrumentos.....	33
Tabla 5 - Categoría: Diseño y planificación de la plataforma.	37
Tabla 6 - Categoría: Interacción con las herramientas.....	38
Tabla 7 - Categoría: Actividades de la plataforma y cumplimiento de tareas.	39
Tabla 8 - Categoría: Motivación intrínseca.....	40
Tabla 9 - Categoría: Motivación extrínseca.	41
Tabla 10 - Encuesta inicial.....	49
Tabla 11 - Jornada de sensibilización	50
Tabla 12 - Diseño instruccional dirigido a docentes y estudiantes.	51
Tabla 13 - Diseño instruccional dirigida a docentes	55
Tabla 14 - Diseño instruccional dirigido a docentes.....	57
Tabla 15 - Diseño instruccional dirigida a docentes.	60
Tabla 16 - Diseño instruccional dirigido a estudiantes.- dirigida a estudiantes.....	62
Tabla 17 - Encuesta final.....	64
Tabla 18 - Cronograma de actividades.....	65
Tabla 19 - Presupuesto.....	66

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 - Ficha de evaluación.....	¡Error! Marcador no definido.
Anexo 2 - Entrevista semiestructurada	¡Error! Marcador no definido.

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 - Modelo TPACK	47
-------------------------------	----

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Situación problemática

De acuerdo con la OMS (2020), el mundo se encuentra en la peor crisis después la Segunda Guerra Mundial por causa de la pandemia producida por el virus denominado COVID-19. Esta crisis producto de la pandemia, ha generado un gran impacto en todos los sectores a nivel mundial y uno en los que mayor impacto ha tenido es en la educación.

Según Chang y Yano (2020), por causa del virus COVID-19 el mundo está convergiendo en sus acciones, todas las naciones están priorizando la continuación del aprendizaje. Tomando las medidas para la educación remota, proporcionando plataformas educativas, realizando capacitaciones de las herramientas digitales a los docentes y administradores para su correcto uso y también transmitir temas educativos a través de los medios de comunicación.

La pandemia obligó a los centros de estudio: colegios, institutos y universidades a cerrar sus puertas. En poco tiempo las instituciones de enseñanza superior se vieron obligadas a buscar soluciones para continuar con las clases y como ha ocurrido en otros países, lo hemos encontrado en las tecnologías de información que nos dan la oportunidad de impartir clases de manera virtual y suplir de alguna forma las clases tradicionales en el aula.

Instructure Inc. es una empresa de tecnología de software que creó la LMS Canvas (LMS – Sistema de gestión del aprendizaje), tiene como visión mejorar el potencial de las personas por medio de la tecnología. La plataforma permite a todas las instituciones a nivel mundial desarrollar, entregar y administrar fácilmente el aprendizaje virtual o presencial.

Actualmente, Instructure Inc., la compañía que creó la plataforma LMS Canvas, conecta de manera mundial a millones de profesores y estudiantes en más de 2000 instituciones de enseñanza.

Tras la pandemia trece estados de EE. UU. ofrecen la plataforma LMS Canvas como una solución estatal para respaldar las clases combinadas y en línea. Wyoming y New Hampshire han puesto Canvas en disposición tanto estudiantes como docentes desde el jardín de infancia hasta las instituciones superiores como parte de un acuerdo estatal.

En Noruega, el modelo de la LMS Canvas funcionó en el aspecto educativo en los estudiantes del nivel primaria hasta superior.

Lars Janer, director en Latinoamérica de la LMS Canvas, comenta que el impulso de esta plataforma: Se ha tratado sobre innovaciones en la educación y también en el aprendizaje centrado en el estudiante. Canvas, ocupa un lugar privilegiado para facilitar la transición hacia el modelo de enseñanza y aprendizaje digital. En Brasil, Unita Educacional, la Universidad de Veiga de Alemida y Unijorge han elegido Canvas como plataforma virtual.

ADEN International Business School de Mendoza en Argentina, que cuenta con 26 sedes tanto en Latinoamérica como en España, recientemente han implementado Canvas y, cuenta con 4000 usuarios. El Colegio Nuevo Cambridge, IPADE, Tecsup y UTH en Honduras también han implementado Canvas para superar los nuevos desafíos y también oportunidades que se presentan en la educación global.

Si bien en el Perú, antes de la pandemia ya existían centros de enseñanza superior que habían optado por la LMS Canvas como una herramienta de e-learning, como es el caso de la UTP, USMP, PUCP, TECSUP entre otros. La pandemia ha desnudado la precaria infraestructura de conectividad de internet que existe en el país. El aumento del uso de la red para trabajar y

estudiar ha causado el colapso de la señal; y es que, según el OPECU en el Perú, la velocidad de la banda ancha fija de descarga es de apenas 27.87 Mbps en comparación a nuestro vecino del Sur, Chile que su banda ancha fija de descarga cuadruplica a la del Perú, ubicándonos entre los más lentos de Latinoamérica.

En nuestro país, la virtualización de la educación representa un gran reto para los docentes de todos los estándares educativos. Nuestro sistema educativo no se encontraba preparado para el desarrollo de sesiones remotas ni para el uso de herramientas pedagógicas digitales. Este desafío requiere por parte del docente, el desarrollo de nuevas competencias digitales como señala Yong, É., Mejía, C., Nagles, N. y Chaparro, C. en el año 2017 en la revista virtual Universidad Católica del Norte.

A modo de resumen, las instituciones educativas (colegios, institutos y universidades), los docentes y los estudiantes no estaban preparados para la educación remota o a distancia a través de las LMS educativas, sumado a esto, la brecha en la conectividad que se ha profundizado a partir de la crisis sanitaria, constituyéndose, en nuestras instituciones, una situación problemática actual.

Si bien, la universidad privada donde hemos realizado esta investigación, contaba con la plataforma LMS CANVAS desde hace algunos años, y habiendo sido está actualizada con recursos adicionales para ofrecer mejor servicio a los usuarios durante la pandemia, se logra evidenciar que tanto los docentes y estudiantes no utilizan en todos los recursos y herramientas que la plataforma brinda para motivar el aprendizaje, adicionando otra problemática; la carencia de una buena conectividad para docentes y estudiantes.

1.2. Preguntas de investigación

1.2.1. Pregunta general:

¿De qué manera el uso de la plataforma LMS CANVAS contribuye a la motivación para el aprendizaje de los estudiantes del curso de Proyectos Interdisciplinarios del Área de Humanidades de una universidad privada de Lima durante el semestre 2020-I?

1.2.2. Preguntas específicas:

¿De qué manera el uso de la plataforma LMS CANVAS contribuye a la motivación extrínseca para el aprendizaje de los estudiantes del curso de Proyectos Interdisciplinarios del Área de Humanidades de una universidad privada de Lima durante el semestre 2020-I.

¿De qué manera el uso de la plataforma LMS CANVAS contribuye a la motivación intrínseca para el aprendizaje de los estudiantes del curso de Proyectos Interdisciplinarios del Área de Humanidades de una universidad privada de Lima durante el semestre 2020-I.

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Describir de qué manera la plataforma LMS CANVAS contribuye a la motivación para el aprendizaje de los estudiantes del curso de Proyectos Interdisciplinarios del Área de Humanidades de una universidad privada de Lima durante el semestre 2020-I.

1.3.2. Objetivos específicos

Describir de qué manera la plataforma LMS CANVAS contribuye a la motivación extrínseca para el aprendizaje de los estudiantes del curso de Proyectos Interdisciplinarios del Área de Humanidades de una universidad privada de Lima durante el semestre 2020-I.

Describir de qué manera la plataforma LMS CANVAS contribuye a la motivación intrínseca de los estudiantes del curso de Proyectos Interdisciplinarios del Área de Humanidades de una universidad privada de Lima durante el semestre 2020-I.

1.4. Justificación

El nivel del trabajo es **teórico**, a partir de la investigación, se puede profundizar en otras investigaciones relacionadas con herramientas de trabajo colaborativo, como son las LMS (Learning Management System) y su contribución con el proceso de aprendizaje.

A nivel **práctico-académico**, con esta investigación, se va a contribuir a una nueva metodología que consiste el trabajo en aula o salón de clase con el uso de la herramienta de trabajo colaborativo digital LMS Canvas, teniendo en cuenta que esta plataforma ayuda a que los estudiantes estén más motivados con su aprendizaje.

A nivel **social**, esta investigación permite dar a conocer a la sociedad la contribución del uso de la plataforma LMS Canvas como alternativa de solución frente a la necesidad de virtualizar las clases a partir de la crisis del COVID 19 y la motivación por el aprendizaje de los de la área en estudio.

A nivel **institucional**, aporta al desarrollo y cumplimiento de la visión de la institución que plantea como su principal objetivo, capacitar ingenieros integrales, preparados para solucionar las brechas relacionadas con el acceso a la tecnología y cómo ésta mejora la calidad de vida en el Perú.

Los resultados de esta investigación beneficiarán directamente a la institución, a los docentes y principalmente a los estudiantes, ya que obtendrán una propuesta de solución para optimizar el uso de la plataforma LMS Canvas vinculándola con la motivación por el aprendizaje de los estudiantes.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Se recopilaron fuentes de información tanto internacionales como nacionales las que han servido como antecedentes ante el presente trabajo.

2.1.1. Antecedentes internacionales

Cruz Pacheco, E. (2017), en su trabajo de investigación sobre la adaptación de la LMS Canvas y el efecto en el proceso de la enseñanza - aprendizaje en los estudiantes de Bachillerato de la unidad educativa Babahoyo en Ecuador, tuvo como objetivo producir un manual digital que sirva como apoyo para la estimulación en el aprendizaje y la enseñanza virtual en el curso de Computación de los estudiantes de bachillerato de tercer año. La muestra estuvo compuesta por 3 docentes y 64 estudiantes, con una metodología de enfoque cuantitativo, de alcance correlacional y de diseño no experimental.

Los resultados de la tesis evidencian que los docentes hacen un uso limitado de las herramientas de la LMS Canvas y los estudiantes muestran un interés por el uso de herramientas digitales en clase. La autora concluyó que los docentes y estudiantes tienen una predisposición favorable a utilizar herramientas digitales, ya que esta les permite dinamizar las sesiones. Y con respecto a la LMS Canvas, solicitan que la plataforma cuente con las opciones de videollamadas y chats para la comunicación en línea, que permita así la conexión a los estudiantes que no pudieron asistir presencialmente a clase.

Esta tesis es importante para la investigación porque presenta cómo el uso de las plataformas digitales contribuye en los estudiantes para el aprendizaje por medio de la motivación, especialmente porque facilita la realización de sesiones sincrónicas sin la necesidad de compartir un mismo espacio físico.

Chandi Cazorla, K. (2015), en su investigación sobre la motivación para el aprendizaje en estudiantes de una Universidad en Ecuador, tuvo como objetivo principal determinar en los estudiantes de una Facultad de la misma institución educativa, la motivación para el aprendizaje. La muestra estuvo conformada por 43 estudiantes entre hombres y mujeres. La metodología es de enfoque cuantitativo de alcance descriptivo y diseño no experimental y de tipo transeccional.

Los alcances de la investigación demostraron que las calificaciones no están relacionadas con la motivación intrínseca en los estudiantes. Un buen porcentaje de estudiantes reduce su motivación por miedo al fracaso. La preocupación por obtener mejores notas es debida a su grado de competitividad. La autora concluye que la motivación es importante, pero no es el único factor que se debe tener en cuenta para que un estudiante tenga éxito; además los estudiantes demuestran una mayor motivación extrínseca.

El trabajo mencionado es importante para el trabajo de investigación porque permite demostrar que la motivación es importante para tener éxito en los estudios, además hay otros factores que debemos tener en cuenta, dependiendo del contexto de los estudiantes. En la actualidad al trabajar en un medio virtual se privilegia la motivación y la comunicación efectiva por parte del docente, para crear lazos de interdependencia positiva entre docente y estudiantes, así como entre estudiantes.

Brady, I. (2015), en su investigación sobre la motivación y el aprendizaje del idioma inglés en España, tuvo como objetivo principal proporcionar datos que puedan ser de ayuda para los depositarios o stakeholders en el ámbito de la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en España. Con una muestra de 530 estudiantes, con un enfoque mixto y un diseño no experimental.

La investigación tuvo como resultados que la sociedad española tiene poco interés en estudiar el idioma inglés, a pesar de llevar el curso durante la primaria y secundaria; la fluidez en

la oralidad es limitada. La tesis concluye que para el aprendizaje es muy importante la motivación, pero no como sinónimo de “esfuerzo, deseo y persistencia”. (Gardner y Lambert, 1972, como se citó en Brady, 2015); sino ellos se basaron en otros estudios de Dorneyi, quien llegó a la conclusión que la motivación se basa en la idea del Yo futuro, de lo voy a ser y de lo que puedo lograr.

El estudio aporta a la presente investigación la importancia de la motivación intrínseca para lograr los objetivos propuestos, el tener un ideal de lo que se desea hacer más adelante con lo aprendido y los beneficios que esta nos traerá, es lo que nos mueve a trabajar por ello. Por eso, es necesario que tanto los docentes como las instituciones, presten más atención a desarrollar el perfil del estudiante, y de esta manera no fracase en el camino.

Lizcano Caro, I. (2017), en su trabajo de investigación sobre *El impacto del estudio del aprendizaje y la motivación sobre el desempeño académico en estudiantes de una universidad pública colombiana*, tuvo como objetivo principal la descripción del tipo de asociación que existe entre la motivación y los estilos de aprendizaje de estudiantes de diferentes cursos de nivel universitario y su desempeño académico. La muestra está compuesta por 37 estudiantes, la metodología tiene un enfoque cuantitativo de alcance correlacional y de diseño no experimental.

La investigación demostró como resultado que el estilo de aprendizaje pragmático está íntimamente relacionado con el desempeño académico de los estudiantes de Gestión Humana, y la motivación sobre el desempeño de ellos mismos, y que, si existe una correlación significativa entre el desempeño académico y la motivación de tarea y examen. La autora concluyó que no existe un único ni mejor estilo de aprendizaje, ello depende de las condiciones personales y ambientales en que se desenvuelva el sujeto; en la medida que evolucione como persona, se adapte y esté abierto al cambio, podrá ir adquiriendo, potencializando y desarrollando nuevas habilidades y estrategias que le permitan mejorar y optimizar el desempeño académico.

El trabajo de investigación aporta de manera significativa hacia el presente trabajo de investigación porque evidencia que la motivación en el desempeño académico es necesario para crear espacios óptimos y la utilización de las herramientas virtuales adecuadas a las sesiones para generar sesiones motivadoras.

Navea Martín, A. (2015) en el trabajo de investigación sobre la motivación y la estrategia de aprendizaje en estudiantes de ciencias de la salud, tuvo como principal objetivo el conocimiento sobre el nivel de motivación, la regulación en el aprendizaje y las estrategias de motivación de aprendizaje que son utilizadas por los mismos estudiantes. La muestra estaba conformada por 511 estudiantes, con un enfoque cuantitativo, diseño descriptivo - correlacional.

Los alcances finales de la tesis muestran que los niveles más altos de la meta de tarea, pueden ser comparados con los niveles medio-bajos de los demás tipos de meta, es decir, la meta de auto ensalzamiento del ego, la meta de evitación y la meta de auto frustración del ego; obtienen resultados superiores en estrategias de aprendizaje más valoradas. La autora concluyo que los estudiantes dan mayor importancia a la gestión de recursos en vez de estrategia metacognitiva, ya que, los métodos de evaluación priorizan las pruebas y desarrollo de técnicas de memoria y la necesidad de incorporación de actividades participativas mejoran el aprendizaje profundo.

La tesis es importante para la investigación, ya que nos señala que los estudiantes se motivan por factores externos como las tareas y exámenes, su aprendizaje es mucho más memorístico y aplican pocas estrategias de metacognición. Es relevante esta información porque permite plantear estrategias de motivación y estilos de aprendizaje.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Vizcarra Huamán, C. (2019) en su trabajo de investigación sobre el uso de la plataforma virtual Canvas y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de pregrado de una Universidad

privada del Perú en el año 2018, tuvo como objetivo principal la determinación del impacto del uso de la plataforma Canvas y el aprendizaje de otro idioma en estudiantes de pregrado de la misma Universidad. Con una muestra de 110 estudiantes, con una metodología de enfoque cuantitativo, de alcance explicativo y diseño cuasi experimental.

Los resultados de la tesis han corroborado que la plataforma Canvas ha influenciado en los resultados del aprendizaje del idioma inglés, evidenciando la diferencia en el uso frecuente de la plataforma, el género femenino usaba entre 200 a 980 minutos, frente al género masculino que lo usaba entre 18 a 173 minutos, esto como una extensión de las clases, para poder practicar y reforzar su aprendizaje. La autora llegó a la conclusión que al utilizar la plataforma Canvas como herramientas para reforzar las clases, los estudiantes obtenían mejores resultados académicos, además que al aplicar las pruebas de listening, writing, reading y speaking se notó mejores resultados en el género femenino que el masculino.

Esta tesis es importante para la presente investigación porque demuestra como la plataforma Canvas logra mejorar el aprendizaje de los estudiantes, ya que desarrolla en ellos el ser autodidactas, al establecer sus propios horarios para reforzar lo aprendido y pueden revisar la información, la cantidad de veces que lo requieran, permitiendo aprender a su propio ritmo; esto nos lleva a relacionarlo con la motivación intrínseca y extrínseca que son variables del presente trabajo de investigación.

Martínez Campoblanco, R. (2016), en su investigación sobre seguimiento y control de la gestión de estudiantes por medio del uso de la LMS Canvas, tuvo como objetivo la descripción del proceso de seguimiento así como el control de la gestión de estudiantes en el marco de Tutoría Virtual del Curso en Línea de la Universidad privada de Lima en LMS (CANVAS), donde se creó

un Aula virtual interactiva que dio acceso al desarrollo de actividades educativas a distancia, con una muestra de 46 personas. La metodología determinó un enfoque de investigación de campo.

La tesis dio como resultado que el Aula virtual creada para apoyar al seguimiento de tutoría, permitió optimizar el tiempo, crear espacios exclusivos para informar, evaluar, aplicar rúbricas y mantener una comunicación óptima con los estudiantes, mejorando el rendimiento académico. El autor concluye que es fundamental para los docentes que tienen responsabilidades académicas, tener tiempos para intercambiar experiencias, y así lograr un impacto positivo en la calidad del flujo del proceso de enseñanza – aprendizaje de cualquier institución, sobre todo a nivel superior. (Martínez, R. 2016). Afirma que gracias a esta sinergia es posible garantizar un dialogo oportuno entre los diferentes actores de un entorno educativo.

La investigación aporta al presente estudio, lo valioso de los componentes de la plataforma LMS Canvas, en el aprendizaje de los estudiantes; y la presencia del docente comprometido en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Lobato Guevara, L. (2019), en su tesis sobre la motivación para el aprendizaje y el rendimiento académico en estudiantes de ingeniería y arquitectura en una Universidad privada de Lima, tuvo como objetivo fin definir la relación entre la motivación para el aprendizaje y el rendimiento académico. La muestra se conformó por 168 estudiantes, la metodología se define como cuantitativo, alcance correlacional y diseño no experimental.

La tesis muestra como resultado que la motivación está altamente relacionada con el rendimiento académico. En la motivación cumple un papel notable el docente, ya que es quien debe crear el contexto para que el estudiante se sienta seguro del proceso de aprendizaje y no temer al fracaso o no poder salir airoso de cursos considerados difíciles como Física. La investigación devela con respecto al trabajo colaborativo, que a los estudiantes no les incentiva trabajar en

equipo, por ende, no guarda relación con su rendimiento académico. La autora llega a la conclusión entre el rendimiento académico y la motivación intrínseca existe una conexión o relación. El estudiante debe desarrollar una predisposición favorable hacia el aprendizaje. Su propia seguridad le permite ser eficiente, lograr sus metas y buscar su propio éxito interno.

Esta tesis es relevante para la presente investigación porque corrobora que la motivación intrínseca es importante para que un estudiante tenga éxito en el desarrollo académico. Él debe tener motivaciones personales que lo estimulen, que le permitan sentirse seguros de sí mismos, poder lidiar con problemas académicos y personales, entre otros. Si el estudiante carece de motivaciones, el docente debe incentivar y motivar, por ello el rol docente es valioso. Debemos tener en cuenta la importancia del trabajo colaborativo en el desarrollo de las habilidades blandas y en el éxito del rendimiento académico. Cada estudiante tiene diversas habilidades que aporta a su grupo y que pueden ser aprendidos por reflejo.

Mixan Ramos, N. (2015), en su tesis sobre el apoyo a la autonomía, el tipo de motivación y el uso de estrategias de aprendizaje en estudiantes universitarios, tuvo como objetivo encontrar una relación entre un contexto de aprendizaje y la percepción del apoyo. La muestra está conformada por 221 estudiantes con un enfoque cuantitativo, un alcance correlacional y diseño no experimental.

La investigación dio como resultado, la importancia del rol del docente en la motivación del estudiante y en su desempeño académico. Y que hay una relación entre el desarrollo de la autonomía del estudiante y su estado motivacional óptimo, lo cual lo conlleva alcanzar sus metas académicas. Esto se debía a que el estudiante tenía motivaciones intrínsecas o personales que lo incentivaba; la coerción no es una opción ni un medio para ejercer motivación en los estudiantes. La autora concluye que los estudiantes requieren comprender el por qué, para qué y conocer con

anticipación lo que van aprender; de esta manera les sería más sencillo comprenderlo. Además, al tener un contexto con condiciones adecuadas un estudiante se ve fortalecido y desarrolla así su motivación, también presentarán conductas que serán asociadas a mejores resultados académicos como diferentes usos de estrategias de aprendizajes a un nivel superior.

Para el presente trabajo de investigación, esta tesis es importante porque resalta la motivación intrínseca como el factor más importante que conlleva a que un alumno tenga un aprendizaje significativo. Y nuevamente se resalta el rol del docente que debe estimular a los alumnos a desarrollar sus propias motivaciones, lo cual permitirá el desarrollo exitoso del curso.

Auria Burgos, B.A. (2017), en su trabajo de investigación sobre el clima de aula, motivación por el aprendizaje y su relación con el rendimiento académico en Psicología Clínica de la Universidad de Babahoyo, tuvo como objetivo principal el establecer la definición de la relación que existe entre clima de aula, la motivación por el aprendizaje y el rendimiento académico. Con una muestra de 180 estudiantes, un enfoque cualitativo, un alcance descriptivo – correlacional y un diseño no experimental.

Como resultado se encuentra una relación significativa tanto en la motivación como en el clima de aula y el rendimiento académico. Es decir, que tanto el clima en el aula y la motivación para el aprendizaje tienen implicancias positivas en el rendimiento académico de los estudiantes.

Esta investigación es valiosa para el presente estudio porque menciona el tema de la comunicación horizontal y asertiva como elemento de la motivación. En estos momentos no se realiza comunicación presencial dentro de un aula física en la que creamos lazos con los alumnos, pero trabajamos en aulas virtuales con la herramienta de cámaras web, audio y otros, que nos permiten establecer un vínculo docente- estudiante y estudiante – estudiante. Debemos utilizar

estas herramientas para crear lazos necesarios con los estudiantes y promover un vínculo positivo entre ellos, esto permitirá mejorar la motivación por parte del rendimiento académico y el aprendizaje.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Plataforma LMS Canvas

La historia del uso de las LMS en la educación se remonta a algunas décadas. Los sistemas de gestión del aprendizaje se introdujeron por primera vez a finales de la década de 1990 y su adopción, avanzó por el desarrollo de multimedia y la expansión de Internet (Leal, 2020). Actualmente, estos sistemas se desarrollan aún más y son adoptados por muchas universidades de todo el mundo. En las primeras etapas de su uso en expansión, no había un nombre común para estos sistemas como lo hay hoy. Fueron referidos como plataformas de aprendizaje, sistemas de aprendizaje distribuido (DLS), sistemas de gestión de cursos (CMS), sistemas de gestión de contenido (CMS), portales, sistemas de gestión instruccional (IMS) y, finalmente, sistemas de gestión del aprendizaje (LMS) (Bustos, A., Coll, C., 2015). Su objetivo principal era facilitar el diseño de los arreglos del curso, entrega del contenido del curso y herramientas de aprendizaje, y gestión de los procesos del curso en entornos de aprendizaje asincrónicos y sincrónicos. Dado que diversas poblaciones de distintas universidades de todo el mundo han creado diferentes métodos de desarrollo de cursos, surgió la necesidad de contar con directrices y estándares para crear y desarrollar LMS (Learning Management System).

Antes de utilizar entornos de aprendizaje asistidos por computadora e Internet, se conducían cursos que a menudo se limitaban a ofrecerse sólo en el aula. Ahora, el desarrollo de cursos se ha difundido ampliamente a otras plataformas o lugares (como asistir a un curso en línea

de un país diferente) a través de Internet. Especialmente con la expansión de la educación remota, la necesidad de que los docentes y estudiantes compartan el mismo entorno, la misma zona horaria y las mismas horas de trabajo ha comenzado a disminuir. La tecnología ofrecía una nueva opción para que la enseñanza y el aprendizaje se diera en cualquier momento y desde cualquier lugar.

Por lo tanto, un docente, utilizando cualquier tipo de LMS, debe poder preparar y administrar el contenido educativo en formato electrónico, así como permitir que el estudiante use los materiales del curso y participe en su desempeño.

Una LMS contiene: automatización de la administración, uso de autoservicios, transmisión de materiales de aprendizaje, incluidas plataformas escalables basadas en la web, portabilidad y estándares, y personalizar el contenido de aprendizaje para poder volver a utilizarlo (Segobia, 2016). Para los estudiantes, una LMS puede ayudarlos a planificar el proceso de su aprendizaje de acuerdo con su progreso individual, comunicarse con sus pares y colaborar en las tareas asignadas.

Teniendo en cuenta las investigaciones consultadas, se encontraron que las cualidades básicas de un ambiente virtual de formación son:

Flexibilidad. La plataforma se adapta a las necesidades de cada institución, como el estilo pedagógico y contenidos. A la misma vez se organizar módulos con facilidad, rapidez y efectividad (Maigual, y Mena, 2019).

Interactividad. El estudiante puede convertirse en el principal actor para su aprendizaje utilizando herramientas de servicios y autoservicio autoguiados (Maigual y Mena, 2019).

Estandarización. Permite la utilización de diversos cursos que son realizados por terceros, mejorando o personalizando diferentes contenidos de los cursos y reutilizando el conocimiento para poder difundirlo de la mejor manera (Maigual y Mena, 2019).

Escalabilidad. Las plataformas virtuales tienen la capacidad de funcionalización variable dependiendo del número de usuarios acorde a las necesidades de cada organización (Maigual y Mena, 2019).

Funcionalidad. Son prestaciones que hacen que cada plataforma se adecúe a los requisitos y necesidades de los usuarios (Maigual y Mena, 2019).

Usabilidad. Es la facilidad con que un usuario pueden utilizar la plataforma para alcanzar un objetivo. (Maigual y Mena, 2019).

Ubicuidad. Es la generalización de la tranquilidad del usuario. (Maigua y Mena, 2019).

Integración. Las plataformas virtuales pueden integrarse con diversas aplicaciones utilizadas por RR HH y otros departamentos lo que permite la medición del impacto, la eficacia y, el costo de las actividades de formación (Maigual y Mena, 2019).

El desarrollo de comunidades de aprendizaje, en conjunto con la implementación de las TIC's, favorecen el formación colaborativo tanto en ambientes virtuales como en presenciales potenciando la interactividad y la reciprocidad de los usuarios y los facilitadores permitiendo así la construcción colectiva del conocimiento ya sea de manera individual o grupal. El aprendizaje significativo se puede lograr a partir de diferentes vínculos y relaciones ya sea con los conocimientos previos o con la nueva información. (Chugcho, 2019).

Dentro del universo del LMS encontramos diversas opciones, unas más flexibles que otras, la presente investigación se ha centrado en la plataforma LMS CANVAS, por su versatilidad, flexibilidad y adaptabilidad a diversas instituciones educativas alrededor del mundo (Ramírez, 2019).

Canvas, es una plataforma de tecnología para la educación. De última generación que se encuentra en crecimiento global desde hace algún tiempo y fue creada en el año 2011 por la

empresa Global de Tecnología Instructure. Canvas es un sistema LMS (learning management system) de código abierto que trabaja en la nube bajo la licencia AGPLv3. Actualmente es popular y es utilizada en áreas académicas para la creación de módulos online. Se trata de una solución efectiva para mejorar la interacción entre docentes y estudiantes. Canvas brinda creación de contenido y herramientas digitales para docentes y estudiantes basadas en la necesidad de la creación de experiencia de aprendizaje intuitiva y conectada (Ramirez, 2020).

Esta herramienta tecnológica es utilizada por las universidades para mejorar el método de enseñanza, sobre todo en la modalidad remota para realizar las evaluaciones virtuales, tareas en línea, uso de los foros para consultas, debate, actividades virtuales en grupo, publicar anuncios y videoconferencias. Canvas es una de las plataformas que se acomoda fácilmente a este tipo de modalidad (Portal, J. Altamirano, D., 2019).

Dentro de los aspectos que la diferencian y le dan ventaja frente a otras LMS es su interfaz gráfica. También se puede resaltar la característica “responsive” que tiene, esto quiere decir que puede ser flexible y adaptable a diversos dispositivos electrónicos, ya que cuenta con la tecnología interoperabilidad entre herramientas de aprendizaje (Asencios, 2020).

Si nos referimos a sus características, la plataforma LMS CANVAS, está enfocada en lo estético y en la facilidad del uso. También resaltamos lo personalizado de su uso, la creación de perfiles independientes y particulares, hacen de CANVAS una plataforma con roles de aprendizaje y gestión de material, recursos y permisos. Los gráficos que esta plataforma ofrece, son variados, personalizados y actualizados. CANVAS posee un Dashboard que mide diferentes indicadores que apoyan al docente y al estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al ser una plataforma con orientación y facilidad social, contiene herramientas y sistemas compatibles (LTI Learning Tools Interoperability) para poder impulsar el aprendizaje colectivo. A su vez, CANVAS es

compatible con SCORM (son las siglas de Shareable Content Object Reference Model) que ayuda notablemente al docente en la gestión del material de enseñanza (Vizcarra, 2019).

Si nos referimos a las ventajas y desventajas de esta plataforma LMS, podemos mencionar las siguientes:

Como ventajas, al ser una interfaz gráfica, es moderna y atractiva visualmente hablando, también es de muy fácil uso, es adaptable a diferentes dispositivos y tiene un soporte importante, que en este caso sería el pago (10\$ a 12\$ por usuario si se pertenece a una institución). Canvas también ofrece un buen manejo de capacitaciones para el personal de la institución que adquirió esta plataforma y una interfaz gráfica superior con respecto a otras plataformas LMS, generar y realizar encuestas y evaluaciones online (GRADESCOPE, SECURE EXAM PROCTOR). Con respecto a su sociabilidad, CANVAS tiene dentro de sus ventajas el uso de COMMON, un espacio en donde docentes que dictan el mismo curso, pueden compartir materiales, videos y recursos en general. También se tiene la posibilidad de ceder el control a los asistentes para compartir escritorios. CANVAS es una plataforma integrativa, es decir es compatible con diversas aplicaciones, herramientas y plataformas, como, por ejemplo, ZOOM, Google drive, Twitter, Skype, entre muchos más (Cavero, 2019).

Como desventajas tenemos un par de puntos que podrían ser utilizados como ventajas también. La primera es el pago, es decir el costo de esta herramienta, y el costo adicional que implicaría tener una versión más moderna, actualizada y con más herramientas interactivas. También podemos mencionar una de las desventajas que en nuestro país particularmente puede afectar, la conectividad a internet. Si no se goza de conectividad a internet, pues la plataforma no tendría ventaja alguna. Una última desventaja, es que CANVAS no es considerada una plataforma

intuitiva, es decir, si no recibimos capacitación para su uso, entonces nos toma bastante tiempo poder entenderla, comprenderla y manejarla (Cavero, 2019).

La presente investigación asume la definición de Segobia, (2016) quien afirma que la LMS Canvas se constituye en un tablero de instrumentos o una plataforma basada en la web que permite a los docentes planificar, evaluar, automatizar la administración, informar eventos de capacitación e implementar el proceso de aprendizaje.

En esta misma línea, Martín y Alonso (2018) plantean como componentes del LMS Canvas el diseño y planificación de la plataforma, la interacción con las herramientas y las actividades de la plataforma, los cuales se detallan a continuación:

2.2.1.1. Categorías de la variable LMS Canvas.

2.2.1.1.1. Diseño y planificación de la plataforma.

Una de las fases a considerar al momento de utilizar la plataforma LMS Canvas, es la etapa pre-activa. Esta corresponde al proceso de la planificación didáctica, que estaría íntimamente relacionada con la plataforma LMS, necesariamente conectada con la planificación curricular (dependiendo de cada institución y sus alcances), motivo por el cual al planificar se deben tomar en cuenta las especificaciones del ámbito curricular y el diseño de la acción educativa en función del sujeto del aprendizaje (Amaro de Chacín, 2016).

Otro de los aspectos relevantes del uso de la plataforma CANVAS es el diseño didáctico que esta puede tener. Anteriormente, las plataformas se utilizaban como un apoyo a las clases presenciales y servían como repositorios y los materiales de clase (presentaciones, vídeos, enlaces, foros, tareas y otros) se subían sin un orden específico (Martín y Alonso, 2018).

En términos generales, se entiende a la planificación didáctica y al diseño de la plataforma como sinónimos, ya que ambas incluyen procesos de reflexión individual y colectiva por parte de los docentes como de los estudiantes (Amaro de Chacín, 2016).

Por una parte, el objetivo principal de la planificación es garantizar una cobertura curricular y la preparación de la enseñanza con relación a especificaciones curriculares y necesidades que surgen durante cualquier proceso de enseñanza y aprendizaje. (Amaron de Chacín, 2016).

En el diseño de un ambiente educativo ya sea virtual como presencial, el instructor o docente contempla diferentes criterios a la hora de toma de decisiones, para la organización, la disposición y la gestión de una serie de herramientas, que los conduzcan al efectivo logro de intencionalidades previstas. Es por esta razón que es importante que quien ejerce la docencia mantenga y desarrolle competencias requeridas para la toma de decisiones adecuadas (Martín y Alonso, 2018).

En la actualidad y con el problema de la pandemia mundial, las plataformas y en especial Canvas debe diseñarse y planificarse de tal manera que las actividades estén estructuradas como si fuera una clase, con sus respectivos momentos didácticos (Inicio, Utilidad, Transformación, Proceso, Cierre) con la finalidad que el estudiante vaya llevando los procesos paso a paso como si estuviese en una clase presencial (Artopoulos, 2020).

2.2.1.1.2. Interacción con las herramientas.

Un cambio significativo que actualmente se ha dado sobre todo en el año 2020, ha sido la transformación estructural de las LMS hacia un diseño tanto modular como singular que permite la separación de herramientas de contenidos, mejorando así la accesibilidad y adaptabilidad del contenido didáctico. También se pudieron integrar elementos que fortalecieron la tarea docente, colaborando con la administración de contenidos y la planificación de sesiones. A su vez, gracias

al desarrollo de las herramientas, se facilitó la comunicación entre usuarios desde un mismo entorno, como son los foros de participación, videoconferencias que fortaleció en la realización de módulos que gestionan la monitorización de la actividad de los usuarios y docentes (Urquijo, López, 2020).

La plataforma LMS Canvas tiene múltiples herramientas integradas como las tareas, los foros, los archivos, URLS, entre otras, que permiten que el usuario pueda tener una acción y reacción fluida con la herramienta, facilitando el acceso a las mismas y de fácil utilización. Estas herramientas favorecen también el trabajo colaborativo entre estudiantes, brinda interacción entre ellos y propiciando el compartir conocimientos y habilidades sobre el curso o asignatura, como también sobre la plataforma utilizada. A su vez, los estudiantes matriculados en la modalidad virtual aumentan considerablemente, motivados por un aprendizaje más efectivo y duradero, al considerarse un aprendizaje significativo (Catabella, 2018).

Actualmente, el uso de diversas LMS se ha ampliado a un 99 % en las universidades, teniendo un 85 % de usuarios y siendo utilizado diariamente por 56 % (Martínez y Jiménez, 2020). Sin embargo, la percepción de los usuarios de las plataformas es la de no tomar en cuenta todas las funcionalidades, dejando a un lado el uso a las herramientas básicas de cualquier LMS. Es por esta razón, que son necesarias directrices que ayuden a explotar al máximo las diferentes capacidades que estos entornos virtuales ofrecen, tanto a los estudiantes como a los docentes en el proceso de enseñanza – aprendizaje (Catabella, 2018).

2.2.1.1.3. Actividades de la plataforma y cumplimiento de tareas.

Las actividades de una plataforma LMS, en este caso, centrando la atención en la plataforma Canvas, centran sus herramientas y actividades en una formación basado en la motivación, atención, implicación y trabajo en equipo. Tanto el estudiante como el docente

cumplen un rol activo y se descarta el rol pasivo, pues la participación no se limita en solo escuchar al docente, tomar apuntes y evaluar, es decir, ambos trabajan de manera colaborativa para el bien común. Gracias a las actividades de las plataformas LMS, las actividades en clase cambiaron de manera abismal (Correa, Henriquez y Hoz de León, et al. 2020).

Los sistemas de gestión de secuencias de actividades tienen como objetivo la construcción de sesiones integrales de enseñanza-aprendizaje, que aparentan una sesión presencial. Incluyen, también actividades básicas de un LMS, para la correcta secuencialidad del proceso, control, seguimiento y evaluación de los estudiantes en un entorno virtual. Las plataformas e-learning, incluidas las LMS, crean sesiones síncronas donde profesores y estudiantes interaccionan en tiempo real, comunicándose como si se tratase de una sesión presencial (López, 2019).

Los espacios de aprendizaje contienen actividades para la lectura, escritura participativa, evaluación, intercambio de archivos y evaluación de los estudiantes. Dentro de estas actividades se tiene a la pizarra electrónica, chat, foros de participación, block de notas, entre otras (López, 2019).

La plataforma LMS Canvas ofrece la posibilidad de integrar diversas actividades que pueden ser evaluadas o no, asimismo pueden ser sincrónicas o asincrónicas. Los estudiantes pueden cargar sus tareas de manera que el docente pueda inclusive utilizar la herramienta Speedgrader, que visualiza el archivo en la propia pantalla y permite la revisión sobre el mismo pudiendo poner marcas y colores sobre él y añadir textos adicionales explicando cada marca u observación. Esto permite tener un registro de cada actividad y calificación de las tareas que se han realizado o no (López, 2019).

No hay duda de que las herramientas de una LMS junto a las actividades hacen del aprendizaje, un aprendizaje significativo, duradero y eficaz.

2.2.2. Motivación para el aprendizaje

2.2.2.1. Enfoques teórico-psicológicos de la motivación.

Antes de definir la variable motivación para el aprendizaje y sus categorías, se presentan los enfoques teóricos que constituyen el marco referencial.

2.2.2.1.1. Enfoque conductista.

El conductismo, manifiesta el dominio de una perspectiva de ambiente frente a la mental. La conducta motivada por un estímulo implica que el individuo es pasivo y reactivo ante la estimulación del medio ambiente y considera que las recompensas del ambiente se centran en la motivación (Watson, 1913).

Las recompensas y castigos determinan el actuar de los individuos ya que se motivan de manera positiva a la adquisición de recompensas. Las personas pueden comportarse de cierto modo con el fin de conseguir un beneficio y dejar de realizar o evitan aquellas conductas que conllevan un perjuicio o castigo. Bajo esta mirada toda modificación de conducta se puede dar bajo diferentes refuerzos o recompensas también la evitación u la omisión de lo que sea desagradable para los individuos. (Montes y Portillo, 2018).

2.2.2.1.2. Enfoque Humanista.

La teoría de la motivación desarrollada por Abraham Maslow es una de las más conocidas porque afirma que las necesidades humanas, se organizan en un orden jerárquico. Considera al ser humano como alguien que puede llegar a la autorrealización, capaz de lograr el desarrollo pleno de sus potencialidades intrínsecas. El ser humano busca la implicación de la reducción del impulso u homeostasis, mediante la complacencia de necesidades en un orden jerárquico. Estas necesidades son clasificadas en dos grupos: la suplencia de las deficiencias y las necesidades de crecimiento o progreso. (Maurizia, 2004 citado por Chandi y Osorio, 2015).

Maslow describe una pirámide de necesidades, que toda persona debe seguir o cumplir para poder satisfacer sus necesidades básicas o fisiológicas. Conocidas también como necesidades del primero orden y luego pasar a satisfacer las necesidades del siguiente nivel. Y así irá avanzando en el siguiente nivel de la pirámide. (Anaya Durand y Anaya Huertas, 2010).

Bajo este enfoque, todo individuo posee la capacidad de lograr su crecimiento, también tiene la libertad para elegir su destino y fortalecer las características positivas que desea poseer como persona.

Maslow afirma que, sin motivación, las personas no podrían escalar al siguiente nivel en la pirámide de necesidades y sería casi imposible llegar a la cúspide de esta, que es la autorrealización personal. (Castagnola Rossini, G., Castagnola Sanchez, V., Castagnola Rossini, A. y Castagnola Sanchez, C. 2020).

2.2.2.2. Teoría motivacional de Douglas Mc Clelland.

La teoría motivacional de Douglas Mc Clelland, se basa en la búsqueda de satisfacción de tres necesidades dominantes: la necesidad de logro, poder y de afiliación. La satisfacción de estas necesidades impulsará al individuo a realizar determinadas conductas.

La necesidad de Logro: bajo la perspectiva de la necesidad de logro en donde los individuos tienen niveles altos de esta necesidad, los lleva a ponerse metas elevadas, toman riesgos, tiene necesidad de ejecución y también la brusquedad del éxito constantemente. Se identifican tres tipos de logro, el primero, la pericia, donde los estudiantes se dedican en la tarea mas no en disfrutar de la competencia; el segundo, la incapacidad, donde se atribuyen diferentes dificultades a una falta de habilidad, se presenta la ansiedad y aburrimiento; y la tercera, la ejecución, donde se preocupan más por el resultado y no por el proceso en sí.

Necesidad de Poder: Las personas con un alto nivel de esta necesidad buscan controlar e influir sobre personas y grupos. Así como de obtener reconocimiento. En los estudiantes, esta necesidad tiene consecuencias positivas, a través de la persuasión pueden fortalecer metas en otras personas.

Necesidad de Afiliación: Personas con un alto nivel de esta necesidad, buscan la interacción social y la aceptación de otros. Muestran interés en la calidad de sus relaciones, en el caso de los estudiantes se refiere a la aceptación del grupo y la relación con otros y estas influyen en la motivación hacia la institución educativa y su involucramiento en ella. (Chandy y Osorio, 2015).

Estos diferentes enfoques buscan dar una explicación a lo que se conoce en la comunidad científica como motivación. El enfoque humanista explica de manera integral los motivos de la conducta humana, considerando la necesidad de logro, poder y afiliación, de acuerdo con la teoría de Douglas Mc Clelland.

2.2.2.3. Definición de la motivación para el aprendizaje.

Diferentes investigaciones señalan que la motivación es un proceso de multi factores que abarca experiencias, metas e intereses personales y colectivos. Romero y Pérez (2009).

En el ámbito educativo, la motivación es la fuerza del aprendizaje, que promueve el desarrollo de cualquier proceso académico. Según Woolfolk la motivación generalmente es la que energiza y dirige una conducta, y esta llega a formar parte activa de cualquier accionar del estudiante. (Woolfolk, 1999).

Al hablar de motivación en el campo educativo y considerarse como intencional a la conducta humana; las actitudes, las percepciones, las expectativas y también las representaciones que tenga el estudiante de sí mismo, de la tarea a realizar y de las metas que pretende alcanzar, son factores de primer orden que dirigen las conductas de los estudiantes. El aprendizaje es

inconcebible sin la motivación. Los docentes coinciden que una de las tareas más importantes y significativas de la enseñanza es motivar a los estudiantes (Alemán, Navarro, Suárez, Izquierdo y Encinas, 2018).

Un aspecto importante en la generación del aprendizaje es la motivación, sin ella los estudiantes no aprenden, ya que, un estudiante sin motivación no tiene deseos de aprender, y todo lo contrario un estudiante motivado tiene grandes deseos de crecer en todo aspecto.

Según las metas que se elijan, se pueden situar en dos diferentes polos desde la orientación intrínseca hasta la extrínseca (Llanga, Silva y Vistin 2019). Ya que, la motivación es un proceso de multifactores que se inicia y se mantiene en cualquier ámbito particularmente en el aprendizaje, planteándose así una meta y la utilización de diferentes recursos para alcanzarla.

El presente trabajo de investigación asume la definición de (Rivera, 2014, como se citó en Llanga, 2019) que define a la motivación como un elemento esencial para el éxito de los estudiantes ya que la motivación es la clave que incitan el aprendizaje. Por tanto, se puede decir que la motivación es el interés que muestra el estudiante por su propio aprendizaje o por diversas actividades que lo lleven al cumplimiento del objetivo. Asimismo, se consideran como tipos de motivación para el aprendizaje a la intrínseca y a la extrínseca.

2.2.2.4. Categorías de la variable motivación para el aprendizaje.

2.2.2.4.1. Motivación intrínseca.

Tal y como lo señalan diferentes especialistas para poder asimilar cualquier tipo de aprendizaje o para poder ejecutar cualquier tipo de tarea o acción determinada no solo poseer es necesario poseer capacidades, conocimientos y estrategias apropiadas, sino también contar con la intensidad y la predisposición hacia la misma. (García y Betoret, 2002, como se citó en Chandi y Osorio, 2015).

La motivación intrínseca, es la que se lleva consigo mismo y no solo depende de fuera sino del interior. (Reeve, 1994, como se citó en Soriano, 2001).

En el campo educativo, se puede decir que la motivación intrínseca es aquella en donde los estudiantes realizan tareas o actividades que les genera satisfacción interna, independientemente si ello conlleva un reconocimiento o premios (Llanga, Silva y Vistin, 2019). Esta motivación se basa en factores internos como el interés, la curiosidad, el desafío, el esfuerzo y la autodeterminación. La motivación intrínseca aumenta cuando el estudiante tiene autonomía, la posibilidad de elegir y el establecer metas propias, la planificación de cómo alcanzarlas y la monitorización de su propio progreso (Llanga, Silva y Vistin, 2019). El ritmo de aprendizaje difiere de persona a persona es por esta razón que muchos estudiantes se motivan, se esfuerzan, perseveran y triunfan, mientras que otros se frustran. También ocurre lo contrario, cuando al estudiante se le exige investigar sobre temas específicos, sin darle la libertad de actuar con autonomía, esto produce en el estudiante, apatía, aburrimiento y falta de interés.

La motivación intrínseca proviene del propio estudiante y se encuentra estrechamente relacionada con la autonomía y sus intereses. Los estudiantes al estar motivados intrínsecamente tienen razones para estudiar y resolver problemas de diferentes dificultades también el desarrollar habilidades cognitivas y llegar al éxito evitando el fracaso. Así también, responden a las expectativas de sus familias. El estudiante debe formular sus metas, planificar su actuación, seleccionar sus propias estrategias, ejecutar sus proyectos y evaluar su actuar. (Lamas, 2008, como se citó en Llanga, 2019).

2.2.2.4.2. *Motivación extrínseca.*

Es aquella que procede del exterior y es provocada de fuera del individuo por otras personas o desde el mismo ambiente y conduce a la ejecución de la tarea. Esta postura está más vinculada

al enfoque conductista (Banda, 2017). Este tipo de motivación de ha utilizado tradicionalmente para motivar a los estudiantes de manera equivocada el típico si haces, lees, estudias, escribes, te portas... trae efectos negativos al recompensar de manera errónea al estudiante. (Soriano, 2001).

La motivación extrínseca obedece a situaciones en donde el estudiante se centra en actividades que lo llevan a una recompensa externa. Esta motivación incluye incentivos externos, como las recompensas/ premios y castigos (Nuñez, 2020).

La motivación extrínseca se relaciona a fenómenos sociales, culturales y económicos (Llanga, Silva y Vistin, 2019), los sociales por un reconocimiento público, los culturales más relacionados al desempeño académico y los económicos que son reconocidos como ganancias materiales.

El estudiante extrínsecamente motivado percibe al aprendizaje como un medio para lograr sus metas y beneficios, es por esto que centra su atención en los resultados (Llanga, Silva, Vistin, 2019).

Y bajo esta perspectiva, el docente tiene un papel de suma importancia, al mantener claras las metas que los estudiantes deben lograr. Además, debe cautelar por un adecuado clima en el aula, mantener una comunicación asertiva y eficaz, todos estos son componentes que favorecen la motivación extrínseca en los estudiantes.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1. Enfoque, alcance y diseño

El estudio tiene un enfoque cualitativo al medir dos variables en un contexto específico y expresa la información recogida mediante análisis subjetivos y descripción de lo hallado mediante técnicas como la observación y la entrevista. La presente investigación tiene un alcance descriptivo de diseño fenomenológico.

El alcance es descriptivo porque busca especificar diferentes propiedades, características de diversos sujetos o comunidades ante cualquier fenómeno y someterlo así a un análisis. (Contreras, 2017). En el presente trabajo se caracteriza cada una de las variables, así como la contribución del uso de la plataforma LMS Canvas a la motivación para el aprendizaje de los estudiantes del curso de proyectos interdisciplinarios del área de humanidades de una universidad privada de Lima durante el semestre 2020-I.

El diseño es fenomenológico ya que responde a situaciones, contextos, eventos y a una recopilación de datos que describen acontecimientos y luego los organiza. El propósito del diseño es la exploración, la descripción y la comprensión de experiencias de personas frente a un mismo fenómeno. A la misma vez, las entrevistas, observaciones y recolección de datos se centran en encontrar coincidencias sobre experiencias cotidianas y excepcionales (Urbano, 2016).

3.2. Matrices de alineamiento

3.2.1. Matriz de consistencia

Tabla 1 - Matriz de consistencia

PROBLEMAS	OBJETIVOS	VARIABLES	CATEGORÍAS	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>¿De qué manera el uso de la plataforma LMS CANVAS contribuye a la motivación para el aprendizaje de los estudiantes del curso de Proyectos Interdisciplinarios del Área de Humanidades de una universidad privada de Lima, en el 2020-I?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>1. ¿De qué manera el uso de la plataforma LMS CANVAS contribuye a la motivación intrínseca para el aprendizaje de los estudiantes del curso de Proyectos Interdisciplinarios del Área de Humanidades de una universidad privada de Lima durante el semestre 2020-I. e?</p> <p>2. ¿De qué manera el uso de la plataforma LMS CANVAS contribuye a la motivación extrínseca para el aprendizaje de los estudiantes del curso de Proyectos Interdisciplinarios del Área de Humanidades de una universidad privada de Lima durante el semestre 2020-I.?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Describir cómo el uso de la plataforma LMS CANVAS contribuye a la motivación para el aprendizaje de los estudiantes del curso de Proyectos Interdisciplinarios del Área de Humanidades de una universidad privada de Lima durante el semestre 2020-I.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>1. Describir cómo el uso de la plataforma LMS CANVAS contribuye a la motivación intrínseca para el aprendizaje de los estudiantes del curso de Proyectos Interdisciplinarios del Área de Humanidades de una universidad privada de Lima durante el semestre 2020-I.</p> <p>2. Describir cómo el uso de la plataforma LMS CANVAS contribuye a la motivación extrínseca para el aprendizaje de los estudiantes del curso de Proyectos Interdisciplinarios del Área de Humanidades de una universidad privada de Lima durante el semestre 2020-I.</p>	<p>Plataforma LMS Canvas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Diseño y planificación de la plataforma. ● Interacción con las herramientas ● Actividades de la plataforma y cumplimiento de tareas. 	<p>Enfoque: Cualitativo</p> <p>Alcance: Descriptivo</p> <p>Diseño: Fenomenológico</p> <p>Población: 120 estudiantes y 8 docentes del curso de Proyectos Interdisciplinarios del Área de Humanidades de una universidad privada de Lima durante el semestre 2020-I.</p> <p>Muestra: 30 estudiantes y 1 docente del curso de Proyectos Interdisciplinarios del Área de Humanidades de una universidad privada de Lima durante el semestre 2020-I.</p> <p>Técnica:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Observación ● Entrevista <p>Instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Guía o ficha de observación ● Guía de preguntas semi estructurada para una entrevista en profundidad
		<p>Motivación para el aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Motivación intrínseca ● Motivación extrínseca 	

3.2.2. Matriz de operacionalización de la variable plataforma LMS Canvas

Tabla 2 - Matriz de operacionalización de variables - Guía de observación- Entrevista semi estructurada en profundidad a estudiantes

Definición conceptual	Definición operacional	Categorías	Indicadores	Ítems de la guía de observación	Ítem de la entrevista a profundidad a estudiantes
Ramirez, (2020) refiere que Canvas es un sistema LMS de gestión de aprendizaje de código abierto que trabaja en la nube. Esta plataforma ofrece todas las herramientas digitales y de creación de contenido que profesores y estudiantes necesitan para crear una experiencia de aprendizaje más intuitiva y conectada.	El diseño y planificación de la plataforma, la interacción con las herramientas y las actividades de la plataforma y cumplimiento de tareas, se evalúan a través del uso de una guía de observación.	Diseño y planificación de la plataforma	Generación de una estructura planificada curricularmente y organizada didácticamente en la plataforma LMS CANVAS para el desarrollo de una sesión de aprendizaje.	1-El docente planifica sus sesiones utilizando las herramientas que ofrece la plataforma LMS CANVAS. 2-La plataforma presenta de manera organizada las calificaciones obtenidas por los estudiantes. 3-La plataforma cuenta con una herramienta para que el docente brinde retroalimentación a los estudiantes. 4-El diseño de la plataforma LMS CANVAS, permite al docente realizar monitoreo y acompañamiento a los estudiantes. 5-La plataforma muestra actividades, anuncios, recordatorios programados por el docente y que son visibles para el estudiante. 6-El diseño de la plataforma facilita la comunicación interna entre el docente y los estudiantes.	1. ¿Consideras que las herramientas de la LMS Canvas se encuentran organizadas y permiten la planificación curricular y el desarrollo didáctico de la sesión de clase?
		Interacción con las herramientas	Acción y reacción fluida y recíproca entre el usuario y las herramientas que presenta el LMS Canvas generando estrategias efectivas de aprendizaje y relaciones interpersonales.	7-La mayor parte de los estudiantes participan activa y fluidamente en las actividades previstas para la sesión, a través de los foros, lecturas anticipadas y tareas que el docente coloca en la plataforma LMS CANVAS. 8-La mayoría de los estudiantes usa las herramientas de CANVAS para comunicarse, debatir y retroalimentarse entre ellos de manera asertiva siguiendo las normas de convivencia.	2. ¿Consideras que las herramientas del aula virtual son interactivas y sus herramientas de comunicación han contribuido en tu desempeño en clase? 3. ¿Crees que el uso de la plataforma LMS Canvas ha mejorado tus estrategias de aprendizaje y mejorado tus relaciones interpersonales con tus compañeros de aula? 4. ¿El diseño de la plataforma LMS Canvas promueve la ayuda mutua entre tus compañeros?
		Actividades de la plataforma y cumplimiento de tareas	Actividades y tareas que se indican en la plataforma para que se cumplen con responsabilidad y compromiso personal y de equipo.	9-Los estudiantes cumplen los plazos previstos para la presentación de tareas y proyectos asignados, a través de la plataforma LMS CANVAS”. 10-Los estudiantes que no pudieron asistir a clase se comunican a través de Canvas. 11-Los estudiantes participan en la elaboración de tareas y proyectos colaborativos, haciendo uso de la plataforma LMS CANVAS. 12-Cada estudiante cumple el rol y la tarea asignada en el equipo, haciendo uso de Canvas.	5. ¿Consideras que las herramientas del LMS Canvas contribuyen a tu compromiso personal y cumplimiento de tus tareas? 6. ¿Sueles utilizar el LMS Canvas en tus trabajos en equipo? ¿Con qué frecuencia?

3.2.2.2. Matriz de operacionalización de la variable motivación para el aprendizaje

Tabla 3 - Matriz de operacionalización de las variables - Guía de observación- Entrevista semi estructurada en profundidad a estudiantes

Definición conceptual	Definición operacional	Categorías	Indicadores	Ítems de la guía de observación	Ítem de la entrevista semi estructurada en profundidad
Llanga, (2019) afirma que esta motivación es el acto de realizar actividades que generan satisfacción interna.	La motivación intrínseca y extrínseca se evalúan a través del uso de una guía de observación.	Motivación intrínseca	Voluntad propia para realizar de manera autónoma: tareas y/o asumir desafíos o retos, sin recibir recompensa externa	13-La mayor parte de los estudiantes ingresan a la plataforma LMS CANVAS, durante la sesión de clases, por iniciativa propia para revisar los materiales y tareas presentadas. 14-Los estudiantes por voluntad propia se interrelacionan con los miembros de su equipo para realizar trabajo colaborativo, haciendo uso de las herramientas de la LMS Canvas.	7- ¿Por iniciativa propia sueles organizar tu tiempo y tus actividades como: tareas, foros, cuestionarios y retroalimentar a tus compañeros en la plataforma LMS Canvas? 8- ¿Crees que el realizar y cumplir las actividades de tus cursos en la plataforma LMS Canvas incrementa tu motivación propia?
		Motivación extrínseca	Realización de tareas que son recompensadas de manera externa.	15-El docente, haciendo uso de CANVAS, propone tareas y/o proyectos retadores, recompensando de diversas maneras a los estudiantes por su participación. 16-La mayoría de los estudiantes, al realizar las tareas propuestas por el docente, espera recibir retroalimentación y/o recompensa.	9- ¿Cómo te sientes cuando recibes la retroalimentación del docente sobre tus tareas y los avances que tienes? 10-¿Las herramientas del Canvas te permiten lograr tus metas académicas y te motiva las recompensas que obtienes con su cumplimiento? ¿Cómo?

3.3. Población y muestra

Hernández, Fernández & Baptista (2018) define a la población como un conjunto de singularidades que coinciden ante una serie de especificaciones. En el presente estudio, la población fue conformada por 120 estudiantes, entre varones y mujeres, matriculados en el curso de proyectos interdisciplinarios del área de humanidades de una universidad privada de Lima durante el semestre 2020-I.

La elección de la muestra es no probabilística donde la selección de los elementos se basa parcialmente en el criterio del investigador (Hernández, Fernández & Baptista, 2018).

La muestra por conveniencia está formada por 30 estudiantes (20 varones y 10 mujeres) matriculados en el curso de Proyectos Interdisciplinarios del Área de Humanidades de una universidad privada de Lima durante el semestre 2020-I en coherencia con Hernández (2014) quien afirma que un muestreo por conveniencia se trata de un grupo de individuos fácilmente disponibles y pertenecientes a la población en interés.

3.4. Técnicas e instrumentos

En concordancia con el enfoque, diseño y alcance de la investigación, se ha considerado lo siguiente:

Tabla 4 - Técnicas e instrumentos

Técnicas	Instrumentos	Propósito
Entrevista semi estructurada en profundidad	Guía de entrevista	Obtener información relevante sobre las perspectivas personales de cada entrevistado.
Observación	Ficha de observación	Registrar información de la situación real y la ejecución de las variables en estudio.

La entrevista semiestructurada en profundidad consiste en una mirada profunda al fenómeno de interés. La entrevista es flexible y dinámica permitiendo una narración

conversacional entre el entrevistador y el entrevistado (Hernández, Fernández & Baptista, 2018). Se realizan preguntas idénticas para asegurar resultados comparables. Las entrevistas se dirigen a experiencias y actividades que no se pueden observar directamente, proporcionando un cuadro amplio de escenarios o situaciones. Con respecto a la presente investigación, esta técnica nos permitió recolectar información relevante sobre la percepción de los estudiantes hacia la plataforma LMS Canvas y la contribución con la motivación para el aprendizaje.

Según Hernández et al. (2018) La técnica de observación da a conocer la realidad mediante diferentes percepciones directas de los objetos y fenómenos a partir de objetivos previamente establecidos utilizando medios científicos (pag.97). Para la presente investigación, esta técnica permitió registrar información sobre el uso de la plataforma LMS Canvas durante una sesión académica y la motivación para el aprendizaje que esta genera en los estudiantes.

Durante el proceso de recolección de información, se trabajó con dos instrumentos; la guía de entrevista y la ficha de observación. La guía de entrevista semi-estructurada en profundidad tuvo como objetivo conocer cómo contribuye el uso de la plataforma LMS Canvas en la motivación para el aprendizaje de los estudiantes del curso de proyectos interdisciplinarios de una universidad privada de Lima. La guía de entrevista semi-estructurada en profundidad, consiste en nueve preguntas abiertas y flexibles que facilitaron el diálogo entre el entrevistador y el entrevistado. La ficha de observación consiste en diecisiete ítems en escala de Likert (4 niveles) y una sección para comentarios y opiniones. Los ítems fueron elaborados en base a las variables de estudio: plataforma LMS Canvas y motivación para el aprendizaje.

3.5. Aplicación de instrumentos

Para la aplicación de la guía de observación:

- Se contactó con estudiantes del curso de proyectos interdisciplinarios de la misma universidad, la misma sección y docente.
- Se gestionó la autorización para el ingreso del observador a la sesión de enseñanza virtual.
- Se respetaron los tiempos a observar (2 horas pedagógicas).

Para la aplicación de la entrevista semi estructurada en profundidad

- Se recopilaron datos de la muestra de estudiantes como: el correo electrónico y el número de teléfono móvil, para el contacto directo con los estudiantes.
- Se realizó el primer contacto para coordinar la fecha, hora y el medio virtual para realizar la entrevista.
- Se realizó la entrevista semi-estructurada en profundidad utilizando las plataformas zoom y google meet, de manera individual.
- Se respetaron los tiempos acordados para la realización de la entrevista. En promedio cada entrevista duró 20 minutos.

CAPÍTULO IV: RESULTADO Y ANÁLISIS

4.1. Resultados y análisis de la variable Plataforma CANVAS

Para esta variable se realizó la compilación de información con la ayuda de una guía de observación y una entrevista semiestructurada a profundidad, con el propósito de evaluar el diseño y planificación de la plataforma, la interacción con las herramientas y las actividades de la plataforma y cumplimiento de tareas. Estas características constituyen las categorías de estudio en el presente trabajo de investigación. Es preciso señalar que la muestra estuvo conformada por 30 estudiantes del curso de Proyectos Interdisciplinarios del Área de Humanidades de una universidad privada de Lima durante el semestre 2020-I.

Tabla 5 - Categoría: Diseño y planificación de la plataforma.

Indicador	Resultados de la guía de observación	Resultados de la entrevista semi estructurada en profundidad	Interpretación de los resultados
<p>Generación de una estructura planificada curricularmente y organizada didácticamente en la plataforma LMS CANVAS para el desarrollo de una sesión de aprendizaje</p>	<p>Ítem 1 “En la planificación de su sesión, el docente utiliza algunas de las herramientas que ofrece la plataforma LMS CANVAS”, se puede evidenciar que el uso de la plataforma permite al docente organizar el curso en módulos, sesiones y semanas, publicando anuncios, foros, tareas, archivos de consulta y la calendarización. La sesión fue diseñada y preparada por el docente con anticipación, por lo que, los estudiantes revisaron con antelación, los recursos del curso. El uso de las herramientas facilitó que se pudiera diseñar la sesión considerando los momentos pedagógicos: motivación, recuperación de saberes previos, conflicto cognitivo, procesamiento de la información, aplicación de lo aprendido, reflexión y evaluación, reduciendo distractores durante la sesión.</p> <p>Ítem 2 “La plataforma presenta de manera organizada las calificaciones de los estudiantes”, este ítem no se pudo observar durante la observación de la sesión. Por lo que se optó por preguntar al docente, si considera que la plataforma LMS CANVAS permite presentar de manera organizada las calificaciones de los estudiantes. Mencionó que la plataforma LMS CANVAS permite a través de sus herramientas de calificación: no sólo calificar, sino también organizar las calificaciones de manera ordenada.</p> <p>Ítem 3 “La plataforma cuenta con una herramienta para que el docente brinde retroalimentación a los estudiantes”. Durante el desarrollo del foro de discusión se evidenció que el docente retroalimenta cada uno de los comentarios de los estudiantes, brindando crítica constructiva y personalizada. También se observó que el docente recibió comentarios y preguntas por el chat del ZOOM de la cuenta institucional de la plataforma LMS CANVAS de la universidad, generándose un diálogo de retroalimentación con los estudiantes, reforzando los avances y logros e indicando los aspectos de mejora.</p> <p>Ítem 4 “El diseño de la plataforma LMS Canvas permite al docente realizar monitoreo y acompañamiento a los estudiantes”. Durante la sesión, el docente monitoreó la participación de los estudiantes en el foro, reforzando sus opiniones con la opción me gusta; favoreciendo así, la fluidez de la comunicación con los estudiantes y la utilización de la plataforma.</p> <p>Ítem 5 “La plataforma muestra actividades, anuncios, recordatorios programados por el docente y que son visibles para el estudiante”. Durante la sesión, se observó cómo los estudiantes acceden a los anuncios, recursos (grabaciones, enlaces al Zoom), materiales (lecturas, foros) y evaluaciones calificadas, publicados permanentemente.</p> <p>Ítem 6, “La plataforma está diseñada para facilitar la comunicación interna entre el docente y los estudiantes”. La plataforma LMS CANVAS incluye la herramienta del correo electrónico vinculado al correo institucional de la universidad, lo que permite una comunicación fluida, rápida y directa entre estudiantes y docentes. Otra ventaja es que la comunicación entre docentes y estudiantes se puede dar de manera asíncrona y síncrona.</p>	<p>Pregunta 1: La plataforma LMS Canvas cuenta con herramientas que permiten mantener de manera ordenada y organizada los materiales, foros, tareas, pruebas y el avance académico de los estudiantes; favoreciendo a los estudiantes no asistieron a clases, para hacer la revisión de la sesión grabada.</p> <p>El 90% de los estudiantes entrevistados se encuentran satisfechos con la organización de la plataforma, porque pueden contar con anticipación con los recursos y archivos, y realizar el seguimiento de las sesiones, planificadas por el docente.</p>	<p>Los resultados revelan que existe una estructura planificada curricularmente y organizada didácticamente en la plataforma LMS CANVAS, para el desarrollo de una sesión. n de aprendizaje, debido a que los módulos son cargados con anticipación por el docente y contienen: materiales de las sesiones, foros, anuncios, recursos, lecturas, enlaces, entre otros.</p> <p>Los estudiantes manifiestan cómo la plataforma contribuye a solucionar sus dificultades y limitaciones en la organización y planificación de sus actividades curriculares.</p>

Tabla 6 - Categoría: Interacción con las herramientas.

Indicadores	Resultados de la guía de observación	Resultados de la entrevista semi estructurada en profundidad	Interpretación de los resultados
<p>Acción y reacción fluida y recíproca entre el usuario y las herramientas que presenta el LMS Canvas generando estrategias efectivas de aprendizaje y relaciones interpersonales.</p>	<p>Ítem 7 “La mayor parte de los estudiantes participan dinámicamente en las actividades previstas para la sesión, a través de los foros, lecturas anticipadas y tareas que el docente coloca en la plataforma LMS CANVAS”. Durante la sesión observada se activó un foro, donde se evidenció la participación y dinámica de estudiantes y del docente. También se observó el uso de una lectura cargada con anterioridad por el docente, que sirvió de base para una discusión grupal.</p> <p>Ítem 8 “La mayoría de los estudiantes, usa las herramientas de la plataforma LMS CANVAS para comunicarse, debatir y retroalimentarse entre ellos de manera asertiva siguiendo las normas de convivencia”, a través de la participación activa de los estudiantes en el foro se apreció posturas abiertas, consistentes y críticas. Los estudiantes hicieron réplicas, analizaron divergencias y puntos de convergencia relacionados al tema de estudio, mostrando interés por las ideas de los demás, contribuyendo a la reflexión y realizando una construcción colectiva del aprendizaje.</p>	<p>Pregunta 2: Los estudiantes hacen uso del Canvas y sus herramientas durante las horas de clase, solamente cuando es solicitado por el docente; ya que los estudiantes mencionan que la comunicación no es instantánea y por ello, acceden a otros medios como el uso del WhatsApp o Facebook.</p> <p>El 100% de los estudiantes entrevistados señalan que un aspecto positivo de la plataforma es que les permite revisar todas las sesiones, resolver dudas y consultas, favoreciendo así, su desempeño académico.</p> <p>Pregunta 3: El 70% de estudiantes mencionan que pueden mantener una comunicación por Canvas, entre ellos y el docente, durante las horas de clase. Esta comunicación se da cuando el docente ha activado un foro de discusión, o les solicita que utilicen el correo electrónico para absolver consultas o justificar inasistencias.</p> <p>Pregunta 4: El 20% de estudiantes indican que la plataforma permite y promueve la ayuda mutua. A través de los foros de discusión, aprendiendo de manera colaborativa, tomando en cuenta las diferentes intervenciones y puntos de vista. Solo cuando los docentes lo promueven.</p> <p>El 80%, refiere que al utilizar la plataforma Canvas no les permite trabajar de manera colaborativa ni apoyarse mutuamente. Tampoco les permite una interacción en tiempo real. Por ello, utilizan otras herramientas de trabajo colaborativo como el Google Drive, Zoom y WhatsApp.</p>	<p>Los resultados de la observación y la entrevista revelan que, si bien los estudiantes están inmersos en el mundo digital y en la comunicación inmediata, prefieren utilizar otras herramientas de comunicación instantánea y en tiempo real para interactuar con sus pares y los docentes, ya que consideran que el Canvas no les permite la comunicación e interacción instantánea.</p> <p>Los estudiantes al acceder a los foros de participación y a los materiales de manera anticipada, contribuyen a la construcción de sus estrategias de aprendizaje y a mejorar su desempeño académico.</p>

Tabla 7 - Categoría: Actividades de la plataforma y cumplimiento de tareas.

Indicador	Resultados de la guía de observación	Resultados de la entrevista semi estructurada en profundidad	Interpretación de los resultados
<p>Actividades y tareas que se indican en la plataforma para que se cumplen con responsabilidad y compromiso personal y de equipo.</p>	<p>Ítem 9 “Los estudiantes cumplen los plazos previstos para la presentación de tareas y proyectos asignados, a través de la plataforma LMS CANVAS”. Se observa que el docente asigna tareas, proyectos, evaluaciones, estableciendo plazos de entrega y fechas límite que los estudiantes deben cumplir para obtener una calificación aprobatoria.</p> <p>Ítem 10 “Los estudiantes que no pudieron asistir a clase se comunican con el docente a través de la plataforma LMS CANVAS”. No se observó este ítem. Sin embargo, se preguntó al docente si los estudiantes se comunicaban cuando no asistían a clase, respondiendo afirmativamente. Mencionó que algunos lo hacían por medio del correo de la plataforma LMS CANVAS, hang outs o por el correo institucional de la universidad.</p> <p>Ítem 11 “Los estudiantes participan en la elaboración de tareas y proyectos colaborativos, haciendo uso de la plataforma LMS CANVAS”, se observó que, al asignarse un foro de discusión grupal, todos los estudiantes participaron activamente, retroalimentándose entre ellos.</p> <p>Ítem 12 “Cada estudiante cumple el rol y la tarea asignada en el equipo, haciendo uso de la plataforma LMS CANVAS”. Se observó que el docente asignó una tarea de lectura en el módulo del curso, que los estudiantes desarrollaron, según las indicaciones dadas. La plataforma LMS Canvas cuenta con un espacio para que los estudiantes realicen trabajo colaborativo, de esfuerzos coordinados, administrando sus proyectos y trabajos grupales. Los estudiantes han podido crear grupos por curso e internamente han creado sus propios foros, colaboraciones y comparten archivos.</p>	<p>Pregunta 5: EL 100% de estudiantes entrevistados, señalan que Canvas fomenta la responsabilidad individual y del equipo, debido a la forma en que están organizadas las tareas en la plataforma, visualizando las fechas de entrega de los trabajos grupales e individuales. Además, pueden realizar un seguimiento detallado de sus calificaciones de los diferentes cursos.</p> <p>Pregunta 6: El 10% de los estudiantes entrevistados, señalan que utilizan la plataforma Canvas para realizar trabajos grupales durante el horario de clase, a través de foros. El docente utilizando la plataforma realiza evaluaciones grupales.</p>	<p>Los resultados de la guía de observación y la entrevista revelan que las tareas y actividades que propuestas en la plataforma se cumplen con responsabilidad y compromiso sobre todo a nivel personal, pero muy poco a nivel de equipo.</p> <p>Los estudiantes manifiestan cómo las notificaciones y alertas sobre las tareas asignadas en la plataforma, favorecen al cumplimiento oportuno de las tareas y trabajos, por parte de los estudiantes, posibilitando, además, que los docentes realicen un adecuado seguimiento del avance académico.</p>

4.2. Resultados y análisis de la variable motivación para el aprendizaje

Tabla 8 - Categoría: Motivación intrínseca

Indicador	Resultados de la guía de observación	Resultados de la entrevista semi estructurada en profundidad	Interpretación de los resultados
<p>Voluntad propia para realizar de manera autónoma: tareas y/o asumir desafíos o retos, sin recibir recompensa externa.</p>	<p>Ítem 13 “La mayor parte de los estudiantes ingresan a la plataforma LMS CANVAS, durante la sesión de clases, por iniciativa propia para revisar los materiales y tareas presentadas”. Durante la sesión se observó que el docente compartió pantalla en todo momento y se pudo apreciar que los estudiantes siguieron el desarrollo de las actividades que se propusieron en los diferentes momentos de la sesión.</p> <p>Ítem 14 “Los estudiantes por voluntad propia se interrelacionan con los miembros de su equipo para realizar trabajo colaborativo, haciendo uso de las herramientas de la LMS Canvas”. Al no observarse este ítem, se preguntó al docente, si los estudiantes realizan tareas colaborativas en la plataforma, respondiendo que los estudiantes prefieren utilizar otras herramientas digitales como: el Google Drive, Zoom o Whatsapp, al ser consideradas más ágiles y de comunicación instantánea.</p>	<p>Pregunta 7: Los estudiantes hacen uso de las herramientas de organización, ya que estas les facilita mantener un orden de las clases y las tareas que deben entregar, sin tener la necesidad de agendarlas. Las herramientas que no utilizan son las de comunicación y retroalimentación, ya que estas no les permiten la comunicación instantánea.</p> <p>Pregunta 8: El 100% de los estudiantes entrevistados señalan que no les motiva utilizar la plataforma Canvas por iniciativa propia.</p> <p>Las motivaciones que señalan son las de entregas de tareas a tiempo, la obtención de la calificación deseada y la facilidad en la organización de archivos, siempre y cuando el docente utilice la plataforma apropiadamente.</p>	<p>Los resultados de la guía de observación y la entrevista revelan que la plataforma LMS Canvas cuenta con herramientas que permiten mantener la información actualizada y organizada, desde el material a ser utilizado en clase hasta la agenda con las fechas de entrega de trabajos. También cuenta con herramientas que permiten el trabajo colaborativo, la comunicación y la retroalimentación docente y entre los estudiantes.</p> <p>Si bien es cierto, los estudiantes mencionan que no hacen uso de la plataforma por iniciativa propia, se pudo observar que, si el docente conoce y maneja las herramientas de la plataforma, los estudiantes se sienten motivados por participar activamente, ya sea en los foros de discusión o un trabajo en equipo.</p> <p>En la actualidad los estudiantes prefieren utilizar herramientas digitales que privilegien la comunicación instantánea, como, por ejemplo, el WhatsApp.</p> <p>Los estudiantes se sienten motivados a utilizar la plataforma cuando se trata de la organización de los cursos, tareas, trabajos y agenda, ya que esto les facilita el acceso para verificar los avances académicos.</p>

Tabla 9 - Categoría: Motivación extrínseca.

Indicadores	Resultados de la guía de observación	Resultados de la entrevista semi estructurada en profundidad	Interpretación de los resultados
<p>Realización de tareas que son recompensadas de manera externa.</p>	<p>Ítem 15 “El docente, haciendo uso de CANVAS, propone tareas y/o proyectos retadores, recompensando de diversas maneras a los estudiantes por su participación”. Se observó que el docente utilizó las herramientas de la plataforma LMS CANVAS brindando retroalimentación oportuna y reconocimiento a los estudiantes en las tareas realizadas durante la sesión. El docente valora positivamente el cumplimiento de los proyectos y tareas entregados en la plataforma LMS CANVAS, en el tiempo especificado, aplicando la rúbrica de evaluación.</p> <p>Ítem 16 “La mayoría de los estudiantes, al realizar las tareas propuestas por el docente, esperan recibir retroalimentación y/o recompensa”. Se observó, que, durante la sesión al realizar trabajos colaborativos, los estudiantes preguntaban por el correcto desarrollo de sus avances, solicitando así retroalimentación por parte del docente. Se pudo observar que el docente brindó retroalimentación en todo momento.</p>	<p>Pregunta 9: El 80% de los estudiantes espera retroalimentación por parte del docente, permitiendo mejorar sus tareas y desempeño académico. El 20% de los estudiantes considera que la retroalimentación es un proceso que no influye en su avance académico.</p> <p>Pregunta 10: El 90% de los estudiantes considera que la plataforma no es una herramienta motivadora, pero sí les permite lograr sus objetivos y metas académicas. Para los estudiantes, las calificaciones que obtienen por su desempeño académico constituyen factores motivadores.</p>	<p>Los resultados de la guía de observación y la entrevista revelan que, a través de la utilización de la plataforma LMS Canvas, los docentes suelen retroalimentar a los estudiantes, con los trabajos asignados y los foros de participación. La organización de la plataforma permite que los estudiantes puedan verificar sus calificaciones.</p> <p>Los estudiantes esperan recibir constante retroalimentación por parte del docente, para poder potenciar el trabajo que realizan.</p> <p>Asimismo, los estudiantes consideran que el acceso a las calificaciones es muy importante, debido a que las consideran como motivadores extrínsecos.</p>

4.3. Discusión de los resultados

Con relación a la primera pregunta específica **¿De qué manera el uso de la plataforma LMS CANVAS contribuye a la motivación intrínseca para el aprendizaje de los estudiantes del curso de Proyectos Interdisciplinarios del Área de Humanidades de una universidad privada de Lima durante el semestre 2020-I?** Los resultados revelan que:

El uso de la plataforma Canvas no contribuye directamente a la motivación intrínseca para el aprendizaje de los estudiantes. El limitado conocimiento de las herramientas de la plataforma reduce el uso y aprovechamiento de la LMS en los estudiantes del curso de Proyectos Interdisciplinarios del Área de la universidad en estudio.

El diseño y planificación como característica de la plataforma LMS CANVAS en la universidad privada en la que se ha realizado el estudio, es una actividad que recae principalmente en el quehacer del docente, en coherencia con Martín y Alonso (2018) quienes precisan que el diseño de un ambiente educativo virtual es contemplado por el docente, quien decide, organiza, dispone y gestiona herramientas para el logro de las intencionalidades previstas. Asimismo, el docente planifica con el propósito de garantizar la cobertura curricular en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Amaron de Chacín, 2016). Si bien es cierto, se observó que los docentes diseñaron y planificaron el curso con las herramientas necesarias para el logro de los aprendizajes en la plataforma, también es cierto que, los estudiantes manifiestan que no los motiva de manera intrínseca, aunque valoran el orden de los recursos en la plataforma, no usan sus herramientas fuera de clase, prefieren usar otras herramientas de comunicación, no evidencian interés, curiosidad, ni esfuerzo en utilizar las herramientas de la plataforma (Llanga y Vistin, 2019).

La interacción con las herramientas de la plataforma LMS CANVAS incrementa la participación entre los usuarios, sobre todo en los foros de discusión, trabajos de equipo y especialmente la agenda, ya que les permite verificar sus avances académicos, en coherencia con Catabella (2018). Sin embargo, esta interacción positiva no constituye motivación intrínseca en los estudiantes, debido a que no moviliza sus expectativas personales, intereses o preferencias.

Las actividades de la plataforma y cumplimiento de tareas posibilitan el trabajo colaborativo, la comunicación y la retroalimentación entre docente y estudiantes. Si bien es cierto, los estudiantes mencionan que no hacen uso de la plataforma por iniciativa propia, se pudo observar que, si el docente conoce y maneja las herramientas de la plataforma, los estudiantes se sienten motivados por participar activamente, ya sea en los foros de discusión o un trabajo en equipo, en coherencia con López (2019) quien señala que los sistemas de gestión de secuencias de actividades tienen como objetivo la construcción de sesiones integrales de enseñanza-aprendizaje que incluyen actividades básicas de un LMS. Pese a la participación de los estudiantes, las actividades y cumplimiento de tareas en la plataforma no generan motivación intrínseca en los estudiantes, debido a que su interacción no se produce por iniciativa propia.

En relación con la segunda pregunta específica **¿De qué manera el uso de la plataforma LMS CANVAS contribuye a la motivación extrínseca para el aprendizaje de los estudiantes del curso de Proyectos Interdisciplinarios del Área de Humanidades de una universidad privada de Lima durante el semestre 2020-I?** los resultados revelan que:

El uso de las diversas herramientas de diseño y planificación de la plataforma LMS Canvas contribuye en la motivación extrínseca para el aprendizaje de los estudiantes, debido

a que pueden realizar un seguimiento detallado de su proceso académico. Asimismo, la interacción con otras herramientas como son: los foros de participación, módulos, cumplimiento de tareas, evaluaciones, trabajos colaborativos, y actividades de la plataforma fortalecen el compromiso de los estudiantes en los diferentes cursos.

El diseño y planificación de la plataforma permitió que los estudiantes tengan una sesión planificada y organizada didácticamente, contribuyendo al desempeño académico. Los módulos que fueron cargados con anticipación por el docente que contenían: los materiales de las sesiones, foros, anuncios, recursos, lecturas, enlaces, entre otros. El presente estudio ha permitido evidenciar que una sesión planificada y organizada didácticamente marca una ruta de aprendizaje, que contribuye con el desempeño académico y la solución de limitaciones en la organización y planificación de actividades curriculares, enfatizando la motivación extrínseca para el aprendizaje, en coherencia con Martínez (2016), quien señala que una LMS es un ambiente virtual de aprendizaje donde se realizan cursos estructurados en línea relacionados con el sistema de gestión de aprendizaje de cada institución educativa. Es cierto, que el proceso de transformación integral hacia un modelo online ha sido apresurado, la institución en estudio se preocupó por la formación de los docentes en la virtualización de los contenidos académicos, favoreciendo la rápida adaptación de la comunidad educativa hacia el nuevo modelo virtual.

La interacción con las herramientas evidencia que, si bien los estudiantes están inmersos en el mundo digital y en la comunicación inmediata, consideran que la plataforma Canvas no les facilita aplicar estas características, y prefieren utilizar otras herramientas de comunicación instantánea (Zoom, Google drive, Google meet, entre otros) en tiempo real para interactuar con sus pares. El rol docente en esta categoría es esencial al motivar a los estudiantes de manera extrínseca para que interactúen con las diversas herramientas,

fomentando el uso de la plataforma y la continua comunicación entre ellos. Los estudiantes acceden a los foros de participación en clase y a los materiales anticipadamente, contribuyendo a la construcción de estrategias de aprendizaje y a la mejora del desempeño académico, en coherencia con Catabella (2018) quien menciona que las herramientas de las plataformas LMS favorecen el trabajo colaborativo, brindando interacción y aumentando la interacción de los estudiantes en la modalidad virtual.

Las actividades de la plataforma cuentan con notificaciones y alertas sobre las tareas asignadas. Esto favoreció al cumplimiento oportuno de las tareas y trabajos por parte de los estudiantes, también permitió que los docentes realicen un seguimiento del avance académico. La institución en estudio ha fomentado las capacitaciones a docentes periódicamente; sin embargo, no todos los docentes hacen uso de todos los recursos de la plataforma, dejando ciertos vacíos en la utilización integral de Canvas, limitando la motivación extrínseca de los estudiantes hacia el aprendizaje. López (2019) precisan que los espacios de aprendizaje contienen actividades para la lectura, escritura participativa, evaluación, intercambio de archivos y evaluación de los estudiantes, se puede comprobar que, si el personal docente maneja adecuadamente las herramientas de la plataforma, la motivación por parte de los estudiantes es mayor, ya que facilita el trabajo colaborativo, el cumplimiento oportuno de las tareas, la comunicación y la retroalimentación entre docentes y estudiantes.

CAPÍTULO V: PROPUESTA DE SOLUCIÓN

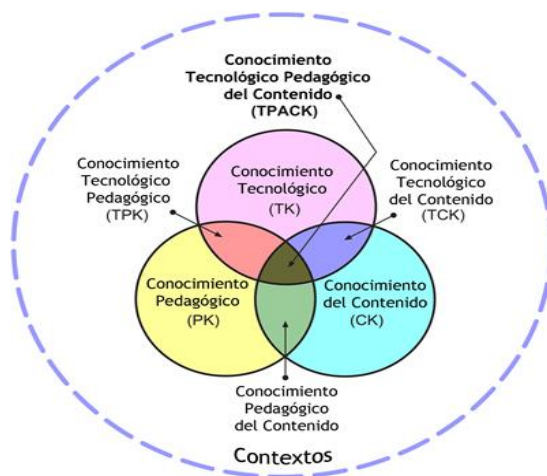
5.1. Propósito

Contribuir con la motivación para el aprendizaje de los estudiantes utilizando las herramientas de la plataforma LMS CANVAS, a través de un programa de capacitación dirigido a docentes y estudiantes del curso de proyectos interdisciplinarios del área de humanidades de una universidad privada de Lima.

Este propósito se plantea en coherencia con los resultados de la investigación que evidencia que el limitado conocimiento de las herramientas de la plataforma reduce el uso y aprovechamiento de la misma, por parte de docentes y estudiantes y por lo tanto su contribución directa a la motivación intrínseca para el aprendizaje se ve disminuida, ya que al no utilizarse todas las herramientas de la plataforma Canvas, no es posible evaluar si moviliza todas las expectativas, intereses y preferencias de los estudiantes.

Para implementar la propuesta de solución se toma como referencia el modelo TPACK, que se basa en la combinación de tres variables en las que el docente debe formarse conocimientos tecnológicos, conocimientos pedagógicos y conocimiento del contenido. Por otro lado, se incluyen actividades para contribuir a la motivación intrínseca de los estudiantes.

Figura 1 - Modelo TPACK



5.2. Actividades

Las actividades que conforman el programa de capacitación constan de lo siguiente:

Actividad 1: Conocimiento tecnológico

1. Aplicación de encuesta inicial.
2. Jornada de sensibilización del uso del Canvas
3. Taller de herramientas y actividades de la plataforma LMS Canvas.

Actividad 2: Conocimiento de contenidos

1. Taller de comunicación positiva en ambientes virtuales
2. Taller de vinculación proactiva

Actividad 3: Conocimiento pedagógico

1. Taller de diseño y planificación de sesiones en la plataforma LMS Canvas.
2. Taller para el logro de metas

3. Aplicación de encuesta final

5.2.1. Actividad 1 - Conocimiento tecnológico

Se realizará una encuesta inicial, la jornada de sensibilización y el taller de herramientas y actividades de la plataforma LMS Canvas; en diferentes modalidades presenciales y semipresenciales (según el contexto) a cargo del equipo investigador en coordinación con el Departamento de Calidad Educativa, dirigidas a estudiantes y docentes participantes del programa.

Estos talleres tienen como objetivo recoger información sobre el uso de las herramientas del Canvas en los estudiantes y capacitar a los docentes sobre las bondades y las diversas herramientas que la plataforma Canvas ofrece y cómo éstas contribuyen a la motivación para el aprendizaje.

La jornada de sensibilización está dirigida a docentes y estudiantes con el objetivo de sensibilizarlos sobre las bondades del uso de la LMS CANVAS y las actualizaciones de la plataforma.

El taller de herramientas y actividades de la plataforma LMS Canvas, incluyen módulos de capacitación sobre el uso de las herramientas digitales utilizadas en el ámbito académico, donde los principales actores serán los docentes, quienes aprenderán a usar las herramientas y recursos de Canvas, que favorecen de manera directa a la organización de contenidos, la accesibilidad y adaptabilidad del contenido didáctico alineado a las sesiones presenciales; beneficiando a los estudiantes en su aprendizaje.

A su vez, se incluirán módulos sobre la interacción con las herramientas de la plataforma y la actualización de los beneficios de Canvas en los últimos años y en especial en el último periodo de enseñanza 100% virtual.

Por otra parte, los estudiantes recibirán capacitación sobre la importancia de los foros de participación, las videoconferencias, los chats y todas las herramientas de trabajo colaborativo que propician el compartir conocimientos y habilidades sobre la asignatura, propiciando la motivación para el aprendizaje colectivo.

Además, se implementará un módulo que contiene talleres de capacitación, los cuales comprenderán información sobre las actividades de la plataforma y cómo estas contribuyen en el compromiso, la motivación, la atención, el trabajo en equipo y el cumplimiento de tareas por parte de los estudiantes. El objetivo de este módulo será la creación de sesiones integrales que aparentan una sesión presencial, incluyendo actividades globales, desde la publicación de un anuncio hasta el trabajo colaborativo de los estudiantes.

Finalmente, en la sesión de cierre del taller, los docentes presentarán un modelo de clase utilizando las herramientas, las actividades de la plataforma y todo lo aprendido durante las sesiones. Los estudiantes participarán activamente de esta actividad, pudiendo evidenciar que el conocimiento de la plataforma y la utilización de las herramientas de la misma, contribuye en la motivación para su aprendizaje.

5.2.1.1. Aplicación de encuesta inicial

Esta actividad se realiza con el propósito de obtener información sobre el uso de la plataforma LMS CANVAS y la motivación para el aprendizaje, por parte de los estudiantes y docentes. La encuesta comprende preguntas abiertas y se aplicará a los docentes y estudiantes participantes del programa, a través de formularios de Google.

Tabla 10 - Encuesta inicial

Actividad	Descripción
-----------	-------------

Encuesta inicial	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaboración de la guía de preguntas para la encuesta. ▪ Aprobación de la guía de preguntas. ▪ Elaboración del formulario de Google. ▪ Emisión del enlace del formulario de Google a los docentes y estudiantes participantes. ▪ Aplicación del instrumento en docentes y estudiantes. ▪ Sistematización de los resultados de la encuesta. ▪ Elaboración de un informe de evaluación inicial acerca del uso de la plataforma LMS CANVAS y la motivación para el aprendizaje. ▪ Presentación del informe.
------------------	--

5.2.1.2. Jornada de sensibilización del uso del Canvas a través de tutoriales

Esta jornada se realiza con la finalidad de sensibilizar a los docentes y estudiantes para potenciar el uso de la plataforma LMS CANVAS y sus actualizaciones, de modo tal que contribuya a la motivación para el aprendizaje de los estudiantes del curso de Proyectos Interdisciplinarios del Área de Humanidades de una universidad privada de Lima.

Tabla 11 - Jornada de sensibilización

Actividad	Descripción
Sensibilización del uso del Canvas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El equipo investigador elabora un video sensibilizador sobre las actualizaciones de la Plataforma Canvas, para optimizar su uso entre los docentes y estudiantes. Además, se elaboran guías informativas. ▪ El equipo investigador orienta a los docentes para que puedan compartir el video sensibilizador con los estudiantes, al inicio de la sesión de clase. ▪ El equipo investigador adicionalmente comparte a través de la plataforma Canvas el video sensibilizador y las guías informativas con los docentes y estudiantes.

5.2.1.3. Taller de Herramientas y actividades de la plataforma LMS Canvas.

Tabla 12 - Diseño instruccional dirigido a docentes y estudiantes.

Inicio. Autoevaluación, retroalimentación y mejora en la plataforma	Recursos
<ul style="list-style-type: none"> - El capacitador saluda cordialmente a los participantes y agradece su asistencia y compromiso. - Para la recuperación de saberes previos los docentes participantes responden a las siguientes preguntas: ¿Qué secuencia siguieron para la aplicación de la plataforma LMS Canvas en la planificación y diseño de los cursos? ¿Cuál es la utilidad de la plataforma LMS Canvas en la planificación y diseño de los cursos de su responsabilidad? - El capacitador motiva a los docentes mostrando las diferentes herramientas y actividades de la plataforma que se utiliza para la entrega y calificación de tareas, la interacción en los foros y la carga de archivos. - Los docentes experimentan conflicto cognitivo con las siguientes preguntas problematizadoras: ¿Cómo la interacción con las herramientas de la plataforma contribuye en la motivación para el aprendizaje de los estudiantes? ¿Cómo las actividades de la plataforma contribuyen en la motivación para el aprendizaje de los estudiantes? - El capacitador presenta logro del Módulo explicando que se desarrollará una sesión donde se podrá despejar y responder a las preguntas problematizadoras. 	<p>Presentación: Power point Saberes previos y conflicto cognitivo: Mentimeter</p>

Desarrollo. Aplicación de la plataforma	Recursos
<ul style="list-style-type: none"> - El capacitador presenta las siguientes herramientas poco exploradas de la plataforma: speed grader, rúbricas, elaborar exámenes, insertar páginas web, herramientas externas, importar y exportar calificaciones. - Los docentes aplican los nuevos saberes al realizar actividades en la plataforma: elaboran un examen, cargan una rúbrica y utilizan el speed grader para la calificación. - El capacitador fomenta la retroalimentación planteando las siguientes interrogantes: ¿Cómo te ayudó la utilización de las herramientas y actividades de la plataforma para contribuir en la motivación para el aprendizaje de los estudiantes? 	<p>Presentación: Power point Plataforma: Canvas</p>
Cierre. Utilidad pedagógica de la plataforma	Recursos
<ul style="list-style-type: none"> - El capacitador aplica un formulario de Google para la verificación del aprendizaje. - Los docentes realizan metacognición con las siguientes preguntas: ¿Cómo contribuye las herramientas y actividades de la plataforma a la motivación para el aprendizaje de los estudiantes? - El capacitador invita a los docentes a reflexionar y a utilizar las herramientas y actividades de la plataforma. 	<p>Presentación: Power Point. Verificación de aprendizaje: Formulario de Google. Metacognición: Mentimeter.</p>

5.2.2. Actividad 2: Conocimiento de contenidos

Se realizarán talleres de capacitación en modalidad remota a cargo de los investigadores en coordinación con el Departamento de Calidad Educativa dirigido a los estudiantes participantes del programa. Estos talleres tienen como objetivo facilitar a los docentes, estrategias para promover en ellos la comunicación positiva y vinculación proactiva que contribuyen a la motivación intrínseca. Estos talleres se realizarán .100% online, donde los principales actores serán los docentes.

El primer taller tratará sobre la comunicación positiva en ambientes virtuales entre docentes y estudiantes. El taller está dirigido a docentes y tiene como objetivo fortalecer las relaciones interpersonales entre docentes y estudiantes, así como la comunicación asertiva. El taller presentará estrategias para fomentar la comunicación no verbal, brindando especial atención a la importancia de la lectura de la expresión facial, los gestos y la postura corporal de los estudiantes, de esa manera, los docentes podrán comprender el mundo emocional de los estudiantes. Esto llevará al acercamiento y la vinculación afectiva con los estudiantes, convirtiendo al docente en un soporte emocional.

El segundo taller tendrá como eje central la vinculación proactiva. Este taller está dirigido a docentes y tiene por objetivo enfatizar en la importancia de la comunicación personalizada y la retroalimentación como herramientas de vinculación con los estudiantes. A su vez, se resalta a la inteligencia emocional como factor clave en la labor docente y el desarrollo de habilidades emocionales tales como la empatía, la orientación al servicio y la comunicación. Durante el taller se elaborarán actividades de intercambio de experiencias docentes respecto a la utilización de la retroalimentación en las sesiones de aprendizaje y como ésta aporta significativamente en los estudiantes y en su motivación. Finalmente, se brindarán tips para la

correcta utilización de la gamificación en clase y el aporte que éste genera en la construcción del vínculo afectivo con los estudiantes.

5.2.2.1. Taller de comunicación positiva en ambientes virtuales

Tabla 13 - Diseño instruccional dirigida a docentes

Inicio: Dinámica de acogida y recojo de saberes previos	Recursos
<p>1·El capacitador genera un acercamiento emocional con los docentes, a través de un cálido saludo, utilizando un fondo virtual con un mensaje inspirador. video motivador https://www.youtube.com/watch?v=ueUqUpmn6FA</p> <p>2- El capacitador realiza una dinámica de inicio para generar el conflicto cognitivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se envía a los docentes a sesiones de grupos reducidos. - Un integrante de cada grupo, deberá compartir una historia personal en un minuto, haciendo uso solo de las expresiones faciales, gestos y movimientos corporales (lenguaje no verbal). - Todos los integrantes deberán estar atentos a las expresiones no verbales, para que posteriormente puedan interpretar y verbalizar la historia compartida. - El docente que compartió su experiencia deberá corroborar la versión que más se acerque a lo que quiso transmitir. <p>· En plenaria, los participantes responden a las siguientes preguntas: ¿Qué sentiste al realizar este ejercicio? ¿Cómo te resultó la experiencia de intentar comprender lo que el otro te comunicaba sin usar palabras? ¿Lograste captar la esencia del mensaje? ¿En qué reparaste y cuáles fueron los indicadores?</p> <p>·Los estudiantes experimentan conflicto cognitivo utilizando el foro de Canvas con la siguiente pregunta problematizadora: ¿Qué recursos utilizaste para decodificar el mensaje que tu compañero quería transmitir?</p> <p>El capacitador presenta el logro del Taller sobre la base de los saberes previos de los estudiantes.</p>	<p>Plataforma: Canvas Zoom video Foro</p>

Desarrollo del taller: Comunicación positiva en ambientes virtuales	Recursos
<p>1- Los capacitadores presentarán las diapositivas sobre el proceso de comunicación, estilos de comunicación, la importancia de la comunicación no verbal y de la claridad de los mensajes en los entornos virtuales.</p> <p>2- Se brindarán estrategias para mejorar la comunicación en entornos virtuales y facilitar el acercamiento con los estudiantes.</p> <p>a- Manejo de la comunicación no verbal</p> <p>b- Canales de la comunicación no verbal:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Expresiones faciales ❖ Gestos ❖ Postura ❖ Apariencia <p>3- El capacitador comparte un video sobre comunicación no verbal en entornos virtuales https://www.youtube.com/watch?v=CvsQ4vezgNs</p>	<p>Presentación:</p> <p>Power point</p> <p>Canvas</p> <p>Zoom</p> <p>Video</p>
Cierre: Reflexión y metacognición	Recursos
<p>El capacitador enfatiza las ideas fuerza sobre la comunicación no verbal e invita a los docentes a la autoreflexión sobre la importancia del tema, la lectura de la expresión facial, los gestos y postura corporal de los estudiantes y cómo los docentes pueden percibir el mundo emocional de los estudiantes a partir de la lectura de estos códigos no verbales.</p> <p>Todo esto facilitará el acercamiento y la vinculación afectiva con los estudiantes pudiendo ofrecer un apoyo personalizado en caso de ser requerido o solicitado por los estudiantes</p> <p>Para ello, el capacitador realiza preguntas de metacognición:</p> <p>¿Qué estrategias debemos tener en cuenta en la comunicación no verbal con los estudiantes?</p> <p>¿Cómo contribuye la comunicación no verbal en la relación con los estudiantes?</p>	<p>Zoom</p>

5.2.2.2. Taller de vinculación proactiva

Tabla 14 - Diseño instruccional dirigido a docentes

Inicio: Dinámica de acogida y recojo de saberes previos	Recursos
<p>1-El capacitador genera un espacio de acogida con los docentes a través de un cálido saludo. A continuación, se presentará una dinámica llamada “cadena de aliento”, cada uno de los participantes utilizará el chat de la plataforma y escribirá una palabra, un mensaje, una frase o un pensamiento de aliento a los otros participantes del taller, considerando la empatía ante las diferentes situaciones que las personas han podido experimentar a partir de la crisis del Covid-19. A estos mensajes de aliento, se le puede añadir algún dibujo que será compartido a través del tablero de Stickies.</p> <p>2- En el recojo de saberes previos, el capacitador pregunta: ¿cómo facilitas que en un ambiente virtual tus estudiantes expresen sus emociones? ¿Cómo facilitas que en un ambiente virtual tus estudiantes se sientan acompañados o contenidos emocionalmente?</p> <p>Pregunta para conflicto cognitivo: ¿Qué crees que se necesita para compartir sentimientos, ideas, e información en ambientes virtuales además de la comunicación verbal y escrita?</p>	<p>Plataforma: Canvas Zoom Stickies https://stickies.io/boards/603bbd5b5560937b43608157#1</p>
Desarrollo del taller	Recursos
<ol style="list-style-type: none"> 1. El capacitador presenta diversas diapositivas donde se señalan la importancia de la comunicación personalizada entre docente-estudiante, poniendo énfasis para evitar la comunicación robotizada, es decir, obviando los chatbox y los mensajes predefinidos. 2. El capacitador enfatiza la importancia que el docente responda individualmente a los estudiantes a través de mensajería instantánea o utilizando el medio elegido por ambos, resaltando la relevancia de brindar retroalimentación para que de esa manera se fortalezca el acercamiento con los estudiantes. 	<p>Presentación: Power point Canvas Zoom</p>

<ol style="list-style-type: none"> 3. Se compartirá un enlace de “stickies” en el cual se generará un espacio abierto para que los docentes puedan compartir experiencias y resultados positivos gracias a la retroalimentación y la comunicación personalizada con los estudiantes. 4. Se facilitará un enlace de “Jamboard” en el cual encontrarán las siguientes palabras: mediación, estimulación y aliento constante. A continuación, se solicitará que cada docente escriba la contribución de cada una de esas acciones a la motivación del estudiante. Se compartirán las respuestas. 5. TIPS para motivar a los docentes en ambientes virtuales. Se les mostrará las ventajas de utilizar herramientas de Gamificación durante las sesiones de aprendizaje. Se pondrá énfasis en las siguientes herramientas: Kahoot, Quizizz y Socrative. Se realizará una prueba en tiempo real. Se remarcará la importancia del uso de la gamificación en la contribución con la vinculación proactiva. 6. Se enfatizará el modelo de la vinculación proactiva que implica el seguimiento y acompañamiento de los estudiantes, lo que incluye un sentido de compromiso, responsabilidad y disciplina por parte del docente y así también, el desarrollo de diferentes competencias tanto en inteligencia emocional, así como lo son: la empatía, la orientación al servicio y la comunicación, entre otras. 7. El capacitador facilitará un espacio para el intercambio de ideas y de autoreflexión. Se dividirá la sala general en salas “breakout rooms”. 8. El capacitador recoge los aportes de los participantes, recogiendo las ideas fuerza, realizará un resumen de la sesión. 	<p>Stickies https://stickies.io/boards/603bbdbc5560937b4360817b#1</p> <p>Jamboard https://jamboard.google.com/d/1If_rhlc7Yyko7H9ezuXot2IrzYG8K0617PB-EaygyrY/viewer</p>
Cierre. Reflexión y metacognición	Recursos
<ol style="list-style-type: none"> 1. El capacitador menciona las palabras claves o más resaltantes durante el taller y las escribe en Liveboard para que todos los participantes puedan visualizarlas. 2. El capacitador enfatiza la importancia de la comunicación personalizada y el dar una retroalimentación constante a los estudiantes. También resalta la importancia de cuidar nuestra salud mental y potenciar la inteligencia emocional de manera continua. 3. Finalmente, el capacitador realiza preguntas de metacognición: <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo me comunico con mis estudiantes? ¿Qué tipo de comunicación debo tener de ahora en adelante? ¿Comprendo la importancia de la retroalimentación? ¿Cómo evalúo mi inteligencia emocional aquí y ahora? 	<p>Zoom Power Point Liveboard https://app.liveboard.online/session/603bbe97c6a7f10ddb05f122</p>

5.2.3. Actividad 3: Conocimiento pedagógico

Se realizarán talleres de capacitación en modalidad presencial y semipresencial (de acuerdo al contexto) a cargo de los investigadores en coordinación con del Departamento de Calidad Educativa dirigido a estudiantes y docentes participantes del programa.

El primer taller incluye la capacitación sobre el diseño y la planificación de sesiones académicas 100% online, donde los docentes, fortalecerán sus conocimientos sobre el uso de las herramientas de la plataforma LMS Canvas, que favorecen la accesibilidad, adaptabilidad y organización de contenidos didácticos alineado a las sesiones beneficiando a los estudiantes en su aprendizaje.

Al finalizar el taller, los docentes presentarán un modelo de sesión aplicando lo aprendido sobre las herramientas y las actividades de la plataforma.

El segundo taller: Taller logro de metas, está dirigido a los estudiantes y tiene por objetivo desarrollar la autonomía y el autoaprendizaje, factores que contribuyen a la motivación intrínseca. Durante el desarrollo del taller se les compartirá a los estudiantes pautas y estrategias para que puedan definir sus metas, en las diferentes dimensiones de su vida enfatizando la dimensión académica. Podrán fijar plazos para el logro de sus metas: semanal, mensual, semestral y anual. Se propiciará el autorreflexión sobre la importancia de tener un propósito y dirección para evitar la pérdida de energía, los estudiantes podrán establecer sus metas académicas alineadas con sus objetivos de aprendizaje, que contribuyen a la motivación intrínseca.

Al finalizar, todo el programa de capacitación se aplicará una encuesta final, la cual permitirá evidenciar el impacto en la motivación para el aprendizaje, a través del uso de la plataforma LMS CANVAS.

5.2.3.1. Taller de Diseño y planificación de sesiones en la plataforma LMS Canvas.

Tabla 15 - Diseño instruccional dirigida a docentes.

Inicio. Autoevaluación, retroalimentación y mejora en la plataforma	Recursos
<ul style="list-style-type: none"> · El capacitador saluda cordialmente agradeciendo la asistencia y compromiso de cada uno. · El capacitador genera preguntas para la recuperación de saberes previos utilizando el Jamboard: ¿Cómo ha sido su experiencia con el uso de la plataforma Canvas? ¿Cuáles son los aspectos positivos y negativos al usar la plataforma en la planificación curricular y en el diseño didáctico de los cursos? ¿Consideran que la plataforma Canvas contribuye a la motivación para el aprendizaje de los estudiantes? · El capacitador motiva a los docentes con un video que muestra los diferentes recursos y herramientas de la plataforma LMS Canvas. · El capacitador plantea la siguiente pregunta: ¿Cómo contribuye la plataforma Canvas a la Motivación para el aprendizaje de los estudiantes? esta pregunta se realiza para que los docentes participantes experimenten conflicto cognitivo, esta pregunta será planteada bajo la herramienta Mentimeter. · El capacitador presenta el logro del Módulo y explicara que se despejaron la pregunta problematizadora antes realizada. 	<p>Plataforma: Canvas Videoconferencia: Zoom Saberes previos: Jamboard Video: presentación de la plataforma Canvas y su utilidad</p> <p>Conflicto Cognitivo: Mentimeter</p>

Desarrollo. Aplicación de la plataforma	Recursos
<ul style="list-style-type: none"> · El capacitador promueve la construcción de los nuevos saberes presentando las diapositivas sobre la importancia de la organización, disposición y gestión de herramientas para la planificación curricular y el diseño didáctico utilizando la plataforma Canvas. · Los docentes aplican los nuevos saberes realizando la planificación curricular y diseño didáctico de uno de los cursos de su responsabilidad. · El capacitador fomenta la retroalimentación planteando las siguientes interrogantes: ¿Cuál es la secuencia que deben realizar para el diseño y planificación de los cursos utilizando la plataforma LMS Canvas? 	Presentación: Power Point
Cierre. Utilidad pedagógica de la plataforma	Recursos
<ul style="list-style-type: none"> · Se aplica la rúbrica realizada por los docentes. · Se realiza metacognición de las siguientes preguntas: ¿Qué herramientas de la plataforma han utilizado en la planificación y diseño didáctico del curso de su responsabilidad? ¿Cuál es la utilidad pedagógica de la plataforma? · Los docentes realizan una revisión de la planificación y diseño de todos los cursos que tienen bajo su responsabilidad, aplicando lo aprendido. 	Rúbrica de evaluación Metacognición: Padlet

5.2.3.2. Taller para el logro de metas

Tabla 16 - Diseño instruccional dirigido a estudiantes.

Inicio: Dinámica de acogida y recojo de saberes previos	Recursos
<ul style="list-style-type: none"> - El capacitador saluda cordialmente a los participantes y agradece su asistencia y compromiso. - El capacitador inicia con una dinámica de acogida: Lo que yo quiero lograr. La dinámica se desarrollará a través del Padlet, donde cada estudiante plasmará en el tablero: <ul style="list-style-type: none"> a) Tres metas para lograrlas en la siguiente semana. b) Tres metas para lograrlas en un mes. c) Tres metas que planea alcanzar en los próximos seis meses. d) Tres metas para alcanzar en el año. - Los estudiantes responden a las siguientes preguntas la herramienta Mentimeter: ¿Cómo logras lo que te propones? ¿Haces una planificación cuándo quieres lograr algo, qué haces? - Los estudiantes experimentan conflicto cognitivo utilizando la herramienta Foro de Canvas con la siguiente pregunta problematizadora: ¿Qué recursos crees que necesitas para lograr tus metas? ¿Con qué cuentas para motivarte? ¿Qué te faltaría? - El capacitador presenta el logro del Taller sobre la base de los saberes previos de los estudiantes. 	<p>Plataforma: Canvas Padlet https://padlet.com/smontoya15/ecedcrby2n21wxu8</p> <p>Mentimeter https://www.menti.com/atue48stri</p>
Desarrollo del taller: Logro de metas	Recursos

<p>1- Se promueve la construcción de saberes nuevos impulsados por el capacitador presentando a los estudiantes, las diapositivas sobre los pasos previos para formular objetivos y metas.</p> <p>2- El capacitador realiza las siguientes preguntas: ¿Qué quiere lograr? ¿cuándo lo quiere lograr? ¿cómo lo va a lograr? y ¿dónde lo logrará ?, para ello, los estudiantes revisan las metas que propusieron en la dinámica de inicio y las reformulan.</p> <p>3- El capacitador realiza preguntas de autorreflexión, dirigida a los estudiantes: En relación a las metas planteadas ¿Qué te apasiona? ¿qué te entusiasma? ¿cuál de esas metas consideras que te acerca al ideal de ti mismo o a lo que aspiras llegar a ser?</p>	<p>Presentación:</p> <p>Padlet https://es.padlet.com/s/montoya15/Bookmark <u>s</u> Power point Zoom</p>
<p>Cierre: Reflexión y metacognición</p>	<p>Recursos</p>
<p>El capacitador revisa las metas y rutas propuestas por los estudiantes, plasmados en el Padlet, verificando que aplicó el proceso de formulación de metas.</p> <p>El capacitador realiza preguntas de metacognición: ¿Qué pasos ha seguido para formular sus metas? ¿Cómo contribuye la formulación de metas en la automotivación?</p> <p>El capacitador reflexiona con los estudiantes acerca de la importancia de la fijación de metas como la fuerza humana más poderosa para la automotivación.</p>	<p>Lista de observación</p>

5.2.3.3. Aplicación de encuesta final

Se aplicará la misma encuesta inicial para evaluar el impacto en la motivación para el aprendizaje, a través del uso de la plataforma LMS CANVAS.

Tabla 17 - Encuesta final.

Actividad	Descripción
Encuesta final	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración del formulario de Google. • Emisión del enlace del formulario de Google a los docentes y estudiantes participantes. • Aplicación del instrumento en docentes y estudiantes. • Los resultados se deben sistematizar para la encuesta realizada. • Comparación de los datos o resultados obtenidos (encuesta inicial y encuesta final) • Elaboración de un informe de evaluación final, acerca del uso de la plataforma LMS CANVAS y la motivación para el aprendizaje. • Presentación del informe.

5.3. Cronograma de ejecución

Tabla 18 - Cronograma de actividades.

Actividades	Acciones	Meses							
		Abr	Ma y	Jun	Jul/A go *	Sep	Oct	Nov	Dic
1. Conocimiento tecnológico	Aplicación de encuesta inicial.	x							
	Jornada de sensibilización del uso del Canvas	x							
	Taller de herramientas y actividades de la plataforma LMS Canvas			x				x	
2. Conocimiento de contenidos	Taller de comunicación positiva en ambientes virtuales		x				x		
	Taller de vinculación proactiva			x				x	
3. Conocimiento pedagógico	Taller de diseño y planificación de sesiones en la plataforma LMS Canvas.		x				x		
	Taller para el logro de metas	x				x			
	Aplicación de encuesta final.								x

(*) periodo vacacional

5.4. Análisis de costo beneficio

Tabla 19 - Presupuesto.

Actividades	Acciones	Productos	Costo
1. Conocimiento tecnológico	Aplicación de encuesta inicial.	Guía de preguntas y el formulario de Google para la encuesta.	S/ 200.00
	Jornada de sensibilización del uso del Canvas.	Video tutorial sobre la Plataforma Canvas y su contribución	S/ 600.00
	Taller de herramientas y actividades de la plataforma LMS Canvas	Diseño del taller Ejecución del taller Informe de ejecución del taller	S/500.00
2. Conocimiento de contenidos	Taller de comunicación positiva en ambientes virtuales	Diseño del taller Ejecución del taller Informe de ejecución del taller	S/500.00
	Taller de vinculación proactiva	Diseño del taller Ejecución del taller Informe de ejecución del taller	S/500.00
3. Conocimiento pedagógico	Taller de diseño y planificación de sesiones en la plataforma LMS Canvas.	Diseño del taller Ejecución del taller Informe de ejecución del taller	S/ 500.00

	Taller para el logro de metas	Diseño del taller Ejecución del taller Informe de ejecución del taller	S/ 500.00
	Aplicación de encuesta final.	Informe de evaluación final, acerca del uso de la plataforma LMS CANVAS y la motivación para el aprendizaje, comparando los resultados de la encuesta inicial y encuesta final.	S/ 400.00
Total			S/ 3,700.00

La suma total del costo de la propuesta asciende a S/ 3,700.00, que beneficiará a docentes y estudiantes del curso en mención. Este mismo monto representa el beneficio para la universidad, que no asumirá ningún gasto, debido a que este programa será organizado y aplicado por el grupo de investigadores.

La presente propuesta aspira a contribuir con la permanencia estudiantil, sobre la base del fortalecimiento del uso de la plataforma LMS Canvas, ya que, en base a lo que la Federación de Instituciones Privadas de Educación Superior (FIPES, 2020), menciona que más 600 mil estudiantes en todo el Perú desertarían los estudios académicos superiores de más 300 mil instituciones educativas superiores.

El beneficio académico de esta propuesta radica en incrementar la motivación para el aprendizaje de los estudiantes al familiarizarse con el uso de todos los recursos y herramientas disponibles que ofrece la LMS Canvas. Además, fortalecerá a los docentes para potenciar el manejo de las herramientas de la plataforma en el proceso enseñanza – aprendizaje.

CONCLUSIONES

PRIMERA: El presente estudio revela que el uso de la LMS Canvas contribuye favorablemente a la motivación extrínseca de los estudiantes del curso de Proyectos Interdisciplinarios del Área de Humanidades, no contribuyendo de la misma manera en la motivación intrínseca de los estudiantes, debido al limitado conocimiento de las herramientas de la plataforma que reduce el uso y aprovechamiento de la LMS en los estudiantes del curso de proyectos interdisciplinarios. En coherencia con Chandi y Osorio (2015), el estudiante motivado intrínsecamente es autónomo, curioso y resuelve problemas, a la vez, cuenta con intencionalidad y predisposición, características que no se evidencian por parte de los estudiantes en estudio.

SEGUNDA: Los testimonios de los estudiantes revelan que el uso de la plataforma LMS Canvas no genera una motivación intrínseca por el aprendizaje en ellos. Lo mismo se observó desde la perspectiva de los docentes, quienes diseñaron y planificaron el curso con las herramientas de la plataforma para el logro de los aprendizajes, pero percibieron que los estudiantes no mostraron motivación intrínseca para utilizar la plataforma con autonomía. Aunque, los estudiantes valoran la organización de la plataforma, no utilizan sus herramientas fuera de clase, ni muestran interés y prefieren otras herramientas de comunicación instantánea, en coherencia con lo señalado por Llanga y Vistín (2019) quien manifiesta cómo la motivación intrínseca aumenta cuando el estudiante tiene autonomía, la posibilidad de elegir y establecer sus propias metas, el planear cómo alcanzarlas y monitorear su propio progreso.

TERCERA: Los estudiantes manifestaron que el uso de la plataforma LMS Canvas contribuye a la motivación extrínseca para su aprendizaje y que, el rol docente esencial para motivarlos de manera extrínseca promoviendo el uso de la plataforma, sus herramientas y la continua comunicación entre ellos. Los estudiantes se sienten motivados extrínsecamente al usar la plataforma Canvas porque pueden realizar un seguimiento detallado de su proceso académico, participar a través de los foros, revisar los módulos, cumplir las tareas, trabajar colaborativamente en los diferentes cursos. Según mencionan Llanga, Silva, Vistin (2019), el estudiante extrínsecamente motivado percibe al aprendizaje como un medio para lograr sus metas y beneficios, por ello centra su atención en los resultados. Asimismo, el diseño de la plataforma permite que el docente organice la sesión y la planifique didácticamente, preparando la enseñanza con las especificaciones curriculares y necesidades que surgen durante el proceso de enseñanza-aprendizaje (Amaron de Chacín, 2016).

RECOMENDACIONES

PRIMERA: Contribuir con la motivación para el aprendizaje de los estudiantes utilizando las herramientas de la plataforma LMS CANVAS, a través de un programa de capacitación dirigido a docentes y estudiantes del curso de Proyectos Interdisciplinarios del Área de Humanidades de una universidad privada de Lima.

SEGUNDA: Promover la motivación intrínseca para el aprendizaje de los estudiantes desarrollando talleres de capacitación sobre la LMS Canvas para fortalecer las capacidades docentes. Además, se realizarán otros talleres con la finalidad de promover la automotivación, la autonomía y el autoaprendizaje de los estudiantes. Asimismo, se contará con los resultados de una encuesta que se aplicarán al inicio y al final del programa de capacitación. Estos resultados posibilitarán conocer si la propuesta de solución tuvo éxito o necesita algunos ajustes.

TERCERA: Promover la motivación extrínseca para el aprendizaje de los estudiantes a partir del uso de la plataforma LMS CANVAS, desarrollando un taller de capacitación que fortalezca las capacidades de docentes y estudiantes en el uso de herramientas y realización de actividades en la plataforma LMS Canvas. Asimismo, se contará con los resultados de una encuesta que se aplicarán al inicio y al final del programa de capacitación. Estos resultados posibilitarán conocer si la propuesta de solución tuvo éxito o necesita algunos ajustes.

BIBLIOGRAFIA

- Ajello A.M. (2003). *La motivación para aprender. Manual de psicología de la educación*. Madrid: Editorial Popular.
- Alemán Marichal, B., Navarro de Armas, O., Suárez Díaz, R., Izquierdo Barceló, Y., & Encinas Alemán, T. (2018). La motivación en el contexto del proceso enseñanza-aprendizaje en carreras de las Ciencias Médicas. *Revista Médica Electrónica*, 40(4), 1257-1270. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1684-18242018000400032
- Amaro de Chacín, R. (2016). La planificación didáctica y el diseño instruccional en ambientes virtuales. *Investigación y Postgrado [online]*, vol.26, n.2, pp. 93-128. Recuperado de: http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S131600872011000200004&lng=es&nrm=iso. ISSN 1316-0087.
- Anaya-Durand, A., Anaya-Huertas, C. (2010). ¿Motivar para aprobar o para aprender? Estrategias de motivación del aprendizaje para los estudiantes. *Ciencia, tecnología, educación*. 25(1) <https://www.redalyc.org/pdf/482/48215094002.pdf>
- Araya-Castillo, L., Pedreros-Gajardo, M. (2009). Análisis de las teorías de motivación de contenido: una aplicación al mercado laboral de Chile del año 2009. *Revista de Ciencias Sociales*, 4 (142), 45-61.
- Artopoulos (2020). Covid-19: ¿Qué hicieron los países para continuar con la educación a distancia? *Revista Latinoamericana de Educación*. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7502927.pdf>
- Ascencios Dávila, I. (2020). *Percepción del uso de la Plataforma Canvas y aprendizaje por*

competencias de los estudiantes de Arquitectura, Universidad Tecnológica del Perú, Lima Este, 2018. [Tesis magistral, Universidad Tecnológica del Perú].

http://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/6815/asencios_dij.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Auria Burgos, B. (2017). *Clima de aula, motivación por el aprendizaje y su relación con el rendimiento académico en la especialidad de Psicología Clínica de la Universidad Técnica de Babahoyo Extensión Quevedo, provincia de Los Ríos.* [Tesis de Doctorado, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]
<https://core.ac.uk/download/pdf/323342895.pdf>

Banda-Castro, A. L. (2017). Motivación intrínseca y extrínseca en una muestra de estudiantes universitarios. *In Temas actuales de investigación en las áreas de la salud y la educación I.*

Brady, I. (2015). *Motivación y Aprendizaje de Inglés en España: Búsqueda del Yo Ideal o Deónico* [Tesis doctoral, Universidad de Murcia de España]. <https://normas-apa.org/wp-content/uploads/Guia-Normas-APA-7ma-edicion.pdf>

Bustos Sanchez, A., Coll Salvador, C., (2010). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 15 (44), 163-184.
<https://www.redalyc.org/pdf/140/14012513009.pdf>

Cantabella Sabater, M. (2018). Modelos y herramientas para la representación y análisis de datos en LMS para enseñanzas universitarias. [Tesis Doctoral, Universidad Católica de Murcia]

<http://repositorio.ucam.edu/bitstream/handle/10952/3259/Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., Villagómez, M. (2009). La motivación y el aprendizaje. *Revista de Educación*, 4(2) pp. 20-32. <https://www.redalyc.org/pdf/4677/467746249004.pdf>
- Castagnola Rossini, G., Castagnola Sanchez, V., Castagnola Rossini, A., Castagnola Sanchez, C. (2020). Los docentes y su compromiso organizacional desde la motivación intrínseca. *Revista Compás, grupo de capacitación e investigación pedagógica*, 1 (1). 1-71. <http://142.93.18.15:8080/jspui/bitstream/123456789/519/1/listo.pdf>
- Castillo, C. Diaz, A. Díaz, S.Naranjo, M. (2018). *Blended learning para programas STEM: Estudio de caso Maestría en epidemiología* [Tesis de Maestría, Universidad del Valle de Guatemala] <https://www.galileo.edu/page/wp-content/uploads/2019/02/4.pdf>
- Castro Castro, C., Flores García, M., Ortiz Muñoz, A., Lagunes Dominguez, P. (Noviembre 2015). *Plataformas educativas virtuales como apoyo a la tutoría de investigación para estudiantes universitarios*. Conferencia: XXI Congreso internacional sobre educación Bimodal, Medellín, Colombia.
- Cavero, J. (2019). Google Classroom. <https://bit4learn.com/es/lms/google-classroom/>
- Chandi Cazorla, K., Osorio Orber, J. (2015). *Motivación para el aprendizaje en estudiantes de la Universidad de Cuenca*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Cuenca, Ecuador] <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/23533/1/tesis.pdf>
- Chang, G., Yano, S. (24 marzo 2020). How are countries addressing the Covid-19 challenges in Education? A snapshot of policy measures. World Education Blog. <https://gemreportunesco.wordpress.com/2020/03/24/how-are-countries-addressing-the-covid-19-challenges-in-education-a-snapshot-of-policy-measures/>

- Chugcho Balseca, M. (2019). Las tecnologías de la información y comunicación (TIC's) en el aprendizaje de las cuatro operaciones matemáticas. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Ambato]
<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/30471/1/1804788311%20Mar%C3%ADa%20Cristina%20Chugcho%20Balseca.pdf>
- Correa, S., De la Hoz, M. (2020). Integración, Prueba y Despliegue de una plataforma E-Learning aplicada a la Institución Educativa Técnica San Pablo de Polonuevo-Atlántico. *Manglar*. <https://manglar.uninorte.edu.co/handle/10584/9314>
- Creswell JW, Hanson WE, Clark Plano VL, Morales A. (2007). Qualitative Research Designs: Selection and Implementation. *The Counseling Psychologist*, 35(2), 236-264. 10.1177/0011000006287390
- Cruz Pacheco, E.P. (2017). *Aplicación de plataforma Canvas y su influencia en el proceso de enseñanza - aprendizaje en los estudiantes del tercero de bachillerato especialización informática de la unidad educativa Babahoyo, Cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos* [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Babahoyo]
<http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/3267>
- Coates, H., James, R., Baldwin, G. (2005). A Critical Examination Of The Effects Of Learning Management Systems On University Teaching And Learning. *Tertiary Education and Management*, 11 (1), 19-36.
https://www.researchgate.net/publication/220017510_A_Critical_Examination_Of_The_Effects_Of_Learning_Management_Systems_On_University_Teaching_And_Learning
- Contreras Juárez, Y. (2017). *Métodos y Técnicas de Investigación*. [Diapositiva Power Point].

- http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/70734/secme22852_1.pdf?sequence
- Duffy, T. M., Dueber, B., & Hawley, C. L. (1998). Critical thinking in a distributed environment: A pedagogical base for the design of conferencing systems. *Electronic collaborators: Learner-centered technologies for literacy, apprenticeship, and discourse*, 1 (3), 51-78.
- Ellis, R. (2009). Field Guide to Learning Management Systems. *Learning Circuits ASTD's Source for E-Learning*, 1 (1), 1-8.
- https://web.csulb.edu/~arezaei/ETEC551/web/LMS_fieldguide_20091.pdf
- Figallo, F., González, M.T., Diestra, V. (2020). Perú: Educación superior en el contexto de la pandemia por el Covid-19. *ESAL Revista de educación superior en América Latina*, 8 (1).
- <http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/esal/article/viewFile/13404/214421444832>.
- Garrote Rojas, D., Garrote Rojas, C., Jiménez Fernández, S. (2016). Factores influyentes en Motivación y Estrategias de Aprendizaje en los Alumnos de Grado. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 14(2), 31-44. doi: 10.15366/reice2016.14.2.002
- González, A. (2007). Modelos de motivación académica: una visión panorámica. *Revista electrónica de motivación y emoción*, 10 (25), 1-26. <http://reme.uji.es/>
- González Cabanach, R. Valle Arias, A. Núñez Pérez, J. González Pienda, J. (1996). Una aproximación teórica al concepto de metas académicas y su relación con la motivación escolar. *Psicothema*, vol. 8 (núm. 1), 45-61
- <https://www.redalyc.org/pdf/727/72780104.pdf>

- Gonzales Cervera, D. P. A. (2018). *Aplicación móvil con Chatbot para el aprendizaje en el uso de la plataforma Canvas en docentes de la UTP* [Tesis de Licenciatura, Universidad Cesar Vallejo] file:///C:/Users/Usuario/Downloads/CANVAS%203%20(2).pdf
- Gonzales López, E. F. (2019). Uso de un programa de insignias digitales en estudiantes de la modalidad semipresencial de un Instituto de Educación Superior de Lima. *Unifé*, 25 (2), 165-173. <https://doi.org/10.33539/educacion.2019.v25n2.2045>
- Gutiérrez, V. P. (2013). *Aprendizaje colaborativo en educación superior: carga cognitiva e interacción grupal*. [Tesis de Licenciatura, pontificie Universidad Católica del Perú].<http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/4877/GUT>
- Hernández, A. P. (2005). La motivación en los estudiantes universitarios. *Actualidades investigativas en educación*, 5(2), 1-13. <https://www.redalyc.org/pdf/447/44750219.pdf>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., Baptista Lucio, P. (1991). *Metodología de la Investigación*. McGill University, Montreal.
- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill Education.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (Sexta edición ed.) Mc Graw Hill Education.
- Herrera Bendezú M. A. (2018). *Elección de una plataforma e-learning idónea para el aprendizaje de la lengua quechua* [Tesis de Título Profesional, Universidad de Ayacucho Federico Froebel]. <http://repositorio.udaff.edu.pe/handle/20.500.11936/141>

Huamán Suárez, S., Mendoza Rubio, A. (2019). Importancia de la motivación en el aprendizaje de los estudiantes. [Tesis para obtener el bachillerato en educación, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI].

http://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/676/1/018200506G_018200432C_TI_2020.pdf

Johnson, D., Johnson, R., Holubec, E. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Editorial Paidós

SAICF. <https://www.guao.org/sites/default/files/biblioteca/El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf>

Leal Urueña, L. (2020). *La formación inicial en competencias digitales del profesorado de secundaria: una lectura desde las ecologías de aprendizaje*. [Tesis doctoral, Escuela internacional de Doctorado] http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:ED-Pg-Educac-Laleal/LEAL_URUENA_LINDA_Tesis.pdf

Llanga Vargas, E., Silva Ocaña, M., Vistin Remache, J. (2019). Motivación extrínseca e intrínseca en el estudiante”, *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*. En línea: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/09/motivacion-extrinseca-intrinseca.html>

Llanga Vargas, E., Guacho Tixi, M., Andrade Cuadrado, C., Flores Brito, P. (2019). Los espacios, ambientes y escenarios para la enseñanza-aprendizaje de la medicina. *La ciencia al servicio de la salud y la nutrición*, 10 (número especial), 1-7.

Lizcano Caro, I. (2017). *Estudio sobre el impacto que el estilo de aprendizaje y la motivación tienen sobre el desempeño académico de estudiantes de los cursos de Gestión Humana en una universidad pública colombiana* [Tesis de maestría, Universidad pública de Colombia].

https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/622476/Tesis_Imelda%20Lizcano%20Caro%20A01681569.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Lobato Guevara, L. R. (2019). *Relación entre motivación para el aprendizaje y rendimiento académico de estudiantes de ingeniería y arquitectura del curso de nivelación de Física de una una Universidad Privada de Lima* [Tesis de Maestría, Universidad Privada de Perú].
http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/6394/Relacion_LobatoGuevara_Lily.pdf?sequence=1&isAllowed=y

López Valerio, C. (2019). Modelo para fomentar el aprendizaje activo en las Plataformas LMS con base en Design Thinking y la Taxonomía de Bloom con un enfoque ágil. Enseñanza y Aprendizaje de Ingeniería de Computadores. (9)
<https://digibug.ugr.es/handle/10481/58158>

Maigual Cabrera, Camilo Fernando y Mena Chilama, Deivy Fabián (2019) *Manejo de Plataformas de Sistema de Gestión de Aprendizaje (LMS) en las Instituciones Educativas Municipales de la Ciudad de Pasto para los Procesos de Enseñanza*. [Tesis de magistratura, Universidad de Nariño]
<http://sired.udenar.edu.co/6288/1/Manejo%20de%20plataformas%20de%20sistema%20de%20gesti%C3%B3n%20de%20aprendizaje%20%28LMS%29%20en%20las%20instituciones%20educativas%20.pdf>

Martín Sánchez, M.A. y Alonso Díaz, L. (2019). *La Universidad de Extremadura y su compromiso pedagógico con la educación virtual: los wikis como expresión de la web 2.0*. <http://www.um.es/ead/red/M11/3-MartinAlonso.pdf>.

Martínez, G., Jiménez, N. (2020). Análisis del uso de las aulas virtuales en la Universidad de Cundinamarca, Colombia. *Formación Universitaria*. 13(4).

https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-50062020000400081

Martínez Campoblanco, R. (2016). El seguimiento y gestión de los alumnos mediante el uso de las plataformas Canvas LMS. Aportes desde la experiencia de tutoría virtual de la maestría en Educación de la Universidad San Martín de Porres. *EduTicInnova*, 21- 27. <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/800-2740-1-PB.pdf>

Mateo Soriano, M. (2001). La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo. *Proyecto social: Revista de relaciones laborales*. 9 (1) 136-184. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=209932>

Montes Pineda, D., Portillo Valladares, S. (2018). *Enfoques pedagógicos: conductista, cognitivista y constructivista implementados en el plan de estudio de la carrera licenciatura en ciencias de la educación, especialidad: educación física, deporte y recreación ciclo II año 2017*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de El Salvador]

Naranjo, M. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista Educación* 33(2), 153-170. <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/510-Texto%20del%20art%C3%ADculo-784-2-10-20120803.pdf>

Navea Martín, A. (2015) Un estudio sobre la motivación y estrategias de aprendizaje en estudiantes universitarios de Ciencias de la Salud [Tesis doctoral, Universidad de España]. <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:Educacion-Anavea/NAVEA MARTIN ANA Tesis.pdf>

Núñez Urbina, A. A. (2020). La educación en línea y el rol de la motivación. *Revista Transdigital*, 1(1).

<https://www.revista-transdigital.org/index.php/transdigital/article/view/8>

Ospina Rodríguez, J. (2006). La motivación, motor del aprendizaje. *Revista Ciencias de la Salud*, 4, 158-160. <https://www.redalyc.org/pdf/562/56209917.pdf>

Pekrun, R. (1992). The Impact of Emotions on Learning and Achievement: Towards a Theory of Cognitive/Motivational Mediators. *Applied Psychology: An International Review*, 41 (4), p.359-376.

Perret, Ricardo (2016) *El secreto de la motivación*. Segunda Edición. México, 133 pp.

Polo, J.D. (2013). Usuarios de Internet en el mundo #infografía. <http://www.whatsnews.com/2013/03/27/usuarios-de-internet-en-el-mundo-infografia/>

Portal Machucha, J., Altamirano Llanos, D. (2019). *Implementación de B-learning y su influencia en el incremento de notas de los estudiantes en la I.E. 821975 Huayobamba-San Marcos-Cajamarca-2018*. [Tesis de Titulación, Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo].

<http://repositorio.upagu.edu.pe/bitstream/handle/UPAGU/921/Informe%20Final%20de%20Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ramírez León, Y. (2019). Identificación de estilos de aprendizaje para la adaptación de un ambiente e-learning. *Hamut'ay*, 6(2), 126-140.

<http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v6i2.1779>

Romero Ariza, M., & Pérez Ferra, M. (2009). Motivar a aprender en la Universidad: una estrategia fundamental contra el fracaso académico. Aportaciones de la investigación y la literatura especializada. *Revista Iberoamericana De Educación*, 50(5), 1-13. <https://doi.org/10.35362/rie5051921>

Salgado Lévano, A. (2007). Investigación cualitativa: diseños, evaluación del rigor metodológico y retos. *Liberavit*, 13 (13), 1-8.

<http://www.scielo.org.pe/pdf/liber/v13n13/a09v13n13.pdf>

Salinas, Jesús (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria.

Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC). Vol. 1 (n° 1).

<<http://www.uoc.edu/rusc/dt/esp/salinas1104.pdf>>

Segobia Moreta, W. (2016). *Estrategias pedagógicas basadas en las tecnologías de la información y comunicación (TIC) para el aprendizaje de los estudiantes del colegio Primero de Mayo del Cantón Puyo*. [Tesis magistral, Universidad Regional Autónoma de los Andes “Uniandes”].

<http://dspace.uniandes.edu.ec/bitstream/123456789/5595/1/PIUAMCI003-2017.pdf>

Soriano, M. M. (2001). La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo. Proyecto social: *Revista de Relaciones Laborales*, (9), 163-184.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/209932.pdf>

Sulun, N. (2018). La evolución y difusión de los sistemas de gestión del aprendizaje: el caso de Canvas LMS. En Ana-Paula Correia (Ed.), *Driving Educational Change: Innovations in Action*. <https://ohiostate.pressbooks.pub/drivechange/chapter/the-evolution-and-diffusion-of-learning-management-systems-the-case-of-canvas-lms/>

Tara, F. (2001). Tides of change. New themes and questions in workplace learning. En Tara Fenwick (ed.), *Socio-cultural perspectives on learning through work* (pp. 3-17).

Tecnológico de Monterrey y TEDU (Tecnológico para la educación) (2016). Experimentación de plataformas de aprendizaje <https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/622386/Reporte+de+Experimenta+%C3%B3n+de+Plataformas+de+Aprendizaje+2016.pdf?sequence=1>

Urbano Gómez, P. A. (2016). Análisis de datos cualitativos. *Fedumar Pedagogía Y Educación*, 3(1).

<http://editorial.umariana.edu.co/revistas/index.php/fedumar/article/view/1122>

Urquijo Morales, S. A., & López Soto, L. F. (2020). miMente IA. Herramientas adaptativas para la gestión del aprendizaje. *Apropia*, (5), 5-8.

<https://revistas.udem.edu.co/index.php/apropia/article/view/3665>

Vizcarra Huaman, C. C. (2019). *Uso de la plataforma virtual Canvas en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de pregrado de la universidad Tecnológica del Perú, 2018* [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa].

<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/9319>

Watson, J. B. (1913). Psychology as the behaviorist views it. *Psychological Review*, 20, 158-177

Woolfolk, A. E. (1999). *Psicología Educativa*.

<https://saberespsi.files.wordpress.com/2016/09/psicologia-educativa-woolfolk-7c2aa-edicion.pdf>

Yong, É., Mejía, C., Nagles, N. y Chaparro, C. (2017). Evolución de la educación superior a distancia: desafíos y oportunidades para su gestión. *Revista virtual Universidad Católica del Norte*, 50,80- 105.

<https://www.redalyc.org/pdf/1942/194250865006.pdf>

ANEXOS

FICHA DE OBSERVACIÓN

Anexo 1 - Ficha de evaluación

Datos	
Centro de estudios	
Programa	
Nº de estudiantes	
Observador	
Fecha	
Hora de inicio	
Hora de término	

Aspectos a tener en cuenta durante la observación	1	2	3	4	Observaciones
1- En la planificación de su sesión, el docente utiliza las herramientas que ofrece la plataforma CANVAS.					
2- El diseño de la plataforma permite que la mayor parte del tiempo de la sesión, los estudiantes la utilicen.					
3- La plataforma presente de manera organizada las calificaciones obtenidas por los estudiantes.					
4- La plataforma muestra actividades, anuncios, recordatorios programados por el docente y que son visibles para el estudiante.					
5- La plataforma está diseñada para facilitar la comunicación interna entre el docente y los estudiantes.					
6- La plataforma cuenta con una herramienta para que el docente brinde retroalimentación a los estudiantes.					
7- El diseño de la plataforma LMS CANVAS, le permite al docente realizar monitoreo y acompañamiento a los estudiantes que no pudieron asistir a la sesión.					
8- La mayor parte de los estudiantes participan activa y fluidamente en las actividades previstas para la sesión, a través de los foros, lecturas					

anticipadas y tareas que el docente coloca en la plataforma LMS CANVAS.					
9- La mayoría de los estudiantes usa las herramientas de CANVAS para comunicarse, debatir y retroalimentarse entre ellos de manera asertiva siguiendo las normas de convivencia.					
10- Los estudiantes participan en la elaboración de tareas y proyectos colaborativos, haciendo uso de la plataforma LMS CANVAS.					
11. Cada estudiante cumple el rol y las tareas asignadas en el equipo haciendo uso del Canvas.					
12. Los estudiantes cumplen los plazos previstos para la presentación de tareas y proyectos asignados, a través de la plataforma LMS CANVAS”.					
13. Los estudiantes que no pudieron asistir a clases, se comunican a través de Canvas.					
14. La mayor parte de los estudiantes ingresan a la plataforma LMS CANVAS, durante la sesión de clases, por iniciativa propia para revisar los materiales y tareas presentadas.					
15. Los estudiantes se interrelacionan con los miembros de su equipo para realizar trabajo colaborativo, haciendo uso de las herramientas de la LMS Canvas.					
16. El docente, haciendo uso de CANVAS, propone tareas y/o proyectos retadores, recompensando de diversas maneras a los estudiantes por su participación.					
17. La mayoría de los estudiantes al realizar las tareas propuestas por el docente, espera recibir retroalimentación y/o recompensa.					

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA

Anexo 2 - Entrevista semiestructurada

Plataforma LMS Canvas y su contribución con la motivación para el aprendizaje de los estudiantes de pre grado de una Universidad privada de Lima-Perú

Fecha de entrevista	
Nombre del entrevistado	
Nivel de enseñanza	

Objetivo: Conocer cómo el uso de la plataforma LMS Canvas por estudiantes de Ingeniería de una Universidad Privada de Lima - Perú favorece el uso la motivación para el aprendizaje

Dirigido a: Estudiantes de Ingeniería de sexto ciclo de una Universidad Privada de Lima – Perú.

Tiempo aproximado de la entrevista: 15 a 20 minutos

Recursos: la guía de entrevista, audio o video grabadora y/o cámara de fotos.

Fecha de entrevista:

1. ¿Consideras que las herramientas de la LMS Canvas se encuentran organizadas y permiten el desarrollo de la sesión?
2. ¿El diseño de la plataforma LMS Canvas promueve la ayuda mutua entre tus compañeros?
3. ¿Cómo contribuye en tu desempeño académico las herramientas de comunicación del aula virtual Canvas?
4. ¿Qué vínculos genera la plataforma LMS Canvas con tus compañeros del aula?
5. ¿Sueles utilizar el LMS Canvas en tus trabajos en equipo? ¿Con qué frecuencia?
6. ¿Consideras que las herramientas del LMS Canvas contribuyen a tu compromiso personal y cumplimiento de tus tareas?
7. ¿Sueles utilizar por iniciativa propia las diversas herramientas de la plataforma LMS Canvas? ¿Cuáles? ¿Crees que al usar la plataforma LMS Canvas se incrementa tu motivación por el aprendizaje y el de tus compañeros? ¿Por qué?
8. ¿Utilizas el LMS Canvas para dar feedback a tus compañeros sobre los trabajos realizados?
9. ¿Te motiva cómo tu docente utiliza las herramientas de la plataforma LMS Canvas? ¿Por qué?