



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Estrategias tecnológicas en el aula de innovación pedagógica en la
motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana
2023

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Administración de la Educación

AUTORA:

Gutierrez Pozo de Cedillo, Rosa Diana (orcid.org/0009-0006-5522-7597)

ASESORES:

Dra. Julca Vera, Noemi Teresa (orcid.org/0000-0002-5469-2466)

Dr. Perez Perez, Miguel Angel (orcid.org/0000-0002-7333-9879)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

LIMA – PERÚ

2023

Dedicatoria

A nuestro Dios por su amor infinito en mi vida y la de mi familia, permitiéndome lograr mis objetivos a pesar de las dificultades que se me presentaron. A mi madre y a mi abuelita por ser mi apoyo incondicional y ejemplo de esfuerzo y perseverancia, y en especial a mi esposo e hijos por su aliento constante, comprensión y paciencia.

Agradecimiento

A mi maestra la Dra. Noemi Julca Vera, que me alentó a seguir adelante cada vez que sentía desmayar en el camino, despertando la confianza que necesitaba para no rendirme en el logro de este objetivo. A mi estimado maestro Dr. Raúl Delgado Arenas por orientarme en el momento que necesité de sus conocimientos.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, JULCA VERA NOEMI TERESA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, asesor de Tesis titulada: "Estrategias tecnológicas en el Aula de Innovación Pedagógica en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023.", cuyo autor es GUTIERREZ POZO DE CEDILLO ROSA DIANA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 14.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 19 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
JULCA VERA NOEMI TERESA DNI: 18837377 ORCID: 0000-0002-5469-2466	Firmado electrónicamente por: NOJULCAVE el 22- 07-2023 07:34:38

Código documento Trilce: TRI - 0601108



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, GUTIERREZ POZO DE CEDILLO ROSA DIANA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Estrategias tecnológicas en el Aula de Innovación Pedagógica en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023.", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

Nombres y Apellidos	Firma
GUTIERREZ POZO DE CEDILLO ROSA DIANA DNI: 45948872 ORCID: 0009-0006-5522-7597	Firmado electrónicamente por: RDECED el 22-07-2023 08:15:45

Código documento Trilce: INV - 1251285

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Declaratoria de autenticidad del asesor	iv
Declaratoria de originalidad del autor	v
Índice de contenidos	vi
Índice de tablas	vii
Índice de gráficos y figuras	viii
Resumen	ix
Abstract	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	18
3.1 Tipo y diseño de investigación	18
3.2 Variables y operacionalización	19
3.3 Población (criterios de selección), muestra, muestreo, unidad de análisis	20
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	21
3.5 Procedimientos	25
3.6 Método de análisis de datos	25
3.7 Aspectos éticos	25
IV. RESULTADOS	27
V. DISCUSIÓN	38
VI. CONCLUSIONES	46
VII. RECOMENDACIONES	48
Referencias	49
Anexos	61

Índice de tablas

Tabla 1: Población y Muestra de la Investigación	21
Tabla 2: Instrumentos para el recojo de información	22
Tabla 3: Validez mediante el juicio de expertos	24
Tabla 4: Resultados de confiabilidad de los instrumentos	25
Tabla 5: Niveles de las estrategias tecnológicas en el AIP	27
Tabla 6: Niveles de la dimensión aprender activamente	27
Tabla 7: Niveles de la dimensión aprender cooperativamente	28
Tabla 8: Niveles de la dimensión retroalimentación oportuna	28
Tabla 9: Niveles de la dimensión hacer conexiones con el mundo real.....	28
Tabla 10: Niveles de la motivación escolar	29
Tabla 11: Cruce entre las estrategias tecnológicas en el AIP y la motivación escolar	29
Tabla 12: Cruce entre aprender activamente y la motivación escolar.....	30
Tabla 13: Cruce entre aprender cooperativamente y la motivación escolar.....	30
Tabla 14: Cruce entre retroalimentación oportuna y la motivación escolar.....	31
Tabla 15: Cruce entre conexiones con el mundo real y la motivación escolar.....	31
Tabla 16: Prueba de normalidad (variables y dimensiones)	32
Tabla 17: Efecto positivo de las estrategias tecnológicas en el AIP en la Motivación escolar	33
Tabla 18: Valor de Nagelkerke.....	33
Tabla 19: Efecto positivo del Aprendizaje activo en la Motivación escolar	34
Tabla 20: Estimación del valor de Nagelkerke	34
Tabla 21 Efecto positivo del Aprendizaje cooperativo en la Motivación escolar	35
Tabla 22: Estimación del valor de Nagelkerke	35
Tabla 23: Efecto positivo de contar con retroalimentación oportuna en la Motivación escolar	36
Tabla 24: Estimación del valor de Nagelkerke	36
Tabla 25: Efecto positivo de hacer conexiones con el mundo real en la Motivación escolar	37
Tabla 26: Estimación del valor de Nagelkerke	37

Índice de gráficos y figuras

Figura 1: Gráfico del diseño de investigación no experimental.....	18
--	----

Resumen

El presente estudio tuvo como objetivo determinar la influencia de las estrategias tecnológicas en el aula de innovación pedagógica en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023. Se consideró realizar un trabajo de tipo básico, de enfoque cuantitativo, de nivel correlacional causal y de diseño no experimental. La población fue integrada por 103 estudiantes, donde por medio probabilístico estratificado se determinó la muestra integrada por 82. La técnica para recopilar la información se hizo mediante dos cuestionarios, para la primera variable uno de 16 ítems y para la segunda otro de 20 ítems, se validaron por especialistas y se determinó su confiabilidad mediante el alfa de Cronbach, afirmando que el coeficiente de confiabilidad para el cuestionario sobre estrategias tecnológicas en el AIP fue de 0.708 y para la motivación escolar de 0.750. Según las evidencias estadísticas se cumple el objetivo general de una correlación causal existente, observándose que la sig. p/valor=0,000 siendo ello $<0,05$. Por lo tanto, se acepta la H_a y se rechaza la H_0 , de la misma forma según el valor de Nagelkerke siendo ello 0,128 notándose que existe una influencia positiva entre las estrategias tecnológicas en el AIP y la motivación escolar.

Palabras clave: *estrategias tecnológicas, aula de innovación pedagógica AIP, motivación escolar.*

Abstract

The objective of this study was to determine the influence of technological strategies in the pedagogical innovation classroom on school motivation in a public institution in Metropolitan Lima 2023. It was considered to carry out a basic type of work, with a quantitative approach, of a causal and correlational level. non-experimental design. The population was made up of 103 students, where the sample made up of 82 was determined by stratified probabilistic means. The technique to collect the information was done through two questionnaires, for the first variable one of 16 items and for the second another of 20 items, They were validated by specialists and their reliability was determined using Cronbach's alpha, stating that the reliability coefficient for the questionnaire on technological strategies in the AIP was 0.708 and for school motivation 0.750. According to statistical evidence, the general objective of an existing causal correlation is met, observing that the sig. p/value=0.000, this being <0.05 . Therefore, H_a is accepted and H_0 is rejected, in the same way according to the Nagelkerke value, being 0.128, noting that there is a positive influence between technological strategies in the AIP and school motivation.

Keywords: *technological strategies, AIP pedagogical innovation classroom, school motivation.*

I. INTRODUCCIÓN

Desde una vista panorámica en la educación a nivel mundial, vemos que la influencia de las tecnologías lleva a replantear la manera de enseñar a los estudiantes, trayendo consigo una innovación pedagógica que el maestro debe asumir para optimizar y garantizar un servicio de calidad en el aprendizaje y respondiendo a las características actuales de los alumnos en esta era digital, como lo señala Ortiz et al. (2018). Sin embargo, no todos los maestros tienen una respuesta acertada y beneficiosa para esta nueva realidad, sobre todo en los países menos adelantados, ya que existen brechas digitales como lo afirma la Organización de las Naciones Unidas (ONU, 2023). Conllevando a que muchos maestros a nivel mundial sigan realizando prácticas tradicionales, dejando de lado los nuevos recursos tecnológicos que pueden acompañar y favorecer el aprendizaje de una manera motivadora para los estudiantes, donde ellos sean los protagonistas de su propio aprendizaje como afirman Buzón y Romero (2021).

En nuestro país, el ministerio de educación ha venido implementando en todas las instituciones educativas del sector público el Aula de Innovación Pedagógica (AIP), siendo este un espacio físico de aprendizaje implementado para integrar las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), en el proceso pedagógico, como lo da a entender el Ministerio de Educación (MINEDU, 2018) en el libro guía que brinda a los docentes con relación al uso de las tecnologías para su incorporación en las escuelas. Estas aulas AIP, están a cargo de un Profesor de Innovación Pedagógica (PIP) que tiene la misión y función de proporcionar capacitación, acompañamiento, asesoramiento u orientación a los docentes de su institución, para el uso e incorporación de las TIC en su labor docente, como lo señala la Resolución Viceministerial N°034-2022-MINEDU, sin embargo, en muchas instituciones el PIP no cumple estas funciones que aseguren el empleo de estrategias digitales en los docentes, siendo una de las causas que llevan a que los profesores den un uso mínimo, por desconocimiento, a las herramientas tecnológicas que hay en el AIP, acortando el aumento de la motivación que beneficia el desempeño escolar de los estudiantes, como lo afirma Pedró (2015).

Pero, también tenemos la otra cara de la moneda, que nos muestra la UNESCO y Fundación Telefónica (2017), en la recopilación sistematizada de 74 buenas prácticas docentes, que recoge experiencias de profesores en el uso de la tecnología en aulas peruanas, donde se puede, por ejemplo, identificar que en la región Lima sólo se registraron cinco buenas prácticas de las setenta y cuatro identificadas a nivel nacional con respecto al uso de las innovaciones tecnológicas en la mediación del aprendizaje. Ante esta situación, con este trabajo de investigación, se busca conocer cuál es el impacto que existe entre las estrategias empleadas en el aula de innovación en la motivación escolar, para que el resultado se pueda difundir entre los maestros y se pueda dinamizar el uso de las plataformas y recursos tecnológicos en la labor docente. Así como también, dar un uso adecuado y consciente al aula de innovación, de modo que favorezca y enriquezca el desarrollo de los aprendizajes.

En la institución educativa considerado para llevar este estudio, se ha observado que cuenta con un Aula de Innovación Pedagógica implementada con computadoras, proyector, parlante, internet, mobiliarios como sillas y mesas, así como tabletas, sin embargo, también se ha evidenciado un problema con respecto al uso de diversas estrategias en el AIP, ya que algunos docentes hacen un uso mínimo de esta aula, por ende, también en las estrategias que puedan incorporar las TIC en su labor docente.

Frente a esta situación, se planteó como problema central responder el siguiente planteamiento de investigación: ¿De qué manera influyen las estrategias tecnológicas en el aula de innovación pedagógica en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023?; así como, los problemas específicos: (1) ¿De qué manera influye aprender activamente en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023?; (2) ¿De qué manera influye aprender cooperativamente en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023?; (3) ¿De qué manera influye contar con retroalimentación oportuna en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023?; y (4) ¿De qué manera influye hacer conexiones con el mundo real en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023?.

La justificación de este trabajo de investigación en el aspecto teórico radica en dinamizar el conocimiento sobre este campo de estudio ya que existen escasas investigaciones con respecto a la primera variable, por tal motivo, se orienta a abordar más este ámbito del conocimiento, con la finalidad de proporcionar una gama de incidencias y sugerencias que pueda ser tomado y empleado como referencia en futuras investigaciones de este ámbito y de esta manera contribuir a la validez a esta categoría. Con respecto a la justificación práctica, se busca que lo obtenido de esta investigación sirva como un sustento argumentado a la importancia de su aplicación en docentes, profesores AIP y directivos de la institución educativa, para que así puedan tomar pertinentes acciones que contribuyan a emplear un abanico de estrategias en el aula de innovadora de recursos TIC que favorezca el estímulo escolar, en favor del servicio que se brinda en sus aprendizajes a los estudiantes. Por otro lado, en la justificación metodológica, se busca fundamentar la hipótesis formulada, así como, la elaboración, validación, y confiabilidad de los instrumentos de medición para las cualidades de esta investigación, así como, la constatación de las hipótesis, finalizando con la adquisición de los resultados, que sirvan de referencia a las investigaciones futuras.

En concordancia con lo mencionado, se ha propuesto como finalidad general: Determinar la influencia de las estrategias tecnológicas en el aula de innovación pedagógica en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023; así como los objetivos específicos: (1) Determinar la influencia de aprender activamente en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023; (2) Determinar la influencia de aprender cooperativamente en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023; (3) Determinar la influencia de contar con retroalimentación oportuna en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023; y (4) Determinar la influencia de hacer conexiones con el mundo real en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023.

En esa misma línea, se propuso la hipótesis general: Las estrategias tecnológicas en el aula de innovación pedagógica influyen significativamente en

la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023; asimismo, se propusieron las hipótesis específicas: (1) Aprender activamente influye significativamente en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023; (2) Aprender cooperativamente influye significativamente en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023; (3) Contar con retroalimentación oportuna influye significativamente en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023; y (4) Hacer conexiones con el mundo real influye significativamente en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023.

II. MARCO TEÓRICO

Esta investigación estimó como antecedentes nacionales e internacionales de diversos autores que han tratado las variables afines a este trabajo de investigación.

En el entorno internacional, según López et al. (2019), su investigación tuvo como objetivo examinar las estrategias tecnológicas como fortalecimiento en el aprendizaje crítico en los estudiantes. Utilizando el enfoque cuantitativo, descriptivo y explicativa causal. Intervinieron 25 personas (20 estudiantes y 5 docentes) de la Unidad Educativa Costa Azul, Ecuador. Usó la encuesta y el cuestionario. Se determinó que de los docentes abordados, el 67% no aplica herramientas tecnológicas en clase y el 33% manifiestan que utiliza a veces, por lo cual se ha obtenido que la mayor parte de los docentes encuestados muestra un escaso empleo de la Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (TAC) durante el desarrollo del aprendizaje, constatando la necesidad de involucrar las tecnologías como estrategia didáctica de aprendizaje con la determinación de fortalecer el trabajo cognitivo. Este estudio es útil para mostrar cómo el uso de herramientas tecnológicas interviene significativamente en el aprendizaje significativo en forma crítica y reflexiva.

Asimismo, el objetivo de Escobar et al. (2018), sostuvo como fin visionar la evolución de las TIC en el ámbito educacional, considerando disciplinas aplicadas y preferentemente sociales como la educación física, y exploró áreas fundamentales como la biología. Se utilizó un enfoque descriptivo mixto. Se revisaron 120 resúmenes de 3 revistas. Se analizó el contenido de los documentos y discursos, se tabuló la frecuencia de los temas y se resumió el conocimiento obtenido a partir de la matriz analizada. Se concluyó que los resultados indican una tendencia hacia un menor uso de estas tecnologías, indicando que el uso educativo de las TIC aún está en proceso de reconocimiento. Este estudio contribuye en nuestra investigación, pues nos ayuda a evidenciar que los docentes aún están en camino a usar herramientas digitales en el ámbito educativo.

De igual modo, el artículo de investigación de Fernández (2020), se centró en analizar los métodos y estrategias de enseñanza más innovadores que pueden fomentar las tecnologías online colaborativas entre estudiantes. Se empleó un enfoque mixto y la naturaleza del estudio fue correlativa descriptiva acorde con su alcance. El procedimiento usado fue el hipotético deductivo. La muestra representativa es de 100 estudiantes que forman parte del 4° Grado de Pedagogía. Las herramientas y estrategias para la recolección de información fueron cuestionarios, grupos focales y observación y análisis de documentos. Se evidenció que del 100% de estudiantes (100 estudiantes) el 91% (91) creen que los métodos de enseñanza dirigidos a una mayor interacción con el grupo son más útiles para promover intervenciones pedagógicas colaborativo acordes al aula. Concluyendo que, las metodologías de instrucción más acertadas para facilitar la formación colaborativa entre los estudiantes son las plataformas que fomentan la interacción grupal, empoderan a los estudiantes, empoderan a los individuos y se enfocan en el aula como también en lecciones virtuales. Lo que significa que a mayor trabajo cooperativo hay mayor implicancia personal que contribuye en la formación académica.

De la misma forma, Guagua (2020), mantuvo como finalidad en su tesis determinar el aporte de las estrategias tecnológicas interdisciplinarias a la preparación profesional integral de los maestros de una universidad de Ecuador. El investigador realizó un estudio descriptivo con un diseño correlacional no experimental. Participaron 50 catedráticos parte de la entidad educativa. Se Concluyó altas correlaciones entre las variables del estudio y reconoció que las estrategias tecnológicas interdisciplinarias contribuyen a la formación profesional integral de los docentes. Esta investigación aporta a este trabajo, porque nos ayuda a coadyuvar que las estrategias tecnológicas aportan en la formación integral del estudiante.

Por otro lado, Gutiérrez et al. (2022), en su investigación tuvo como fin general, Investigar la relación entre el uso problemático de la tecnología, la motivación para aprender y el rendimiento académico en estudiantes de 9 a 12 años. Se empleó un enfoque cuantitativo, correlacional y comparativo. Participaron 171 escolares. Empleó la encuesta y el cuestionario, así como el

promedio de las calificaciones. Se concluyó que existe estadísticamente relación significativa que enlaza el empleo de la tecnología de aprendizaje, el desempeño académico y este con la motivación; dejando saber que a precoz edad se puede acceder al medio tecnológico y esto los transforma en un vulnerable grupo que puede desatar usos problemáticos, lo cual se podría ver contrastado en su desempeño. Este estudio contribuye a este estudio, ya que ayuda a mostrar cómo el uso de la tecnología puede desenlazar un positivo impacto o negativo en la motivación de los estudiantes, ya que si estas no son guiadas adecuadamente puede ser desfavorables.

En el entorno nacional, Herrera (2022), en su estudio partió de caracterizar y describir los recursos tecnológicos usados en la retroalimentación en la evaluación formativa en matemática de educación secundaria, a través de la revisión académica. Tuvo un tratamiento cualitativo y el método documental. Se concluyó que en la retroalimentación los recursos TIC son de gran utilidad en el área de matemática, porque facilitan la realización de la retroalimentación oportuna. Esta tesis aporta en la indagación, puesto que confirma que las herramientas TIC favorece en la retroalimentación oportuna del estudiante.

De igual modo, Bonifacio (2023), su estudio determinó buscar la relación entre la retroalimentación y la motivación escolar. Tuvo un proceso cuantitativo, diseño descriptivo, no experimental transversal correlacional. Manejó una muestra de 57 alumnos de segundo de secundaria, seleccionados por muestreo no probabilístico. Se utilizaron encuestas y cuestionarios formalmente validados. El estudio determinó que, aunque exista una directa relación entre la retroalimentación y la motivación escolar, la probabilidad es moderada. Este estudio contribuye con la investigación porque ayuda a demostrar que al mejorar las estrategias de retroalimentación puede mejorar aspectos cognitivos, emocionales y comportamentales de la motivación escolar y el compromiso personal.

Del mismo modo, Peña (2019), su investigación tuvo como propósito interpretar si la utilización del aula de innovación interviene en la motivación de los educandos. Fue de tratamiento mixto, descriptiva correlacional. Su población fue 604 alumnos, con una muestra no probabilística de 148 escolares. Empleó

cuestionarios validados y lo aplicó a través la encuesta. El estudio concluye que las aulas de innovación educativa son fundamentales para el despliegue de la creatividad, el descubrimiento y la innovación de los alumnos. Además, el emplear el AIP es motivador en los educandos. Este estudio nos ayuda, ya que nos permite visualizar que el uso del AIP donde se integra las TIC en el desarrollo de la clase, influye en la motivación de los educandos.

De igual forma, Mestanza (2021) en su tesis fijó estudiar si el uso de las TIC se relaciona con la motivación escolar en los colegiales. Tuvo un enfoque cuantitativo de tipo básico, de nivel descriptivo correlacional. Su población fue de 44 alumnos de cuarto grado de secundaria, con una muestra de tipo no probabilística de orden censal, utilizando la encuesta y el cuestionario. En este estudio, se sostuvo que hay correlación con un índice de significancia entre las variables, concluyendo que hay directa relación del empleo de las TIC y la motivación escolar. Esta investigación ayuda a este estudio porque desde el uso de las TIC despierta la motivación escolar.

Por su lado, Barrios (2022), en su tesis determinó la influencia de las estrategias de enseñanza virtual para el manejo de herramientas tecnológicas docentes. Tuvo una investigación de tipo preexperimental, de nivel explicativo. Su población fue de 35 docentes del nivel secundario, con una muestra de tipo no probabilística a criterio del investigador. Se utilizó el cuestionario, así como la encuesta. En este estudio, Se ha encontrado que la aplicación de estrategias de enseñanza virtual tiene un impacto significativo en el uso de las herramientas tecnológicas por parte de los docentes. Esta investigación ayuda al presente estudio, en la medida que demuestra, que el uso de estrategias virtuales tiene gran impacto para la apropiación de las herramientas tecnológicas en la labor docente.

En este sentido, analizamos la base teórica de las variables tratadas en esta investigación. Para ello es necesario comprender sus descripciones de manera minuciosa. La definición que nos brinda sobre estrategia la Real Academia Española RAE (2022) define que es la destreza de guiar un conjunto de maniobras para conseguir un resultado óptimo, esta definición llevada al campo educativo es entendido como un procedimiento, conjunto de acciones o

técnicas con el fin de cumplir un objetivo en el aprendizaje y enseñanza (Vargas-Murillo 2020). Por su parte Porter (2008) en líneas generales nos menciona que una estrategia no debe estar basada en un solo enfoque, sino debe tener un conjunto de acciones interrelacionadas para que se llegue al éxito de nuestros fines, esto hace que se haga estrategias diferentes a lo que tradicionalmente se pueda realizar. Asimismo, Buzón y Romero (2021) mencionan que los estudiantes para poder enfrentar a una sociedad en constantes cambios, los educadores deben poner en marcha múltiples y variadas estrategias educativas que posibiliten la adquisición de las suficientes habilidades y destrezas. Vásquez (2010) menciona que la estrategia en general se entiende como una actividad planificada conscientemente para lograr un objetivo, cuya ejecución depende de la hechura de diversos factores como el de la actitud y habilidad del pedagogo, el estándar o competencia de aprendizaje que se desea desarrollar, las peculiaridades del grupo de estudiantes, la cantidad de escolares en el salón de clase, el diseño e implementación del aula, el enfoque educativo, el tiempo disponible para ejecutar la actividad de aprendizaje, el propósito previsto del aprendizaje, el clima y ambiente organizacional que maneja el aula. Para Vargas-Murillo (2020) Una estrategia educativa es un conjunto de acciones dirigidas que apuntan a lograr un objetivo que permita dinamizar de manera articulada, integrada y constructiva la adquisición del conocimiento en docentes y estudiantes en el contexto escolar. Parra (2003) afirma que las estrategias de enseñanza y aprendizaje deben utilizarse de forma flexible y adaptable a las diferentes particularidades que tenga como fin alcanzar determinadas metas de aprendizaje. Así mismo, menciona que se denominan estrategias activas a las estrategias centradas en el alumno. Por su parte Vásquez (2010) menciona que el docente debe conocer estrategias y apropiarse de recursos, tomando en cuenta cómo los alumnos aprenden y empleando distintas formas de motivarlos. Definiendo que por estrategias didácticas se entienden los procesos y comportamientos docentes como factores esenciales para lograr contenidos de aprendizaje significativos. También, afirma que cuando el maestro implementa estrategias innovadoras, pertinentes, dinámicas y colaborativas asegura la calidad de la educación. Asimismo, refiere que el docente debe reconocer la necesidad de innovaciones pedagógicas que el estudiante necesita para

enfrentar los retos sociales y científicos que exige su época. Relacionado a esto, Días-Barriga (2002) refiere que las estrategias de aprendizajes son todas aquellas actividades que emplea un estudiante en forma consiente, controlada y dirigida como un medio flexible de aprendizaje significativo, a partir de motivaciones que éste perciba como verdaderamente útiles.

Con respecto a las tecnologías el MINEDU (2017) define que las TIC son el conjunto de tecnologías que crean un entorno interactivo para la gestión de procesos de información y comunicación, por su parte la UNESCO (2004) afirma que con su llegada el enfoque educativo va centrado a la formación directa del estudiante en un entorno de aprendizaje interactivo. En su estudio Pedró (2015) determinó que el uso de las tecnologías en la construcción de los aprendizajes logra una mayor motivación de los estudiantes. Por otro lado, señala que el uso de los dispositivos digitales como remplazo de los maestros no produce evidencias relevantes en el intento de mejorar los aprendizajes, mientras que el uso de estos recursos planificados y dirigidos con el apoyo del docente consiguen que los estudiantes se logren en sus aprendizajes de manera notoria. El MINEDU (2016) afirma que gracias a la tecnología el aprendizaje no solo se da en el aula, sino atraviesa a diferentes espacios como al hogar, la comunidad y la ciudad por ello el aprendizaje a través de los entornos digitales se extiende a otros escenarios. También, asevera que el docente es el principal impulsor u obstáculo del uso de las tecnologías en su labor pedagógica, destacando que el docente debe empoderarse para responder a los cambios y activar los desafíos cognitivos que demanda la actual sociedad. El acelerado desarrollo tecnológico de estos tiempos ha multiplicado las oportunidades y contextos de aprendizaje, lo que supone un real desafío para las instituciones educativas que deben replantear su papel ante la sociedad actual (Buzón y Romero, 2021), así mismo, a través de la creatividad e ingenio frente a los retos actuales los profesionales de la educación están forjando nuevas propuestas metodológicas y pedagógicas. Añadiendo a esto Friné Moguel y Alonzo Rivera (2009) que Las TIC son un medio para mejorar el entorno educativo actual. Por su parte, Vargas-Murillo (2020) indica que las tecnologías se centran en el proceso educativo siendo el apoyo perfecto que refuerza la labor docente, contribuyendo a la optimización del proceso del aprendizaje escolar. Sin embargo, indica que

las nuevas herramientas tecnológicas han cambiado en estas últimas décadas en la vida de muchos como por ejemplo en la forma de comunicarse, que hace importantes transformaciones en diferentes ámbitos de la vida, incluso la educación.

Con respecto a la primera variable de estudio, se encontró en la guía de utilización de las TIC del MINEDU (2018) que las estrategias tecnológicas son las actividades de enseñanza que el docente diseña y ejecuta a través de la inclusión de TIC disponibles en los centros educativos, donde esta sea la solución más relevante y efectiva, de modo que generen interés, emoción y compromiso en los estudiantes a través del 'aprender haciendo'. Así mismo, para Vargas-Murillo (2020) las estrategias tecnológicas es la incorporación de las tecnologías con los métodos educativos que fomenta el activo trabajo, colaboración e interactividad de educadores y educandos con la determinación de alcanzar objetivos académicos fortaleciendo los procesos. Así es que refiere que existe una necesidad de, en el escenario educativo integrar diversas estrategias tecnológicas que posibilitan la apropiación de las habilidades y competencias en docentes y estudiantes. Valencia-Molina et al. (2016) determinan que el manejo de las TIC en las prácticas docentes desempeña una función importante en la construcción y desarrollo del conocimiento social, porque de esa forma se permite dar respuesta al inevitable fenómeno de cambio permanente que es parte del contexto de esta era de la información y conocimiento. También indica que para integrar el camino hacia el éxito de las TIC en la educación debe tener claridad en las metas a alcanzar. Macazana et al. (2021) nos dicen que las tecnologías usadas en la colectividad actual como herramientas pedagógicas mejoran el aprendizaje significativo, el aprendizaje cooperativo, la comunicación interactiva, el desempeño en equipo, la creatividad y el autoaprendizaje. Sin embargo, manifiesta que los profesores deben seguir perfeccionando su labor como mediadores con el uso de recursos TIC. Mencionan Gómez et al. (2019) que el aprendizaje mediado por la tecnología es un reto tanto para el estudiante como para el docente que debe buscar nuevas formas de orientar y generar conocimiento convirtiéndola en una estrategia pedagógica que contribuya en un aprendizaje significativo en el estudiante. Asimismo, Maldonado (2017) determina que el uso pedagógico de las TIC

contribuye a construir nuevos conocimientos y desarrollar estrategias educativas que promuevan el desarrollo de habilidades ciudadanas y tecnológicas en los educandos, generando así un aula propicia para la formación integral. También, reconoce que hoy en día para que existan aprendizajes significativos es necesario que los maestros desarrollen y potencien sus competencias digitales y tecnológicas que lo lleve a ser un docente innovador. Por otro lado, menciona que, a partir de la introducción de herramientas tecnológicas a los estudiantes los docentes deben prevenir su uso indebido.

Vite Cevallos (2020) en referencia a la base conceptual, indica que las estrategias tecnológicas en el ámbito educativo han apuntado a los procesos metodológicos a través del desarrollo de software educativo, creando diversos escenarios de aprendizaje que proyectan la imaginación de los estudiantes a diferentes contextos, así como, la generación de las nuevas plataformas que aportan a la gestión de los procesos de aprendizaje.

Para este trabajo se dimensionó la variable independiente apoyado en la guía del MINEDU (2018) que toma como autor base a Francesc Pedró, considerando como dimensiones de las estrategias tecnológicas: a) aprender activamente, es decir, cuando los alumnos dejen de ser receptores pasivos y aprovechen la tecnología para crear sus propios contenidos; b) aprender cooperativamente, indicando que es el trabajo en grupo y que gracias a las aplicaciones sociales de la tecnología se puede tener una interacción y colaboración pertinente que permita un aprendizaje entre pares que mejore su productividad, convirtiéndose en un candidato potencial para la motivación; c) contar con retroalimentación oportuna que hace referencia a que el aprendizaje se produce más rápido cuando el docente realiza el feedback de manera inmediata ya que le permite al estudiante ver el logro alcanzado o la deficiencia que debe mejorar para consolidar su aprendizaje, tomando en cuenta , entre otras, a la gamificación educativa como un medio que permite realizar dicha finalidad y por último la dimensión d) hacer conexiones con el mundo real, que consiste en la capacidad de transferir lo aprendido en la escuela a hechos o problemas de la vida diaria.

Con respecto a la primera dimensión, Pedró (2015) señala que los beneficios de las aplicaciones tecnológicas son para los estudiantes principalmente porque están elaboradas para fomentar interactividad, participación y mostrar contenidos de diferentes formas de representación (que permitan ver, oír, expresar ideas). Así mismo, Gómez et al. (2019) afirman que promover una formación integral en el estudiante constituyéndolo en un sujeto activo protagonista de su propio aprendizaje, propiciándole espacios de interacción con los otros hace que desarrolle capacidades que le servirá para la vida social y laboral, ello depende de los elementos que el maestro pueda ejercer en su papel docente atendiendo los intereses y necesidades individuales de cada estudiante. Así mismo, García-Peñalvo et al. (2023) afirman que al tener una participación activa y cooperativa de los alumnos hace que exista una repercusión favorable en su aprendizaje, ya que la propia organización aprende en su conjunto como grupo organizado para conseguir los fines establecidos a través de la participación activa y cooperativa, así como la inteligencia colectiva.

A la segunda dimensión, Johnson et al. (1994) definen que el aprendizaje cooperativo es la formación de un grupo reducido con un fin didáctico en donde los estudiantes trabajan juntos para potenciar su aprendizaje y el de su conjunto alcanzando objetivos comunes, asimismo, maximizando de esta manera el aprendizaje individualista de todos los miembros del grupo (Johnson et al., 1994). Esta estrategia, hace que los estudiantes asuman que su rendimiento depende del esfuerzo de todo el equipo, haciendo que asuman un alto compromiso que los lleve al éxito

A la tercera dimensión Limas (2018) afirma que la retroalimentación es la clave para el desarrollo cognoscitivo, porque no basta con calificar y entregar una nota sino lograr que el estudiante reflexione en cuanto a las fortalezas y debilidades que posee en la construcción de sus aprendizajes, por ello tanto el docente como el estudiante deben enfocar sus esfuerzos en la construcción de aprendizaje y no en las calificaciones que piden los procesos administrativos, es necesario cerrar el ciclo con el acompañamiento pertinente y oportuno. Torres-Toukoumidis y Romero-Rogriguez (2018) señalan que la gamificación debe ser usada como estrategia retroalimentador en el aula ya que los nuevos

estilos de aprendizaje se ven influenciados por la tecnología y esta a su vez ofrece una constante motivación al alumnado para conseguir aprendizajes significativos. En esa misma línea, Arias y Aguilar (2023) afirman que una estrategia innovadora es la gamificación que hace que los estudiantes sean protagonistas activos en su aprendizaje y por lo tanto se le debe contar como estrategia educativa, ya que incentiva el aprendizaje más activo, motivador y significativo en los estudiantes.

Por último, para la cuarta dimensión, Pedró (2015) determina en su investigación que los alumnos están más motivados cuando participan activamente contribuyendo en la solución de algún problema de su entorno, siendo esta estrategia una opción para promover la motivación del estudiante. En contraste, Tantaleán et al. (2023) afirman que no es suficiente que el docente tenga habilidades digitales para el uso de herramientas tecnológicas, sino también debe desarrollar conocimiento sobre estrategias didácticas, abordando situaciones y problemas reales, promoviendo la interacción, haciendo un acompañamiento sin descuidar el lado afectivo y estableciendo un vínculo pedagógico con los estudiantes, de modo que se sientan realizados en su aprendizaje. Por su parte la UNESCO (2015) reconoce que los jóvenes de la sociedad actual son los grandes usuarios de las TIC, esto gracias al manejo que tienen con los dispositivos móviles y el acceso a internet. Por ello, esta organización difunde que las TIC sean impulsadas en la pedagogía para potenciar el aprendizaje de manera innovadora y real en beneficio de los estudiantes.

A continuación, dentro de este marco analizaremos a la variable dependiente, en este caso la motivación escolar. Iniciaremos tomando en cuenta lo que nos dice la RAE (2022) dentro de las tres acepciones que da sobre la motivación, define que es la agrupación de elementos interiores o exteriores que ocasiona en parte las acciones del ser humano. Por su parte Durán y Acle (2022) afirman que la motivación escolar es el que orienta el comportamiento de los alumnos y que la falta de esta es uno de los problemas más relevantes que limita la función del docente y condena al fracaso cualquier tipo de ayuda pedagógica, así mismo afirman que la falta de motivación en los escolares

tienden a ciertas acciones desfavorables para el aprendizaje, como: tardar para iniciar las actividades propuestas, estudiar con menor frecuencia, prestar poca atención en clase, realizar apuntes o tareas incompletas, suelen rendirse ante aquellas circunstancias que les exigen esfuerzo o les parece complicado.

Veiga et al. (2015) define que la motivación escolar, entre otros factores, se prolonga a través del compromiso y disposición que muestra el estudiante con la escuela y por ende en sus ganas de aprender. La falta de compromiso y motivación de los estudiantes presagia un escenario desfavorable. Así mismo, reconoce cuatro dimensiones, la primera la dimensión cognitiva que considera la implicación personal del estudiante; la dimensión afectiva que refiere directamente con la conexión con la escuela; la dimensión conductual que considera conductas positivas orientadas hacia la escuela y la dimensión de la implicación personal que despliega la actuación proactiva del estudiante como un agente activo para la construcción de su aprendizaje.

Así mismo, Ramírez (2005) afirma que la motivación escolar influye en el aprendizaje, llevando una cumplida interrelación entre los componentes cognitivos, afectivos, sociales y académicos. También afirma que el aprendizaje cooperativo es necesario para que el alumno adquiera un aprendizaje mediado por la influencia de los otros, realizando una actividad de reconstrucción y co-reconstrucción de los saberes para enriquecer los conocimientos y ampliar las perspectivas.

Salazar et al. (2021) afirman que la motivación cumple un roll importante en la adquisición de conocimientos porque estimula al estudiante a realizar las actividades educativas para lograr las competencias previstas en el currículo. Así mismo, destacan que la motivación despierta el interés de los estudiantes a medida que el docente utilice una variedad de estrategias. Por ello proponen herramientas para motivar en las clases, como: Genially, Idea Flip, Stormboard y Prezi. Así como para la construcción activa del conocimiento proponen otras herramientas, como: Mindomo, Edpuzle, Padlet y Flipgrip. Para el aprendizaje cooperativo, menciona que un equipo en trabajo conjunto facilita lograr la contribuye en el logro de competencias y para ellas propone otras herramientas como: Tea Maker, Wordwall, Asana y Dropbox como estrategias innovadoras.

Por otro lado, también aborda estrategias para la evaluación y retroalimentación con el uso de recursos TIC, para valorar el desempeño de los estudiantes, como: Padlet, Quizizz, CoRubric y Screencast o Matic. Además, concluye en su investigación que las estrategias metodológicas y tecnológicas son herramientas que responden a aspectos afectivos, pedagógicos, activos y cooperativos en entornos virtuales.

Ortiz-Colón et al (2018) determina en su investigación que la gamificación es un potente motivador del compromiso y el aprendizaje. Así mismo, concluye que la gamificación influencia en gran magnitud en la evolución cognitiva de los escolares y favorece la innovación en el aula.

Contreras y Eguia (2016) señalan que se enfrenta grandes desafíos para motivar a los estudiantes e involucrarlos en sus cursos, por ello recomiendan el uso de herramientas como el juego para despertar el interés interno de una persona en el proceso formativo, por otro lado también afirman que la retroalimentación encuentra nuevas motivaciones a través del juego, la primera son los refuerzos positivos que hace que los jugadores avancen y continúen ganando distancia y los refuerzos negativos que se denota en la dificultad de los rezagados para alcanzar a los primeros, además, nos recuerdan que la retroalimentación se da en el proceso formativo y debe ser instantáneo.

Con respecto al Aula de Innovación pedagógica (AIP), se encontró en la Norma Técnica 084-2019-MINEDU que es un entorno multifuncional en el que se desarrollan actividades que requieren recursos TIC específicos. No se trata de un aula de informática, sino de un escenario de integración pedagógica de recursos TIC. Así mismo, el ministerio de educación de nuestro país en la Norma Técnica 084-2019 nos indica que desde el AIP de la escuela se debe fomentar la implementación de recursos tecnológicos en la práctica del profesorado. Este empleo de las tecnologías debe ser de manera transversal en todas las áreas como parte del trabajo por competencias que propone el Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB), ya que en ella se manifiesta la transversalidad de la competencia 28 que fomenta que el estudiante se desenvuelva en entornos virtuales generados por las TIC. Por otro lado, es necesario recalca que los directivos de una institución se encargan de velar desde su gestión el buen

funcionamiento de estas aulas, el MINEDU (2021) indica que el equipo directivo escolar a fin de brindar un servicio educativo de calidad debe generar la igualdad en el acceso a recursos digitales y conexiones que permitan el desarrollo de nuevas oportunidades de aprendizaje, promoviendo dentro de la institución la integración de las tecnologías durante el proceso de aprendizaje para responder de esta forma a los requerimientos actuales de los estudiantes. Así mismo vale señalar que por la misma innovación se desata un desequilibrio entre lo que hay y lo nuevo que se incorpora, por ello la importancia de que la institución donde labora el maestro implemente mejoras también en la formación del docente tomando en cuenta el asesoramiento, la formación continua del docente y la innovación de este, para que se permita contar con una plana docente de calidad presta a la innovación educativa (Arancibia et al., 2018), por lo que desde la gestión escolar de debe abordar esta inestabilidad que se genera en el docente para convertirse en un agente transformador en la institución.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

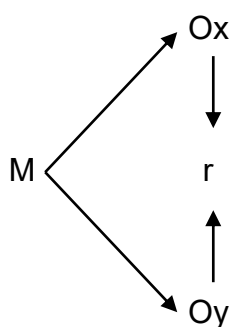
Este trabajo investigativo mostró la visión cuantitativa ya que las características investigadas fueron procesadas por procesamiento de medición estadística. En este contexto, Ñaupas et al.(2018) argumentan que este tipo de investigación se sustenta en teorías derivadas de la investigación básica para resolver los problemas de la vida social en las que se plantean los problemas e hipótesis. Del mismo modo, esta investigación es básica o pura, según el propósito que sostiene.

3.1.2. Diseño de investigación

Según a lo mencionado por Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), se utilizó el diseño no experimental, porque en la investigación sólo se buscó recoger información sobre el uso de las estrategias tecnológicas y su impacto en la motivación escolar.

Por lo tanto, el objetivo es recopilar datos de forma instantánea mediante cuestionarios para cada variable. Por otro lado, véase Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), este corresponde al nivel de correlación de causalidad, pues pretende conocer la influencia que existe entre dos o más variables en un contexto dado.

Se muestra el siguiente gráfico para este diseño no experimental:



La figura presentada presenta las siguientes explicaciones:

- M = Muestra de Investigación
- Ox = Variable independiente: Estrategias tecnológicas en el AIP
- Oy = Variable dependiente: Motivación escolar
- r = Correlación causal entre variables

3.2. Variables y operacionalización

Variable independiente: Estrategias tecnológicas en el AIP

Definición conceptual:

Según el MINEDU (2018), son actividades instruccionales que los docentes diseñan y ejecutan en situaciones claves de aprendizaje que despiertan interés, emoción y compromiso en los estudiantes, ya que “aprenden haciendo”; siendo la integración de las TIC dispuestas en centro educativo una alternativa más para adecuar el proceso de aprendizaje de manera pertinente y eficaz dentro de la Institución Educativa (I.E.).

Definición operacional:

La variable, estrategias tecnológicas de acuerdo al MINEDU (2018), considera que se evalúa considerando las oportunidades para que los estudiantes aprendan de forma activa y colaborativa, recibiendo comentarios de retroalimentación frecuentes e interactuando con el mundo real.

Variable dependiente: Motivación escolar

Definición conceptual:

Según Fernández (2020), la motivación en la escuela es un proceso que activa, dirige y perpetúa la conducta, similar a lo que sostienen Veiga et al. (2015) afirmó que este es un compromiso continuo del estudiante con la escuela y su aprendizaje.

Definición operacional:

La variable mencionada se pueden manipular en cuatro dimensiones, como lo describen Veiga et al. (2015): Cognitiva, Afectiva, Conductual e Implicación personal. Recopilándose los datos con un cuestionario de 20 ítems, mediante la técnica de la encuesta, teniendo en cuenta los indicadores (ver anexo 02). Cada ítem se puntúa utilizando la siguiente escala: Siempre (4), Casi siempre (3), A veces (2), Nunca (1).

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población:

Es una colección o conjunto de elementos, ya que se trata de una serie de objetos destinados a la investigación pertinente al contexto de la aplicación (Carrasco, 2017). La población fue de 103 estudiantes de 2° de educación secundaria de una I.E. pública de Lima Metropolitana, 2023.

Criterios de inclusión: Estudiantes de 2° grado de educación secundaria de la institución educativa pública, 2023.

Criterios de exclusión: Estudiantes que no sean parte de esta institución. Además, aquellos que estén exentos de 2° de secundaria en la institución educativa y aquellos que estaban ausentes en el momento de la realización del cuestionario también.

3.3.2. Muestra:

Es una parte simplificada del universo poblacional sin perder la representatividad que encarna el comportamiento de este en su conjunto, como lo indica Castellano et. al (2020). Así mismo, esta investigación presentó una muestra intencional, entendiéndose por esta que Las personas utilizadas en el estudio fueron seleccionadas simplemente porque eran útiles, no en base a razones de juicio estadístico. Por lo tanto, se decidió considerar una muestra de 82 estudiantes en este estudio como se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 1*Población y Muestra de la Investigación*

	Población	Muestra
Aula A	35	28
Aula B	35	28
Aula C	33	26
Total	103	82

Nota: estudiantes matriculados 2023

3.3.3. Muestreo:

Se evidenció un muestreo probabilístico estratificado. Este tipo de muestreo, según Ozten & Manterola (2017) consiste en determinar los estratos que componen la población para seleccionar y extraer muestras. Por lo tanto, una población que consta de un gran número de individuos se divide en subpoblaciones o estratos según los rasgos específicos de interés. La función de proporcionalidad es $82/103=0.786$

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Según Domínguez et al (2018), la técnica utiliza un método con procedimientos estandarizados y consiste en una serie de preguntas que permiten la recuperación rápida de información, dependiendo del tema de investigación. En este trabajo se utilizaron técnicas de encuesta para la recolección de datos. Estas encuestas proporcionan datos precisos relacionados con las propiedades estudiadas (Bernal, 2010). En la metodología de investigación de este estudio, también se presentó cada instrumento: el cuestionario.

Para Domínguez et al., (2018) el instrumento se describe como la herramienta de documento estructurado que integra un conjunto de preguntas Para lograr los objetivos de la investigación. La encuesta de este estudio utilizó preguntas cerradas en las que se sugerían respuestas con opciones preestablecidas de las que el encuestado podía seleccionar una. Facilita el análisis de las respuestas. Como menciona también Ñaupás et al., (2018) que

nos dice que es una presentación de un conjunto ordenado de preguntas relacionadas con hipótesis de investigación, variables e indicadores con el fin de probar y estructurar las hipótesis, lo que lo convierte en una herramienta de registro ideal por los efectos obtenidos.

Las dimensiones e indicadores correspondientes a cada propiedad estudiada fueron considerados en la construcción del cuestionario. Se construyó un cuestionario cerrado, con un total de 36 ítems, de los cuales 16 fueron preguntas de variable independiente y los 20 restantes preguntas de variable dependiente. (Ver anexo 4)

Tabla 2

Instrumentos para el recojo de información

Variable de estudio	Técnica utilizada	Instrumento aplicado
Estrategias tecnológicas en el AIP	Encuesta	Cuestionario
Motivación escolar	Encuesta	Cuestionario

Nota: *Elaboración propia y adaptación.*

A continuación, se presentó la **Ficha Técnica** de la variable **Estrategias tecnológicas en el AIP:**

- Nombre de la prueba : Cuestionario sobre la variable Estrategias tecnológicas en el Aula de Innovación Pedagógica
- Autora : Rosa Diana Gutierrez Pozo de Cedillo
- Procedencia : Perú - 2023
- Adaptación al español : Ninguna (Mi autoría)
- Administración : Individual o colectiva
- Tiempo de aplicación : 16 minutos (1 minuto por pregunta aprox.)

Ámbito de aplicación : Adolescentes de la I.E. Alfred Nobel N°0092

Significación : El instrumento está compuesto de cuatro dimensiones (Aprender activamente, Aprender cooperativamente, Contar con retroalimentación oportuna, Hacer conexiones con el mundo real), 16 reactivos o ítems, con tres opciones de respuestas: 1) Nunca, 2) A veces y 3) Siempre, con valores que van desde 18 a 54 puntos. Tiene como objetivo recolectar información sobre la variable independiente en una institución educativa.

Por último, se presentó la **Ficha Técnica** de la variable **Motivación Escolar**:

Nombre de la prueba : Cuestionario sobre la variable Motivación Escolar

Autora : Mg. Bonifacio Lima, Gloria

Procedencia : Perú - 2023

Adaptación : Adaptado por Rosa Diana Gutierrez Pozo de Cedillo

Administración : Para estudiantes de 2do de secundaria

Tiempo de aplicación : 40 minutos (2 minutos por pregunta aprox.)

Ámbito de aplicación : Institución educativa de Combapata, Cusco.

Significación : El instrumento está compuesto de cuatro dimensiones (Cognitiva, Afectiva, Conductual, Implicación personal), 20 reactivos o ítems, con tres opciones de respuestas: 1) Nunca, 2) A veces, 3) Casi siempre y 4) Siempre con valores que van desde 20 a 80 puntos. Tiene como objetivo recolectar información sobre la variable motivación escolar en una institución educativa.

Validez:

Los instrumentos utilizados fueron validados por tres expertos seleccionados por su idoneidad, experiencia, especialidad y relevancia para el tema de investigación. En este contexto, Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), con base en expertos en la materia, señalan que es el grado en que un instrumento mide una variable. De manera similar, QuestionPro (2023) argumenta que la validez puede evaluar la calidad de la investigación, especialmente en la investigación cuantitativa diseñada para mostrar la efectividad de las herramientas utilizadas para medir variables. Las herramientas utilizadas en este estudio fueron sujetas a juicio de expertos y evaluadas en criterios de relevancia, validez y claridad. (Ver anexo 6)

Tabla 3

Validez mediante el juicio de expertos

Experto	Grado	Aplicabilidad
Raúl Delgado Arenas	Doctor	Aplicable
Noemi Julca Vera	Doctora	Aplicable
Edith Silva Rubio	Doctora	Aplicable

Nota: *Constancia de validez del instrumento.*

Confiabilidad:

De acuerdo con QuestionPro (2023), la confiabilidad le permite obtener resultados confiables y precisos de su instrumento, logrando así un nivel de precisión y consistencia para evitar errores de medición. Por lo tanto, al aplicar una prueba piloto, determiné la confiabilidad del equipo, consideré educandos de 1^{er} año de secundaria de la misma institución educativa, estudiantes no incluidos en la muestra de estudio, y comparé los resultados obtenidos con los de Cronbach en el siguiente orden: procesado con alfa. La confiabilidad de los instrumentos anteriores ha sido demostrada y aplicada a muestras de investigación.

Tabla 4*Resultados de confiabilidad de los instrumentos*

Variable	Alfa de Cronbach	N de elementos
Estrategias tecnológicas en el AIP	,708	16
Motivación escolar	,750	20

3.5. Procedimiento:

Se facilitaron dos cuestionarios sobre variables de estudio para recoger los datos solicitados. Una vez que se completa el procedimiento, la información se pudo agregar utilizando una fuente de datos de cálculo (Excel), luego se ha realizado el procesamiento estadístico utilizando el software estadístico SPSS V26, y las tablas y figuras se pudieron crear fácilmente en función de los resultados. Se consideró los niveles y rangos pre-implementados para comprobar las hipótesis generales y específicas correspondientes.

3.6. Método de análisis de datos

Realizando un estudio minucioso se trataron los caracteres encontrados, se utilizó el SPSS 26, al respecto Pina (2020) dice que el programa es uno de los más utilizados para el análisis de datos. Una de las descripciones fundamentales de SPSS no es solo la potencia y la integridad del software, sino también su facilidad de uso para obtener resultados estadísticos confiables. Los resultados obtenidos como parte del procedimiento estadístico se presentan en la tabla. Usamos regresión logística ordinal para probar nuestras hipótesis y estadísticas de Nagelkerke para medir el impacto.

3.7. Aspectos éticos:

Un código de ética es un documento prescriptivo que regula los principios, obligaciones y limitaciones éticas por las que deben regirse todas las actividades. Según Pérez y Julca (2021), argumentan que entre las dimensiones éticas que guían nuestra marcha hacia el mundo moral, esta se adquiere a través del sentido de aprobación. Porque el sentido de aprobación

es estimulado por la empatía natural que tiene en cuenta un tema. Abraza la complacencia y las sensaciones directas.

En este estudio respetamos las normas de la universidad, el código ético de nuestro laboratorio y demás normas vigentes en cuanto al manejo de la información recolectada de las muestras. Se consideraron los siguientes aspectos éticos: Caridad. Exponer el uso de estrategias tecnológicas en AIP para influir en la escuela despertando motivación de los estudiantes. Inocuidad: Se clasificaron las cualidades obtenidas con el instrumento. Adicionalmente, se aplicó lo siguiente a la autonomía: Los estudiantes participaron libremente en la recopilación de información a través de cuestionarios de aprendizaje. Conclusiones sobre 'Justicia': Este estudio recibió resultados de última generación que demostraron relaciones causales entre las variables del estudio. Por lo tanto, esta información se pondrá a disposición de las instituciones educativas públicas, lo que les permitirá implementar nuevas propuestas para el uso de la estrategia. La tecnología de AIP aumenta la motivación escolar y ayuda a los estudiantes a lograr el éxito de aprendizaje que esperan.

IV. RESULTADOS

Descriptivo de las estrategias tecnológicas en el AIP

Tabla 5

Niveles de las estrategias tecnológicas en el AIP

	Frecuencia	Porcentaje
Deficiente	74	90,2
Regular	8	9,8
Total	82	100,0

Del 100% de los estudiantes, el 90.2% indican que la aplicación de las estrategias tecnológicas en el AIP se da en un nivel deficiente, mientras que para el 9.8% es regular.

Descriptivo de las dimensiones de las estrategias tecnológicas en el AIP

Tabla 6

Niveles de la dimensión aprender activamente

	Frecuencia	Porcentaje
Deficiente	76	92,7
Regular	6	7,3
Total	82	100,0

Del 100% de los estudiantes, el 92.7% indican que el aprender activamente se da en un nivel deficiente, mientras que para el 7.3% es regular.

Descriptivo de las dimensiones de las estrategias tecnológicas en el AIP

Tabla 7*Niveles de la dimensión aprender cooperativamente*

	Frecuencia	Porcentaje
Deficiente	65	79,3
Regular	17	20,7
Total	82	100,0

Del 100% de los estudiantes, el 79.3% indican que el aprender cooperativamente se da en un nivel deficiente, mientras que para el 20.7% es regular.

Descriptivo de las dimensiones de las estrategias tecnológicas en el AIP**Tabla 8***Niveles de la dimensión retroalimentación oportuna*

	Frecuencia	Porcentaje
Deficiente	64	78,0
Regular	18	22,0
Total	82	100,0

Del 100% de los estudiantes, el 78% indica que la retroalimentación oportuna se da en un nivel deficiente, mientras que para el 22% es regular.

Descriptivo de las dimensiones de las estrategias tecnológicas en el AIP**Tabla 9***Niveles de la dimensión hacer conexiones con el mundo real*

	Frecuencia	Porcentaje
Deficiente	72	87,8
Regular	10	12,2
Total	82	100,0

Del 100% de los estudiantes, el 87.8% indica que el hacer conexiones con el mundo real se da en un nivel deficiente, mientras que para el 12.2% es regular.

Descriptivo de la motivación escolar

Tabla 10

Niveles de la motivación escolar

	Frecuencia	Porcentaje
Baja	31	37,8
Media	51	62,2
Total	82	100,0

Del 100% de los estudiantes, el 37.8% indica que la motivación escolar es baja, mientras que para el 62.2% es media.

Cruce entre las estrategias tecnológicas y la motivación escolar

Tabla 11

Cruce entre las estrategias tecnológicas en el AIP y la motivación escolar

		Motivación escolar		Total	
		Baja	Media		
Estrategias tecnológicas en el AIP	Deficiente	Recuento	31	43	74
		% del total	37,8%	52,4%	90,2%
	Regular	Recuento	0	8	8
		% del total	0,0%	9,8%	9,8%
Total	Recuento	31	51	82	
	% del total	37,8%	62,2%	100,0%	

31 estudiantes indican que cuando las estrategias tecnológicas en el AIP son deficientes su motivación es baja, así mismo 8 estudiantes manifiestan que cuando la aplicación de esta es regular su motivación es media.

Cruce entre aprender activamente y la motivación escolar

Tabla 12

Cruce entre aprender activamente y la motivación escolar

		Motivación escolar		Total	
		Baja	Media		
Aprender activamente	Deficiente	Recuento	31	45	76
		% del total	37,8%	54,9%	92,7%
	Regular	Recuento	0	6	6
		% del total	0,0%	7,3%	7,3%
Total		Recuento	31	51	82
		% del total	37,8%	62,2%	100,0%

31 estudiantes indican que aprender activamente de manera deficiente conlleva a que su motivación sea baja, así mismo 6 estudiantes manifiestan que cuando se da de manera regular su motivación es media.

Cruce entre aprender cooperativamente y la motivación escolar

Tabla 13

Cruce entre aprender cooperativamente y la motivación escolar

		Motivación escolar		Total	
		Baja	Media		
Aprender cooperativamente	Deficiente	Recuento	30	35	65
		% del total	36,6%	42,7%	79,3%
	Regular	Recuento	1	16	17
		% del total	1,2%	19,5%	20,7%
Total		Recuento	31	51	82
		% del total	37,8%	62,2%	100,0%

30 estudiantes indican que aprender cooperativamente de manera deficiente conlleva a que su motivación sea baja, así mismo 16 estudiantes manifiestan que cuando se aplica de manera regular su motivación es media.

Cruce entre retroalimentación oportuna y la motivación escolar

Tabla 14

Cruce entre retroalimentación oportuna y la motivación escolar

		Motivación escolar		Total	
		Baja	Media		
Retroalimentación oportuna	Deficiente	Recuento	29	35	64
		% del total	35,4%	42,7%	78,0%
	Regular	Recuento	2	16	18
		% del total	2,4%	19,5%	22,0%
Total	Recuento	31	51	82	
	% del total	37,8%	62,2%	100,0%	

29 estudiantes indican que al tener retroalimentación oportuna de manera deficiente conlleva a que su motivación sea baja, así mismo 16 estudiantes manifiestan que cuando se aplica de manera regular su motivación es media.

Cruce entre hacer conexiones con el mundo real y la motivación escolar

Tabla 15

Cruce entre conexiones con el mundo real y la motivación escolar

		Motivación escolar		Total	
		Baja	Media		
Conexiones con el mundo real	Deficiente	Recuento	31	41	72
		% del total	37,8%	50,0%	87,8%
	Regular	Recuento	0	10	10
		% del total	0,0%	12,2%	12,2%
Total	Recuento	31	51	82	
	% del total	37,8%	62,2%	100,0%	

31 estudiantes indican que conexiones con el mundo real de manera deficiente conlleva a que su motivación sea baja, así mismo 10 estudiantes manifiestan que cuando se aplica de manera regular su motivación es media.

Exposición de la prueba inferencial

Tabla 16

Prueba de normalidad

Variables y Dimensiones	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
V1: Estrategias tecnológicas en el AIP	0,531	82	0,000
D1: Aprendizaje Activo	0,537	82	0,000
D2: Aprendizaje colaborativamente	0,487	82	0,000
D3: Contar con retroalimentación oportuna	0,481	82	0,000
D4: Hacer conexiones con el mundo real	0,523	82	0,000
V2: Motivación escolar	0,403	82	0,000

^a. Corrección de significación de Lilliefors

La tabla 16 muestra que la sig. o p/valor es $0.0000 < 0.05$ por lo tanto se desecha la h_0 y tanto las variables y las dimensiones expuestas no poseen normalidad, correspondiendo se utilice pruebas no paramétricas para probar las hipótesis propuestas.

Prueba de hipótesis:

H0: Las estrategias tecnológicas en el aula de innovación pedagógica no influyen significativamente en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023.

Ha: Las estrategias tecnológicas en el aula de innovación pedagógica influyen significativamente en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023.

Indicadores estadísticos

Si $\alpha = 0,05$ nivel de significancia

Reglas de determinación

De acuerdo: Si el $p/\text{valor} < 0,05$ se procede al rechazo de la H_0 .

Si el $p/\text{valor} > 0,05$ se procede a la aceptación de la hipótesis nula.

Tabla 17

Efecto positivo de las estrategias tecnológicas en el AIP en la Motivación escolar

Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Sólo intersección	12,853			
Final	4,736	8,117	1	,004

Nota: Autoría propia

En relación a la tabla 17 se logró apreciar los resultados, en donde la sig. $p/\text{valor} = 0,004 < 0,05$. Por ende, se negó la H_0 y se admitió la H_a . En tal sentido se concluye la existencia de una influencia de las estrategias tecnológicas en el AIP en la motivación escolar.

Tabla 18

Valor de Nagelkerke

Pseudo R cuadrado	
Cox y Snell	,094
Nagelkerke	,128
McFadden	,075

Nota: Autoría propia

Teniendo en cuenta la tabla 18 se puso en evidencia el valor de Nagelkerke siendo ello 0,128 notándose que existe una influencia entre las estrategias tecnológicas en el AIP en la motivación escolar de los alumnos.

PRUEBA HIPOTESIS ESPECIFICA 1:

H0: Aprender activamente no influye significativamente en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023.

HE1: Aprender activamente influye significativamente en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023.

Tabla 19

Efecto positivo del Aprendizaje activo en la Motivación escolar

Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Sólo intersección	10,739			
Final	4,755	5,984	1	,014

En relación a la Tabla 19 se logró apreciar los resultados, en donde la sig. $p/\text{valor}=0,014 < 0,05$. Por ende, se negó la H_0 y se admitió la H_a . En tal sentido se concluye la existencia de una influencia del aprendizaje activo en la motivación escolar.

Tabla 20

Estimación del valor de Nagelkerke

Pseudo R cuadrado	
Cox y Snell	,070
Nagelkerke	,096
McFadden	,055

Observando el resultado de la tabla 20 se tiene en evidencia el valor de Nagelkerke siendo ello 0,096 notándose que existe baja influencia entre el aprendizaje activo en la motivación escolar de los alumnos.

PRUEBA DE HIPOTESIS ESPECIFICA 2:

H0: Aprender cooperativamente no influye significativamente en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023.

HE2: Aprender cooperativamente influye significativamente en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023.

Tabla 21

Efecto positivo del Aprendizaje cooperativo en la Motivación escolar

Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Sólo intersección	17,986			
Final	6568	11418	1	,001

Tomando en cuenta la Tabla 21 se logró apreciar los resultados, en donde la sig. $p/\text{valor}=0,001 < 0,05$. En tal sentido se concluye la existencia de una influencia del aprendizaje cooperativo en la motivación escolar.

Tabla 22

Estimación del valor de Nagelkerke

Pseudo R cuadrado	
Cox y Snell	,130
Nagelkerke	,177
McFadden	,105

Percibiendo la tabla 22 se pone en evidencia el valor de Nagelkerke siendo ello 0,177 notándose que entre el aprendizaje cooperativo en la motivación escolar de los alumnos existe influencia.

PRUEBA HIPOTESIS ESPECIFICO 3

H0: Contar con retroalimentación oportuna no influye significativamente en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023.

HE3: Contar con retroalimentación oportuna influye significativamente en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023.

Tabla 23

Efecto positivo de contar con retroalimentación oportuna en la Motivación escolar

Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Sólo intersección	15,138			
Final	7107	8031	1	,005

Analizando la tabla 23 se logra sostener los resultados, en donde la sig. $p/\text{valor}=0,005 < 0,05$. Por ende, se admitió la H_a y se negó la H_o . Por lo tanto, se define que entre la retroalimentación oportuna se maneja una influencia en la motivación escolar.

Tabla 24

Estimación del valor de Nagelkerke

Pseudo R cuadrado	
Cox y Snell	,093
Nagelkerke	,127
McFadden	,074

Teniendo en cuenta la tabla 24 se puso en evidencia el valor de Nagelkerke siendo ello 0,127 notándose que existe una influencia entre la retroalimentación oportuna en la motivación escolar de los alumnos.

PRUEBA HIPOTESIS ESPECIFICO 4

H0: Hacer conexiones con el mundo real no influye significativamente en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023.

HE4: Hacer conexiones con el mundo real influye significativamente en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023.

Tabla 25

Efecto positivo de hacer conexiones con el mundo real en la Motivación escolar

Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Sólo intersección	15,045			
Final	4716	10329	1	,001

En relación a la tabla 25 se logró apreciar los resultados, en donde la sig. $p/\text{valor}=0,001 < 0,05$. Por ende, se negó la H_0 y se admitió la H_a . En tal sentido se concluye la existencia de una influencia de hacer conexiones con el mundo real en la motivación escolar.

Tabla 26

Estimación del valor de Nagelkerke

Pseudo R cuadrado	
Cox y Snell	,118
Nagelkerke	,161
McFadden	,095

Teniendo en cuenta la tabla 26 se puso en evidencia el valor de Nagelkerke siendo ello 0,161 notándose que existe una influencia entre de hacer conexiones con el mundo real en la motivación escolar de los alumnos.

V. DISCUSIÓN

Teniendo en cuenta la propuesta del objetivo general cuya finalidad es determinar la influencia de las estrategias tecnológicas en el aula de innovación pedagógica en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023, la tabla cruzada dio como resultado que 31 estudiantes indican que cuando las estrategias tecnológicas son deficientes su motivación es baja, 8 estudiantes manifiestan que cuando la aplicación de esta es regular su motivación es media. De la misma manera según la prueba de hipótesis se logró apreciar los resultados, en donde la sig. p/valor=0,000 siendo ello $< 0,05$. No obstante, se rechazó la H_0 y se procedió a reconocer la H_a , notándose que las estrategias tecnológicas en el AIP influyen en la motivación escolar, constatándose la denominada afirmación según el valor de Nagelkerke en la cual se obtuvo un resultado de 0,128 mostrándose que existe influencia entre el uso de estrategias tecnológicas en el AIP y la motivación escolar, como sostienen López et al. (2019), quienes realizaron una investigación sobre la influencia entre las estrategias tecnológicas en el aprendizaje crítico de los estudiantes; determinando en su resultado que hay una necesidad de incorporar la tecnología al aula como estrategia educativa para mejorar el aprendizaje significativo, demostrando que existe influencia entre las dos variables ya que al no haber estrategias tecnológicas para fomentar el pensamiento crítico no mejorará la motivación que lleve a alcanzar la calidad académica deseada.

Así mismo lo sustenta Vásquez (2010) cuando menciona que la calidad educativa depende de las estrategias innovadoras que implemente el maestro en el proceso de aprendizaje. Igualmente, Pedró (2015) también sustenta que, con el apoyo de los docentes, el uso de estos recursos planificados y específicos dará como resultado un progreso tangible en el aprendizaje de los estudiantes. Por su parte Macazana et al. (2021) nos dicen que la tecnología utilizada como herramienta educativa en la sociedad actual potencia el aprendizaje significativo, el trabajo en equipo, el aprendizaje colaborativo, la comunicación interactiva, la creatividad y el autoaprendizaje. Sin embargo, los docentes deben mejorar aún más su trabajo como facilitadores mediante el uso de recursos TIC.

Así mismo, en esta investigación se evidenció un deficiente manejo de las herramientas tecnológicas en el proceso de aprendizaje en el AIP por lo tanto hay media y baja motivación en los estudiantes, esto concuerda con los resultados de Escobar et al. (2018), quién realizó una investigación para observar la evolución de las TIC en el campo educativo; donde obtuvo como resultado que hay una baja tendencia en el uso de estas tecnologías en los maestros, reflejando que el empleo didáctico de las TIC aún están en proceso de sensibilización, demostrando que los profesores tienden a realizar un limitado uso de las tecnologías en el proceso de adecuar herramientas tecnológicas para la mediación del aprendizaje.

Frente a esto, resalto lo señalado por el MINEDU (2016) que afirma que, los profesores son facilitadores o barreras clave para la utilización de la tecnología en las orientaciones curriculares. Es necesario indicar que la aceleración del desarrollo tecnológico durante estos últimos tiempos ha duplicado las oportunidades y los contextos de aprendizaje, lo que representa un verdadero desafío para las instituciones educativas que necesitan repensar su papel en la sociedad actual (Buzón y Romero, 2021); sin embargo, la creatividad y el ingenio de los profesionales de la educación desarrollan nuevas propuestas metodológicas y pedagógicas para abordar los desafíos actuales, ya que como dice Friné Moguel y Alonzo Rivera (2009) las TIC son un medio para mejorar el entorno educativo actual. Así mismo, Buzón y Romero (2021) menciona para que los estudiantes respondan a la sociedad en constante cambio, los educadores deben implementar estrategias educativas diversas para adquirir las habilidades y destrezas suficientes. De la misma forma Maldonado (2017) concuerda que para que existan aprendizajes significativos es necesario que los maestros potencien sus competencias digitales y tecnológicas que los induzca a ser docentes innovadores.

Los resultados mencionados inicialmente en esta discusión coinciden también con lo obtenido por Guagua (2020), quién realizó una investigación sobre la contribución de las estrategias tecnológicas en la formación holística del profesional docente; sosteniendo como resultado que existe una alta relación entre las cualidades de estudio, aceptando que las estrategias

tecnológicas interdisciplinarias contribuyen a la formación profesional holística de los docentes, demostrando que las estrategias tecnológicas aportan en la formación integral del estudiante.

Los teóricos Gómez et al. (2019) afirman que promover una formación integral en el estudiante constituyéndolo en un sujeto activo protagonista de su propio aprendizaje, propiciándole espacios de interacción con los otros hace que desarrolle capacidades que le servirá para la vida social y laboral, ello depende de los elementos que el maestro pueda ejercer en su papel docente atendiendo los intereses y necesidades individuales de cada estudiante. Así mismo, los teóricos Macazana et al. (2021) mencionan que la tecnología utilizada como herramienta educativa en nuestro mundo moderno mejora el aprendizaje integral, el trabajo en equipo, el aprendizaje colaborativo, la comunicación interactiva, la creatividad y el autoaprendizaje.

Los resultados de Gutiérrez et al. (2022) también concuerdan con este estudio, quién devela en su investigación la relación que existe entre el empleo problemático de la tecnología, la incentivación hacia el aprender y el desempeño académico; su resultado determinó la existencia de una relación significativa entre las características estudiadas donde se plasma una gran interrelación entre la tecnología y la motivación y, por tanto, el rendimiento académico. Y, por otro lado, contrasta que el inadecuado uso de las TIC puede ser adverso para el estudiante.

Frente a esto, mencionan Gómez et al. (2019) que el aprendizaje mejorado por la tecnología plantea desafíos tanto para los estudiantes como para los profesores. Uno de los desafíos más grandes para los discentes es que puedan tener un uso adecuado y favorable de las TIC para su educación como para la vida. No obstante, necesitamos explorar nuevas formas de dirigir y generar conocimiento y transformarlo en estrategias educativas que contribuyan al aprendizaje significativo de los estudiantes concientizando su correcto empleo. Por ello es importante que como docentes pongamos en juego los recursos tecnológicos de manera consciente y planificada para que el estudiante lo pueda emplear de manera sensata, avalando esta posición en Días-Barriga (2002) que refiere que las estrategias de aprendizajes son todas aquellas

actividades que emplea un estudiante de manera consiente, intencional y controlada como medios adaptativos para significativamente aprender, a partir de motivaciones que éste perciba como verdaderamente útiles.

Los resultados generales de esta investigación también inciden con lo obtenido por Peña (2019), él realizó su investigación entre la usanza del AIP y la influencia que ejerce en la motivación de los estudiantes; donde obtuvo como resultado que hay un impacto favorable de la cualidad libre en la de efecto. Este estudio muestra que el uso de AIP, en el que las TIC se integran en el transcurso del aprendizaje, influye en la motivación de los estudiantes.

Tomando en cuenta lo que dice la Norma técnica 084-2019-MINEDU el AIP es un entorno multifuncional en el que se permite desarrollar actividades que requieran recursos TIC específicos. No se trata de un salón de informática, por el contrario, trata de un escenario de integración pedagógica de recursos TIC. Valencia-Molina et al. (2016) afirmaron que el uso de las TIC en la práctica del aprendizaje maneja un rol importante en la construcción del saber y del ser social, ya que es una forma de responder a los fenómenos siempre cambiantes e inevitables que integran la sociedad de la información y el saber. Por ello es importante dar uso al AIP que nos proporciona la escuela, trabajando ahí con objetivos claros y bien definidos a alcanzar para la integración exitosa de las TIC, que motive al estudiante a seguir aprendiendo en ese escenario.

Así mismo se coincide con los resultados obtenidos por Barrios (2022), quién buscó definir si las estrategias de educación virtual influyen en el manejo de herramientas tecnológicas de los docentes; donde obtuvo como resultado que existe influencia entre las propiedades estudiadas donde se evidencia que la aplicación de estrategias de enseñanza virtual tiene un impacto significativo en el empleo de las herramientas tecnológicas por parte del profesorado.

Para Vite Cevallos (2020) en referencia a la base conceptual, indica que las estrategias tecnológicas en educación apuntan a un proceso metodológico a través del desarrollo de software educativo, crea diferentes escenarios de aprendizaje que proyectan la imaginación de los estudiantes en diferentes

situaciones y crea nuevas plataformas que ayudan a guiar el proceso de aprendizaje.

Del mismo modo, concuerdo con los resultados de Mestanza (2021) con relación a la motivación, quién buscó determinar en su indagación la relación que existe entre el uso de las TIC y la motivación escolar; donde obtuvo como resultado que existe relación con un índice de significancia entre las variables donde se evidencia que el uso de las TIC tiene una influencia directa en la motivación escolar, concluyendo que el uso de las TIC estimula la motivación escolar. Ante este resultado, Gómez et al. (2019) señalan que es función del docente propiciar de elementos necesarios al estudiante para contribuir en su protagonismo activo de su aprendizaje entrando en interacción con sus pares, para ello se debe tener en cuenta los beneficios que nos dan las tecnologías para despertar su motivación, además de las individualidades de cada uno, ya que en ello radica una escuela de calidad. Además, se debe recurrir a estrategias dinámicas, motivadoras, creativas con sentido activo. Por lo tanto, el aprendizaje mediado con las herramientas tecnológicas motiva nuevas formas de seguir aprendiendo, por ello es necesario incorporar las tecnologías como estrategias pedagógicas que motive el desarrollo de aprendizajes en el estudiante.

Por su parte también Vargas-Murillo (2020) contemplan que las estrategias tecnológicas son la incorporación de las tecnologías con las estrategias educativas que impulsan y/o motivan el trabajo activo, colaborativo e interactivo de educadores y educandos con la finalidad de elevar mejora en los procesos de enseñanza y aprendizaje para alcanzar los objetivos académicos. Por ello, refiere que es necesario integrar en el contexto educativo una variedad de estrategias tecnológicas que direccionen el desarrollo de habilidades y competencias de docentes y estudiantes. Veiga et al. (2015) define que la motivación escolar, entre otros factores, se extiende a través de la dedicación y deseo de aprender que muestra en la escuela y por ende en su compromiso estudiantil. Por ello, sostengo que la tecnología es una fuente actual a la cual se puede recurrir si queremos motivar, porque es una herramienta atractiva para los estudiantes de esta generación. La falta de

compromiso y motivación de los estudiantes puede conllevar a un escenario poco favorable en su aprendizaje, por eso debemos acompañarla de manera propicia. Como también lo afirma Durán y Acle (2022) que afirman que la motivación escolar es determina el comportamiento de los alumnos, y esta falta de motivación es uno de los problemas más acuciantes que limita el papel del estudiantado o profesorado e invalida todo tipo de apoyo educativo.

Otro de los objetivos, presentes en este estudio también apuntó a determinar el influjo de la dimensión aprender cooperativamente en la motivación escolar, en donde según las tablas intercaladas se presentan los resultados que logran evidenciar a 30 estudiantes que indican que aprender cooperativamente de manera deficiente conlleva a que su motivación sea baja, 16 estudiantes manifiestan que cuando su aplicación es de manera regular su motivación es media. De la misma manera, de acuerdo con la prueba de hipótesis, pudimos reportar un resultado donde el sig. p/valor=0.001 esto < 0.05 . Ante esta evidencia, se aceptó la H_a y se procedió a rechazar la H_0 , asumiéndose que el aprendizaje cooperativo tiene influencia en la motivación escolar, verificándose esta afirmación con el valor de Nagelkerke, cual tuvo resultados de 0,177 demostrándose que el aprendizaje cooperativo interviene en la motivación escolar.

También se coincide con los resultados obtenidos por Fernández (2020), quién analizó los métodos y estrategias de enseñanza más innovadores que pueden mejorar el aprendizaje colaborativo de los estudiantes; donde obtuvo como resultado que las estrategias educativas más efectivas para facilitar el aprendizaje colaborativo entre los estudiantes son el incentivar la interacción grupal, porque empoderan a los estudiantes y fomentan la participación en las clases, especialmente en las plataformas virtuales. Esto quiere decir que, a mayor cooperación a través de las tecnologías, mayor implicancia personal que incide en la formación académica.

Frente a esto citaremos a nuestros teóricos García-Peñalvo et al. (2023) que afirman que se obtiene un efecto positivo en el aprendizaje cuando se generan las participaciones activas y cooperativas de los estudiantes, ya que por medio de la propia organización aprenden, como grupo organizado

comprometidos a alcanzar las metas establecidas y aprovechando la inteligencia colectiva a través de la participación activa y cooperativa. Así mismo, Johnson et al. (1994) nos dicen que el trabajo en conjunto potencia el aprendizaje individual y del resto de integrantes del grupo.

También, esta investigación apuntó a determinar si la retroalimentación oportuna impacta en la motivación escolar, en donde según las tablas entrelazadas se manifestaron resultados que logran evidenciar a 29 estudiantes que indican que al tener una deficiente retroalimentación oportuna conlleva a que su motivación sea baja, 16 estudiantes manifiestan que cuando su aplicación es de manera regular su motivación es media. De igual manera, la prueba de hipótesis nos permitió reconocer resultados con signo $p/\text{valor} = 0.005$, es decir < 0.05 . Como resultado, se aceptó H_a y se rechazó H_0 , lo que indica que la retroalimentación oportuna afecta la motivación escolar. Esta afirmación fue confirmada por la puntuación de Nagerkerke, que arrojó una puntuación de 0,127, destacando el impacto entre la retroalimentación oportuna y la motivación escolar. motivado

Se coincide también con los resultados de Herrera (2022), quién muestra que el objetivo de su investigación fue comenzar con una revisión académica, para caracterizar la retroalimentación en la evaluación de proceso (formativa) en matemáticas y describir los recursos TIC utilizados para la retroalimentación; donde obtuvo como resultado que los recursos TIC son de gran utilidad en la retroalimentación. Este estudio muestra que el uso de AIP, en el que las TIC se integran en el desarrollo del aprendizaje, influye en la motivación de los estudiantes. Comprobando que las herramientas TIC facilitan la retroalimentación oportuna de los estudiantes.

Para fundamentar lo expuesto recurriremos a lo mencionado por Limas (2018) que afirma que, la retroalimentación es clave para el proceso de enseñanza aprendizaje, porque no basta con calificar y dar calificaciones, es necesario hacer reflexionar a los estudiantes sobre sus propias fortalezas y debilidades en la construcción de su aprendizaje. Por lo tanto, tanto docentes como estudiantes deben concentrar sus esfuerzos en el proceso de aprendizaje recibiendo un acompañamiento adecuado y oportuno. Por su parte Torres-

Toukoumidis y Romero-Rodríguez (2018) agregan que, dado que los nuevos estilos de aprendizaje están influenciados por la tecnología, la gamificación debe usarse como una estrategia de retroalimentación en el aula para mantener a los estudiantes motivados para lograr un aprendizaje significativo. Así mismo, en esta propuesta Arias y Aguilar (2023) afirman que una estrategia innovadora es la gamificación, que convierte a los estudiantes en protagonistas activos del aprendizaje. Por lo tanto, esta debe ser considerada como una estrategia didáctica ya que promueve un aprendizaje más activo, motivador y significativo en los estudiantes.

Así mismo, se coincide con los resultados obtenidos por Bonifacio (2023), quién buscó determinar en su indagación que existe relación entre la retroalimentación y la motivación escolar; donde obtuvo como resultado que existe relación directa con mediana potencialidad entre las variables donde se evidencia que al mejorar las estrategias de retroalimentación puede mejorar las dimensiones cognitivas, emocionales y conductuales y las implicaciones personales los estudiantes.

Cómo se ha mencionado la retroalimentación favorece definitivamente la motivación del estudiante y la retroalimentación contribuye al aprendizaje, como lo afirman Salazar et al. (2021) que sostienen que la motivación desenvuelve un papel indispensable en el proceso de aprendizaje ya que estimula a los estudiantes a participar en actividades educativas para adquirir las competencias previstas en el currículo. También enfatizan que la motivación de los estudiantes es lo que despierta su interés, por ello los docentes deben utilizar diferentes estrategias de retroalimentación. Es muy importante tomar en cuenta lo que también dice Ortiz-Colón et al (2018) que determinan en su investigación, que la gamificación es un poderoso motivador del compromiso y el aprendizaje. También concluyen que la gamificación tiene un impacto significativo en el desarrollo cognitivo de los estudiantes y promueve la innovación en el aula.

VI. CONCLUSIONES

Primero:

Según los resultados obtenidos en la estadística se cumple el objetivo principal de esta investigación sig. $p/\text{valor}=0.000$ siendo esto < 0.05 . De la misma manera la estimación de Nagelkerke fue de 0,128 mostrándose que existe un impacto positivo de las estrategias tecnológicas usadas en el aula de innovación pedagógica en relación a la motivación escolar.

Segundo:

De acuerdo a las evidencias estadísticas obtenidas se dio cumplimiento al objetivo específico 1, donde la correlación causal muestra un sig. $p/\text{valor}=0.000$ siendo ello < 0.05 . De la misma manera la valoración de Nagelkerke fue de 0,096 determinando que existe una influencia baja del aprendizaje activo en la motivación escolar.

Tercero:

Considerando los datos demostrados en la estadística se dio cumplimiento al objetivo específico 2, donde la correlación causal muestra un sig. $p/\text{valor}=0.000$ siendo ello < 0.05 . De la misma manera la valoración de Nagelkerke fue de 0,177 estableciendo que existe influencia del aprendizaje cooperativo en la motivación escolar.

Cuarto:

Distinguiéndose los datos obtenidos en la estadística se cumple el objetivo específico 3 de esta investigación donde la correlación causal muestra un sig. $p/\text{valor}=0.000$ siendo esto < 0.05 . De la misma manera la estimación de Nagelkerke fue de 0,127 mostrándose que existe un impacto positivo de la retroalimentación oportuna en la motivación escolar.

Quinto:

En cuanto a las evidencias estadísticas observadas se dio cumplimiento al objetivo específico 4, donde la correlación causal muestra un sig.

p/valor=0.000 siendo ello < 0.05 . De la misma manera la valoración de Nagelkerke fue de 0,161 determinando que existe influencia al hacer conexiones con el mundo real en la motivación escolar.

VII. RECOMENDACIONES

Al equipo directivo de la institución, incentivar en los docentes a través de talleres vivenciales el empleo de las estrategias tecnológicas en el AIP que permitan despertar la motivación en los estudiantes.

Segunda:

A los docentes, que generen un aprendizaje activo que favorece su motivación por aprender, mediante el uso de herramientas tecnológicas en los procesos de aprendizaje.

Tercera:

A los docentes, que propicien el aprendizaje cooperativo a través de las plataformas existentes en el medio digital que se pueden trabajar en el AIP, para que favorezcan el aprendizaje en grupo donde los estudiantes asuman un alto compromiso para el logro de aprendizaje establecidos.

Cuarta:

A los docentes, que integren las TIC para la retroalimentación oportuna de los estudiantes, ya que es clave dar un acompañamiento pertinente, muchas de las plataformas en especial las de gamificación nos facilitan realizar este proceso que favorece la motivación del estudiante y a su vez la agilidad de los resultados para la reflexión acerca de sus fortalezas y debilidades que presentan los estudiantes en la construcción de sus aprendizajes.

Quinta:

A los estudiantes con la guía de los docentes, llevar a contextos reales los aprendizajes que adquieren en la escuela, poniendo en juego sus potencialidades que desarrollan en los entornos digitales (como elaborar afiches, avisos, videos u otros) y así contribuir en la sociedad dando soluciones con la ayuda de la tecnología.

Referencias

- Arancibia, H., Castillo, P. y Saldaña, J. (2018) *Innovación Educativa: perspectivas y desafíos*. Instituto de Historia y Ciencias Sociales Universidad de Valparaíso.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=719973>
- Arias, C. y Aguilar, P. (2023) La gamificación como estrategia innovadora para estimular el aprendizaje activo en los estudiantes de la institución Matilde Hidalgo de Procel. *Revista Social Fronteriza* 3(2). 179-198.
<https://www.revistasocialfronteriza.com/ojs/index.php/rev/article/view/49/75>
- Barrios, E. (2022). *Estrategias de educación virtual para el manejo de herramientas tecnológicas, de los docentes del nivel secundario de la institución educativa "Amazonas", 2021* [Tesis de maestría, Universidad San Martín de Porres]. Archivo digital.
<https://hdl.handle.net/20.500.12727/10457>
- Beltrán, J., & Bueno, J. (2010). *Learning strategies*. In J.A. Beltrán and C. Genovard (Eds.), *Psychology of Instruction I. Variables and basic processes*. Madrid: Synthesis.
- Bonifacio, G. (2023). *Retroalimentación y motivación escolar en estudiantes de 2do de secundaria de una institución educativa de Combapata, Cusco 2022* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Archivo digital.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/108090>

Buzón, O. y Romero, C. (2021). *Metodologías activas con TIC en la Educación del siglo XXI*. Dickinson, S.L.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=853801>

Carrasco, S. (2017). *Metodología de investigación científica: Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. Lima, Perú: Editorial San Marcos.

Castellano Caridad, M., Bittar Granado, O., Castellano Martínez, N., & Silva Guerra, H. (2020). *Entering the world of research: Basic guidelines*. Ediciones Unimagdalena. En línea.
<https://www.digitaliapublishing.com/a/83010>

Contreras, R. y Eguia, J. (2016) *Gamificación en aulas universitaria*. Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.
<https://bdigital.uvhm.edu.mx/wp-content/uploads/2020/06/gamificacion-aulas-universitarias.pdf>

Díaz-Barriga, A. (2002). Estrategias para el aprendizaje significativo: Fundamentos, adquisición y modelos de intervención. *McGraw-Hill*. En: *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. 231-249.
http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/Díaz-Barriga.pdf

Domínguez Garrido, M. C., Medina Domínguez, M. d., González Fernández, R., & López Gómez, E. (2018). *Metodología de investigación para la educación y la diversidad*. Madrid: UNED.

- Durán, T. & Acle, G. (2022). Academic motivation scale for elementary students: validity and reliability evidences. *Estudios Pedagógicos*, 48(1), 343-365.
<https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052022000100343>
- Escobar, M., Sanhueza, S. y Friz, M. (2018). Uso de estrategias tecnológicas en educación. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 23(77), 483-504.
<https://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v23n77/1405-6666-rmie-23-77-483.pdf>
- Fernández, E. (2020). Analysis of teaching strategies, supported in the use of ICT, to promote the Cooperative Learning of the university student of the Degree of Pedagogy. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 95(34.2), 79-100.
<https://recyt.fecyt.es/index.php/RIFOP/article/view/77628/61342>
- Friné Moguel Marín, S., & Alonzo Rivera, D. L. (2009). *Dimensiones del Aprendizaje y el uso de las Tic'S. El Caso De La Universidad Autónoma De Campeche, México*. RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 12(1), 195-211.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331427210010>
- Gámez, A. (2019). *Impacto del uso del aula de innovación pedagógica y la motivación en los estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma - Callao 2016* [Tesis de maestría, Universidad Enrique Guzmán y Valle].
Archivo digital.
<https://acortar.link/Ha5Rpt>
- García-Peñalvo, F., Fidalgo-Blanco, Á., y Sein-Echaluce, M. (2023). Aula Invertida 4.0: Modelo para aprendizaje activo y creación de conocimiento dentro de

la Educación 4.0. *Invirtiendo la enseñanza. Flipped learning, de la teoría a la práctica*, 117-129.

https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/2879/1/0-Capitulo%20Grao_F.pdf

Gómez Vahos, L. E., Muriel Muñoz, L. E., & Londoño-Vásquez, D. A. (2019). Teacher's role in the meaningful learning achievement based on ICT. *Encuentros*, 17(02), 118-131.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=476661510011>

Guagua, Z (2020). *Estrategia tecnológica interdisciplinaria como alternativa para contribuir a la formación holista profesional del docente de la Universidad de Guayaquil Facultad de Filosofía Ecuador 2019* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Archivo digital.

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/49591>

Gutiérrez, T., Sotelo, M. & Ramos, Y. (2022). Problematic use of technology, motivation and academic performance in schoolchildren. *Revista ProPulsión. Interdisciplina en Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(2), 92-106.

<https://doi.org/10.53645/revprop.v4i1.78>

Gutiérrez, T., Sotelo, M. & Ramos, Y. (2022). Problematic use of technology, motivation and academic performance in schoolchildren. *Revista ProPulsión. Interdisciplina en Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(2), 92-106.

<https://doi.org/10.53645/revprop.v4i1.78>

- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. (2018). *Metodología de la Investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México. Obtenido de http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf
- Herrera, J. (2022). *La retroalimentación en la evaluación formativa en el área de matemática en educación secundaria, usando las TIC* [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Archivo digital. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/24117>
- Johnson, D., Johnson, R. & Holubec, E. (1994). Cooperative Learning in the Classroom. *Association For Supervision and Curriculum Development*. 1-66. <https://acortar.link/QADed>
- Limas, N. (2018). *Estrategia didáctica – de la teoría a la práctica en la administración estratégica* [Tesis de maestría, Universidad libre de Colombia]. Archivo digital. <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/15972/TESIS%20%20FINAL%20NELSON%20LIMAS.pdf?sequence=1>
- López, M., Sánchez, P., Mero, E. & Rodríguez, M (2019). Technological strategies as strengthening critical-reflexive learning. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo* (agosto 2019). En línea: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/08/estrategias-tecnologicas-aprendizaje.html>

Macazana, D. M., Vargas, G. & Berrocal, S.M. (2021). *Pedagogical mediation through ICT: towards a collaborative and ubiquitous environment to support teaching-learning processes*. Global Knowledge – Editorial, USA.
<https://zenodo.org/record/6011657>

Maldonado, M. (2017). The classroom, a favorable space for the strengthening of citizen and technological competences. *Sophia-Educación*, 14(1), 40-50.
<http://www.scielo.org.co/pdf/sph/v14n1/1794-8932-sph-14-01-00039.pdf>

Mestanza, S. (2021). *El uso de las TIC y la motivación escolar en los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa “Agropecuaria Shucshuyacu”, distrito de Jepelacio - Moyobamba, región San Martín, 2019* [Tesis de pregrado, Universidad Alas Peruanas]. Archivo digital.
<https://hdl.handle.net/20.500.12990/10732>

Ministerio de Educación. (2022, 30 de marzo). *Resolución Viceministerial N.º 034-2022-MINEDU*. Publicado en portal web del Ministerio de Educación.
Recuperado de
<https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/2881385-034-2022-minedu>

Ministerio de Educación. [MINEDU]. (2016). *Estrategias Nacionales de las tecnologías digitales en la educación básica 2016-2021*. Publicado en portal web del Ministerio de Educación. Recuperado de
<https://acortar.link/PvKZrL>

Ministerio de Educación. [MINEDU]. (2017). *Norma Técnica de Infraestructura Educativa NTIE 001-2017. Criterios Generales de Diseño*. Publicado en portal web del Ministerio de Educación. https://www.pronied.gob.pe/wp-content/uploads/7NTIE_001-2017_Criterios_Generales_de_Disenio.pdf

Ministerio de Educación. [MINEDU]. (2018). *Guía docente para el aprovechamiento de las TIC: Secundaria Tutorial, Secundaria en Alternancia y Secundaria con Residencia Estudiantil*. Lima, Perú. Recuperado de <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6411>

Ministerio de Educación. [MINEDU]. (2019, 12 de abril). *Resolución Viceministerial N.º 084-2019-MINEDU*. Publicado en portal web del Ministerio de Educación. Recuperado de <https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/273094-084-2019-minedu>

Ministerio de Educación. [MINEDU]. (2021, 23 de julio). *Resolución Viceministerial N.º 234-2021-MINEDU*. Publicado en portal web del Ministerio de Educación. Recuperado de <https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/2036741-234-2021-minedu>

Ñaupas, H.; Mejía, E; Novoa A., & Villagómez A. (2018). *Quantitative-Qualitative Research Methodology and Thesis Writing*. Colombia, Bogota: Editions of the U. http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/MetodologiaInvestigacionNaupas.pdf

Organización de las Naciones Unidas [ONU]. (2023, 6 de marzo). *The ONU calls for a more inclusive and fair digital transformation in less developed countries.*

<https://news.un.org/es/story/2023/03/1519152>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. [UNESCO]. (2015). Estrategias de Educación de la Unesco 2014-2021. Place de Fontenoy.

https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000231288_spa

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (2004). *Las tecnologías de la información y la comunicación en la formación docente.* División de Educación Superior UNESCO.

https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000129533_spa

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. y Fundación Telefónica. (2017). *74 buenas prácticas docentes. Experiencias con tecnología en aulas peruanas*

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000259496.locale=es>

Ortiz-Colón, A., Jordan, J. y Agredal, M. (2018) Gamification in education: an overview on the state of the art. *Educ. Pesqui.*, São Paulo, 44(1), 1-17.

<https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>

Ozten, T., & Manterola, C. (2017). Sampling Techniques on a Population Study. *Int. J. Morphol.*, 35(1), 227-232.

https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-95022017000100037

- Parra, D. M. (2003). *Manual de estrategias de enseñanza/Aprendizaje*. SENA Regional Antioquia.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4855>
- Pedró, F. (2015) *La tecnología y la transformación de la educación*. Santillana S. A.
<http://panorama.oei.org.ar/dev/wp-content/uploads/2017/06/Tecnologia-transformacion.pdf>
- Peña, Y. (2019). *Impacto del uso del aula de innovación pedagógica y la motivación en los estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma - Callao 2016*, [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Archivo digital.
<https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/2649>
- Pérez, M. & Julca, N. (2021). Theological Foundation of Moral Sentimentalism in Adam Smith. *Revista de Filosofía* Vol. 38(99),12-20
<https://produccioncientificaluz.org/index.php/filosofia/article/view/36988/40108>
- Pina, J. (2020) *Manual básico SPSS*. Universidad de Alicante.
<https://www.pinae.es/wp-content/uploads/2020/03/Manual-SPSS-Castellano.pdf>
- Porter, M. (2008). ¿Qué es la estrategia?. *Harvard Business Review America Latina*, (Noviembre 2008), 2-21.
<https://dspace.utpl.edu.ec/bitstream/20.500.11962/28281/1/2.%2BQue%C3%81%2Bes%2Bestrategia.pdf>

- QuestionPro. (2023). ¿Qué es la validez y confiabilidad en la investigación?. *Artículo en línea*. Recuperado el 07 de julio, 2023, en <https://www.questionpro.com/blog/es/que-es-la-validez-y-confiabilidad-en-la-investigacion/>
- Ramírez, A. (2005) Reseña de “Estrategias docentes para un aprendizaje significativo” de Frida Díaz Barriga Arceo y Gerardo Hernández Rojas. *Tiempo de educar*, 6(12), 397-403. <https://www.redalyc.org/pdf/311/31161208.pdf>
- Real Academia Española [RAE]. (2022). Diccionario de la lengua española (DLE). *Versión electrónica 23.6*. Recuperado el 06 de julio, 2023, en <https://dle.rae.es>
- Rivoir, A. L. y Morales, M. J. (2019). *Tecnologías digitales: Miradas críticas de la apropiación en América Latina*. Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales. <http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20191128031455/Tecnologias-digitales.pdf>
- Salazar, L., Arellanos, R., Arroyo, T., Enrique, O., Montoya, D., y Ordoñez, A. (2021) *Estrategias metodológicas innovadoras para la educación virtual*. Universidad César Vallejo SAC. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/76757>
- Tantaleán, J., Campana, H., Salazar, L., Arellanos, R., Arroyo, T., Enrique, O., Montoya, D., y Ordoñez, A. (2023) *Estrategias didácticas innovadoras para la educación universitaria pospandemia*. Universidad César Vallejo SAC. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/109912>

- Torres-Toukoumidis, A. y Romero-Rodríguez, L. (2018) *Gamification in Latin America. Experiences from communication and education*. Editorial Universitaria Abya-Yala.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17051/1/Gamificacion%20en%20iberoamerica.pdf>
- Valencia-Molina, T., Serna-Collazos, A., Ochoa-Angrino, S., Caicedo-Tamayo, A., Montez-González, J. y Chávez-Vescance, J. (2016). *Competencias y estándares TIC desde la dimensión pedagógica: Una perspectiva desde los niveles de apropiación de las TIC en la práctica educativa docente*. Pontificia Universidad Javeriana – Cali.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4757>
- Vargas-Murillo, G. (2020) Educational strategies and digital technology in the teaching learning process. *Revista “Cuadernos”*, 61(1), 69-76.
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762020000100010
- Vásquez Rodríguez, F. (Ed.). (2010). *Estrategias de enseñanza: investigaciones sobre didáctica en instituciones educativas de la ciudad de Pasto*. Kimpres Universidad de la Salle.
<http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117011106/Estrategias.pdf>
- Veiga, F.H, García, F., Reeve, J., Wentzel, K. y García, Ó (2015). Cuando se pierde la motivación escolar de los adolescentes con mejor autoconcepto. *Revista de Psicodidáctica*, 20(2), 305-320.
<https://www.redalyc.org/pdf/175/17541412006.pdf>

Vite Cevallos, H. (2020). Technological and methodological strategies for the development of online classes in educational institutions. *Revista Conrado*, 16(75), 259-265.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000400259

ANEXOS

ANEXO 01

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Estrategias tecnológicas en el aula de innovación pedagógica en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023.					
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA	TÉCNICA E INSTRUMENTOS
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿De qué manera influye las estrategias tecnológicas en el aula de innovación pedagógica en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>¿De qué manera influye aprender activamente en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023?</p> <p>¿De qué manera influye aprender cooperativamente en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar la influencia de las estrategias tecnológicas en el aula de innovación pedagógica en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>Determinar la influencia de aprender activamente en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023.</p> <p>Determinar la influencia de aprender cooperativamente en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023.</p> <p>Determinar la influencia de</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>Las estrategias tecnológicas en el aula de innovación pedagógica influyen significativamente en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</p> <p>Aprender activamente influye significativamente en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023.</p> <p>Aprender cooperativamente influye significativamente en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>Estrategias tecnológicas en el aula de innovación pedagógica</p> <p>DIMENSIONES:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aprender activamente. 2. Aprender cooperativamente. 3. Contar con retroalimentación oportuna. 4. Hacer conexiones con el mundo real. <p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>Motivación escolar</p> <p>DIMENSIONES:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cognitiva 2. Afectiva 3. Conductual 4. Implicación personal 	<p>TIPO</p> <p>Básica</p> <p>DISEÑO</p> <p>No experimental</p> <p>ENFOQUE</p> <p>Cuantitativo</p> <p>NIVEL:</p> <p>Correlacional causal</p> <p>MÉTODO</p> <p>Hipotético deductivo</p> <p>POBLACIÓN:</p> <p>103 estudiantes de una institución pública de Lima metropolitana.</p> <p>MUESTRA:</p>	<p>VARIABLE 01</p> <p>Estrategias tecnológicas en el aula de innovación pedagógica</p> <p>TÉCNICA:</p> <p>Se emplea la encuesta</p> <p>INTRUMENTO:</p> <p>Cuestionario (16 ítems)</p> <p>ESCALA DE MEDICIÓN:</p> <p>Ordinal</p>

<p>¿De qué manera influye contar con retroalimentación oportuna en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023?</p> <p>¿De qué manera influye hacer conexiones con el mundo real en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023?</p>	<p>contar con retroalimentación oportuna en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023.</p> <p>Determinar la influencia de hacer conexiones con el mundo real en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023.</p>	<p>Contar con retroalimentación oportuna influye significativamente en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023.</p> <p>Hacer conexiones con el mundo real influye significativamente en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023.</p>		<p>82 estudiantes de una institución pública de Lima metropolitana.</p> <p>MUESTREO: Probabilístico estratificado</p>	<p>VARIABLE 02 Motivación escolar</p> <p>TÉCNICA: Se emplea la encuesta</p> <p>INTRUMENTO: Cuestionario (20 ítems)</p> <p>ESCALA DE MEDICIÓN: Ordinal</p>
--	--	--	--	--	--

ANEXO 02

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS EN EL AULA DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA

VARIABLE DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEM	ESCALA DE MEDICIÓN	NIVELES Y RANGOS
<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS EN EL AULA DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA</p>	<p>Las estrategias tecnológicas son las actividades de enseñanza que el docente diseña y ejecuta a través de situaciones significativas de aprendizaje que generan interés, emoción y compromiso en sus estudiantes mediante el aprender haciendo, integrando las TIC disponibles en la institución educativa, cuando esta sea la solución más pertinente y eficaz. (Guía docente para el aprovechamiento</p>	<p>Las estrategias tecnológicas en el Aula de Innovación Pedagógica (AIP), se evalúa considerando aquellas en las que el estudiante tiene oportunidad de aprender activa y cooperativamente, cuenta con una retroalimentación frecuente y hace conexiones con el mundo real. (Guía docente para el aprovechamiento de las TIC MINEDU, 2018).</p>	1. Aprender activamente	Genera contenido	1. ¿Has editado algún video en una aplicación gratuita en el AIP?	<p>Escala de Likert</p> <p>Nunca (1) Algunas veces (2) Siempre (3)</p>	<p>Deficiente (18 - 29)</p> <p>Regular (30 - 41)</p> <p>Bueno (42-54)</p>
					2. ¿Has utilizado PowerPoint en el AIP para organizar y exponer ideas?		
					3. ¿Has creado historias animadas o juegos con la herramienta Scratch u otra herramienta digital en el AIP?		
					4. ¿Has elaborado afiches, trípticos u otro texto en Word o Canva en el AIP?		
			2. Aprender cooperativamente	Trabajo en equipo	5. ¿Te has sentado junto a otros compañeros frente a una computadora para hacer un trabajo grupal en el AIP?		
					6. ¿Has realizado algún trabajo grupal con tus compañeros a través de un aplicativo digital como Jamboard, Drive, Padlet, Canva u otro en el AIP?		
					7. ¿Has trabajado de manera colaborativa con tus compañeros a través de la herramienta Canva para diseñar algún trabajo en el AIP?		
					8. ¿Has realizado trabajos en grupo en el AIP con el uso de otras herramientas digitales?		
					9. ¿Has interactuado vía Zoom, Meet, Skype o Hangouts con un experto o		
Comparte experiencias							

<p>de las TIC MINEDU, 2018)</p> <p>El Aula de Innovación Pedagógica (AIP) es el ambiente multifuncional donde se desarrollan actividades que se requieren de recursos TIC especializados. Este no debe ser entendido como un aula de computación, sino más bien como escenario de integración educativa de los recursos TIC. (Norma Técnica 084-2019-MINEDU)</p>				con expertos y mentores	especialista externo, sobre un tema en el AIP?		
			3. Contar con retroalimentación oportuna	Inmediates de los resultados	10. ¿En el AIP, tus profesores realizan preguntas sobre su clase a través de herramientas digitales como Kahoot, Quizizz, Nearpod o Baamboozle?		
					11. ¿En el AIP, tus profesores, utilizan formularios de Google para hacer preguntas de su clase, donde se te da a conocer tu resultado de manera inmediata?		
					12. ¿En AIP, tus profesores utilizan ruletas de preguntas al finalizar su clase para reforzar algunas ideas que enseñó durante la clase?		
					13. ¿En el AIP, tus profesores utilizan otras herramientas digitales donde formulan preguntas de su clase, que te dan a conocer el resultado de tus respuestas ni bien terminas de responderlo?		
			4. Hacer conexiones en el mundo real	Útil en la vida real	14. ¿Has elaborado en el AIP afiches, infografías o avisos para ayudar a sensibilizar o concientizar sobre un problema de tu entorno?		
					15. ¿En el aula de AIP, has creado algún blog o página web que difunda tus intereses a un determinado público?		
Acercar la realidad	16. ¿Has tomado fotos o videos a hechos de la vida real para estudiarlo en las clases llevada en el AIP?						

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE MOTIVACIÓN ESCOLAR

VARIABLE DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEM	ESCALA DE MEDICIÓN	NIVELES Y RANGOS
<p align="center">VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p align="center">MOTIVACIÓN ESCOLAR</p>	<p align="center">La motivación escolar es el compromiso extendido que muestra el estudiante con la escuela y su aprendizaje. Veiga et al. (2015)</p>	<p align="center">La variable Motivación escolar se operacionalizará con cuatro dimensiones, tal como lo menciona Veiga et al. (2015): Cognitiva, Afectiva, Conductual e Implicación personal.</p>	1. Cognitiva	Implicación personal	1. Pongo mucho interés y esfuerzo para lograr buenos resultados en mis estudios. 2. Me propongo estudiar y obtener buenas calificaciones en mis cursos.	Siempre (4) Casi siempre (3) A veces (2) Nunca (1)	Alta (60 - 80) Media (40 - 59) Baja (20 - 39)
				Estrategias de aprendizaje	3. Repaso permanentemente los temas tratados en horas de clase. 4. Utilizo esquemas gráficos para organizar la información.		
				Estrategias de autorregulación	5. Planifico mi tiempo en un horario por días. 6. Autoevalúo constantemente mi desempeño en horas de clase.		
			2. Afectiva	Conexión con la institución educativa	7. Participo de manera voluntaria de todas actividades que programan en la institución educativa. 8. Me siento feliz cuando estoy en el colegio.		
				Sensación de Pertenencia	9. Cuido los recursos, mobiliario e infraestructura de la institución educativa. 10. Me relaciono de manera amigable con mis compañeros y maestros.		

				Identificación con la institución educativa	<p>11. Me gusta representar a mi institución educativa en los diferentes concursos educativos.</p> <p>12. Respeto y valoro los símbolos que representan a la institución educativa (Bandera, himno, lema).</p>		
			3. Conductual	Acciones y prácticas orientadas hacia la escuela	<p>13. Siempre presento las tareas el día y la hora indicada.</p> <p>14. Asisto a clases todos los días y de manera puntual.</p> <p>15. Presto atención a las explicaciones de los docentes.</p> <p>16. Respeto las normas de convivencia establecidas en la institución educativa.</p>		
			4. Implicación personal	Actuación proactiva	<p>17. Planteo sugerencias a los docentes para mejorar mi aprendizaje.</p> <p>18. Busco estrategias para mejorar mi aprendizaje.</p> <p>19. Cuando tengo dificultad en un tema o actividad, busco información al respecto para superar la dificultad.</p> <p>20. Cuando no entiendo una actividad a desarrollar, pregunto a los docentes para aclarar mis dudas.</p>		

ANEXO 03

Calculo del tamaño de la muestra

$$n = \frac{NzPQ}{(N-1)E^2 + zPQ}$$

$$P = \frac{n}{N} = \frac{82}{103} = 0.786$$

$$P = 0,786$$

* Aula A = 35 x 0.786 = 28

* Aula B = 35 x 0.786 = 28

* Aula C = 33 x 0.786 = 26

82

ANEXO 04



Cuestionario sobre la variable Estrategias tecnológicas en el Aula de Innovación Pedagógica

Estimado (a) estudiante se le invita a participar del presente cuestionario. Para ello, se le solicita leer atentamente cada pregunta y marcar con una "X" en la alternativa correspondiente a su respuesta.

Valoración: Nunca (1) A veces (2) Siempre (3)

D1: Aprender activamente				
N°	ÍTEMS	ALTERNATIVAS		
		Nunca	A veces	Siempre
1	¿Has editado algún video en una aplicación gratuita en el AIP?			
2	¿Has utilizado PowerPoint en el AIP para organizar y exponer ideas?			
3	¿Has creado historias animadas o juegos con la herramienta Scratch u otra herramienta digital en el AIP?			
4	¿Has elaborado afiches, trípticos u otro texto en Word o Canva en el AIP?			
D2: Aprender cooperativamente				
N°	ÍTEMS	ALTERNATIVAS		
		Nunca	A veces	Siempre
5	¿Te has sentado junto a otros compañeros frente a una computadora para hacer un trabajo grupal en el AIP?			
6	¿Has realizado algún trabajo grupal con tus compañeros a través de un aplicativo digital como Jamboard, Drive, Padlet, Canva u otro en el AIP?			
7	¿Has trabajado de manera colaborativa con tus compañeros a través de la herramienta Canva para diseñar algún trabajo en el AIP?			
8	¿Has realizado trabajos en grupo en el AIP con el uso de otras herramientas digitales?			
9	¿Has interactuado vía Zoom, Meet, Skype o Hangouts con un experto o especialista externo, sobre un tema en el AIP?			
D3: Contar con retroalimentación oportuna				
N°	ÍTEMS	ALTERNATIVAS		
		Nunca	A veces	Siempre
10	¿En el AIP, tus profesores realizan preguntas sobre su clase a través de herramientas digitales como Kahoot, Quizizz, Nearpod o Baamboozle?			
11	¿En el AIP, tus profesores, utilizan formularios de Google para hacer preguntas de su clase, donde se te da a conocer tu resultado de manera inmediata?			
12	¿En AIP, tus profesores utilizan ruletas de preguntas al finalizar su clase para reforzar algunas ideas que enseñó durante la clase?			
13	¿En el AIP, tus profesores utilizan otras herramientas digitales donde formulan preguntas de su clase, que te dan a conocer el resultado de tus respuestas ni bien terminas de responderlo?			
D4: Hacer conexiones con el mundo real				
N°	ÍTEMS	ALTERNATIVAS		
		Nunca	A veces	Siempre
14	¿Has elaborado en el AIP afiches, infografías o avisos para ayudar a sensibilizar o concientizar sobre un problema de tu entorno?			
15	¿En el aula de AIP, has creado algún blog o página web que difunda tus intereses a un determinado público?			
16	¿Has tomado fotos o videos a hechos de la vida real para estudiarlo en las clases llevada en el AIP?			

¡Gracias por su participación!

Cuestionario sobre la variable MOTIVACIÓN ESCOLAR



Estimado (a) estudiante se le invita a participar de este cuestionario. Para ello, se le solicita leer atentamente cada pregunta y marcar con una "X" en la alternativa correspondiente a su respuesta.

Valoración: Nunca (1) A veces (2) Casi siempre (3) Siempre (4)

D1: Cognitiva					
N°	ÍTEMS	ALTERNATIVAS			
		Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	Pongo mucho interés y esfuerzo para lograr buenos resultados en mis estudios.				
2	Me propongo estudiar y obtener buenas calificaciones en mis cursos.				
3	Repaso permanentemente los temas tratados en horas de clase.				
4	Utilizo esquemas gráficos para organizar la información.				
5	Planifico mi tiempo en un horario por días.				
6	Autoevalúo constantemente mi desempeño en horas de clase.				
D2: Afectiva					
N°	ÍTEMS	ALTERNATIVAS			
		Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
7	Participo de manera voluntaria de todas las actividades que programan en la institución educativa (Concursos escolares, desfiles, fechas cívicas, actuaciones, etc.)				
8	Me siento feliz cuando estoy en el colegio.				
9	Cuido los recursos, mobiliario e infraestructura de la institución educativa.				
10	Me relaciono de manera amigable con mis compañeros y maestros.				
11	Me gusta representar a mi institución educativa en los diferentes concursos educativos.				
12	Respeto y valoro los símbolos que representan a la institución educativa (Bandera, himno, lema).				
D3: Conductual					
N°	ÍTEMS	ALTERNATIVAS			
		Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
13	Siempre presento las tareas el día y la hora indicada.				
14	Asisto a clases todos los días y de manera puntual.				
15	Presto atención a las explicaciones de los docentes.				
16	Respeto las normas de convivencia establecidas en la institución educativa.				
D4: Implicación personal					
N°	ÍTEMS	ALTERNATIVAS			
		Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
17	Planteo sugerencias a los docentes para mejorar mi aprendizaje.				
18	Busco estrategias para mejorar mi aprendizaje.				
19	Cuando tengo dificultad en un tema o actividad, busco información al respecto para superar la dificultad.				
20	Cuando no entiendo una actividad a desarrollar, pregunto a los docentes para aclarar mis dudas.				

¡Gracias por su participación!

ANEXO 05

Cuadro de base de datos

ESTRATEGIAS TECNOLÓGICAS EN EL Aula de Innovación Pedagógica																					
APRENDER ACTIVAMENTE					APRENDER COOPERATIVAMENTE							CONTAR CON RETROALIMENTACIÓN OPORTUNA					HACER CONEXIONES CON EL MUNDO REAL				V1
	P1	P2	P3	P4	D1	P5	P6	P7	P8	P9	D2	P10	P11	P12	P13	D3	P14	P15	P16	D4	
E1	1	1	2	1	5	2	1	1	2	1	7	1	2	1	2	6	1	1	2	4	22
E2	1	1	3	1	6	2	1	1	3	3	10	2	2	3	3	10	2	3	1	6	32
E3	1	1	2	1	5	2	1	1	2	1	7	1	2	1	2	6	1	1	2	4	22
E4	1	1	2	1	5	2	1	1	2	1	7	1	1	2	2	6	1	1	1	3	21
E5	1	1	2	1	5	3	2	2	2	1	10	1	3	1	2	7	1	1	1	3	25
E6	1	1	3	1	6	3	2	1	2	1	9	1	3	1	3	8	1	1	2	4	27
E7	1	1	3	1	6	2	1	1	3	2	9	2	3	3	3	11	1	1	3	5	31
E8	1	1	2	1	5	3	1	1	3	1	9	1	3	1	3	8	1	1	2	4	26
E9	1	2	2	2	7	1	1	1	1	2	6	1	3	1	2	7	2	1	2	5	25
E10	1	2	3	3	9	3	2	1	2	3	11	1	3	3	2	9	1	1	2	4	33
E11	1	1	2	1	5	2	1	1	2	1	7	1	2	1	3	7	1	1	2	4	23
E12	1	1	1	1	4	3	1	1	2	1	8	1	2	1	2	6	1	1	2	4	22
E13	1	1	2	1	5	2	1	1	2	1	7	1	2	1	2	6	1	1	2	4	22
E14	1	2	2	2	7	2	2	2	2	2	9	1	2	1	2	6	1	1	2	4	26
E15	1	1	2	1	5	2	1	1	2	1	7	1	2	2	2	7	1	1	2	4	23
E16	3	3	3	3	12	1	1	1	3	3	9	3	3	3	1	10	2	2	3	7	38
E17	1	1	3	1	6	3	1	1	2	1	8	1	2	1	2	6	1	1	3	5	25
E18	1	1	2	1	5	2	1	1	1	1	6	1	2	1	2	6	1	1	2	4	21
E19	1	1	2	1	5	2	1	1	1	1	6	1	2	1	2	6	1	1	2	4	21
E20	1	2	2	1	6	3	2	1	2	1	9	1	3	1	2	7	1	1	3	5	27
E21	1	1	2	1	5	3	2	1	2	1	9	1	2	1	2	6	2	1	2	5	25
E22	1	1	2	1	5	2	1	1	2	1	7	1	2	1	3	7	1	1	2	4	23
E23	1	1	2	1	5	3	1	1	2	3	10	2	2	3	2	9	1	1	2	4	28
E24	1	2	2	2	7	2	2	1	3	1	9	1	3	1	3	8	1	1	2	4	28
E25	1	1	3	1	6	2	1	1	2	2	8	3	3	3	1	10	2	1	2	5	29
E26	1	1	2	1	5	2	1	1	2	1	7	1	2	1	2	6	1	1	1	3	21
E27	1	1	2	2	6	3	1	1	2	2	9	1	3	1	2	7	1	1	2	4	26
E28	2	1	2	1	6	2	1	1	2	1	7	1	2	1	2	6	1	1	2	4	23
E29	1	2	2	1	6	3	1	1	2	2	9	1	3	1	1	6	2	1	2	5	26
E30	1	1	2	1	5	2	2	1	2	1	8	2	2	1	2	7	1	1	1	3	23
E31	1	2	1	2	6	2	2	1	2	1	8	1	2	2	2	7	2	1	2	5	26
E32	1	1	1	1	4	2	1	3	3	1	10	1	3	2	2	8	2	1	1	4	26
E33	1	1	1	1	4	2	1	1	1	1	6	1	2	1	2	6	1	1	1	3	19
E34	1	1	2	2	6	2	1	1	1	1	6	2	2	1	2	7	1	1	2	4	23
E35	1	1	2	1	5	2	1	1	1	1	6	1	3	1	1	6	1	1	3	5	22
E36	1	1	2	1	5	2	1	1	2	1	7	1	2	1	1	5	1	1	2	4	21
E37	1	1	3	1	6	3	1	1	1	1	7	1	2	1	2	6	2	1	2	5	24
E38	1	1	3	1	6	2	1	1	2	1	7	2	3	1	2	8	2	1	2	5	26
E39	1	3	2	1	7	3	2	1	2	2	10	2	3	1	2	8	1	1	2	4	29

E37	1	1	3	1	6	3	1	1	1	1	7	1	2	1	2	6	2	1	2	5	24
E38	1	1	3	1	6	2	1	1	2	1	7	2	3	1	2	8	2	1	2	5	26
E39	1	3	2	1	7	3	2	1	2	2	10	2	3	1	2	8	1	1	2	4	29
E40	1	1	3	1	6	3	2	1	2	1	9	2	3	1	2	8	2	1	2	5	28
E41	1	1	2	1	5	2	2	1	2	1	8	2	2	1	2	7	1	1	1	3	23
E41	2	1	3	1	7	2	2	1	2	1	8	1	2	1	2	6	1	1	2	4	25
E43	1	1	2	1	5	2	1	1	2	2	8	2	2	1	2	7	1	1	1	3	23
E44	1	1	1	2	5	3	3	1	2	3	12	3	2	2	3	10	1	1	1	3	30
E45	1	1	1	1	4	2	2	1	1	1	7	1	2	1	2	6	1	1	1	3	20
E46	1	2	3	3	9	3	3	1	3	3	13	2	3	2	2	9	2	1	2	5	36
E47	1	1	1	1	4	2	2	1	2	2	9	1	2	1	2	6	1	1	1	3	22
E48	1	1	2	1	5	3	2	1	2	1	9	1	2	1	2	6	1	1	1	3	23
E49	1	1	2	1	5	3	2	1	2	1	9	1	2	1	2	6	1	1	1	3	23
E50	1	1	2	1	5	3	1	1	3	2	10	1	3	1	2	7	1	1	1	3	25
E51	1	1	2	1	5	3	1	1	3	3	11	1	3	1	2	7	1	1	1	3	26
E52	1	1	3	1	6	2	2	1	2	1	8	2	2	1	2	7	1	1	1	3	24
E53	1	1	3	1	6	3	3	3	3	1	13	1	3	1	1	6	1	1	2	4	29
E54	1	2	1	3	7	3	2	1	3	1	10	1	2	1	1	5	1	1	1	3	25
E55	2	2	3	2	9	3	2	1	2	3	11	1	3	2	3	9	2	2	2	6	35
E56	1	1	3	2	7	2	2	3	2	2	11	2	2	1	2	7	1	3	1	5	30
E57	1	1	2	2	6	2	2	2	2	1	9	1	2	1	2	6	1	1	1	3	24
E58	1	1	2	2	6	2	2	2	2	1	9	2	2	1	2	7	1	1	3	5	27
E59	1	1	2	2	6	2	2	2	2	1	9	1	2	2	2	7	2	2	1	5	27
E60	1	1	2	2	6	2	2	2	2	1	9	1	2	2	2	7	2	1	2	5	27
E61	2	2	2	2	8	2	1	2	2	1	8	2	2	2	2	8	1	1	2	4	28
E62	1	2	2	2	7	3	1	2	2	2	9	3	2	3	2	10	1	1	3	5	31
E63	1	1	2	2	6	1	2	1	2	1	7	1	2	1	2	6	1	1	1	3	22
E64	1	1	2	2	6	3	2	3	3	1	12	2	2	1	2	7	2	1	2	5	30
E65	1	2	2	3	8	3	1	1	2	3	10	3	2	3	2	10	2	1	3	6	34
E66	1	3	2	2	8	3	1	2	2	3	11	3	2	2	2	9	3	1	2	6	34
E67	2	1	2	1	6	1	1	1	1	1	5	1	2	2	3	8	1	1	1	3	22
E68	1	1	2	1	5	1	1	1	1	1	5	3	2	1	2	8	1	1	3	5	23
E69	1	2	2	2	7	3	1	1	1	1	7	1	2	1	2	6	2	1	2	5	25
E70	2	1	2	1	6	2	1	1	1	1	6	1	2	2	1	6	2	1	2	5	23
E71	2	1	2	1	6	2	1	1	1	1	6	1	2	1	1	5	1	1	2	4	21
E72	1	1	2	1	5	1	1	1	1	1	5	3	2	3	1	9	3	1	2	6	25
E73	1	1	2	2	6	3	1	2	2	1	9	2	2	2	2	8	2	1	2	5	28
E74	3	2	2	1	8	3	1	2	2	2	10	1	3	1	2	7	2	2	1	5	30
E75	3	2	2	2	9	2	1	2	2	2	8	2	3	2	2	9	1	1	2	4	30
E76	1	1	2	2	6	3	1	2	2	1	9	2	1	1	1	5	2	1	1	4	24
E77	1	2	2	2	7	2	2	1	1	1	7	1	1	1	2	5	1	1	1	3	22
E78	1	1	1	1	4	2	1	1	1	1	6	2	1	1	2	6	2	1	2	5	21
E79	1	2	2	2	7	2	2	1	2	1	8	1	2	1	2	6	1	1	2	4	25
E80	1	1	2	2	6	2	2	2	2	1	9	2	2	1	2	7	1	1	2	4	26
E81	1	2	2	2	7	3	2	1	2	1	9	2	2	1	2	7	1	1	2	4	27
E82	2	1	1	1	5	2	1	1	2	1	7	1	2	2	1	6	1	1	2	4	22

MOTIVACIÓN ESCOLAR

	COGNITIVA										AFECTIVA				CONDUCTUAL				IMPLICACIÓN PERSONAL				V2		
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	D1	P7	P8	P9	P10	P11	P12	D2	P13	P14	P15	P16	D3	P17	P18	P19		P20	D4
E1	4	4	4	2	3	4	4	21	4	4	4	4	4	24	3	3	4	4	14	4	4	3	4	15	74
E2	4	2	2	1	1	2	2	12	2	4	2	4	4	20	2	4	4	4	14	3	2	2	2	9	55
E3	4	3	2	1	2	3	3	15	1	4	4	4	2	4	3	4	4	4	15	2	4	4	2	12	61
E4	4	4	3	2	2	2	2	17	4	3	4	4	4	21	3	4	4	3	14	2	3	2	4	11	63
E5	4	4	2	3	4	3	3	20	2	4	4	4	2	20	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	72
E6	4	4	3	3	3	3	4	21	3	4	4	4	4	23	3	4	4	4	15	3	4	4	3	14	73
E7	3	4	2	3	4	2	2	18	2	3	4	3	2	18	4	3	4	4	15	2	4	2	2	10	61
E8	2	3	3	1	1	2	2	12	3	1	4	3	2	17	2	4	2	4	12	1	2	3	1	7	48
E9	3	4	4	4	2	2	2	19	2	4	4	4	3	21	4	4	4	4	16	2	4	3	4	13	69
E10	4	4	1	2	3	1	1	15	2	3	2	4	4	19	3	3	4	3	13	2	3	3	3	11	58
E11	4	4	2	1	3	2	2	16	2	4	4	4	4	22	4	3	4	4	15	2	3	4	1	10	63
E12	4	4	4	3	3	3	4	22	3	2	4	4	3	20	3	4	4	4	16	3	4	4	3	14	72
E13	2	3	1	1	1	3	3	11	3	3	2	1	2	15	4	4	4	4	16	3	4	4	4	15	57
E14	3	4	3	2	3	2	2	17	2	3	4	4	2	19	4	4	4	4	16	2	3	4	4	13	65
E15	4	4	4	2	3	4	4	21	4	4	4	3	4	23	2	3	4	4	13	2	3	4	2	11	68
E16	2	2	2	2	2	2	2	12	2	1	4	1	1	12	2	2	3	4	11	3	3	2	3	11	46
E17	3	4	3	4	3	4	2	21	2	4	4	4	1	19	3	4	4	3	14	3	4	3	4	14	68
E18	4	4	4	2	3	3	3	20	4	4	3	4	4	23	4	4	4	3	15	3	4	3	4	14	72
E19	4	3	2	2	2	3	3	16	3	3	3	3	4	20	2	4	4	4	14	4	3	3	4	14	64
E20	3	2	4	2	2	2	2	15	3	4	4	3	3	20	3	3	4	3	13	2	2	3	4	11	59
E21	3	3	3	3	4	3	3	19	2	3	2	4	2	16	3	4	3	3	13	3	3	4	4	14	62
E22	3	4	2	2	3	3	3	17	3	3	3	4	2	17	3	4	3	3	13	2	3	4	4	13	60
E23	3	3	3	3	3	3	3	18	3	2	3	3	2	16	3	2	3	3	11	3	3	3	3	12	57
E24	3	4	3	3	4	3	3	18	3	3	4	3	3	20	3	3	4	4	14	4	3	2	3	12	64
E25	3	4	2	2	4	3	3	18	2	2	3	3	2	16	3	3	4	3	13	3	4	3	3	13	60
E26	3	3	3	2	2	3	3	16	3	4	3	4	3	21	2	4	3	4	13	3	4	3	3	13	63
E27	4	4	3	2	2	3	3	18	3	4	3	4	1	19	3	3	4	4	14	2	3	4	3	12	63
E28	3	4	2	2	3	2	2	16	2	2	4	4	3	19	2	4	3	4	13	3	4	2	1	10	58
E29	4	4	3	2	1	3	3	17	2	3	4	4	3	20	3	4	4	4	15	3	3	4	3	13	65
E30	3	3	3	2	3	3	3	17	3	4	4	4	3	22	3	4	4	4	15	2	3	4	2	11	65
E31	4	4	3	4	3	3	3	21	2	4	4	4	4	22	3	3	3	4	13	3	4	4	3	14	70
E32	3	2	2	2	2	2	2	13	2	3	4	4	2	19	2	3	4	3	12	2	3	4	3	12	56
E33	4	4	3	1	4	3	3	19	3	4	4	3	4	22	3	4	4	4	15	4	3	4	2	13	69
E34	4	4	4	4	3	3	3	22	2	2	4	4	3	19	2	4	4	4	16	3	3	4	4	14	71
E35	2	4	2	3	4	1	1	16	4	2	2	3	2	17	2	4	3	4	13	2	2	3	1	8	54
E36	3	3	3	2	3	3	3	17	2	2	3	4	4	19	3	3	4	4	14	4	4	2	2	12	62
E37	3	3	2	4	1	3	3	16	2	4	3	4	2	18	2	4	4	4	14	2	3	2	3	10	58
E38	4	4	3	2	4	3	3	20	3	2	4	2	4	19	3	4	4	4	15	2	3	3	4	12	66
E39	2	2	3	4	2	4	4	17	4	4	4	3	4	23	4	4	4	4	16	4	4	4	3	15	71
E40	3	4	2	1	2	2	2	14	3	4	3	4	2	19	3	3	3	4	13	2	2	3	2	9	55

E38	4	4	3	2	4	3	20	3	2	4	2	4	4	19	3	4	4	4	15	2	3	3	4	12	66	
E39	2	2	3	4	2	4	17	4	4	4	3	4	4	23	4	4	4	4	16	4	4	4	3	15	71	
E40	3	4	2	1	2	2	14	3	4	3	4	2	3	19	3	3	3	4	13	2	2	3	2	9	55	
E41	3	3	2	1	1	2	12	1	4	2	3	1	4	15	3	2	4	2	11	4	3	2	2	11	49	
E41	4	4	2	3	4	2	19	2	4	4	4	2	4	20	3	4	3	2	12	2	4	4	1	11	62	
E43	2	3	4	1	4	2	16	1	2	2	4	1	4	14	4	4	3	4	15	3	4	4	3	14	59	
E44	3	4	2	2	1	3	15	2	2	2	4	2	4	16	3	3	4	4	14	4	4	4	4	16	61	
E45	2	1	2	1	3	4	13	4	4	4	4	3	3	22	2	3	4	3	12	4	2	2	2	10	57	
E46	3	4	2	4	4	4	2	19	2	2	4	4	4	20	3	4	4	4	15	3	2	3	3	11	65	
E47	4	4	4	4	4	4	24	3	2	3	3	2	4	17	4	4	3	2	13	3	4	3	2	12	66	
E48	4	4	3	1	2	2	16	2	1	4	3	1	4	15	3	4	3	3	13	3	3	2	2	10	54	
E49	4	3	2	1	2	1	13	3	2	4	3	2	3	17	4	4	3	4	15	1	3	3	3	10	55	
E50	3	4	3	4	3	3	20	3	4	4	4	3	4	22	3	4	4	4	15	3	2	3	2	10	67	
E51	4	3	2	1	3	4	17	2	3	2	4	3	4	18	2	4	3	4	13	2	2	1	2	7	55	
E52	4	4	1	2	1	1	13	3	2	4	4	1	4	18	4	4	4	4	16	4	1	3	4	2	10	57
E53	4	4	2	1	1	3	15	3	4	4	4	2	4	21	4	4	4	4	16	1	3	4	4	12	64	
E54	3	3	2	2	4	1	15	2	4	3	4	2	4	19	2	3	3	4	12	2	2	3	3	10	56	
E55	3	3	2	1	3	4	16	3	3	4	3	4	3	20	3	4	3	4	14	2	4	4	4	14	64	
E56	3	3	3	2	2	1	14	3	4	2	4	3	4	20	3	3	2	4	12	2	3	4	2	11	57	
E57	2	2	1	1	2	1	9	4	4	4	4	4	4	24	2	3	3	4	12	1	2	2	2	7	52	
E58	3	3	4	4	4	3	21	4	4	4	4	3	4	23	3	4	4	4	15	3	4	4	4	15	74	
E59	3	4	4	3	3	3	20	3	4	4	4	4	4	23	4	4	4	4	16	3	4	2	4	13	72	
E60	2	3	3	3	2	3	16	2	4	3	3	3	4	19	2	4	4	3	13	3	3	2	3	11	59	
E61	3	2	4	3	4	2	18	2	4	4	3	4	4	21	4	4	3	3	14	2	4	3	4	13	66	
E62	3	2	3	3	2	2	15	2	4	3	4	3	3	19	2	4	3	3	12	2	3	2	1	8	54	
E63	4	4	3	4	4	2	21	4	3	3	3	3	3	19	3	3	3	3	12	2	2	4	3	11	63	
E64	4	3	2	3	2	2	16	3	4	3	4	3	3	20	3	4	4	4	15	2	3	4	3	12	63	
E65	3	3	2	1	4	1	14	2	2	4	4	1	4	17	3	4	3	4	14	3	4	3	2	12	57	
E66	3	4	3	3	1	2	16	2	4	4	4	4	4	22	3	4	4	4	15	3	3	3	4	13	66	
E67	3	2	3	2	2	3	15	4	4	2	4	4	4	22	2	3	3	4	12	3	4	3	4	14	63	
E68	2	2	2	2	2	1	11	1	1	4	2	2	4	14	2	2	2	2	8	1	2	1	1	5	38	
E69	4	4	4	4	4	4	24	2	2	4	2	2	4	16	3	4	4	4	15	3	4	4	3	14	69	
E70	4	4	3	4	3	3	21	4	4	3	4	4	4	23	4	3	4	3	14	4	4	3	4	15	73	
E71	3	3	2	2	2	4	16	2	3	4	4	4	4	21	3	4	2	3	12	2	4	2	4	12	61	
E72	4	4	2	2	2	4	18	2	4	3	2	2	4	17	4	4	3	4	15	1	3	4	2	10	60	
E73	3	4	2	2	4	3	18	4	3	4	4	3	4	22	4	4	4	4	16	1	2	3	4	10	66	
E74	4	4	2	2	3	2	17	4	3	4	4	3	4	22	4	4	4	4	16	1	2	3	4	10	65	
E75	4	4	3	2	2	2	17	2	3	2	4	2	4	17	3	4	4	4	15	3	4	4	4	15	64	
E76	4	2	2	3	2	3	16	4	4	3	4	4	4	23	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	61	
E77	3	3	2	1	1	3	13	2	3	3	4	3	4	19	3	4	3	4	14	4	4	3	3	14	60	
E78	4	4	4	4	4	3	23	2	2	3	4	4	4	19	3	4	2	3	12	3	3	4	3	13	67	
E79	3	3	2	2	2	3	15	2	4	3	4	2	4	19	3	3	4	4	14	4	3	2	3	12	60	
E80	3	4	3	4	4	3	21	3	4	3	4	3	4	21	3	4	3	4	14	3	3	4	4	14	70	
E81	3	3	3	2	2	3	16	2	4	4	4	2	4	20	3	2	4	4	13	2	3	3	3	11	60	
E82	4	4	2	3	4	2	19	2	3	4	3	1	2	15	4	4	4	4	16	2	3	4	2	11	61	

ANEXO 06

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “**Cuestionario para evaluar el uso de herramientas tecnológicas en el Aula de Innovación Pedagógica**”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico y de la educación. Agradezco su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Raúl Delgado Arenas
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Area de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Cuestionario sobre la variable Estrategias tecnológicas en el Aula de Innovación Pedagógica
Autora:	Rosa Diana Gutierrez Pozo de Cedillo
Procedencia:	Perú - 2023
Adaptación al español:	Ninguna (Mi autoría)
Administración:	Individual o colectiva
Tiempo de aplicación:	16 minutos (1 minuto por pregunta aprox.)
Ambito de aplicación:	Adolescentes de la I.E. Alfred Nobel N°0092
Significación:	El instrumento está compuesto de cuatro dimensiones (Aprender activamente, Aprender cooperativamente, Contar con retroalimentación oportuna, Hacer conexiones con el mundo real), 16 reactivos o ítems, con tres opciones de respuestas: 1) Nunca, 2) A veces y 3) Siempre, con valores que van desde 18 a 54 puntos. Tiene como objetivo recolectar información sobre la variable estrategias metodológicas en el Aula de Innovación Pedagógica en una institución educativa.

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Estrategias tecnológicas: Las estrategias tecnológicas son las actividades de enseñanza que el docente diseña y ejecuta a través de situaciones significativas de aprendizaje que generan interés, emoción y compromiso en sus estudiantes mediante el aprender haciendo, integrando las TIC disponibles en la institución educativa, cuando esta sea la solución más pertinente y eficaz. Guía docente para el aprovechamiento de las TIC (Minedu, 2018).	Aprender activamente	Las actividades que involucran al estudiante propiciando la experiencia directa, la posibilidad de ensayar interpretaciones personales de la realidad y la interacción estructurada con sus pares contribuyen firmemente a la construcción de conocimiento (Minedu, 2018).
	Aprender cooperativamente	La realización cooperativa de una tarea ofrece la oportunidad de aprender imitando lo que hacen los demás, discutir la propia tarea, hacer visible el pensamiento y aprovechar la retroalimentación de los demás (Pedró, 2015, como se cita en Minedu, 2018).

	Contar con retroalimentación oportuna	La inmediatez de los resultados es aplicable a dinámicas en el aula que consisten en la aplicación de encuestas anónimas o concursos en los que los estudiantes responden simultáneamente a una serie de preguntas y las respuestas individuales y consolidadas se obtienen de manera inmediata. (Minedu, 2018).
	Hacer conexiones con el mundo real	Lo que se aprende en la escuela debe ser útil en la vida real. Los estudiantes aprenden de manera más efectiva cuando están involucrados en la solución de problemas reales de su entorno, los estudiantes se sensibilizan y se convierten en agentes sociales de cambio. (Minedu, 2018).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario “Estrategias tecnológicas en el Aula de Innovación Pedagógica en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023” elaboración propia por Rosa Diana Gutierrez Pozo de Cedillo. En el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

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

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

Dimensiones del instrumento: “Estrategias tecnológicas en el Aula de Innovación Pedagógica (AIP)”.

- Primera dimensión: Aprender activamente
- Objetivos de la Dimensión: Recoger información de los estudiantes sobre si aprender activamente en el Aula de Innovación Pedagógica (AIP) en una institución educativa.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Genera contenido	1. ¿Has editado algún video en una aplicación gratuita en el AIP?	4	4	4	
	2. ¿Has utilizado PowerPoint en el AIP para organizar y exponer ideas?	4	4	4	
	3. ¿Has creado historias animadas o juegos con la herramienta Scratch u otra herramienta digital en el AIP?	4	4	4	
	4. ¿Has elaborado afiches, trípticos u otro texto en Word o Canva en el AIP?	4	4	4	

- Segunda dimensión: Aprender cooperativamente
- Objetivos de la Dimensión: Recoger información de los estudiantes sobre si aprender cooperativamente en el Aula de Innovación Pedagógica (AIP) en una institución educativa.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Trabajo en equipo	5. ¿Te has sentado junto a otros compañeros frente a una computadora para hacer un trabajo grupal en el AIP?	4	4	4	
	6. ¿Has realizado algún trabajo grupal con tus compañeros a través de un aplicativo digital como Jamboard, Drive, Padlet, Canva u otro en el AIP?	4	4	4	
	7. ¿Has trabajado de manera colaborativa con tus compañeros a través de la herramienta Canva para diseñar algún trabajo en el AIP?	4	4	4	

	8. ¿Has realizado trabajos en grupo en el AIP con el uso de otras herramientas digitales?	4	4	4	
Comparte experiencias con expertos mentores	9. ¿Has interactuado vía Zoom, Meet, Skype o Hangouts con un experto o especialista externo, sobre un tema en el AIP?	4	4	4	

- Tercera dimensión: Contar con retroalimentación oportuna
- Objetivos de la Dimensión: Recoger información de los estudiantes sobre si cuenta con retroalimentación oportuna en el Aula de Innovación Pedagógica (AIP) en una institución educativa.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Inmediates de los resultados	10. ¿En el AIP, tus profesores realizan preguntas sobre su clase a través de herramientas digitales como Kahoot, Quizizz, Nearpod o Baamboozle?	4	4	4	
	11. ¿En el AIP, tus profesores, utilizan formularios de Google para hacer preguntas de su clase, donde se te da a conocer tu resultado de manera inmediata?	4	4	4	
	12. ¿En AIP, tus profesores utilizan ruletas de preguntas al finalizar su clase para reforzar algunas ideas que enseñó durante la clase?	4	4	4	
	13. ¿En el AIP, tus profesores utilizan otras herramientas digitales donde formulan preguntas de su clase, que te dan a conocer el resultado de tus respuestas ni bien terminas de responderlo?	4	4	4	

- Cuarta dimensión: Hacer conexiones en el mundo real
- Objetivos de la Dimensión: Recoger información de los estudiantes sobre si realiza conexiones en el mundo real en el Aula de Innovación Pedagógica (AIP) en una institución educativa.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Útil en la vida real	14. ¿Has elaborado en el AIP afiches, infografías o avisos para ayudar a sensibilizar o concientizar sobre un problema de tu entorno?	4	4	4	
	15. ¿En el aula de AIP, has creado algún blog o página web que difunda tus intereses a un determinado público?	4	4	4	
Acercar la realidad	16. ¿Has tomado fotos o videos a hechos de la vida real para estudiarlo en las clases llevada en el AIP?	4	4	4	



Dr. Raúl Delgado Arenas

DNI 10366449

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “**Cuestionario para evaluar el uso de herramientas tecnológicas en el Aula de Innovación Pedagógica**”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico y de la educación. Agradezco su valiosa colaboración.

6. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Noemi Teresa Julca Vera
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Area de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	

7. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

8. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Cuestionario sobre la variable Estrategias tecnológicas en el Aula de Innovación Pedagógica
Autora:	Rosa Diana Gutierrez Pozo de Cedillo
Procedencia:	Perú - 2023
Adaptación al español:	Ninguna (Mi autoría)
Administración:	Individual o colectiva
Tiempo de aplicación:	16 minutos (1 minuto por pregunta aprox.)
Ambito de aplicación:	Adolescentes de la I.E. Alfred Nobel N°0092
Significación:	El instrumento está compuesto de cuatro dimensiones (Aprender activamente, Aprender cooperativamente, Contar con retroalimentación oportuna, Hacer conexiones con el mundo real), 16 reactivos o ítems, con tres opciones de respuestas: 1) Nunca, 2) A veces y 3) Siempre, con valores que van desde 18 a 54 puntos. Tiene como objetivo recolectar información sobre la variable estrategias metodológicas en el Aula de Innovación Pedagógica en una institución educativa.

9. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Estrategias tecnológicas: Las estrategias tecnológicas son las actividades de enseñanza que el docente diseña y ejecuta a través de situaciones significativas de aprendizaje que generan interés, emoción y compromiso en sus estudiantes mediante el aprender haciendo, integrando las TIC disponibles en la institución educativa, cuando esta sea la solución más pertinente y eficaz. Guía docente para el aprovechamiento de las TIC (Minedu, 2018).	Aprender activamente	Las actividades que involucran al estudiante propiciando la experiencia directa, la posibilidad de ensayar interpretaciones personales de la realidad y la interacción estructurada con sus pares contribuyen firmemente a la construcción de conocimiento (Minedu, 2018).
	Aprender cooperativamente	La realización cooperativa de una tarea ofrece la oportunidad de aprender imitando lo que hacen los demás, discutir la propia tarea, hacer visible el pensamiento y aprovechar la retroalimentación de los demás (Pedró, 2015, como se cita en Minedu, 2018).

	Contar con retroalimentación oportuna	La inmediatez de los resultados es aplicable a dinámicas en el aula que consisten en la aplicación de encuestas anónimas o concursos en los que los estudiantes responden simultáneamente a una serie de preguntas y las respuestas individuales y consolidadas se obtienen de manera inmediata. (Minedu, 2018).
	Hacer conexiones con el mundo real	Lo que se aprende en la escuela debe ser útil en la vida real. Los estudiantes aprenden de manera más efectiva cuando están involucrados en la solución de problemas reales de su entorno, los estudiantes se sensibilizan y se convierten en agentes sociales de cambio. (Minedu, 2018).

10. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario “Estrategias tecnológicas en el Aula de Innovación Pedagógica en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023” elaboración propia por Rosa Diana Gutierrez Pozo de Cedillo. En el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

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

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

Dimensiones del instrumento: “Estrategias tecnológicas en el Aula de Innovación Pedagógica (AIP)”.

- Primera dimensión: Aprender activamente
- Objetivos de la Dimensión: Recoger información de los estudiantes sobre si aprender activamente en el Aula de Innovación Pedagógica (AIP) en una institución educativa.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Genera contenido	1. ¿Has editado algún video en una aplicación gratuita en el AIP?	4	4	4	
	2. ¿Has utilizado PowerPoint en el AIP para organizar y exponer ideas?	4	4	4	
	3. ¿Has creado historias animadas o juegos con la herramienta Scratch u otra herramienta digital en el AIP?	4	4	4	
	4. ¿Has elaborado afiches, trípticos u otro texto en Word o Canva en el AIP?	4	4	4	

- Segunda dimensión: Aprender cooperativamente
- Objetivos de la Dimensión: Recoger información de los estudiantes sobre si aprender cooperativamente en el Aula de Innovación Pedagógica (AIP) en una institución educativa.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Trabajo en equipo	5. ¿Te has sentado junto a otros compañeros frente a una computadora para hacer un trabajo grupal en el AIP?	4	4	4	
	6. ¿Has realizado algún trabajo grupal con tus compañeros a través de un aplicativo digital como Jamboard, Drive, Padlet, Canva u otro en el AIP?	4	4	4	
	7. ¿Has trabajado de manera colaborativa con tus compañeros a través de la herramienta Canva para diseñar algún trabajo en el AIP?	4	4	4	

	8. ¿Has realizado trabajos en grupo en el AIP con el uso de otras herramientas digitales?	4	4	4	
Comparte experiencias con expertos mentores	9. ¿Has interactuado vía Zoom, Meet, Skype o Hangouts con un experto o especialista externo, sobre un tema en el AIP?	4	4	4	

- Tercera dimensión: Contar con retroalimentación oportuna
- Objetivos de la Dimensión: Recoger información de los estudiantes sobre si cuenta con retroalimentación oportuna en el Aula de Innovación Pedagógica (AIP) en una institución educativa.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Inmediates de los resultados	10. ¿En el AIP, tus profesores realizan preguntas sobre su clase a través de herramientas digitales como Kahoot, Quizizz, Nearpod o Baamboozle?	4	4	4	
	11. ¿En el AIP, tus profesores, utilizan formularios de Google para hacer preguntas de su clase, donde se te da a conocer tu resultado de manera inmediata?	4	4	4	
	12. ¿En AIP, tus profesores utilizan ruletas de preguntas al finalizar su clase para reforzar algunas ideas que enseñó durante la clase?	4	4	4	
	13. ¿En el AIP, tus profesores utilizan otras herramientas digitales donde formulan preguntas de su clase, que te dan a conocer el resultado de tus respuestas ni bien terminas de responderlo?	4	4	4	

- Cuarta dimensión: Hacer conexiones en el mundo real
- Objetivos de la Dimensión: Recoger información de los estudiantes sobre si realiza conexiones en el mundo real en el Aula de Innovación Pedagógica (AIP) en una institución educativa.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Útil en la vida real	14. ¿Has elaborado en el AIP afiches, infografías o avisos para ayudar a sensibilizar o concientizar sobre un problema de tu entorno?	4	4	4	
	15. ¿En el aula de AIP, has creado algún blog o página web que difunda tus intereses a un determinado público?	4	4	4	
Acercar la realidad	16. ¿Has tomado fotos o videos a hechos de la vida real para estudiarlo en las clases llevada en el AIP?	4	4	4	

Dra. Nomi Teresa Julca Vera

DNI 18837377

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “**Cuestionario para evaluar el uso de herramientas tecnológicas en el Aula de Innovación Pedagógica**”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico y de la educación. Agradezco su valiosa colaboración.

11. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Edith Silva Rubio
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	

12. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

13. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Cuestionario sobre la variable Estrategias tecnológicas en el Aula de Innovación Pedagógica
Autora:	Rosa Diana Gutierrez Pozo de Cedillo
Procedencia:	Perú - 2023
Adaptación al español:	Ninguna (Mi autoría)
Administración:	Individual o colectiva
Tiempo de aplicación:	16 minutos (1 minuto por pregunta aprox.)
Ambito de aplicación:	Adolescentes de la I.E. Alfred Nobel N°0092
Significación:	El instrumento está compuesto de cuatro dimensiones (Aprender activamente, Aprender cooperativamente, Contar con retroalimentación oportuna, Hacer conexiones con el mundo real), 16 reactivos o ítems, con tres opciones de respuestas: 1) Nunca, 2) A veces y 3) Siempre, con valores que van desde 18 a 54 puntos. Tiene como objetivo recolectar información sobre la variable estrategias metodológicas en el Aula de Innovación Pedagógica en una institución educativa.

14. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Estrategias tecnológicas: Las estrategias tecnológicas son las actividades de enseñanza que el docente diseña y ejecuta a través de situaciones significativas de aprendizaje que generan interés, emoción y compromiso en sus estudiantes mediante el aprender haciendo, integrando las TIC disponibles en la institución educativa, cuando esta sea la solución más pertinente y eficaz. Guía docente para el aprovechamiento de las TIC (Minedu, 2018).	Aprender activamente	Las actividades que involucran al estudiante propiciando la experiencia directa, la posibilidad de ensayar interpretaciones personales de la realidad y la interacción estructurada con sus pares contribuyen firmemente a la construcción de conocimiento (Minedu, 2018).
	Aprender cooperativamente	La realización cooperativa de una tarea ofrece la oportunidad de aprender imitando lo que hacen los demás, discutir la propia tarea, hacer visible el pensamiento y aprovechar la retroalimentación de los demás (Pedró, 2015, como se cita en Minedu, 2018).

	Contar con retroalimentación oportuna	La inmediatez de los resultados es aplicable a dinámicas en el aula que consisten en la aplicación de encuestas anónimas o concursos en los que los estudiantes responden simultáneamente a una serie de preguntas y las respuestas individuales y consolidadas se obtienen de manera inmediata. (Minedu, 2018).
	Hacer conexiones con el mundo real	Lo que se aprende en la escuela debe ser útil en la vida real. Los estudiantes aprenden de manera más efectiva cuando están involucrados en la solución de problemas reales de su entorno, los estudiantes se sensibilizan y se convierten en agentes sociales de cambio. (Minedu, 2018).

15. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario “Estrategias tecnológicas en el Aula de Innovación Pedagógica en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023” elaboración propia por Rosa Diana Gutierrez Pozo de Cedillo. En el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

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

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

Dimensiones del instrumento: “Estrategias tecnológicas en el Aula de Innovación Pedagógica (AIP)”.

- Primera dimensión: Aprender activamente
- Objetivos de la Dimensión: Recoger información de los estudiantes sobre si aprender activamente en el Aula de Innovación Pedagógica (AIP) en una institución educativa.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Genera contenido	1. ¿Has editado algún video en una aplicación gratuita en el AIP?	4	4	4	
	2. ¿Has utilizado PowerPoint en el AIP para organizar y exponer ideas?	4	4	4	
	3. ¿Has creado historias animadas o juegos con la herramienta Scratch u otra herramienta digital en el AIP?	4	4	4	
	4. ¿Has elaborado afiches, trípticos u otro texto en Word o Canva en el AIP?	4	4	4	

- Segunda dimensión: Aprender cooperativamente
- Objetivos de la Dimensión: Recoger información de los estudiantes sobre si aprender cooperativamente en el Aula de Innovación Pedagógica (AIP) en una institución educativa.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Trabajo en equipo	5. ¿Te has sentado junto a otros compañeros frente a una computadora para hacer un trabajo grupal en el AIP?	4	4	4	
	6. ¿Has realizado algún trabajo grupal con tus compañeros a través de un aplicativo digital como Jamboard, Drive, Padlet, Canva u otro en el AIP?	4	4	4	
	7. ¿Has trabajado de manera colaborativa con tus compañeros a través de la herramienta Canva para diseñar algún trabajo en el AIP?	4	4	4	

	8. ¿Has realizado trabajos en grupo en el AIP con el uso de otras herramientas digitales?	4	4	4	
Comparte experiencias con expertos mentores	9. ¿Has interactuado vía Zoom, Meet, Skype o Hangouts con un experto o especialista externo, sobre un tema en el AIP?	4	4	4	

- Tercera dimensión: Contar con retroalimentación oportuna
- Objetivos de la Dimensión: Recoger información de los estudiantes sobre si cuenta con retroalimentación oportuna en el Aula de Innovación Pedagógica (AIP) en una institución educativa.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Inmediates de los resultados	10. ¿En el AIP, tus profesores realizan preguntas sobre su clase a través de herramientas digitales como Kahoot, Quizizz, Nearpod o Baamboozle?	4	4	4	
	11. ¿En el AIP, tus profesores, utilizan formularios de Google para hacer preguntas de su clase, donde se te da a conocer tu resultado de manera inmediata?	4	4	4	
	12. ¿En AIP, tus profesores utilizan ruletas de preguntas al finalizar su clase para reforzar algunas ideas que enseñó durante la clase?	4	4	4	
	13. ¿En el AIP, tus profesores utilizan otras herramientas digitales donde formulan preguntas de su clase, que te dan a conocer el resultado de tus respuestas ni bien terminas de responderlo?	4	4	4	

- Cuarta dimensión: Hacer conexiones en el mundo real
- Objetivos de la Dimensión: Recoger información de los estudiantes sobre si realiza conexiones en el mundo real en el Aula de Innovación Pedagógica (AIP) en una institución educativa.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Útil en la vida real	14. ¿Has elaborado en el AIP afiches, infografías o avisos para ayudar a sensibilizar o concientizar sobre un problema de tu entorno?	4	4	4	
	15. ¿En el aula de AIP, has creado algún blog o página web que difunda tus intereses a un determinado público?	4	4	4	
Acercar la realidad	16. ¿Has tomado fotos o videos a hechos de la vida real para estudiarlo en las clases llevada en el AIP?	4	4	4	



Dra. Edith Silva Rubio

DNI 03701645

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “**Cuestionario para evaluar la motivación escolar**”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico y de la educación. Agradezco su valiosa colaboración.

16. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Raúl Delgado Arenas
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Area de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	

17. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

18. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Cuestionario sobre la variable MOTIVACION ESCOLAR
Autora:	Mg. Bonifacio Lima, Gloria
Procedencia:	Perú - 2023
Adaptación:	Adaptado por Rosa Diana Gutierrez Pozo de Cedillo
Administración:	Para estudiantes de 2do de secundaria
Tiempo de aplicación:	40 minutos (2 minutos por pregunta aprox.)
Ambito de aplicación:	Institución educativa de Combapata, Cusco.
Significación:	El instrumento está compuesto de cuatro dimensiones (Cognitiva, Afectiva, Conductual, Implicación personal), 20 reactivos o ítems, con tres opciones de respuestas: 1) Nunca, 2) A veces, 3) Casi siempre y 4) Siempre con valores que van desde 20 a 80 puntos. Tiene como objetivo recolectar información sobre la variable motivación escolar en una institución educativa.

19. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Motivación escolar: La motivación escolar es el compromiso extendido que muestra el estudiante con la escuela y su aprendizaje. Veiga et al. (2015).	Cognitiva	Veiga et al. (2015) refieren que la dimensión cognitiva involucra el compromiso del mismo estudiante por aprender, considerando también las estrategias de aprendizaje y de autorregulación.
	Afectiva	La dimensión efectiva, según Veiga et al. (2015), está referido a la relación de conexión que existe entre el estudiante y la institución educativa, involucrando la identidad con la misma.

	Conductual	En esta dimensión Veiga et al. (2015) toman en cuenta todas las prácticas y acciones relacionadas con la escuela, por ejemplo, el asistir a clases, cumplir con las tareas escolares, prestar atención en horas de clase, esforzarse para obtener buenas calificaciones, cumplir con las normas establecidas por la institución educativa.
	Implicación personal	Veiga et al. (2015) consideran como cuarta dimensión de la motivación escolar, la implicación personal, que considera al estudiante como un agente activo que tiene una actuación proactiva al formular preguntas, dando sugerencias, mostrando iniciativa, dando a conocer sus intereses y necesidades.

20. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario “Estrategias tecnológicas en el Aula de Innovación Pedagógica en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023” elaborado por Mg. Bonifacio Lima, Gloria. En el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

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

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

Dimensiones del instrumento: "Motivación escolar".

- Primera dimensión: Cognitiva
- Objetivos de la Dimensión: Medir la motivación escolar en el aspecto cognitivo de los estudiantes en una institución educativa.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Implicación personal	1. Pongo mucho interés y esfuerzo para lograr buenos resultados en mis estudios.	4	4	4	
	2. Me propongo estudiar y obtener buenas calificaciones en mis cursos.	4	4	4	
Estrategias de aprendizaje	3. Repaso permanentemente los temas tratados en horas de clase.	4	4	4	
	4. Utilizo esquemas gráficos para organizar la información.	4	4	4	
Estrategias de autorregulación	5. Planifico mi tiempo en un horario por días.	4	4	4	
	6. Autoevalúo constantemente mi desempeño en horas de clase.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Afectiva
- Objetivos de la Dimensión: Medir la motivación escolar en el aspecto afectivo de los estudiantes en una institución educativa.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Conexión con la institución educativa	7. Participo de manera voluntaria de todas las actividades que programan en la	4	4	4	

	institución educativa (concursos escolares, desfiles, horas fechas cívicas, actuaciones , etc.).				
	8. Me siento feliz cuando estoy en el colegio.	4	4	4	
Sensación de pertenencia	9. Cuido los recursos, mobiliario e infraestructura de la institución educativa.	4	4	4	
	10. Me relaciono de manera amigable con mis compañeros y maestros.	4	4	4	
Identificación con la institución educativa	11. Me gusta representar a mi institución educativa en los diferentes concursos educativos.	4	4	4	
	12. Respeto y valoro los símbolos que representan a la institución educativa (Bandera, himno, lema).	4	4	4	

- Tercera dimensión: Conductual
- Objetivos de la Dimensión: Medir la motivación escolar en el aspecto conductual de los estudiantes en una institución educativa.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Acciones y prácticas orientadas hacia la escuela	13. Siempre presento las tareas el día y la hora indicada.	4	4	4	
	14. Asisto a clases todos los días y de manera puntual.	4	4	4	

	15. Presto atención a las explicaciones de los docentes.	4	4	4	
	16. Respeto las normas de convivencia establecidas en la institución educativa.	4	4	4	

- Cuarta dimensión: Implicación personal
 - Objetivos de la Dimensión: Medir la motivación escolar en la implicación personal de los estudiantes en una institución educativa.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Actuación proactiva	17. Planteo sugerencias a los docentes para mejorar mi aprendizaje.	4	4	4	
	18. Busco estrategias para mejorar mi aprendizaje.	4	4	4	
	19. Cuando tengo dificultad en un tema o actividad, busco información al respecto para superar la dificultad.	4	4	4	
	20. Cuando no entiendo una actividad a desarrollar, pregunto a los docentes para aclarar mis dudas.	4	4	4	



Dr. Raúl Delgado Arenas

DNI 10366449

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “**Cuestionario para evaluar la motivación escolar**”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico y de la educación. Agradezco su valiosa colaboración.

21. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Noemi Teresa Julca Vera
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Area de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	

22. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

23. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Cuestionario sobre la variable MOTIVACION ESCOLAR
Autora:	Mg. Bonifacio Lima, Gloria
Procedencia:	Perú - 2023
Adaptación:	Adaptado por Rosa Diana Gutierrez Pozo de Cedillo
Administración:	Para estudiantes de 2do de secundaria
Tiempo de aplicación:	40 minutos (2 minutos por pregunta aprox.)
Ambito de aplicación:	Institución educativa de Combapata, Cusco.
Significación:	El instrumento está compuesto de cuatro dimensiones (Cognitiva, Afectiva, Conductual, Implicación personal), 20 reactivos o ítems, con tres opciones de respuestas: 1) Nunca, 2) A veces, 3) Casi siempre y 4) Siempre con valores que van desde 20 a 80 puntos. Tiene como objetivo recolectar información sobre la variable motivación escolar en una institución educativa.

24. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Motivación escolar: La motivación escolar es el compromiso extendido que muestra el estudiante con la escuela y su aprendizaje. Veiga et al. (2015).	Cognitiva	Veiga et al. (2015) refieren que la dimensión cognitiva involucra el compromiso del mismo estudiante por aprender, considerando también las estrategias de aprendizaje y de autorregulación.
	Afectiva	La dimensión efectiva, según Veiga et al. (2015), está referido a la relación de conexión que existe entre el estudiante y la institución educativa, involucrando la identidad con la misma.

	Conductual	En esta dimensión Veiga et al. (2015) toman en cuenta todas las prácticas y acciones relacionadas con la escuela, por ejemplo, el asistir a clases, cumplir con las tareas escolares, prestar atención en horas de clase, esforzarse para obtener buenas calificaciones, cumplir con las normas establecidas por la institución educativa.
	Implicación personal	Veiga et al. (2015) consideran como cuarta dimensión de la motivación escolar, la implicación personal, que considera al estudiante como un agente activo que tiene una actuación proactiva al formular preguntas, dando sugerencias, mostrando iniciativa, dando a conocer sus intereses y necesidades.

25. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario “Estrategias tecnológicas en el Aula de Innovación Pedagógica en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023” elaborado por Mg. Bonifacio Lima, Gloria. En el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

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

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

Dimensiones del instrumento: "Motivación escolar".

- Primera dimensión: Cognitiva
- Objetivos de la Dimensión: Medir la motivación escolar en el aspecto cognitivo de los estudiantes en una institución educativa.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Implicación personal	1. Pongo mucho interés y esfuerzo para lograr buenos resultados en mis estudios.	4	4	4	
	2. Me propongo estudiar y obtener buenas calificaciones en mis cursos.	4	4	4	
Estrategias de aprendizaje	3. Repaso permanentemente los temas tratados en horas de clase.	4	4	4	
	4. Utilizo esquemas gráficos para organizar la información.	4	4	4	
Estrategias de autorregulación	5. Planifico mi tiempo en un horario por días.	4	4	4	
	6. Autoevalúo constantemente mi desempeño en horas de clase.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Afectiva
- Objetivos de la Dimensión: Medir la motivación escolar en el aspecto afectivo de los estudiantes en una institución educativa.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Conexión con la institución educativa	7. Participo de manera voluntaria de todas las actividades que programan en la	4	4	4	

	institución educativa (concursos escolares, desfiles, horas fechas cívicas, actuaciones , etc.).				
	8. Me siento feliz cuando estoy en el colegio.	4	4	4	
Sensación de pertenencia	9. Cuido los recursos, mobiliario e infraestructura de la institución educativa.	4	4	4	
	10. Me relaciono de manera amigable con mis compañeros y maestros.	4	4	4	
Identificación con la institución educativa	11. Me gusta representar a mi institución educativa en los diferentes concursos educativos.	4	4	4	
	12. Respeto y valoro los símbolos que representan a la institución educativa (Bandera, himno, lema).	4	4	4	

- Tercera dimensión: Conductual
- Objetivos de la Dimensión: Medir la motivación escolar en el aspecto conductual de los estudiantes en una institución educativa.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Acciones y prácticas orientadas hacia la escuela	13. Siempre presento las tareas el día y la hora indicada.	4	4	4	
	14. Asisto a clases todos los días y de manera puntual.	4	4	4	

	15. Presto atención a las explicaciones de los docentes.	4	4	4	
	16. Respeto las normas de convivencia establecidas en la institución educativa.	4	4	4	

- Cuarta dimensión: Implicación personal
 - Objetivos de la Dimensión: Medir la motivación escolar en la implicación personal de los estudiantes en una institución educativa.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Actuación proactiva	17. Planteo sugerencias a los docentes para mejorar mi aprendizaje.	4	4	4	
	18. Busco estrategias para mejorar mi aprendizaje.	4	4	4	
	19. Cuando tengo dificultad en un tema o actividad, busco información al respecto para superar la dificultad.	4	4	4	
	20. Cuando no entiendo una actividad a desarrollar, pregunto a los docentes para aclarar mis dudas.	4	4	4	



Dra. Noemi Teresa Julca Vera

DNI 18837377

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “**Cuestionario para evaluar la motivación escolar**”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico y de la educación. Agradezco su valiosa colaboración.

26. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Edith Silva Rubio
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Area de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	

27. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

28. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Cuestionario sobre la variable MOTIVACION ESCOLAR
Autora:	Mg. Bonifacio Lima, Gloria
Procedencia:	Perú - 2023
Adaptación:	Adaptado por Rosa Diana Gutierrez Pozo de Cedillo
Administración:	Para estudiantes de 2do de secundaria
Tiempo de aplicación:	40 minutos (2 minutos por pregunta aprox.)
Ambito de aplicación:	Institución educativa de Combapata, Cusco.
Significación:	El instrumento está compuesto de cuatro dimensiones (Cognitiva, Afectiva, Conductual, Implicación personal), 20 reactivos o ítems, con tres opciones de respuestas: 1) Nunca, 2) A veces, 3) Casi siempre y 4) Siempre con valores que van desde 20 a 80 puntos. Tiene como objetivo recolectar información sobre la variable motivación escolar en una institución educativa.

29. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Motivación escolar: La motivación escolar es el compromiso extendido que muestra el estudiante con la escuela y su aprendizaje. Veiga et al. (2015).	Cognitiva	Veiga et al. (2015) refieren que la dimensión cognitiva involucra el compromiso del mismo estudiante por aprender, considerando también las estrategias de aprendizaje y de autorregulación.
	Afectiva	La dimensión efectiva, según Veiga et al. (2015), está referido a la relación de conexión que existe entre el estudiante y la institución educativa, involucrando la identidad con la misma.

	Conductual	En esta dimensión Veiga et al. (2015) toman en cuenta todas las prácticas y acciones relacionadas con la escuela, por ejemplo, el asistir a clases, cumplir con las tareas escolares, prestar atención en horas de clase, esforzarse para obtener buenas calificaciones, cumplir con las normas establecidas por la institución educativa.
	Implicación personal	Veiga et al. (2015) consideran como cuarta dimensión de la motivación escolar, la implicación personal, que considera al estudiante como un agente activo que tiene una actuación proactiva al formular preguntas, dando sugerencias, mostrando iniciativa, dando a conocer sus intereses y necesidades.

30. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario “Estrategias tecnológicas en el Aula de Innovación Pedagógica en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023” elaborado por Mg. Bonifacio Lima, Gloria. En el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

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

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

Dimensiones del instrumento: “Motivación escolar”.

- Primera dimensión: Cognitiva
- Objetivos de la Dimensión: Medir la motivación escolar en el aspecto cognitivo de los estudiantes en una institución educativa.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Implicación personal	1. Pongo mucho interés y esfuerzo para lograr buenos resultados en mis estudios.	4	4	4	
	2. Me propongo estudiar y obtener buenas calificaciones en mis cursos.	4	4	4	
Estrategias de aprendizaje	3. Repaso permanentemente los temas tratados en horas de clase.	4	4	4	
	4. Utilizo esquemas gráficos para organizar la información.	4	4	4	
Estrategias de autorregulación	5. Planifico mi tiempo en un horario por días.	4	4	4	
	6. Autoevalúo constantemente mi desempeño en horas de clase.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Afectiva
- Objetivos de la Dimensión: Medir la motivación escolar en el aspecto afectivo de los estudiantes en una institución educativa.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Conexión con la institución educativa	7. Participo de manera voluntaria de todas las actividades que programan en la institución educativa (concursos	4	4	4	

	escolares, desfiles, horas fechas cívicas, actuaciones , etc.).				
	8. Me siento feliz cuando estoy en el colegio.	4	4	4	
Sensación de pertenencia	9. Cuido los recursos, mobiliario e infraestructura de la institución educativa.	4	4	4	
	10. Me relaciono de manera amigable con mis compañeros y maestros.	4	4	4	
Identificación con la institución educativa	11. Me gusta representar a mi institución educativa en los diferentes concursos educativos.	4	4	4	
	12. Respeto y valoro los símbolos que representan a la institución educativa (Bandera, himno, lema).	4	4	4	

- Tercera dimensión: Conductual
- Objetivos de la Dimensión: Medir la motivación escolar en el aspecto conductual de los estudiantes en una institución educativa.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Acciones y prácticas orientadas hacia la escuela	13. Siempre presento las tareas el día y la hora indicada.	4	4	4	
	14. Asisto a clases todos los días y de manera puntual.	4	4	4	
	15. Presto atención a las explicaciones de los docentes.	4	4	4	
	16. Respeto las normas de	4	4	4	

	convivencia establecidas en la institución educativa.				
--	---	--	--	--	--

- Cuarta dimensión: Implicación personal
 - Objetivos de la Dimensión: Medir la motivación escolar en la implicación personal de los estudiantes en una institución educativa.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Actuación proactiva	17. Planteo sugerencias a los docentes para mejorar mi aprendizaje.	4	4	4	
	18. Busco estrategias para mejorar mi aprendizaje.	4	4	4	
	19. Cuando tengo dificultad en un tema o actividad, busco información al respecto para superar la dificultad.	4	4	4	
	20. Cuando no entiendo una actividad a desarrollar, pregunto a los docentes para aclarar mis dudas.	4	4	4	



Dra. Edith Silva Rubio

DNI 03701645

Consentimiento Informado del Apoderado**

Título de la investigación:

Investigador (a) (es):

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada ".....", cuyo objetivo es

Esta investigación es desarrollada por estudiantes (colocar: pre o posgrado), de la carrera profesional, de la Universidad César Vallejo del campus, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución

Describir el impacto del problema de la investigación.

Procedimiento

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación: ".....".
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de minutos y se realizará en el ambiente de de la institución

Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

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

Confidencialidad (principio de justicia):

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

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) (es) (Apellidos y Nombres) email:
y Docente asesor (Apellidos y Nombres) email:

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos:

Fecha y hora:

Firma



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, JULCA VERA NOEMI TERESA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, asesor de Tesis titulada: "Estrategias tecnológicas en el Aula de Innovación Pedagógica en la motivación escolar de una institución pública de Lima Metropolitana 2023.", cuyo autor es GUTIERREZ POZO DE CEDILLO ROSA DIANA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 14.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 19 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
JULCA VERA NOEMI TERESA DNI: 18837377 ORCID: 0000-0002-5469-2466	Firmado electrónicamente por: NOJULCAVE el 22- 07-2023 07:34:38

Código documento Trilce: TRI - 0601108