



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

El uso de multimedia influye en la motivación escolar de
una institución educativa pública de Lima, 2024

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestro en Administración de la Educación

AUTOR:

Fernández Minaya, Javier Hugo (orcid.org/0009-0002-3404-0978)

ASESORES:

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

Dr. Chumpitaz Caycho, Hugo Eladio (orcid.org/0000-0001-6768-381X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

LIMA - PERÚ

2024



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: "El uso de multimedia influye en la motivación escolar de una Institución Educativa Pública de Lima, 2024", cuyo autor es FERNÁNDEZ MINAYA JAVIER HUGO, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 9%, 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, 22 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
JULCA VERA NOEMI TERESA DNI: 18837377 ORCID: 0000-0002-5469-2466	Firmado electrónicamente por: NOJULCAVE el 22- 07-2024 15:30:19

Código documento Trilce: TRI - 0829876



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE
LA EDUCACIÓN**

**Declaratoria de Originalidad
del Autor**

Yo, FERNÁNDEZ MINAYA JAVIER HUGO estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO 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: "El uso de multimedia influye en la motivación escolar de una Institución Educativa Pública de Lima, 2024", 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 citatextual 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
JAVIER HUGO FERNÁNDEZ MINAYA DNI: 09120470 ORCID: 0009-0002-3404-0978	Firmado electrónicamente por: JFERNANDEZMI el 22- 07-2024 20:46:03

Código documento Trilce: TRI - 0829874

Dedicatoria

Agradezco a Dios por la sabiduría y conocimiento, a mi madre, mi esposa Alida, mis hijos Lorena, Kevin, Selene y mis 4 nietos. Por todo su amor, paciencia y el sacrificio que hacen para ayudarme a alcanzar mis objetivos.

Agradecimiento

Agradezco a la universidad por la oportunidad y a mi Maestra la Dra. Noemí Julca Vera quien me formó y transmitió conocimientos importantes a través de sus orientaciones y consejos, para elaborar el presente trabajo de investigación.

Índice de contenidos

Pág.

Declaratoria De Autenticidad Del Asesor.....	ii
Declaratoria De Originalidad Del Autor.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento.....	v
Índice de contenidos.....	vi
Índice de tablas.....	vii
Índice de figuras.....	viii
Resumen.....	ix
Abstract	x
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MEDODOLOGÍA.....	14
III. RESULTADOS.....	18
IV. DISCUSIÓN.....	32
V. CONCLUSIONES.....	40
VI. RECOMENDACIONES.....	41
REFERENCIAS.....	43
ANEXOS.....	49

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1. Descripción de la variable Uso de Multimedia.....	18
Tabla 2. Descripción de la variable Motivación Escolar.....	19
Tabla 3. Frecuencia de la dimensión Digital	20
Tabla 4. Frecuencia de la dimensión Interactividad	21
Tabla 5. Frecuencia de la dimensión Hipertextualidad.....	22
Tabla 6. Frecuencia de la dimensión Puesta en Red.....	23
Tabla 7. Tabla cruzada Uso de Multimedia * Motivación Escolar.....	24
Tabla 8. Tabla cruzada Dimensión Digital * Motivación Digital.....	25
Tabla 9. Tabla cruzada Dimensión Interactividad * Motivación Digital.....	25
Tabla 10. Tabla cruzada Dimensión Hipertextualidad * Motivación Digital	26
Tabla 11. Tabla cruzada Dimensión Puesta en Red * Motivación Digital.....	26
Tabla 12. Pruebas de normalidad.....	27
Tabla 13. Información de ajuste de los modelos.....	27
Tabla 14. Pseudo R cuadrado.....	28
Tabla 15. Resultado de Hipótesis específica 1.....	28
Tabla 16. Resultado de Hipótesis específica 2.....	29
Tabla 17. Resultado de Hipótesis específica 3.....	30
Tabla 18. Resultado de Hipótesis específica 4.....	30

Índice de figuras

	Pág.
Figura 1. Descripción de la variable Uso de Multimedia.....	18
Figura 2. Descripción de la variable Motivación Escolar.....	19
Figura 3. Frecuencia de la Dimensión Digital.....	20
Figura 4. Frecuencia de la Dimensión Interactividad.....	21
Figura 5. Frecuencia de la Dimensión Hipertextualidad.....	22
Figura 6. Frecuencia de la Dimensión Puesta en Red.....	23

RESUMEN

El propósito de esta investigación tiene como objetivo de desarrollo sostenible alcanzar una educación de calidad y de esta manera formar ciudadanos capaces, para contribuir en el desarrollo de la sociedad y reducir las brechas de la educación. El objetivo principal fue determinar la influencia del uso de la multimedia en la motivación escolar, de los estudiantes del V ciclo de una Institución Educativa pública de Lima, 2024. Además, se consideraron procesos metodológicos para la realización de investigaciones básicas utilizando enfoques cuantitativos, métodos hipotéticos deductivos, de correlación causal y diseño no experimental.

La población fue de 200 alumnos del V ciclo de primaria y la muestra de 132. En cuanto al método de recolección de información, se seleccionaron La encuesta y como instrumentos dos cuestionarios validados por tres expertos, además se determinó su confiabilidad mediante el alfa de Cron Bach. Se afirma que el coeficiente de confiabilidad del cuestionario de Uso de Multimedia es 0.929 y de Motivación Escolar es 0.866, además se verifico, dado que el valor de sig. = $0.025 < 0.05$, el uso de la multimedia influye en la motivación escolar en estudiantes del V ciclo del nivel primaria de una I.E. Pública de Lima, 2024.

Palabras clave: Digitalización, interacción, motivación, tecnología de la información, participación cultural.

ABSTRACT

The purpose of this research is to achieve a sustainable development objective to achieve a quality education and thus form capable citizens, to contribute to the development of society and reduce the gaps in education. of education. The main objective was to determine the influence of the use of multimedia on school motivation, in order to the use of multimedia in the school motivation of the students of the V cycle of a public educational institution of Lima, 2024. In addition, methodological processes were considered for the realization of basic research using quantitative approaches, hypothetical- deductive, Translated with DeepL.com hypothetical-deductive, causal correlation and non-experimental design. The population was 200 students of the V cycle of primary school and the sample was 132. As for the data collection method, the following were selected The survey and two questionnaires validated by three experts were selected as instruments. The reliability of the questionnaires was determined by Cronbach's alpha. The reliability coefficient of the Multimedia Use questionnaire is 0.929 and that of the Multimedia is 0.929 and of School Motivation is 0.866, and it was also verified, given that the value of sig. = 0.025<0.05, the use of multimedia influences school motivation in students of the V cycle of the school motivation in students of the V cycle of the primary level of an I.E. Lima Public School 2024.

Keywords: Digitalization, interaction, motivation, information technology, cultural participation.

I. INTRODUCCIÓN

En los últimos tiempos, se ha observado una amplia diversificación en el uso de la tecnología multimedia (UM), especialmente en naciones desarrolladas, donde su implementación en la enseñanza primaria se ha vuelto común. Esto ha contribuido significativamente al fomento del crecimiento del potencial de los alumnos, demostrando ser altamente efectivo.

Se reconoce que la motivación escolar (ME) Es fundamental para incentivar las ganas de querer saber más y de así lograr su crecimiento individual y colectivo. Este aspecto es aún más relevante en el contexto posterior a la pandemia, donde se han registrado disminuciones en los niveles de rendimiento académico, lo que podría tener consecuencias negativas en el progreso educativo y aumentar las disparidades entre las naciones, es por ello que debemos redoblar esfuerzos en el sector educación para lograr una educación de calidad acorde con estos nuevos tiempos.

En la evaluación del 2022 a nivel global el promedio de la OCDE disminuyó en 15 puntos en matemática y 10 en lectura en comparación a la del año 2018 debido en parte al covid 19 registradas en las evaluaciones PISA, donde el uso de la herramienta Multimedia es muy común y se ha alcanzado un importante avance en el desarrollo de destrezas y habilidades entre los educandos, debido a que poseen un mejor nivel educativo. Esto les permite competir de manera más efectiva con sus compañeros gracias al enfoque educativo que reciben. Países como Canadá, Dinamarca, Finlandia, China, Irlanda, Corea, Letonia, Japón, Reino Unido, entre otros, son reconocidos por tener sistemas educativos sobresalientes a nivel global. Este logro se debe a la conciencia de los gobiernos de estos países sobre la importancia de invertir en educación y organizarse adecuadamente para superar el subdesarrollo. Se destacan por destinar en algunos casos más del 6% del Producto Interno Bruto (PIB) a la educación, garantizando así un presupuesto adecuado para este sector.

Apoyándose con la tecnología multimedia, especialmente considerando la inclinación de los estudiantes actuales hacia lo visual. Además, el uso de aulas de laboratorio es común en las escuelas primarias de estos países que priorizan la educación. El acceso a internet también desempeña un papel crucial, permitiendo la obtención instantánea de información actualizada y los últimos avances y

descubrimientos en todo el mundo. Sobre el uso de multimedia también Bartolomé (1994) dijo que es una tecnología que está hallando aplicaciones, en forma rápida, en diversos espacios, por el uso social que se le encuentra. Inicó por aplicaciones en forma de entretenimiento por medio de los juegos de video. Luego pasó a las diversas aplicaciones en la información y la educación, continuar al área de la capacitación y la formación, a la publicidad y marketing para así llegar a las exposiciones de negocios, a la publicación de servicios y productos y a la administración. Al principio, lo que se obtiene de esta herramienta es su enorme capacidad de presentar información interesante. Por ello era necesario que los directivos y maestros en general adquirieran nuevas competencias digitales para afrontar la adversidad de la pandemia y sacar al frente sus sesiones de aprendizaje con sus estudiantes, adaptándose rápidamente a los cambios según Holguín (2021) Estos avances tecnológicos según Alonso C. Morón, D. Aguilar (1994). están revolucionando la educación al proporcionar a los alumnos una comprensión más amplia. y una visión más actualizada del mundo en tiempo real. Es por ello ahora podemos entender por qué sobresalen en esta área educativa los países en mención.

En el Perú, el presupuesto asignado por el Estado al sector educativo representa aproximadamente el 4% del Producto Bruto Interno (PBI), según el INEI lo cual tiene un impacto negativo en los niveles de logros educativos, especialmente en la educación primaria. La escasez de recursos se manifiesta en problemas como la infraestructura escolar, la capacitación continua de los maestros, la mejora de los salarios, el acceso a la modernización tecnológica y a internet en las escuelas, así como el uso de multimedia en el proceso educativo. Estas deficiencias impiden que los estudiantes reciban una educación que se ajuste a las demandas del siglo XXI, lo que agrava la brecha con otros países de Sudamérica y el resto del mundo.

La pandemia ha agravado esta situación, provocando un retroceso significativo en el avance educativo, es así que aun en las universidades la influencia de la docencia fue crucial para estar al mando de sus estudiantes a quienes se les impartió clases virtuales y también de retroalimentación para continuar de alguna manera con las sesiones planificadas aun cuando no eran igual a la presencial según Bazán et al. (2022). La educación virtual por ello tomó el rumbo del enfoque socio formativo en el cual los docentes de todos los niveles educativos tenían que

aprender rápidamente sobre el uso de las herramientas tecnológicas para desarrollar sus sesiones virtuales según Cevallos et al. (2021). Perú fue uno de los últimos países en reabrir las escuelas debido al elevado número de contagios y muertes, especialmente entre la población estudiantil de primaria. Minedu (2021), así mismo la revista científica dialogo interamericano (2020) manifiesta la situación presentada nos habilita para proponer situaciones nuevas para reconocer la importancia de la implementación de tecnologías en el sector educación.

Según las estimaciones del Ministerio de Educación para 2023, El bajón en el aprovechamiento de los menores. es comparable a los resultados obtenidos en 2016, lo que significa un retroceso de seis años en el proceso educativo. Según la UNICEF (2022) tardara unos años más el volver a la normalidad en relación a la mejora de los estudiantes

Debemos destacar ahora en estos últimos tiempos de estudio y aprendizaje los estudiantes aprenden de una manera diferente y ya no lo hacen como hace 30 o 40 años atrás, porque ahora son más visuales debido a la tecnología propia de nuestro presente, que hacen que unos estudiantes de estos tiempos aprendan de esta manera con apoyo de aparatos tecnológicos como la multimedia, según BMI internacional (2020)

Al sur de lima, en un colegio público, se evidencia una marcada falta de motivación entre los colegiales del último ciclo en primaria distribuidos en cuatro secciones por grado. Estos estudiantes manifiestan su desinterés en las clases, las cuales perciben como aburridas y poco estimulantes. Esta falta de entusiasmo se refleja en los bajos niveles de rendimiento en áreas como matemáticas y comunicación, según las evaluaciones del año 2023 del colegio público en investigación.

La situación se agrava debido a que los estudiantes actuales son altamente visuales y tienen un fácil acceso a tecnologías como teléfonos celulares, tabletas, computadoras portátiles y televisores. Sin embargo, se observa una diferencia notable en su actitud cuando tienen la oportunidad de estudiar en el aula de innovación, donde se utilizan recursos multimedia. Esto sugiere que el uso de multimedia puede ser un elemento clave para despertar El entusiasmo y la disposición para aprender.

Por lo tanto, es imperativo implementar aulas equipadas con recursos multimedia para fomentar la motivación y mejorar los niveles de rendimiento académico, especialmente después de los retrocesos causados por la pandemia.

El problema general que se plantea es ¿en qué medida el uso de multimedia influye en la motivación escolar?, los problemas específicos son: ¿en qué medida el uso de tecnología digital influye en la motivación escolar? ¿en qué medida la interactividad digital influye en la motivación escolar? ¿en qué medida la hipertextualidad influye en la motivación escolar? ¿en qué medida la puesta en red influye en la motivación escolar?

La justificación teórica se basó en el logro de información confiable sobre la motivación, considerando la perspectiva de Maslow (1954), quien argumenta que la motivación y el interés de una persona dependen de la situación y las personas involucradas, así como de las características culturales del entorno.

En cuanto al aspecto práctico, se implementarán medidas y estrategias para motivar y mejorar la respuesta de los estudiantes. Esto implicará integrar a todos los estamentos del colegio en acciones destinadas a adquirir recursos multimedia para cada aula, con el respaldo del equipo directivo, los docentes y los comités de aula a través de actividades de recaudación de fondos a nivel institucional.

La parte metodológica de este estudio se enfocará en emplear un instrumento para cada variable el cual será revisado por expertos, en el trabajo. El Objetivo General es: Determinar la influencia del uso de la multimedia en la motivación escolar de estudiantes del V ciclo de una Institución Educativa Pública de Lima, 2024, los objetivos específicos son: Determinar la influencia del uso de tecnología digital en la motivación escolar de estudiantes del V ciclo de una Institución Educativa Pública de Lima, 2024; Determinar la influencia del uso de la interactividad digital en la motivación escolar de estudiantes del V ciclo de una Institución Educativa Pública de Lima, 2024; Determinar la influencia de la Hipertextualidad en la motivación escolar de estudiantes del V ciclo de una Institución Educativa Pública de Lima, 2024; Determinar la influencia de la puesta en red en la motivación escolar de estudiantes del V ciclo de una Institución Educativa Pública de Lima, 2024

Internacionalmente, Romero (2023) en Bolivia ofrece una perspectiva valiosa sobre el uso de recursos multimedia como herramienta didáctica en el aprendizaje. Con un enfoque cualitativo, inductivo, interpretativo y descriptivo, y utilizando la técnica de observación, el estudio analizó a 27 estudiantes del sexto grado, el cual indicó que un ochenta por ciento del total de estudiantes mostraron una mejor comprensión de los temas cuando se utilizaron recursos multimedia en el desarrollo del aprendizaje. Estos hallazgos sugieren que los alumnos son más eficientes con el respaldo de herramientas multimedia. En conclusión, el trabajo concluyó que la aplicación de tecnología es muy buena en el aprendizaje de los alumnos.

Villegas (2023) realizó una investigación en un colegio de Bolivia para demostrar que la implementación y aplicación de recursos multimedia facilitan la enseñanza y aprendizaje de competencias cognitivas. El estudio utilizó un Software Educativo Multimedia con cuarenta estudiantes de transición. Se evidenció que la usabilidad de la herramienta fue evaluada como "Buena Calidad", lo que sugiere que la implementación de multimedia en el aula apoya eficazmente el proceso educativo. Se concluye que el uso de multimedia influye positivamente en los aprendizajes de los niños.

En otro contexto, Delgado et al. (2020) investigó en España para determinar la motivación de más de 600 alumnos de primaria, de 4 a 10 años. La muestra demostró una fiabilidad del 90% y un margen de error del 5%. Utilizando una escala de Motivación Lectora, se determinó que los valores eran adecuados para medir el interés por la leer. Los resultados revelaron una relación importante entre El estímulo y la curiosidad hacia la lectura, además de destacar diferencias en cuanto a la motivación lectora. Dichos hallazgos resaltan la importancia de crear campañas de motivación a partir del nivel primario, permitiendo que la familia y la escuela trabajaran juntos en este tema para mantener motivados a los estudiantes hacia el estudio.

Villón (2020) se propuso determinar la medida en que la motivación impacta en la superación de los alumnos de sexto grado en Ecuador. Utilizó un enfoque metodológico correlacional causal, sustentándolo en un estudio de más de 30 docentes, Se tomó un cuestionario a los participantes para saber el grado de importancia de la motivación en el estudio. Los hallazgos distinguieron, el 68,2% de los escolares señalaron una escala intermedia con la influencia de la motivación en

sus aprendizajes. Además, el resultado de relación de Pearson fue de 0,703, lo que sugiere una influencia importante del estímulo en la mejora de la productividad en el salón.

Por otro lado, Espinales (2020) realizó un estudio para determinar la importancia de la motivación escolar en adolescentes del séptimo ciclo la investigación fue básica, cuantitativa y correlacional, transversal, descriptivo, no experimental, con un cuestionario y examinar el entusiasmo en ellos en Ecuador. y se encontró una correlación del 90%, con un valor de 0,539. Esto indica una fuerte relación entre el estímulo estudiantil y su entendimiento. Sin embargo, se requiere una especificación más detallada del aporte concreto de este estudio.

Así mismo Somoza (2022) investigo la concordancia entre el tema en mención con relación al ambiente escolar de menores del tercer ciclo en Quevedo España, su metodología fue básica, cuantitativa, no experimental de correlacional asociativa con 80 estudiantes, se utilizó el cuestionario. Dando como resultado que el valor Rho de Spearman es 0.616 y significancia 0.000 que es < 0.05 concluyendo la relación de motivación con el clima del aula que ve todos los días en su colegio. Por ello la motivación es fundamental en el proceso de superación de los estudiantes.

A nivel nacional, Vidal (2020) se propuso determinar los efectos de las actividades respaldadas por herramientas multimedia en un grupo de 15 estudiantes de control y 15 estudiantes experimentales. Este estudio, de naturaleza cuantitativa y experimental, incluyó el desarrollo de 40 actividades, arrojando un coeficiente alfa de Cron Bach. Esto concluyó que estas actividades con soporte multimedia resultaron en mejoras notables en la competencia científica, evidenciando un estímulo en el desarrollo de ideas y habilidades científicas, incluida la motivación por el aprendizaje.

Por otro lado, Carranza (2023) se propuso evaluar el entusiasmo de los alumnos durante el regreso a la normalidad educativa. Usando un diseño básico, cuantitativo, correlacional transversal de tipo no experimental se utilizó un cuestionario con escala Likert. sobre el entusiasmo de los alumnos con 30 ítems a 120 alumnos de quinto ciclo matriculados en 2021. Los datos recopilados se analizaron descriptiva e inferencialmente mediante SPSS, usando la prueba de Rho Spearman. Se concluyó una conexión significativa ($P=0,044$), destacando una

correlación baja, inversa y negativa entre motivación escolar y comprensión lectora ($\rho = -0,184$). Este resultado subraya la importancia de la motivación escolar Para incrementar el desempeño académico en el entorno educativo.

Del mismo modo, Quispe (2022) examinó el nexo de la motivación de los alumnos y sus aprendizajes. Adoptando un enfoque básico con una muestra de 31 estudiantes. Los hallazgos indicaron que el 87% de los alumnos mostraron un nivel medio de motivación, y la relación de Pearson para la variable estudiada fue de (0,712). Este trabajo confirma que el entusiasmo escolar afecta en el aprovechamiento de sus estudios de los colegiales.

Además, Bonifacio (2023), en su indagación sobre motivación escolar y su impacto en los estudiantes, realizó un estudio aplicado con naturaleza cuantitativa, no experimental y correlacional transversal. Utilizando una encuesta con 20 preguntas sobre motivación escolar, la muestra consistió en más de 50 alumnos de VI ciclo de secundaria de un colegio público. La respuesta fue que el nivel de motivación escolar de estudiantes obtuvo una relación entre las variables de 0.3155, indicando una relación directa, aunque de potencialidad moderada entre ellas. Se concluyó que, al incentivar el trabajo en el aula y mejorar las estrategias con los estudiantes, se puede elevar el aspecto cognitivo de la motivación escolar en los mismos.

Mamani (2023) se realizó una indagación en la escuela educativa en Madre de Dios con la intención cual es el nivel de motivación escolar de los docentes. Haciendo uso de un enfoque cuantitativo, no experimental correlacional, el estudio consistió en más de 100 docentes y se desarrolló una medición, el análisis de Spearman arrojó el valor de 0.671, concluyendo que la motivación escolar es fundamental para incrementar la mejoría en los colegiales. Esto resalta lo importante del tema de estudio escolar, ya que estimula las ganas de mejorar, participar y ser protagonista de su propio desarrollo. Las bases teóricas que respaldan el uso de multimedia es que esta tecnológica cuyo objetivo es facilitar la información y lograr la superación de los escolares. Que desde Su creación permite lograr la interrelación de conocimientos e impulsa este proceso mental (Minedu, 2008), así mismo Mayer (2009) se refiere a lo mismo como una exposición de diversos materiales con expresiones estáticas (dibujos, gráficos, fotos) además otras como las que se pueden mover y desplazarse. Además, Marzano (2001) manifiesta que el uso de esta herramienta ayuda a mejorar el logro de los estudiantes. Asimismo, Jonassen

(2000) en un estudio exploratorio de las computadoras y el multimedia dice que estas pueden ser utilizadas para fomentar el pensamiento crítico y la resolución de problemas de los alumnos. También Rieber (1994) manifiesta la importancia de esta herramienta para diseñar materiales de aprendizaje multimedia efectivos incluyendo textos, sonido e imágenes. De la misma forma Clark y Mayer (2003) proporcionan pautas basadas en la investigación para diseñar materiales de aprendizaje en línea y multimedia. De la misma forma Shank (2010) ofrece una guía práctica para diseñar e implementar experiencias de aprendizaje en línea efectivas incluyendo el uso de multimedia y tecnologías emergentes. Todas estas obras se centran en cómo utilizar el multimedia de manera efectiva para mejorar el aprendizaje, la enseñanza y la instrucción, tanto en entornos virtuales como en línea.

Carrier (2001) propone que esta tecnología abarca cuatro áreas principales y para este estudio, se enfoca en el último sentido de multimedia. Por tanto, se examinarán los siguientes aspectos.

Digital; para Floyd (2006), este nombre digital proviene de la manera en que las computadoras operacionales izan enumerando dígitos. Es por ello, Carrier (2001) manifiesta que es una manera de lenguaje especial usando la tecnología en una comunicación binaria, además una mezcla de todo ello ordena el almacenamiento y su procesamiento de los datos y como ello se procesa por su rápida atención

Interactividad; tiene dos sentidos, por ello en este estudio será de la forma como interviene e interactúa el ser humano al contacto con ella y su vinculación con la misma permite su ingreso a ella. Es así por una parte esta lo que la máquina facilita al hacer "clic" en uno de sus comandos y lograr una respuesta determinada según lo tenga pensado el usuario; pero por otro, se trata de saber si cumple la función de quienes construyeron el programa y si tomaron en cuenta todo lo que realizarían los usuarios con lo expuesto y si es que en ello se tiene en cuenta un espacio para la búsqueda de información. Según Carrier (2001). Es la forma de intercambiar de forma muy rápida, siendo a través de esta herramienta. Así también sobre el material que habilita y propone la tecnología.

Hipertextualidad; al respecto Rodríguez (2006), dice que es una forma de escritura electrónica habilitado para dar acceso a gran cantidad de ramificación y conexiones de diversa información escrita habilitado al interés del usuario lector que lo necesite,

se ubica de una manera opuesta sobre la manera común de un texto. Así mismo por todo lo expresado aquí, también el autor Carrier (2001) refiere que:

“El hipertexto posee lugares delicados que normalmente le dicen al usuario indicaciones a través de colores diferentes y por el uso del ratón para levantar la mano luego de hacer un clic y así este espacio se pone activo. Este espacio está formado de un texto escrito o una expresión” (p.21).

De esta forma, según Quintana (1999) es una forma en que la exhibición y el trato del contenido no se da de una manera directa ahora se da a través de muchas conexiones de una misma red y con diferentes formas de extensión y comprensión la información ya no es de manera lineal o secuencial, ahora es en forma de red o malla, con muchas ramificaciones, direcciones y diferentes escalas de profundidad, comprensión y extensión.

Puesta en red; se entiende la manera de enlazar una agrupación de tecnologías, con la intención de buscar la comunicación por eso cuando se menciona de ello, la entenderemos como la forma en la que circula la información y como llega al usuario, idea no que exista realmente un truco con la máquina. Por ello dice Carrier (2001), las conexiones de la información están basadas en un concepto de intercambio, en la cual se proporciona un contenido a todos y de esta forma la gente común halla diversas informaciones que le les sea útil. De esta manera, este concepto se relaciona con la forma de compartir con los demás existen redes de interior y abiertas, en una Institución sirven de ayuda sea usada de manera interna o publica porque así habría la oportunidad de poner en práctica sus funciones y enviar información directa a través de ella a las aulas conectadas y serviría de mucho apoyo a la práctica pedagógica..

Estos equipos, al considerarse recursos educativos dentro del construccionismo, tienen una importancia significativa relacionada a la cognitiva de Piaget y Ausubel con su aprendizaje significativo. En esta línea, es destacable lo expresado por Siemens (2014): Las teorías principales están basadas en los teóricos antes mencionados, que más comúnmente se emplean en la configuración de ambientes educativos". Así también Gutiérrez et al. (2020) dice de los entornos virtuales, que el uso estas herramientas eran muy necesarias y fundamentales para los estudiantes porque potencia y desarrolla el pensamiento crítico de ellos

En resumen, el uso exitoso y significativo del equipo multimedia en el contexto educativo depende de cómo los maestros comprenden este desarrollo e imparten con diligencia, conforme a los principios del constructivismo

Jean Piaget, conocido por su teoría cognitivista, plantea una perspectiva sobre la inteligencia humana y su desarrollo. En su enfoque, Piaget identifica dos funciones esenciales: comprender e inventar, destacando que estas dos funciones son indisolubles. Según Piaget (2001), comprender un fenómeno implica reconstruir las transformaciones que lo originaron, lo que a su vez requiere de una parte de invención o reinvención.

Para Espíritu y Marroquín (2015), el desarrollo cognitivo según Piaget fomenta el desarrollo intelectual, emocional y social del individuo. En este contexto, prioriza el descubrimiento activo de la verdad y la edificación de las ideas para facilitar la educación en los estudiantes.

Según lo mencionado por Severo (2012), el equipo multimedia permite actividades de descubrimiento y aprendizaje experiencial tanto de manera individual como en interacción con otros y así fortalecen la inteligencia al participar en actividades situadas en contextos sociales específicos.

En conclusión, la teoría de Piaget proporciona oportunidades para que los niños aprendan, descubran, inventen, creen y construyan sus conocimientos utilizando recursos tecnológicos como el equipo multimedia, al mismo tiempo que respetan su desarrollo biológico. De esta manera, la enseñanza debe orientarse de lo simple a lo complejo, permitiendo que los niños desarrollen sus habilidades y capacidades de manera progresiva.

La teoría, promovida por Ausubel, es relevante para dicha investigación porque busca lograr que el estudiante adquiera conocimientos de manera significativa, lo que implica una formación constante orientado hacia la resolución de problemas del entorno. Ausubel define su teoría como la que se cimienta en el andamiaje cognitivo previo del estudiante y que se enlaza con el nuevo conocimiento, lo cual implica la integración de conceptos e ideas preexistentes en el proceso de aprendizaje.

Los aprendizajes significativos se consideran procedimientos psicopedagógicos que conceden la incorporación lógica y pertinente de la práctica educativa con los conocimientos de los estudiantes. Esta teoría reconoce que es necesario realizar

esfuerzos para mejorar la educación ya que se construye con experiencias y motivaciones, enriqueciendo así su entendimiento desde su contexto general y educativo.

En este contexto, el estímulo estudiantil enmarca en el enfoque humano, que se centra la potenciación de la persona, reconociendo su capacidad de elección y la búsqueda de la autorrealización. Abraham Maslow, uno de sus principales representantes, postula que las personas necesitan realizar sus metas en una atmósfera propicia para su crecimiento personal, como lo ejemplifica su famosa Pirámide de Necesidades.

La motivación Martin y Dowson (2009) la definen como la agrupación de estímulos y emociones que impactan en la forma de ser de las personas. Es un aspecto crucial en el proceso educativo, ya que impulsa a los alumnos a lograr sus objetivos deseados, influyendo sobre su rendimiento académico y su desarrollo integral. En este sentido, el uso de equipos tecnológicos puede contribuir a estimular la motivación escolar y favorecer el aprendizaje significativo, al proporcionar experiencias de aprendizaje dinámicas y contextualizadas, también INVANET (2020) en una investigación sobre el desarrollo cognitivo del ser humano manifestó que es muy importante que se proporcionen las formas que este desarrollo fluya interiormente en el ser humano. Así mismo Dweck (2006) explora la idea de que la mentalidad de una persona puede influir en su éxito, menciona como la mentalidad fija y la de crecimiento pueden afectar la motivación y el logro académico. De esta manera Bandura (1997) dice que una persona tiene la capacidad para lograr sus metas y que la autoeficacia es un factor clave en la motivación y el logro académico. Por otro lado Deci (1995) explica la importancia de la motivación intrínseca y extrínseca y como ello afecta en los aprendizajes de los alumnos y que la intrínseca surge del interés y la pasión porque es más efectiva a largo plazo. Con relación a ello Zimmerman (2002) manifiesta que los estudiantes tienen la capacidad para controlar su propio aprendizaje y presenta estrategias para para fomentar la autorregulación y mejorar sus estudios. Así mismo Wigfield (2009) presenta un modelo integrado de motivación para el aprendizaje que incluye factores como la autoeficacia, la valoración de la tarea y el interés. Examina como esto influye en la motivación de los adolescentes.

En resumen, la teoría de Ausubel y el enfoque humanista sobre motivación escolar ofrecen fundamentos teóricos sólidos para comprender e incentivar un aprendizaje eficaz y significativo de su contexto educativo, especialmente mediante el uso de recursos multimedia.

La motivación es un concepto fundamental que influye en las actitudes y el desenvolvimiento de las personas en situaciones varias de la vida cotidiana, especialmente desde el ámbito educativo. Según Palmero et al. (2011), la motivación se refiere al interés que interviene dentro de una persona para sostener, cambiar o guiar su conducta.

Naranjo (2009) destaca lo fundamental de la motivación en nuestra existencia, en especial en la educación, donde se convierte en una parte importante para llegar a los objetivos de los alumnos.

Chamorro (2008) define la motivación escolar como la demostración de responsabilidad, interés y un comportamiento coherente por parte del estudiante en su búsqueda de metas de aprendizaje auto dirigidas.

Según Agencia de Calidad de la Educación (2016), esta se relaciona con la predisposición e interés de los alumnos hacia el aprendizaje, teniendo muy en cuenta sus expectativas de realización académica y su posición frente a los retos.

Veiga et al. (2015) reconocen cuatro aspectos sobre el tema, entre ellas:

La Dimensión Cognitiva, engloba todo esfuerzo del discípulo con el aprendizaje y sus estrategias de autorregulación, relacionadas a su desarrollo intelectual y el esfuerzo que hace de ella para lograr la adquisición de nuevos conocimientos.

La Dimensión Afectiva Veiga et al. (2015) se refiere al vínculo entre el estudiante y su colegio teniendo en cuenta su identificación con la misma, mostrando la identidad que la caracteriza con ella, en la cual manifiesta su fuerte relación de acercamiento con la misma.

La dimensión Conductual, según Veiga et al. (2015) se relacionada con los hechos y acciones relacionadas al desenvolvimiento de los pupilos en el colegio, la disciplina relacionada al comportamiento de los estudiantes en la escuela, la entrega de los trabajos por parte de los maestros, las tareas, asignaciones y su compromiso con sus estudios para su mejora continua.

La Dimensión de Implicación Personal, de esta manera Veiga et al. (2015) consideran al docente un ente central en su proceso educativo, con la presentación de sus propuestas las cuales manifiesta en beneficio de su centro educativo mostrando iniciativas en forma constante para demostrar su involucramiento como estudiante en relación a su presencia en la institución educativa y su relación constante con ella.

En resumen, la motivación escolar es un aspecto multidimensional que involucra el compromiso, la conexión emocional, el comportamiento y integración de los alumnos en su desarrollo y su potenciación es necesaria, fundamental para el éxito educativo de todos ellos.

La hipótesis general planteada es: El uso de Multimedia influye en la motivación escolar de estudiantes del V ciclo de una Institución Educativa Pública de Lima, 2024. Las hipótesis específicas son: El uso de tecnología digital influye en la motivación escolar de estudiantes del V ciclo de una Institución Educativa Pública de Lima, 2024; El uso de la interactividad digital influye en la motivación escolar de estudiantes del V ciclo de una Institución Educativa Pública de Lima, 2024; El uso de la Hipertextualidad influye en la motivación escolar de estudiantes del V ciclo de una Institución Educativa Pública de Lima, 2024; El uso de la puesta en red influye en la motivación escolar de estudiantes del V ciclo de una Institución Educativa Pública de Lima, 2024

II. METODOLOGÍA

Tipo de investigación; correlacional causal, porque busca absolver las interrogantes de la investigación en la que una de las variables es causa y la otra es el efecto, así mismo hallar el grado de influencia existente entre las variables. (Hernández & Mendoza, 2018) Investigación básica; debido a que no se aplica ningún experimento, y tampoco se manipulan las variables, estos se cimientan de labores de investigación o de teoría con la finalidad de elaborar nuevos juicios que ayuden a entender fenómenos de situaciones que se han observado para su correspondiente indagación. (Oslo, 2018)

El diseño de la investigación es no experimental según Hernández et al. (2018) lo califican de apropiado en este tipo de estudio, donde lo importante es recopilar información sobre los usos de multimedia en la motivación escolar sin manipular variables. Esto permitirá obtener datos relevantes para el análisis y conclusiones. Es correcto clasificar el estudio según Hernández et al. (2018) transversal, correlacional ya que de esta manera nos permitirá recolectar datos de forma simultánea en un solo punto en el tiempo, lo que es adecuado en la labor, buscando examinar la interrelación de estas dos variables en un momento específico. Vara (2015) dice: Cuando se determina de qué manera están relacionadas las variables en estudio nos brindan unas señales para entender la causa- efecto que nos brindan y ello nos hace suponer la relación que hay entre ellas. Por ello es difícil estar seguros, (p. 246) por eso se cree que la clasificación como un estudio correlacional causal es apropiada, ya que la intención en todo esto es saber en qué grado estas variables se relacionan sin manipular ninguna de ellas. Esto nos permitirá comprender mejor cómo el uso de multimedia se relaciona con el interés de los estudiantes en un contexto específico. En resumen, estas clasificaciones son coherentes con la naturaleza de la investigación y nos proporcionarán información valiosa sobre el vínculo con el uso de multimedia y la motivación escolar.

Variable independiente: Uso de Multimedia

Definición Conceptual:

El uso de esta tecnología se basa en la interacción del usuario que tiene con la máquina y a través de ella comprende los aspectos de lo digital, la interactividad además del uso de la hipertextualidad además de la puesta en red con una intención determinada que lo manifiesta el usuario a través de su interacción. Carrier, (2001). (Anexo 4)

Definición Operacional de la variable Uso de Multimedia:

El Uso de Multimedia se medirá mediante un cuestionario en el cual se consideró cuatro aspectos: digital, interactividad, hipertextualidad y conexión en red. El recojo de información se hará a través de una encuesta compuesto por 20 ítems, utilizando la calificación preestablecida como se puede observar en (Anexo1).

Variable Dependiente: Motivación Escolar

Veiga et al. (2015) dicen que es la identificación continua por parte de los estudiantes con el colegio y su mejora personal, en la cual manifiesta sus intereses de manera placentera, encontrando una satisfacción continua por sus aprendizajes en la cual va más allá de solo cumplir con las tareas. Esto refleja la importancia de considerar múltiples aspectos de la motivación, como el compromiso y la persistencia en el contexto escolar.

Esta definición nos brinda una gran ayuda en este trabajo así nos ayudarán a garantizar esa coherencia, en los conceptos y medición de las variables.

Definición de operación:

Respecto a ello, según Veiga et al. (2015) se abordará desde cuatro perspectivas: que nos proporcionaran la información que deseamos en esta labor en mención. Estos datos van a recolectarse a través de un instrumento compuesto por 20 ítems utilizando una calificación que va desde "Siempre" hasta "Nunca". (Anexo 5)

Población y muestra

Población. Teniendo en cuenta lo referido por Hernández et al. (2018), se manifiesta a través de grupos, personas, de situaciones que se relacionan a través de un interés común en el trabajo a realizar, por eso los que la conforman son 200 alumnos de 5to y 6to grado de primaria de un colegio público.

Criterios de inclusión

Alumnos que vienen a estudiar constantemente

Integrantes de las aulas en estudio sin inasistencias al aula de innovación.

Muestra: La muestra será, bajo el concepto de Hernández et al. (2018), aquí se tendrá en cuenta una muestra de 132 docentes de la población total. En esta manera, se obtendrá información de ellos en el mencionado ciclo de estudio de primaria de una institución educativa pública. (Anexo 7)

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica de obtención de datos es un proceso donde se determina la información más importante a obtener, es una estructura ya establecida donde se especifican los procesos y objetivos y a la vez se debe de saber de quienes se va obtener la información, del lugar y espacio a trabajar, el asentimiento informado y como se desarrolló a través del instrumento donde se receptiona la información requerida Gallardo (2017).

Instrumento, es un documento que se utiliza para la obtención de información las que se aplicaron a la muestra focalizada para su estudio correspondiente, este es una forma de lograr la información requerida para el trabajo. Damián & Damián (2020) El instrumento a aplicar fue el cuestionario. (Anexo 2).

Será la estructurada, porque nos permite elaborar nuestro instrumento para recoger la información sobre el tema en estudio, además en ella ya se ha estructurado diversas alternativas de respuestas para cada una de las 20 pregunta de cada instrumento, lo cual facilita el entendimiento y manejo fácil de este cuestionario. (Vara, A., 2015, p. 321). en este estudio, usaremos la encuesta como herramienta de recolección de datos. Este cuestionario estará conformado por preguntas cerradas, lo que facilitará el análisis de las respuestas, permitiendo a los encuestados seleccionar entre alternativas a través de una ficha técnica.

Encuesta; es una metodología que nos permite obtener información sobre el estudio a realizar, es una técnica muy popular la cual se basa en preguntas

realizadas al objeto de estudio para lograr la información deseada. Fowler (2009) Validez, Los instrumentos de evaluación serán validados por tres expertos a los cuales se les ha elegido por su especialidad, idoneidad y experiencia de acuerdo al tema que se está investigando. Los expertos son los siguientes:

Dr. Delgado Raúl; Dra. Silva Edith; Dra. Bustamante Gardenia quienes han dado validez a los instrumentos que se han utilizado en el presente trabajo. Al respecto Hernández et al. (2018) dice que es la intensidad que se le da a un material que nos permitirá saber la situación de la variable que se está estudiando. (Anexo 3) Confiabilidad, Sánchez et al. (2018) manifiestan que este aspecto va a lograr tener el instrumento que cumpla con los requisitos de fiabilidad en forma exacta, de manera que el mismo se evaluara con el Alpha de Cronbach.

Fiabilidad de Variable N° 1 Uso de Multimedia de 0.929

Fiabilidad de Variable N° 2 Motivación Escolar de 0.866 (Anexo 6)

Método de análisis de datos, Para la realización de la presente investigación se utilizó la herramienta digital de aplicación SPSS, para analizar la información que se obtiene a través de los instrumentos, apoyada con la estadística representada, además de ello se utilizaron tablas de frecuencias, las pruebas de hipótesis y también las tablas cruzadas, sobre ello Rivadeneira et al. (2020) manifiestan que la susodicha es muy requerida en todo el mundo en este universo estadístico.

Aspectos éticos, Sera en forma total según el reglamento por parte de la Universidad que se encuentren vigentes, así mismo las encuestas aplicadas serán anónimas, se obtuvo el permiso del director de la institución educativa y se aplicaron los instrumentos con respeto. Asimismo, el trabajo será redactado en APA y considerar a los autores y sus ideas en el presente trabajo. (Anexos 8, 9 y 10)

III. RESULTADOS

Tabla 1:

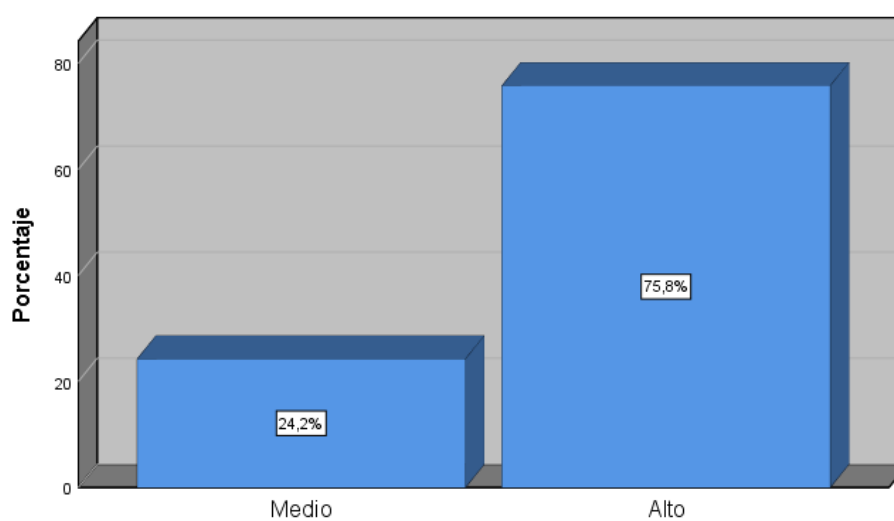
Descripción del uso de multimedia

	Frecuencia	Porcentaje
Medio	32	24,2
Alto	100	75,8
Total	132	100,0

Nota: datos encuesta

Figura 1

Descripción del uso de multimedia



Nota: Datos encuesta

En la tabla 1, figura 1, se ve que el 75.8% (100) de los entrevistados indican que el uso de multimedia se da en una escala alta y que para 24.2%(32) manifiesta una escala media.

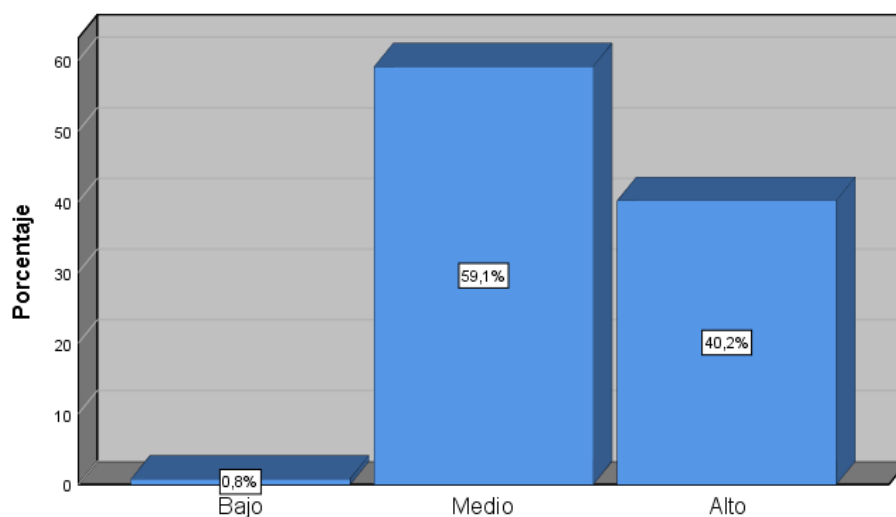
Tabla 2:

Descripción de Motivación Escolar

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	1	,8	,8	,8
Medio	78	59,1	59,1	59,8
Alto	53	40,2	40,2	100,0
Total	132	100,0	100,0	

Figura 2

Descripción de Motivación Escolar



Nota: Datos encuesta

En la tabla 2, figura 2, se observa el 59.1% (78) de entrevistados dicen que la Motivación escolar están en un nivel medio, mientras que para el 40.2%(53) se da en un nivel alto.

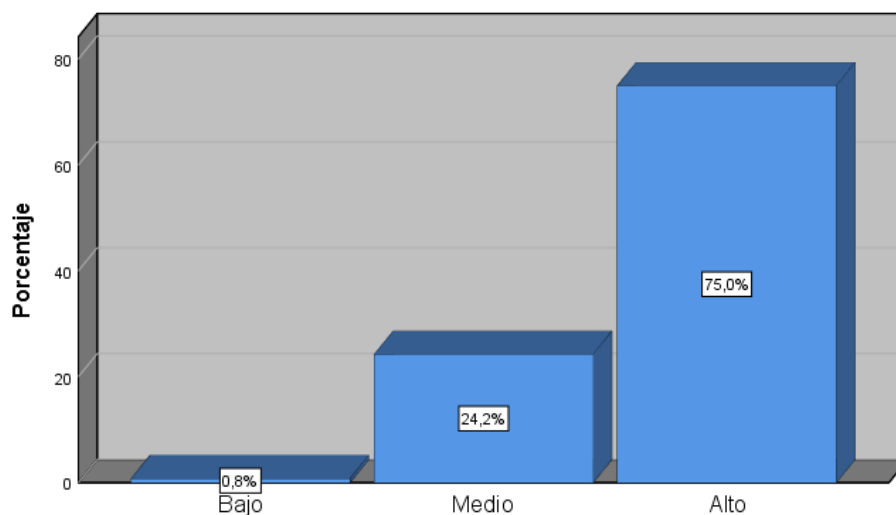
Tabla 3:

Frecuencia de la Dimensión Digital

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	1	,8	,8	,8
Medio	32	24,2	24,2	25,0
Alto	99	75,0	75,0	100,0
Total	132	100,0	100,0	

Figura 3

Frecuencia de la Dimensión Digital



Nota: Datos encuesta

En la tabla 3, figura 3, se nota el 75.0% (99) de los niños indican sobre dimensión digital se encuentra en estándar alto, así mismo que para el 24.2%(32) se da en estándar medio.

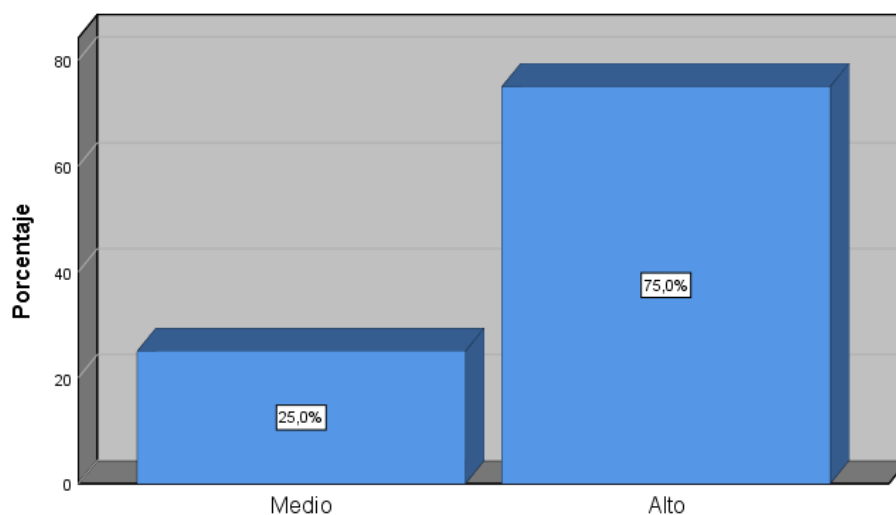
Tabla 4:

Frecuencia de la Dimensión Interactividad

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Medio	33	25,0	25,0	25,0
Alto	99	75,0	75,0	100,0
Total	132	100,0	100,0	

Figura 4

Frecuencia de la Dimensión Interactividad



Nota datos encuesta:

La tabla 4 figura 4 nos muestra que el 75% (99) seleccionados indican que la dimensión Interactividad está en el nivel alto, también que para el 25.0% (33) se manifiesta en escala media

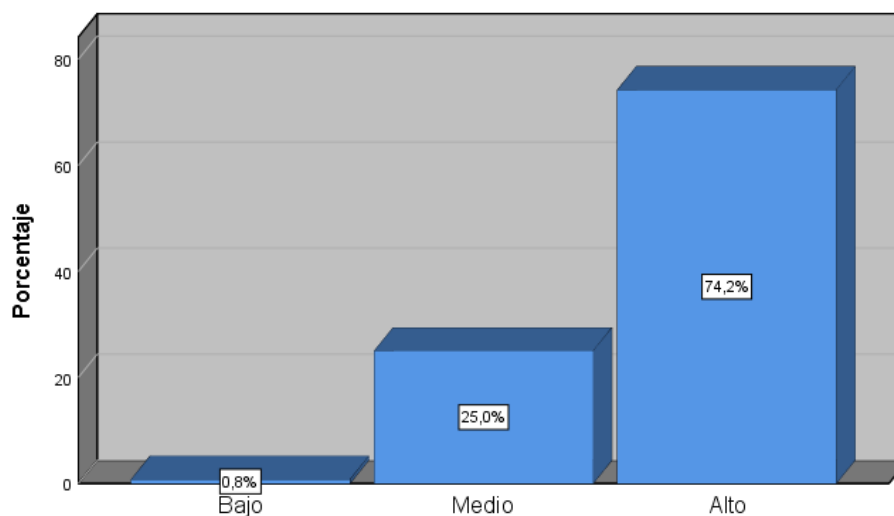
Tabla 5:

Frecuencia de la Dimensión Hipertextualidad

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Bajo	1	,8	,8
Medio	33	25,0	25,0
Alto	98	74,2	74,2
Total	132	100,0	100,0

Figura 5

Frecuencia de la Dimensión Hipertextualidad



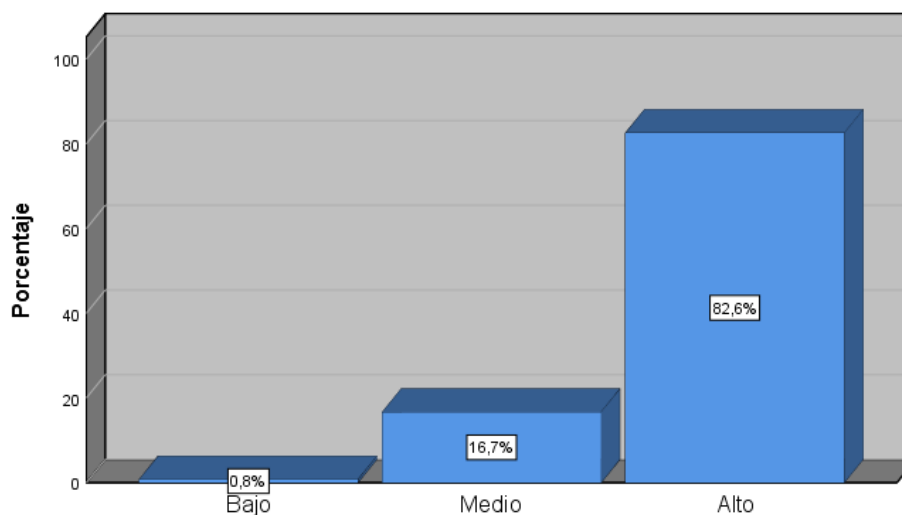
Nota: Datos encuesta

Sobre esta tabla 5, figura 5, se nota el 74.2% (98) de escolares indican que esta Dimensión Hipertextualidad se encuentra alta y que para el 25.0%(33) se da en un nivel medio.

Tabla 6:
Frecuencia de la Dimensión Puesta en Red

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	1	,8	,8	,8
Medio	22	16,7	16,7	17,4
Alto	109	82,6	82,6	100,0
Total	132	100,0	100,0	

Figura 6
Frecuencia de la Dimensión Puesta en Red



Nota: Datos encuesta

Sobre la tabla 6, figura 6, se observa que el 82.6% (109) de colegas indican que Dimensión Puesta en Red, está en nivel alto y por otro lado 16.7%(22) se da en un nivel medio.

Tabla 7

Tabla cruzada UM*ME

			ME			Total
			Bajo	Medio	Alto	
UM	Medio	Recuento	1	23	8	32
		% del total	0,8%	17,4%	6,1%	24,2%
	Alto	Recuento	0	55	45	100
		% del total	0,0%	41,7%	34,1%	75,8%
Total	Recuento	1	78	53	132	
	% del total	0,8%	59,1%	40,2%	100,0%	

Nota: datos encuesta

Esta tabla 7, muestra a 17.4%(23) que indica que el uso de multimedia es medio cuando la motivación escolar es medio, así mismo para el 34.1%(45) el UM es alto cuando la ME es alto.

Tabla 8

Tabla cruzada DD*ME (D1V11*V22)

		Bajo	Medio	Alto	Total
Bajo	Recuento	0	1	0	1
	% del total	0,0%	0,8%	0,0%	0,8%
Medio	Recuento	0	28	4	32
	% del total	0,0%	21,2%	3,0%	24,2%
Alto	Recuento	1	49	49	99
	% del total	0,8%	37,1%	37,1%	75,0%
Total		1	78	53	132
Total		0,8%	59,1%	40,2%	100,0%

Nota: datos encuesta

Esta tabla 8, se visualiza que 21,2%(28) indica que la Dimensión Digital es medio cuando la motivación escolar es medio, así mismo para el 37.1%(49) la DD es alto cuando la ME es alto.

Tabla 9

Tabla cruzada DI*ME (D2V11*V22)

		Bajo	Medio	Alto	Total
Medio	Recuento	1	23	9	33
	% del total	0,8%	17,4%	6,8%	25,0%
Alto	Recuento	0	55	44	99
	% del total	0,0%	41,7%	33,3%	75,0%
Total		1	78	53	132
Total		0,8%	59,1%	40,2%	100,0%

Nota: datos encuesta

En esta tabla 9, se nota que 17.4%(23) indica que la Dimensión Interactividad es medio cuando la motivación escolar es medio, así mismo para el 33.3%(44) la DI es alto cuando la ME es alto.

Tabla 10

Tabla cruzada DH*ME (D3V11*V22)

		Bajo	Medio	Alto	Total
Bajo	Recuento	0	1	0	1
	% del total	0,0%	0,8%	0,0%	0,8%
Medio	Recuento	1	22	10	33
	% del total	0,8%	16,7%	7,6%	25,0%
Alto	Recuento	0	55	43	98
	% del total	0,0%	41,7%	32,6%	74,2%
Total	Recuento	1	78	53	132
	% del total	0,8%	59,1%	40,2%	100,0%

Nota: datos encuesta

La tabla 10, muestra el 16.7%(22) que indica que la Dimensión Hipertextualidad es medio cuando la motivación escolar es medio, así mismo para el 32.6%(43) la DH es alto cuando la ME es alto.

Tabla 11

Tabla cruzada DPR*ME (D4V11*V22)

		Bajo	Medio	Alto	Total
Bajo	Recuento	0	0	1	1
	% del total	0,0%	0,0%	0,8%	0,8%
Medio	Recuento	1	15	6	22
	% del total	0,8%	11,4%	4,5%	16,7%
Alto	Recuento	0	63	46	109
	% del total	0,0%	47,7%	34,8%	82,6%
Total	Recuento	1	78	53	132
	% del total	0,8%	59,1%	40,2%	100,0%

Nota: datos encuesta

En la tabla 11, se puede observar que el 11.4%(15) indica que la Dimensión puesta en Red es medio cuando la motivación escolar es medio, así mismo para el 34.8%(46) la DPR es alto cuando la ME es alto.

Prueba de normalidad

H0: Los datos que se presentan de la muestra son normales

H1: Los datos que se presentan de la muestra no son normales

Tabla 12

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
VUM	,471	132	,000
VME	,380	132	,000
DD	,464	132	,000
DI	,467	132	,000
DH	,460	132	,000
DPR	,498	132	,000

Nota: datos Spss

En la tabla 12 se ve que los valores de sig. = 0.000 < 0.05, rechazar H0, se acepta que los datos no son normales

Prueba de hipótesis general

H0: El uso de multimedia no influye en la motivación escolar

Hg: El uso de multimedia influye en la motivación escolar

Tabla 13

Información de ajuste de los modelos				
Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Sólo intersección	17,293			
Final	12,299	4,994	1	,025

En la tabla 13 se denota, dado que sig. = 0.025 < 0.05, el UM influye significativamente en ME.

Tabla 14

Pseudo R cuadrado	
Cox y Snell	,037
Nagelkerke	,049
McFadden	,026

Función de enlace: Logit.

En la tabla 14 se visualiza además que, el valor de Nagelkerke es 0.049 el cual indica la influencia baja en un 4.9%

Tabla 15

Prueba de hipótesis específica 1:

HO: El uso de tecnología digital no influye en la motivación escolar

HE1: El uso de tecnología digital influye en la motivación escolar

Información de ajuste de los modelos

Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Sólo intersección	27,576			
Final	12,636	14,941	2	,001

Función de enlace: Logit.

Pseudo R cuadrado	
Cox y Snell	,107
Nagelkerke	,141
McFadden	,079

Función de enlace: Logit.

En la tabla 15 se observa que el valor de sig. = 0.01 < 0.05, la DD influye significativamente en ME. Además, el valor de Nagelkerke es 0.141, el cual indica la influencia en un 14.1%

Prueba de hipótesis específica 2:

HO: El uso de la interactividad digital no influye en la motivación escolar

HE2: El uso de la interactividad digital influye en la motivación escolar

Tabla 16

Información de ajuste de los modelos

Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Sólo intersección	16,291			
Final	12,487	3,804	1	,051

Función de enlace: Logit.

Pseudo R cuadrado	
Cox y Snell	,028
Nagelkerke	,037
McFadden	,020

Función de enlace: Logit.

En la tabla 16 se ve que el valor de sig. = 0.051 > 0.05, la DI no influye significativamente en ME. Además, el valor de Nagelkerke es 0.037, el cual indica la influencia baja en un 3.7%

Prueba de hipótesis específica 3:

HO: El uso de la Hipertextualidad no influye en la motivación escolar

HE3: El uso de la Hipertextualidad influye en la motivación escolar

Tabla 17

Información de ajuste de los modelos

Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Sólo intersección	16,247			
Final	13,006	3,241	2	,198

Función de enlace: Logit.

Pseudo R cuadrado	
Cox y Snell	,024
Nagelkerke	,032
McFadden	,017

Función de enlace: Logit.

En la tabla 17 se denota que el valor de sig. = 0.198 > 0.05, la DH no influye significativamente en ME. Además, el valor de Nagelkerke es 0.049, el cual indica la influencia baja en un 4.9%

Prueba de hipótesis específica 4:

HO: El uso de la puesta en red no influye en la motivación escolar

HE: El uso de la puesta en red influye en la motivación escolar

Tabla 18

Información de ajuste de los modelos				
Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Sólo intersección	17,256			
Final	12,912	4,344	2	,114

Función de enlace: Logit.

Pseudo R cuadrado	
Cox y Snell	,032
Nagelkerke	,043
McFadden	,023

Función de enlace: Logit.

En la tabla 18 se observa que sig. = 0.114 > 0.05, la DPR no influye significativamente en ME. Además, el valor de Nagelkerke es 0.043, el cual indica la influencia baja en un 4.3%

IV. DISCUSIÓN

En relación al trabajo realizado se determinó lo siguiente:

En esta labor el objetivo general era determinar la influencia del uso de la multimedia en la motivación escolar de estudiantes del V ciclo de una Institución Educativa Pública de Lima, 2024. Se verificó que hay influencia de la variable Uso de Multimedia (UM) en la variable Motivación Escolar (ME). Dado que el valor de sig. = $0.025 < 0.05$, el UM influye significativamente en ME. Además, el valor de Nagelkerke es 0.049 el cual indica la influencia baja en un 4.9% asimismo la hipótesis general era que el uso de Multimedia influye en la motivación escolar de estudiantes del V ciclo de una Institución Educativa Pública de Lima, 2024, el cual se demuestra con los resultados.

También, en la descripción del gráfico de barras del (UM) se obtuvo que el 75.8% (100) de los entrevistados indican una escala alta mientras que para 24.2% (32) es de escala medio, demostrando así el gran interés por parte de los estudiantes de hacer uso de las multimedia en las sesiones de clase porque la forma de sus aprendizajes son muy diferentes a la educación que se realizaba hace 20 o 30 años atrás, donde el maestro era el protagonista principal y la educación se impartía con una tiza, pizarra y una pizarra. Los tiempos han cambiado y nos encontramos con una generación de estudiantes que por sus características actuales son más visuales, nativos digitales y esto hace que las sesiones de aprendizaje se deban de realizar utilizando las herramientas tecnológicas actuales de apoyo como las Multimedia que facilitan los aprendizajes y motivan más las clases logrando que los estudiantes se sientan más familiarizados con esta tecnología, porque la mayoría de ellos pese a vivir en una zona urbano marginal, donde los recursos económicos son escasos debido a la pobreza de su población, hay muchas cabinas de internet por la zona que por 0.50 céntimos dan acceso a ½ hora de su uso, logrando así tener oportunidad a la conectividad por parte de los educandos, lo que hace que su uso sea muy preferido por ellos y luego, cuando llegan al colegio, encuentran al maestro y la rutina de siempre con el plumón y la pizarra y esto logra que se sumerjan en un ambiente no adecuado para ellos logrando así que se sientan aburridos, sin ganas de aprender y desmotivados en la tarea del buen aprendizaje y esta es una de las causas del bajo nivel de estudios, sobre todo las áreas de

numéricas y comunicación según la información del Ministerio de educación.

Un salón de clase debe de convertirse en aula virtual, porque ello da autonomía en los aprendizajes de los estudiantes debido a su fácil adaptación.

Por ello Landa (2021) en un trabajo de investigación llevado a cabo con estudiantes de 2do grado de secundaria, tuvo el interés de buscar la conexión entre un aula virtual y el aprovechamiento de los docentes, la población fue de 120 alumnos, el resultado de correlación de Spearman = ,432 siendo esta positiva y moderada con un valor de $p = 0,000$ y menor que 0,05 y determino que estas variables se relacionan, en los alumnos en mención en un área educativa, coincidiendo así con el presente trabajo de la importancia del uso de las tecnologías como las multimedia en el salón porque motiva que aprendan más los estudiantes y eso influye en un ambiente adecuado para que los aprendizajes fluyan cada vez más en la interacción de los estudiantes con el equipo multimedia en la mejora de sus aprendizajes. Pero la propuesta de implementar con tecnología no solo se debe dar en la educación básica regular, es necesario llevarlo a cabo también a nivel superior por ello Gómez (2022) en un estudio realizado sobre un taller en estrategias multimedia para los alumnos de un educación superior en Piura, tuvo como muestra a 56 estudiantes en un diseño no experimental con un instrumento de 21 ítems separados en 4 dimensiones, con una confiabilidad de Cron Bach de 0,843 concluye que los estudiantes tienen una escala media de desarrollo de su competencia digital (71,43%) también que (23,21%) presentan el nivel alto, es por ello que se concluyó en que era necesario implementar un taller relacionados al tema en estudio, con el que lograría incrementar habilidades diversas cada vez mayores. Esto permite coincidir con el presente trabajo en relación a la necesidad de hacer uso de esta herramienta multimedia para mejorar el nivel de aprendizajes no solo en la etapa escolar, también en el nivel superior porque la demanda de la realidad tecnológica de estos tiempos así lo requiere.

Por ello Rojas (2003, p.136) manifiesta que “la multimedia es una manera de exponer la información utilizando una mixtura de aspectos como texto, sonido, imágenes, animación y video”. Por ello para la realización de este estudio se usa el nombre recursos multimedia como la agrupación de elementos que forman diferentes aspectos como textos, imágenes y audios, para dar a conocer la información, que puede darse por medio de una computadora o cualquier medio

electrónico como el multimedia.

El uso de multimedia es muy importante porque permite a los escolares lograr una visualidad más grande de una sesión a desarrollarse porque la multimedia al estar unida al internet, proporciona una fuente de información importante y fresca de todo lo que está sucediendo en el planeta, en tiempo real en el campo de los avances tecnológicos, científicos, descubrimientos e inventos. Lo que les permitiría un acceso cada vez mayor de lo que sucede en algún lugar de la tierra por más alejado que este de nosotros.

Por otro lado, en la descripción de la variable Motivación Escolar en la encuesta realizada el 59.1% (78) de los estudiantes manifiestan que esta se da en un nivel medio, mientras que para el 40.2% (53) se da en un nivel alto, esto quiere decir que la motivación en la Institución se da de medio a alto y es muy importante para que los aprendizajes de los estudiantes fluyan de la mejor manera, por ello es necesario que las aulas se conviertan en un espacio adecuado donde el ambiente sea propicio para lograr en los estudiantes aprendizajes significativos que les servirán para toda la vida y lo podrán aplicar en el momento que más lo crean conveniente en su continuo proceso de sus aprendizajes. Es de esta manera como este trabajo realizado nos indica la labor importante que deben de realizar los maestros en cada una de las aulas donde se imparten los trabajos con sus estudiantes y que este debe de contar con un entorno propicio para que los aprendizajes se manifiesten de una forma entretenida y a la vez interesante donde los estudiantes sientan que el aprender es un placer continuo en este su proceso de lograr desarrollar sus mejores capacidades y competencias a lo largo de su estancia en la escuela.

Así mismo, Delgado et al. (2020) hicieron una investigación en España para conocer así la motivación de más de 500 alumnos en el nivel primaria, entre los 4 y 10 años de edad. La fiabilidad fue del 90% y con error del 5%. Usaron una escala de Motivación Lectora. Los resultados revelaron la importancia de realizar campañas de motivación en el nivel primario, logrando que la familia y la escuela trabajaran juntos en este tema para mantener motivados a los estudiantes hacia el estudio. Este trabajo coincide plenamente con la investigación presente porque manifiesta la importancia de la motivación escolar en los aprendizajes de los estudiantes y no solo involucra a los docentes también lo hace con los familiares para que la motivación sea parte de ellos, porque de esta forma los alumnos se

desenvolverán en un ambiente propicio para desarrollarse en forma integral. La discrepancia con lo que dice este investigador es que como docentes nos es muy difícil observar en qué grado los padres están realizando esta motivación y si hay alguna diferencia de padre a padre en este importante trabajo de la motivación constante, en todo caso solo debemos afianzar más esta motivación en algunos estudiantes que más lo requieran debido a la situación sociocultural de los padres que en algunos casos no están muy pendientes de sus hijos.

El objetivo específico uno era determinar la influencia del uso de tecnología digital en la motivación escolar, los informes de los resultados manifiestan que Dado que el valor de sig. = $0.01 < 0.05$, la Dimensión Digital (DD) influye significativamente en la ME. Además, el valor de Nagelkerke es 0.141, el cual indica la influencia en un 14.1% así mismo también se debe decir que

el 75.0% (99) de los estudiantes encuestados indican que se da en una escala alta, y que el 24.2% (32) de estudiantes manifiestan que es en nivel medio. Esto demuestra el gran interés que tienen los docentes en relación a esta dimensión y que refleja la necesidad de implementar en todas las aulas del V ciclo de primaria las herramientas multimedia porque así los alumnos estarían en un ambiente que resultaría muy propicio para que sus aprendizajes se desarrollen en un espacio que les brinde las mejores oportunidades de aprendizaje y a su vez vaya de la mano con lo que ellos requieren porque los jóvenes de este tiempo por las características propias que tienen son muy visuales y los espacios de aprendizaje deben de contar con esta herramienta de apoyo en su formación académica. Así mismo Vidal (2020) en un trabajo experimental realizado en el Callao, con 30 estudiantes de los cuales 15 eran del primer grupo control y 15 del experimental, con la intención de averiguar sobre la influencia del uso de Multimedia en la competencia científica. Se recogieron los datos del pretest y postest y los resultados fueron: Sig. (pretest) = 0,844; *Sig. (postest) = ,000. Mostrando así que la dimensión digital tiene gran influencia en el uso de la multimedia en el área de su dimensión científica, en el cual los estudiantes se desenvuelven muy bien. Lo cual demuestra la coincidencia en la presente investigación la cual también se da en una escala alta y refuerza el trabajo realizado con escolares del colegio llevado a cabo en el presente trabajo de investigación dado.

Es por ello que para Floyd (2006), este nombre digital proviene de la manera en

que las computadoras operan enumerando dígitos. Por ello, se relaciona con ellos que tienen un grupo de valores discretos, en forma contraria a ellos. En ese sentido, Carrier (2001) manifiesta que lo digital es una manera de comunicación informática es decir un lenguaje binario donde se dan los principios de almacenamiento y procesamiento con una interacción entre el usuario y la tecnología con acceso rápido.

En relación al segundo objetivo específico sobre determinar la influencia del uso de la interactividad digital en la motivación escolar de los alumnos en estudio, dado que el valor de sig. = 0.051 > 0.05, la Dimensión Interactividad (DI) no influye significativamente en ME. Además, el valor de Nagelkerke es 0.037, el cual indica la influencia baja en un 3.7% lo que quiere decir que la interactividad es muy baja relacionada al uso de la multimedia porque el tiempo que tienen en el aula de innovación los estudiantes con sus maestros es de 90 minutos a la semana solamente y esto no les permite interactuar en forma continua con las tecnologías multimedia, lo que hace que su práctica con este tipo de herramientas no sea la adecuada, por el escaso tiempo de interacción con la misma perjudicando así al estudiante que necesita urgentemente entrar en actividad con la herramienta.

Por ello Segura (2022) en un trabajo realizado sobre aplicación de herramientas multimedia en un colegio público de los Olivos manifiesta que la interactividad con la herramienta multimedia mejoro notablemente el rendimiento escolar de sus estudiantes aun en tiempos de pandemia donde su uso fue fundamental en la superación de los estudiantes que a raíz de ello incentivara su uso en la presencialidad, porque la experiencia fue un éxito y se debe de usar en forma continua. Al respecto se debe manifestar que la realidad del colegio público en el presente estudio carece de esta tecnología en las aulas y solo se tiene acceso a ella en una sola que es el aula de innovación por una hora y media a la semana lo que no permite una interacción adecuada entre los alumnos y la herramienta, por ello los resultados no fueron los más deseados, perjudicando y retrasando los aprendizajes.

De esta misma manera Romero (2023) en un trabajo realizado en Bolivia. Sobre la influencia del uso de la multimedia en el aprovechamiento en los estudios utilizo el método de visualización, este estudio analizó a 27 estudiantes del sexto grado de primaria. La información lograda dijo que el 80% de los escolares mostraron un

mejor entendimiento de las sesiones de clase cuando se llevaron a cabo con el apoyo de recursos multimedia. Estos hallazgos sugieren que los alumnos son más eficientes cuando cuentan con el respaldo de herramientas multimedia. Lo que también refuerza el presente trabajo de investigación que manifiesta la preferencia de los docentes en estudio, porque las sesiones de aprendizaje se llevan de esta forma, debido a que ello afectaría de una buena manera su forma más rápida de entender y por consiguiente mejorar su rendimiento académico.

La interactividad Según Carrier (2001). es la manera como el usuario interactúa con la tecnología activamente, siendo creativo, estando en plena libertad con el multimedia así también como el apoyo que propone esta herramienta.

El Objetivo específico tres es determinar la influencia de la Hipertextualidad en la motivación escolar, al realizar la labor en este objetivo en las tablas cruzadas.

Se dio que el valor de sig. = 0.198 > 0.05, la Dimensión Hipertextualidad (DH) no influye significativamente en ME. Además, el valor de Nagelkerke es 0.049, el cual indica la influencia baja en un 4.9%. Se puede notar por ello que esta dimensión relacionada al uso del diccionario en el internet a través de la multimedia que le permitiría acceder a sinónimos de palabras que no conoce y a acceder a vínculos sobre nuevos temas con apoyo del multimedia e internet, no le son tan motivadores porque en la realidad de la Institución Educativa. Los estudiantes tienen acceso al aula de innovación escolar solo 90 minutos a la semana lo que no permite que los alumnos puedan acceder a este tipo de información porque el tiempo de su permanencia en esta aula es muy corta para el poco tiempo que tienen para acceder a la red, lo cual muestra un desinterés por ello, pero también a la falta de organización de las sesiones en acuerdo del tutor y los maestros encargados del aula de innovación que les permitiría manejar los tiempos de una mejor manera y de esta forma desarrollar más eficientemente esta dimensión.

De esta misma manera Romero (2023) en un trabajo realizado en Bolivia. Sobre la influencia del uso de la multimedia en la mejora de los colegiales, utilizó el mecanismo de observación, este estudio analizó a 27 estudiantes del sexto grado de primaria. La información lograda dijo que el 80% de los alumnos en este estudio mostraron un mejor entendimiento de las sesiones de clase cuando se llevaron a cabo con el apoyo de recursos multimedia. Estos hallazgos sugieren que los alumnos son más eficientes cuando cuentan con el respaldo de herramientas

multimedia. Lo que se contrapone con los resultados de esta investigación debido a que no es del interés del estudiante porque los maestros no lo planifican y porque el tiempo de permanencia es muy reducido lo que no permite una aplicación continua de la hipertextualidad.

Al respecto Rodríguez (2006), lo denota como un escrito tecnológico habilitado para dar acceso a gran cantidad de conexiones con diversos escritos en el cual el mismo se encuentra habilitado al interés del usuario lector que lo necesite, se ubica de una manera opuesta a la forma común de un texto Así mismo Carrier (2001) dice:

Todo hipertexto posee sectores delicados que se comunican con el usuario a través de colores diferentes y que con el uso del mouse al hacer clic se puede mover a la zona deseada, en el hipertexto esta zona está compuesta de una palabra. (p.21).

De esta forma, según Quintana (1999) lo llama a una forma en que la exhibición y trato de la información ya no es de manera lineal, ahora se da en forma diferente con muchas conexiones y diferentes escalas de entendimiento de los mismos es en forma de red o malla, con muchas ramificaciones, direcciones y diferentes niveles de profundidad, comprensión y extensión.

Así mismo, el objetivo específico cuatro era determinar la influencia de la puesta en red en la motivación escolar Al respecto se menciona, luego de realizar el trabajo en las tablas cruzadas dan como resultado que el valor de sig. = 0.114 > 0.05, la DPR no influye significativamente en ME. Además, el valor de Nagelkerke es 0.043, el cual indica la influencia baja en un 4.3% esto significa que para los estudiantes no es muy significativo en esta investigación la puesta en red, debido a que no muestran ninguna motivación esto, porque ellos actualmente no pueden acceder a información en forma continua en horas de clase en su aula debido a que no cuentan con equipos multimedia ni tampoco acceso a internet que da la conectividad y eso hace que no puedan cruzar información importante en la red porque simplemente no tienen acceso a ella en su salón y esto hace imprescindible que toda la comunidad educativa a la cabeza del director, se organice para adquirir herramientas multimedia a través de diversas actividades pro fondos para la compra de estos aparatos tecnológicos que son de mucha necesidad en estos tiempos de cambio y modernización, además también se amplíe las redes de acceso a internet a las aulas del V ciclo del nivel primaria.

En la revista científica Dialogo interamericano (2020) en un trabajo realizado sobre la tecnología y como innovar en tiempos de pandemia se pone en manifiesto que

la puesta en red con ayuda del multimedia es muy efectivo en el desarrollo de los aprendizajes en los alumnos, es por ello que recomienda su uso en forma continua, que a nuestra manera de ver es lo más ideal porque permitiría el acceso directo a la información a través de la puesta en red de diversos temas de mucho interés para los estudiantes al hacer uso directo de las redes en tiempo real, como se da la educación en los países que invierten más en este tipo de tecnología porque tienen un presupuesto destinado para educación arriba del 6% de su PBI. Y eso les permite implementar sus aulas con herramientas multimedia, lo que es muy diferente en el Perú y esto hace que la brecha educativa con los países desarrollados sea mayor.

Por ello dice Carrier (2001), que las informaciones que proporcionan las conexiones se cimienta en un entendimiento recíproco en el cual por un lado se da el contenido en forma general para todos y de esta manera el usuario puede recabar la información que necesite y le sea útil todo, ello se relaciona con la amplitud de acceso a la información a través de dos formas de acceso, una es la intranet y la otra el internet lo que daría mucho apoyo al área pedagógica sobre todo en los colegios , cuando estas tengan acceso a la conectividad.

V. CONCLUSIONES

Primero: Se estableció que hay influencia significativa entre Uso de Multimedia (UM) y Motivación Escolar y (ME) desde el punto de vista de los estudiantes de una I.E. de Lima, Dado el valor de sig. = $0.025 < 0.05$, el UM influye significativamente en ME. Además, el valor de Nagelkerke es 0.049 el cual indica la influencia baja en un 4.9%

Segundo: Se determinó que hay una influencia significativa entre la DD y la ME De los docentes porque motiva los aprendizajes en el aula de innovación y De esta manera influye en la mejora de su comprensión según los datos de La encuesta manifiestan que Dado que el valor de sig. = $0.01 < 0.05$, la DD influye significativamente en ME. Además, el valor de Nagelkerke es 0.141, el cual indica la influencia en un 14.1%

Tercero: Se determinó que la DI y la ME donde los estudiantes escuchan música, realizan sus exposiciones en el aula, graban en sus USB y reproducen su voz en la multimedia dio como resultado dado que el valor de sig. = $0.051 > 0.05$, la DI no influye significativamente en ME. Además, el valor de Nagelkerke es 0.037, el cual indica la influencia baja en un 3.7%

Cuarto: Se determinó que entre DH y la ME por la que los estudiantes acceden en forma constante en clase a través del internet con el uso del multimedia, intercambiar información en tiempo real y acceder a información. Además, se dio que el valor sig. = $0.198 > 0.05$, la DH no influye significativamente en ME.

Quinto: Se determinó que entre la DPR y la ME en la que los estudiantes acceden a información en las redes en forma constante en el aula de, innovación, intercambian trabajos realizados en la red y el acceso en su aula a un equipo multimedia e internet dan como resultado en el trabajo que el valor de sig. = $0.114 > 0.05$, la DPR no influye significativamente en ME. Además, el valor de Nagelkerke es 0.043, el cual indica la influencia baja en un 4.3%

VI RECOMENDACIONES

Primero: Se recomienda a los representantes legales, (Equipo directivo y CONEI) implementar las aulas del V ciclo de primaria con Herramientas Multimedia para motivar a los estudiantes e impulsar sus aprendizajes en forma constante a través del uso diario de esta herramienta en estudio y se refuerce así en dicha Institución educativa y sea de gran beneficio para el ciclo y sirva de estímulo para replicarlo en todo el nivel educativo mejorando los niveles de logro de los estudiantes.

Segundo: Que el equipo directivo convoque a una asamblea general a la comunidad educativa para formar una comisión de implementación tecnológica integrada por los representantes de la escuela para realizar acciones en forma conjunta para adquirir e instalar multimedia en las aulas del V ciclo, en primera instancia y ampliarlo a todas las aulas del nivel primaria con redes de internet para reforzar la dimensión digital en las aulas y sea de gran beneficio para los estudiantes.

Tercero: Se recomienda al (equipo directivo y CONEI) institucionalizar una actividad anual grande pro fondos para la compra de multimedia e implementarse en forma continua las aulas sujetas al presente estudio y vaya de la mano con la innovación de las aulas con tecnológicas y pueda mejorar la dimensión interactividad a través de su uso continuo de la tecnología y tengan un uso diario con esta herramienta.

Cuarto: Que el Director del colegio y el CONEI elaboren oficios a las promociones de los últimos 30 años y donen por año de promoción una laptop para el apoyo a la multimedia y sea más funcional en el aula y la dimensión hipertextualidad se aplique en forma continua para aprovechar sus bondades por parte de los maestros y alumnos, utilizándolo en el desarrollo de sus sesiones todos los días de la semana.

Quinto: Que la actividad a Institucionalizar sea un Bingo kermes con un costo de 10 soles y 3 tarjetas por alumno, multiplicado por 1500 estudiantes daría una ganancia de 45,000 soles para comprar 12 Herramientas Multimedia más

los complementos necesarios para su instalación y las donaciones de laptop por parte de los exalumnos y se desarrollaría la dimensión puesta en red con temas del interés del estudiante a través de la conectividad directa en las aulas del V ciclo.

REFERENCIAS

- Agencia de Calidad de la Educación. (2016). La autoestima académica y La motivación escolar como predictor de la deserción en jóvenes vulnerables. Santiago, Chile. Obtenido de <https://bibliotecadigital.mineduc.cl/bitstream/handle/20.500.12365/4544/Autoestima>
- Aguilar, D., & Morón, A. C. (1994). Multimedia en educación. Comunicar, (3). Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/158/15800311.pdf>
- Ausubel David, Adquisición y retención del conocimiento, una perspectiva cognitiva Barcelona: Editorial Paidós 2002. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/805/80536112.pdf>
- Bandura, A (1997) Self-Efficacy: The Exercise of Control. Obtenido de https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/7953477/mod_resource/content/1/Self-Efficacy_%20The%20Exercise%20of%20Control.pdf
- Bartolomé, A. (2002). "Multimedia para Educar." Ediciones Edebé Barcelona, España. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/255960208_Multimedia_para_Educar
- Bazán et al. (2022). Influence of Teaching and the Teacher's Feedback Perceived on the Didactic Performance of Peruvian Postgraduate Students Attending Virtual Classes During the COVID-19 Pandemic. *Frontiers in Education*, 7(818209). doi:10.3389/feduc.2022.818209
- Bonifacio Lima. (2023). Retroalimentación y motivación escolar en estudiantes de 2do de secundaria de una institución educativa de Combapata, Cusco 2022. Tesis de Maestría en Administración de la Educación; Universidad Cesar Vallejo Repositorio Institucional Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/108090>
- BMI Internacional (2020) <https://www.bmicos.com> Carranza Condeso.(2023).
- Motivación escolar y comprensión lectora en el contexto de la virtualidad educativa en estudiantes de primaria de la Institución Educativa N° 88320, Santa-: Universidad Nacional del Santa. Obtenido de: <https://hdl.handle.net/20.500.14278/4325>
- Carrier, J. (2001). Escuela y multimedia. México, Siglo XXI editores.
- Cevallos et al. (2021). Educación en tiempos del COVID-19, perspectiva desde la socialización. Dilemas contemporáneos: educación, política y valores, Vol. 8. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v8i.2558>
- Damián, F., & Damián, Á. (2020). Metodología de la investigación científica. UMBALA INK.
- Deci, E (1995) Why We Do What We Do Understanding Self-Motivation
- Dweck, C (2006) Mindset: The new Psychology of Success Diálogo Interamericano (2020) Obtenido de: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/50893>

- Floyd, T. (2006). Fundamentos de sistemas digitales. Madrid, Pearson Educación S.A.
- Gallardo, E. (2017). Metodología de la Investigación. Universidad Continental.
https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/4278/1/DO_UC_EG_MAI_UC0584_2018.pdf
- Gutiérrez Cárdenas, M. C., Ledesma Pérez, F. E., Cadenillas Albornoz, V., & Aybar Huamani, J. (2022). Uso de los entornos virtuales para el fortalecimiento del pensamiento crítico. Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación, 6(26), 2052–2061.<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i26.473>
- Holguín et al. (2021). Competencias digitales en directivos y profesores en el contexto de educación remota del año 2020. Revista Venezolana de Gerencia, 26(94), 623-643.
<https://doi.org/10.52080/rvgluzv.26n9410Iniciart>
- 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
- INVANEP. (2020). Desarrollo cognitivo del ser humano (Página web).
https://invanep.com/blog_invanep/desarrollo-cognitivo-del-ser-humano
- Jonassen, D (2000) Computers as Mindtools for School: Engaging Critical Thinking. Obtenido de
<https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=927542>
- Mamani Quispe. (2023). Clima social familiar y motivación escolar en estudiantes de tercero de secundaria, I.E. pública de Madre de Dios 2022. Tesis de Maestría en Psicología Educativa; Universidad Cesar Vallejo Repositorio Institucional Obtenido de
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/113936>
- Martin, A. J., & Dowson, M. (2009). Interpersonal Relationships, Motivation, Engagement, and Achievement: Yields for Theory, Current Issues, and Educational Practice. Review of Educational Research, 79(1), 327-365.doi:10.3102/0034654308325583
- Marzano, R (2001) Classroom Instruction That Works: Research-Based Strategies for Increasing Student Achievement Maslow A. (1954) Motivation and personality third edition 1954, 1987, Harper-Row, Publisher Inc. Publicado con el acuerdo de College.Division de Harper – Row, Publisher, Inc. Mayer, R. (2009) The Cambridge Handbook of Multimedia Learning Second Edition University of California Santa Bárbara
- Mayer y Clark (2003) E-Learning and the Science of Instruction: Proven guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning (2003). Obtenido de
http://repo.darmajaya.ac.id/4165/1/e-Learning%20and%20the%20Science%20of%20Instruction_%20Proven%20Guidelines%20for%20Consumers%20and%20Designers%20of%20Multimedia%20Learning%20%28%20PDFDrive%20%29.pdf

- Minedu (2021) Disposiciones para el retorno a la presencialidad y/o semipresencialidad, así como para la prestación del servicio educativo para el año escolar 2022 en EBR en el marco de la emergencia sanitaria por la Covid 19 R.M.Nº 531 – 2021 Minedu. Obtenido de <https://www.grade.org.pe/creer/archivos/RM-N%C2%B0-531-2021-MINEDU.pdf.pdf>
- Motivación: Perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. Revista educación, 153-170. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44012058010.pdf>
- Oslo, M. (2018). The Measurement of Scientific, Technological and Innovation. 4th Edition. <https://www.oecd-ilibrary.org/docserver/9789264304604-en.pdf?expires=1721634596&id=id&accname=guest&checksum=53725DC1D8391BB599925E2DFA37DE1B>
- Palmero et al. (2011). Manual de teorías emocionales y motivacionales. España. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/61393455.pdf>
- Piaget, J. (2001). Psicología y pedagogía (Francisco Fernández, trad.) Obtenido de https://books.google.com.pe/books/about/Psicolog%C3%ADa_y_pedagog%C3%A1Da.html?id=1cQxrOXb_CgC&redir_esc=y
- Quispe Palomino (2022). Motivación escolar y aprendizaje en los estudiantes del 5º grado del nivel primaria en una Institución Educativa, Ayacucho 2021. Tesis de Maestría en Psicología Educativa; Universidad Cesar Vallejo Repositorio Institucional Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/86326>
- Rieber, LI (1994) Multimedia Learning Rodríguez, J. (2006). El relato digital hacia un nuevo arte narrativo. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Romero Macuri. (2023). Uso de recursos multimedia como herramienta didáctica para motivar el aprendizaje del idioma inglés a estudiantes de sexto de primaria de la unidad educativa “Betania” [Tesis de Licenciatura, PETAENG La Paz Bolivia]. Obtenido de: <http://repositorio.umsa.bo/xmlui/handle/123456789/35291>
- Sánchez et al. (2018). La retroalimentación más allá de la evaluación. Revista Latinoamericana de Educación Comparada, 89-104. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6799114>
- Skeptical Shank, Patti, and Amy Sitze. *Making Sense of Online Learning : A Guide for Beginners and the Truly Skeptical*. Pfeiffer, a Wiley imprint, 2004. Obtenido de https://i-share-dpu.alma.exlibrisgroup.com/discovery/fulldisplay?docid=alma995493195105831&context=L&vid=01CARLI_DPU:CARLI_DPU&lang=en&search_scope=MyInst_and_CI&adaptor=Local%20Search%20Engine&tab=Everything&query=sub,exact,system,AND&mode=advanced&offset=0

- Somoza Delgado. (2022). Motivación y Clima escolar en estudiantes de cuarto grado de una institución educativa de Quevedo, 2022 [Tesis de Maestría, en Psicología Educativa]. Universidad Cesar Vallejo Repositorio Institucional Obtenido de: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/93259>
- Vidal Hallasi. (2020). Efectos de la aplicación de actividades con apoyo en herramientas multimedia en la competencia científica en primaria, Callao 2020 [Tesis de Licenciada en educación primaria; Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional, Callao, Perú. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/57501>
- Veiga et al. (2015). Cuando se pierde la motivación escolar de los adolescentes con mejor auto concepto. Revista de Psicodidáctica, 305-320. Obtenido de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/16>
- Villegas, S. A. & Villegas, D. J. (2023). Diseño e implementación de una aplicación multimedia para la enseñanza y aprendizaje de competencias cognitivas en el grado transición del Colegio Cristiano Luz y Vida Ocaña. [Proyecto aplicado]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/58276>
- Villón Asencio. (2020). Motivación y su influencia en el clima escolar en los estudiantes de sexto año básico de la Unidad Educativa Sebastián Landeta Cagua Guayaquil, 2020. Tesis para obtener el grado de Maestra en Psicología Educativa Obtenido de: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/61471>
- Zimmerman, Barry & Schunk, Dale. (2001). Self-regulated learning and academic achievement: Theory. 2. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/243783857_Self-regulated_learning_and_academic_achievement_Theory/citation/download

ANEXOS

Anexo:1

Tabla de operacionalización de Variables

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
Uso de Multimedia	Es la manipulación o interacción con una herramienta que comprende lo digital, la interactividad, la hipertextualidad y la puesta en red con un propósito determinado Carrier (2001).	El Uso de Multimedia se medirá mediante un cuestionario en el cual se consideró cuatro aspectos: digital, interactividad, hipertextualidad y conexión en red. La recopilación de datos se realizará mediante un cuestionario compuesto por 20 preguntas, utilizando una escala de cinco puntos que va desde	Digital	1.Cuando hacemos las clases con Equipo Multimedia en el aula de innovación, utilizamos medios de soporte digital (USB, DVD, CD, Disco Duro, memoria SD, etc.) para guardar, procesar, transmitir o compartir información.	Totalmente en desacuerdo (1)
				2.El medio de soporte digital que es más fácil y practico de usar para mi es el USB.	Desacuerdo (2)
				3.Los medios de soporte digital son fundamentales porque facilitan el recojo y uso de información.	
				4.La tecnología digital como el Multimedia, facilitan mis aprendizajes en forma eficaz.	
			Interactividad	5.Me gusta escuchar música y ver vídeos con equipo multimedia porque me motiva.	Ni acuerdo ni desacuerdo (3)
				6.Prefiero realizar y escuchar exposiciones con Equipo Multimedia en el aula de innovación, donde se combinan textos, imágenes, sonidos y videos.	
				7.Me encanta ver fotos o imágenes en el aula de innovación con Equipo Multimedia y describirlas.	De acuerdo (4)
				8.Me motiva en el aula de innovación, leer más textos en pantalla grande utilizando el Equipo Multimedia.	
				9.Me gusta grabar y reproducir mi voz con el Equipo Multimedia.	
				10.Me encanta tomar fotos, visualizar en pantalla grande con el Equipo Multimedia y comentar sobre ellas.	Totalmente de Acuerdo (5)

	"Totalmente de acuerdo" hasta "Totalmente en desacuerdo".		11. Prefiero que mis clases se impartan con el apoyo de Multimedia y la red, porque nos permite acceso directo a la información actualizada a través del internet.
			12. Me encanta que los temas que se desarrollan sean con el uso de la Multimedia porque me motivan a aprender más.
			13. Me gustaría que todas mis clases del aula sean con el apoyo de la Multimedia como se realiza en el aula de innovación.
	Hipertextualidad		14. Cuando leemos un texto en el Equipo Multimedia y encontramos palabras, conceptos o expresiones poco comprensibles, buscamos y realizamos vínculos haciendo un click para esclarecer o ampliar información sobre ellas.
			15. Hacer uso del diccionario en internet a través del multimedia, me permite acceder a sinónimos de palabras que no conozco.
			16. Los vínculos que obtenemos a través de diversos temas con el apoyo del internet y la multimedia enriquecen mis conocimientos de una forma significativa.
	Puesta en red		17. Accedemos a información en forma constante con los demás compañeros de clase por medio del Internet
			18. Utilizando el Equipo Multimedia en el aula de innovación. A través del internet, podemos intercambiar los avances de los diversos trabajos que realizamos en grupo en el aula de innovación.
			19. El uso de la red es necesario en cada una de las aulas porque nos permitiría acceder en forma rápida a la información actualizada en tiempo real.
			20. La instalación del internet y el multimedia en mi aula es necesario porque me permite mejorar mis aprendizajes de forma significativa.

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
Motivación escolar	Veiga et al. (2015) manifiestan que es el compromiso prolongado del estudiante con la escuela y sus aprendizajes	La variable Motivación escolar se operacionalizará con cuatro dimensiones, tal como lo menciona Veiga et al. (2015): Cognitiva, Afectiva, Conductual e Implicación personal. Recogiéndose los datos mediante la técnica de la encuesta, con un cuestionario de 20 ítems, tomando en cuenta los indicadores; se valorará cada ítem con las siguientes escalas: Siempre (4), Casi siempre (3), A veces (2), Nunca (1).	Cognitiva	1.Pongo mucho interés y esfuerzo para lograr buenos resultados en mis estudios	Nunca (1)
				2.Me propongo estudiar y obtener buenas calificaciones en mis cursos	A veces (2)
				3.Repaso permanentemente los temas tratados en horas de clase	Casi siempre (3)
				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.	Siempre (4)
			Afectiva	7.Participo de manera voluntaria de todas actividades que programan en la institución educativa.	

				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.	
				11Me gusta representar a mi institución educativa en los diferentes concursos educativos.	
				12Respeto y valoro los símbolos que representan a la institución educativa (Bandera, himno, lema)	
			Conductual	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.	
			Implicación personal	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.	

Anexo 2 Cuestionario para estudiantes sobre el uso de equipo multimedia

CUESTIONARIO-ESTUDIANTES

Estimado (a) estudiante, esperamos su colaboración, respondiendo con sinceridad el presente cuestionario. El cuestionario es anónimo.

El presente tiene por objetivo, mencionar de qué modo se utiliza el Equipo Multimedia en el aula de innovación tecnológica en el desarrollo de diversas competencias de los estudiantes de V ciclo de educación primaria de la IE N° 7221 “La Rinconada” de San Juan de Miraflores. Agradecemos de antemano su tiempo y colaboración.

DATOS INFORMATIVOS

a) Género: ❖ Masculino () ❖ Femenino ()	b) Edad: ❖ 10 años () ❖ 11 años () ❖ 12 o más ()	c) Lengua materna ❖ Quechua () ❖ Castellano () ❖ Otro ()
--	---	---

Lea, Usted, con atención y marque con una “X” una sola alternativa por cada afirmación.

DIMENSIONES	N°	ACTIVIDADES CON EQUIPO MULTIMEDIA	1. Totalmente en desacuerdo	2. Desacuerdo	3. Ni acuerdo ni desacuerdo	4. De acuerdo	5. Totalmente de acuerdo
DIGITAL	1	Cuando hacemos las clases con Equipo Multimedia en el aula de innovación, utilizamos medios de soporte digital (USB, DVD, CD, Disco Duro, memoria SD, etc.) para guardar, procesar, transmitir o compartir información.	1	2	3	4	5
	2	El medio de soporte digital que es más fácil y practico de usar para mi es el USB.	1	2	3	4	5
	3	Los medios de soporte digital son fundamentales porque facilitan el recojo y uso de información.	1	2	3	4	5
	4	La tecnología digital como el Multimedia, facilitan mis aprendizajes en forma eficaz.	1	2	3	4	5
INTERACTIVIDAD	5	Me gusta escuchar música y ver vídeos con equipo multimedia porque me motiva.	1	2	3	4	5
	6	Prefiero realizar y escuchar exposiciones con Equipo Multimedia en el aula de innovación, donde se combinan textos, imágenes, sonidos y videos.	1	2	3	4	5
	7	Me encanta ver fotos o imágenes en el aula de innovación con Equipo Multimedia y describirlas.	1	2	3	4	5
	8	Me motiva en el aula de innovación, leer más textos en pantalla grande utilizando el Equipo Multimedia.	1	2	3	4	5
	9	Me gusta grabar y reproducir mi voz con el Equipo Multimedia.	1	2	3	4	5
	10	Me encanta tomar fotos, visualizar en pantalla grande con el Equipo Multimedia y comentar sobre ellas.	1	2	3	4	5
	11	Prefiero que mis clases se impartan con el apoyo de Multimedia y la red, porque nos permite acceso directo a la información actualizada a través del internet.	1	2	3	4	5

	12	Me encanta que los temas que se desarrollan sean con el uso de la Multimedia porque me motivan a aprender más.	1	2	3	4	5
	13	Me gustaría que todas mis clases del aula sean con el apoyo de la Multimedia como se realiza en el aula de innovación.	1	2	3	4	5
HIPERTEXTUALIDAD	14	Cuando leemos un texto con el Equipo Multimedia y encontramos palabras, conceptos o expresiones poco comprensibles, buscamos y realizamos vínculos haciendo un click para esclarecer o ampliar información sobre ellas.	1	2	3	4	5
	15	Hacer uso del diccionario en internet a través del multimedia, me permite acceder a sinónimos de palabras que no conozco.	1	2	3	4	5
	16	Los vínculos que obtenemos a través de diversos temas con el apoyo del internet y la multimedia enriquecen mis conocimientos de una forma significativa.	1	2	3	4	5
PUESTA EN RED	17	Accedemos a información en forma constante con los demás compañeros de clase por medio del Internet	1	2	3	4	5
	18	utilizando el Equipo Multimedia en el aula de innovación. A través del internet, podemos intercambiar los avances de los diversos trabajos que realizamos en grupo.	1	2	3	4	5
	19	El uso de la red es necesario en cada una de las aulas porque nos permite acceder en forma rápida a la información actualizada en tiempo real.	1	2	3	4	5
	20	La instalación del internet y el multimedia en mi aula es necesario porque me permite mejorar mis aprendizajes.	1	2	3	4	5

Adaptado por: Javier Hugo Fernández Minaya

CUESTIONARIO QUE EVALÚA LA VARIABLE MOTIVACION ESCOLAR

Querido estudiante, el presente cuestionario tiene el objetivo de obtener información sobre la motivación escolar en estudiantes de V ciclo, en la I.E. 7221 “La Rinconada”. La información será de mucha ayuda para la realización de un trabajo de investigación en favor de la educación y por consiguiente será confidencial y privada, por ello te solicito que respondas con mucha sinceridad y responsabilidad, agradezco anticipadamente tu valioso apoyo.

Instrucciones: Lee atentamente cada una de las preguntas y marca con un aspa (X) en el recuadro de la respuesta con la que estés de acuerdo o se aproxime más a tu opinión. El llenado tendrá los siguientes criterios de valoración: Nunca (1), A veces (2), Casi siempre (3) y siempre (4). Variable: Motivación escolar

N°	PREGUNTAS	NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
Dimensión 1: Cognitiva					
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				
Dimensión 2: Afectiva					
7	Participo de manera voluntaria de todas actividades que programan en la institución educativa (Concursos escolares, desfiles, horas cívicas, 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)				
Dimensión 3: Conductual					
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.				
Dimensión 4: Implicación personal					
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.				

¡Muchas gracias por tu apoyo!

Autora: Bonifacio Lima, Gloria (orcid.org/0000-0002-0468-7642)

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos del Cuestionario que permitirá recoger la información en la presente investigación: El uso de multimedia influye en la motivación escolar de una Institución Educativa Pública de Lima, 2024. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El/la ítem/pregunta pertenece a la dimensión/subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El/la ítem/pregunta se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El/la ítem/pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

Matriz de validación del cuestionario de la variable Uso de Multimedia

Definición de la variable: Es la manipulación o interacción con una herramienta que comprende lo digital, la interactividad, la hipertextualidad y la puesta en red con un propósito determinado (Carrier, J. (2001).

Dimensión	Indicador	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
DIGITAL	- Utiliza medios de soporte digital (USB, DVD, CD, disco duro) para almacenar, procesar y transmitir información.	1. Cuando hacemos las clases con Equipo Multimedia en el aula de innovación, utilizamos medios de soporte digital (USB, DVD, CD, Disco Duro, memoria SD, etc.) para guardar, procesar, transmitir o compartir información. 2. El medio de soporte digital que es	1	1	1	1	

		más fácil y practico de usar para mi es el USB.	1	1	1	1	
		3. Los medios de soporte digital son fundamentales porque facilitan el recojo y uso de información.	1	1	1	1	
		4. La tecnología digital como el Multimedia, facilitan mis aprendizajes en forma eficaz.	1	1	1	1	
		5.Me gusta escuchar música y ver vídeos con Equipo Multimedia porque me motiva	1	1	1	1	
INTERAC TIVIDAD	--Combina, asocia, relaciona y fusiona textos, imágenes, vídeos y sonidos en la presentación de una información.	6. Prefiero realizar y escuchar exposiciones con Equipo Multimedia en el aula de innovación, donde se combinan textos, imágenes, sonidos y videos.	1	1	1	1	
	-Lee textos, visualiza imágenes y vídeos, escucha sonidos (música) mediante el uso del equipo multimedia.	7. Me encanta ver fotos o imágenes en el aula de innovación con Equipo Multimedia y describirlas	1	1	1	1	
		8. Me motiva en el aula de innovación, leer más textos en pantalla grande utilizando el Equipo Multimedia.	1	1	1	1	
		9. Me gusta grabar y reproducir mi voz con el Equipo Multimedia	1	1	1	1	
		10. Me encanta tomar fotos, visualizar en pantalla grande con el Equipo Multimedia y comentar sobre ellas.	1	1	1	1	
		11. Prefiero que mis clases se impartan con el apoyo de Multimedia y la red, porque nos permite acceso directo a la información actualizada a través del internet.	1	1	1	1	
		12. Me encanta que los temas que se desarrollan sean con el uso de la Multimedia porque me motivan a aprender más.	1	1	1	1	
		13. Me gustaría que todas mis clases del aula sean con el apoyo de la Multimedia como se realiza en el aula de innovación.	1	1	1	1	
		14. Cuando leemos un texto con el Equipo Multimedia y encontramos palabras, conceptos o expresiones poco comprensibles, buscamos y realizamos vínculos haciendo un click para esclarecer o ampliar información sobre ellas.	1	1	1	1	
HIPERTE XTUALID AD	- Durante la lectura con el Equipo Multimedia busca y realiza vínculos haciendo un click para esclarecer o ampliar información sobre aquellas palabras, conceptos o expresiones poco	15. Hacer uso del diccionario en internet a través del multimedia, me permite acceder a sinónimos de palabras que no conozco.	1	1	1	1	
		16. Los vínculos que obtenemos a través de diversos temas con el apoyo del internet y la multimedia enriquecen mis conocimientos de una forma significativa.	1	1	1	1	
		17. Accedemos a información en					

PUESTA EN RED	comprensibles.	forma constante con los demás compañeros de clase por medio del Internet	1	1	1	1	
	-Accede e intercambia datos e información con los demás por medio de la red (Internet) utilizando el equipo Multimedia.	18. utilizando el Equipo Multimedia en el aula de innovación. A través del internet, podemos intercambiar los avances de los diversos trabajos que realizamos en grupo.	1	1	1	1	
		19 El uso de la red es necesario en cada una de las aulas porque nos permite acceder en forma rápida a la información actualizada en tiempo real.	1	1	1	1	
		20. La instalación del internet y el multimedia en mi aula es necesario porque me permite mejorar mis aprendizajes	1	1	1	1	

Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Cuestionario de uso de multimedia
Objetivo del instrumento	Determinar la influencia del uso de multimedia
Nombres y apellidos del experto	Dr. Raúl Delgado Arenas
Documento de identidad	10366449
Años de experiencia en el área	35 años
Máximo Grado Académico	DOCTOR
Nacionalidad	PERUANO
Institución	UCV
Cargo	DONCE RENACYT
Número telefónico	966719861
Firma	Cuestionario de uso de multimedia
Fecha	18/05/2024



Dr. Raúl Delgado Arenas
Docente validador

Ficha de validación de contenido para un instrumento

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos del Cuestionario que permitirá recoger la información en la presente investigación: El uso de multimedia influye en la motivación escolar de una Institución Educativa pública de Lima 2024

. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El/la ítem/pregunta pertenece a la dimensión/subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El/la ítem/pregunta se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El/la ítem/pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008)

Matriz de validación del cuestionario de la variable Motivación Escolar

Definición de la variable: Veiga et al. (2015) manifiestan que es el compromiso prolongado del estudiante con la escuela y sus aprendizajes

Dimensión	Indicador	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Cognitiva	-Implicación personal	1. Pongo mucho interés y esfuerzo para lograr buenos resultados en mis estudios	1	1	1	1	
		2. Me propongo estudiar y	1	1	1	1	

		obtener buenas calificaciones en mis cursos				
		3 Repaso permanentemente los temas tratados en horas de clase.	1	1	1	1
	Estrategias de aprendizaje	4 Utilizo esquemas gráficos para organizar la información.	1	1	1	1
		5. Planifico mi tiempo en un horario por días	1	1	1	1
		6 Autoevalúo constantemente mi desempeño en horas de clase	1	1	1	1
	Estrategias de autorregulación	7. Participo de manera voluntaria de todas las actividades que programan en la institución educativa.	1	1	1	1
		8. Me siento feliz cuando estoy en el colegio	1	1	1	1
		9. Cuido los recursos, mobiliario e infraestructura de la institución educativa	1	1	1	1
Afectiva	Conexión con la institución educativa.	10. Me relaciono de manera amigable con mis compañeros y maestros.	1	1	1	1
		11. Me gusta representar a mi institución educativa en los diferentes concursos educativos.	1	1	1	1
		12. Respeto y valoro los símbolos que representan a la institución educativa (Bandera, himno, lema)	1	1	1	1
	Sensación de pertenencia	13. Siempre presento las tareas el día y la hora indicada	1	1	1	1
		14. Asisto a clases todos los días y de manera puntual.	1	1	1	1
		15. Presto atención a las explicaciones de los docentes	1	1	1	1
		16. Respeto las normas de convivencia establecidas en la institución educativa.	1	1	1	1
	Identificación con la institución educativa	17. Planteo sugerencias a los docentes para mejorar mi aprendizaje	1	1	1	1
Conductual	Acciones y prácticas orientadas	18. Busco estrategias para mejorar mi aprendizaje	1	1	1	1
		19. Cuando tengo dificultad	1	1	1	1

Implicación personal	hacia la Escuela Actuación proactiva	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.	1	1	1	1	
----------------------	---	--	---	---	---	---	--

Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Cuestionario de motivación escolar
Objetivo del instrumento	Determinar la influencia de la motivación escolar
Nombres y apellidos del experto	Dr. Raúl Delgado Arenas
Documento de identidad	10366449
Años de experiencia en el área	35 años
Máximo Grado Académico	DOCTOR
Nacionalidad	PERUANO
Institución	UCV
Cargo	DONCE RENACYT
Número telefónico	966719861
Firma	Cuestionario de motivación escolar
Fecha	18/05/2024



Dr. Raúl Delgado Arenas
Docente validador

Ficha de validación de contenido para un instrumento

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos del Cuestionario que permitirá recoger la información en la presente investigación: El uso de multimedia influye en la motivación escolar de una Institución Educativa Pública de Lima, 2024. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Crterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El/la ítem/pregunta pertenece a la dimensión/subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El/la ítem/pregunta se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El/la ítem/pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

Matriz de validación del cuestionario de la variable Uso de Multimedia


Definición de la variable: Es la manipulación o interacción con una herramienta que comprende lo digital, la interactividad, la hipertextualidad y la puesta en red con un propósito determinado (Carrier, J. (2001).

Dimensión	Indicador	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
DIGITAL	- Utiliza medios de soporte digital (USB, DVD, CD, disco duro) para almacenar, procesar y transmitir información.	1. Cuando hacemos las clases con Equipo Multimedia en el aula de innovación, utilizamos medios de soporte digital (USB, DVD, CD, Disco Duro, memoria SD, etc.) para guardar, procesar,	1	1	1	1	

INTERACTIVIDAD	<p>--Combina, asocia, relaciona y fusiona textos, imágenes, vídeos y sonidos en la presentación de una información.</p> <p>-Lee textos, visualiza imágenes y vídeos, escucha sonidos (música) mediante el uso del equipo multimedia.</p>	<p>transmitir o compartir información.</p> <p>2.El medio de soporte digital que es más fácil y practico de usar para mi es el USB.</p> <p>3. Los medios de soporte digital son fundamentales porque facilitan el recojo y uso de información.</p> <p>4. La tecnología digital como el Multimedia, facilitan mis aprendizajes en forma eficaz.</p> <p>5.Me gusta escuchar música y ver vídeos con Equipo Multimedia porque me motiva</p> <p>6. Prefiero realizar y escuchar exposiciones con Equipo Multimedia en el aula de innovación, donde se combinan textos, imágenes, sonidos y videos.</p> <p>7. Me encanta ver fotos o imágenes en el aula de innovación con Equipo Multimedia y describirlas</p> <p>8. Me motiva en el aula de innovación, leer más textos en pantalla grande utilizando el Equipo Multimedia.</p> <p>9. Me gusta grabar y reproducir mi voz con el Equipo Multimedia</p> <p>10. Me encanta tomar fotos, visualizar en pantalla grande con el Equipo Multimedia y comentar sobre ellas.</p> <p>11. Prefiero que mis clases se impartan con el apoyo de Multimedia y la red, porque nos permite acceso directo a la información actualizada a través del internet.</p> <p>12. Me encanta que los temas que se desarrollan sean con el uso de la Multimedia porque me motivan a aprender más.</p> <p>13. Me gustaría que todas mis clases del aula sean con el apoyo de la Multimedia como se realiza en el aula de innovación.</p> <p>14. Cuando leemos un texto con el Equipo Multimedia y encontramos palabras, conceptos o expresiones poco comprensibles, buscamos y realizamos vínculos haciendo un</p>	1	1	1	1	
HIPERTEXTUALIDAD	<p>- Durante la lectura con el Equipo Multimedia busca y realiza vínculos haciendo un click para esclarecer o ampliar información</p>	<p>14. Cuando leemos un texto con el Equipo Multimedia y encontramos palabras, conceptos o expresiones poco comprensibles, buscamos y realizamos vínculos haciendo un</p>	1	1	1	1	

PUESTA EN RED	sobre aquellas palabras, conceptos o expresiones poco comprensibles.	click para esclarecer o ampliar información sobre ellas.					
		15. Hacer uso del diccionario en internet a través del multimedia, me permite acceder a sinónimos de palabras que no conozco.	1	1	1	1	
	-Accede e intercambia datos e información con los demás por medio de la red (Internet) utilizando el equipo Multimedia.	16. Los vínculos que obtenemos a través de diversos temas con el apoyo del internet y la multimedia enriquecen mis conocimientos de una forma significativa.	1	1	1	1	
		17. Accedemos a información en forma constante con los demás compañeros de clase por medio del Internet	1	1	1	1	
		18. utilizando el Equipo Multimedia en el aula de innovación. A través del internet, podemos intercambiar los avances de los diversos trabajos que realizamos en grupo.	1	1	1	1	
		19 El uso de la red es necesario en cada una de las aulas porque nos permite acceder en forma rápida a la información actualizada en tiempo real.	1	1	1	1	
	20. La instalación del internet y el multimedia en mi aula es necesario porque me permite mejorar mis aprendizajes	1	1	1	1		

Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Cuestionario de Uso de Multimedia
Nombres y apellidos del experto	Dr. Gardenia Bustamante Romani
Documento de identidad	09329599
Años de experiencia en el área	12 años
Máximo grado Académico	Doctora
Nacionalidad	Peruana
Institución	UGEL 05
Cargo	Especialista en Educación
Numero telefónico	945087981
Firma	 Mg. Gardenia Bustamante Romani
Fecha	24/05/2024
Nombres y apellidos del experto	Gardenia Bustamante Romani

Ficha de validación de contenido para un instrumento

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos del Cuestionario que permitirá recoger la información en la presente investigación: El uso de multimedia influye en la motivación escolar de una Institución Educativa pública de Lima 2024

. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El/la ítem/pregunta pertenece a la dimensión/subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El/la ítem/pregunta se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El/la ítem/pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008)

Matriz de validación del cuestionario de la variable Motivación Escolar


Definición de la variable: Veiga et al. (2015) manifiestan que es el compromiso prolongado del estudiante con la escuela y sus aprendizajes

Dimensión	Indicador	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Cognitiva	-Implicación personal	1. Pongo mucho interés y esfuerzo para lograr buenos	1	1	1	1	

Afectiva		resultados en mis estudios	1	1	1	1	
		2. Me propongo estudiar y obtener buenas calificaciones en mis cursos					
	Estrategias de aprendizaje	3 Repaso permanentemente los temas tratados en horas de clase.	1	1	1	1	
		4 Utilizo esquemas gráficos para organizar la información.					
	Estrategias de autorregulación	5. Planifico mi tiempo en un horario por días	1	1	1	1	
		6 Autoevalúo constantemente mi desempeño en horas de clase	1	1	1	1	
	Conexión con la institución educativa.	7. Participo de manera voluntaria de todas actividades que programan en la institución educativa.	1	1	1	1	
		8. Me siento feliz cuando estoy en el colegio					
	Sensación de pertenencia	9. Cuido los recursos, mobiliario e infraestructura de la institución educativa	1	1	1	1	
		10. Me relaciono de manera amigable con mis compañeros y maestros.	1	1	1	1	
	Identificación con la institución educativa	11. Me gusta representar a mi institución educativa en los diferentes concursos educativos.	1	1	1	1	
		12. Respeto y valoro los símbolos que representan a la					

		institución educativa (Bandera, himno, lema)	1	1	1	1	
Conductual	Acciones y prácticas orientadas hacia la Escuela	13. Siempre presento las tareas el día y la hora indicada	1	1	1	1	
		14. Asisto a clases todos los días y de manera puntual.	1	1	1	1	
		15. Presto atención a las explicaciones de los docentes	1	1	1	1	
		16. Respeto las normas de convivencia establecidas en la institución educativa.	1	1	1	1	
Implicación personal	Actuación proactiva	17. Planteo sugerencias a los docentes para mejorar mi aprendizaje	1	1	1	1	
		18. Busco estrategias para mejorar mi aprendizaje	1	1	1	1	
		19. Cuando tengo dificultad en un tema o actividad, busco información al respecto para superar la dificultad.	1	1	1	1	
		20. • Cuando no entiendo una actividad a desarrollar, pregunto a los docentes para aclarar mis dudas.					

Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Cuestionario de Motivación Escolar
Nombres y apellidos del experto	Dr. Gardenia Bustamante Romani
Documento de identidad	09329599
Años de experiencia en el área	12 años
Máximo grado Académico	Doctora
Nacionalidad	Peruana
Institución	UGEL 05
Cargo	Especialista en Educación
Número telefónico	945087981
Firma	 <hr/> Mg. Gardenia Bustamante Romani
Fecha	24/05/2024
Nombres y apellidos del experto	Gardenia Bustamante Romani

Ficha de validación de contenido para un instrumento

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos del Cuestionario que permitirá recoger la información en la presente investigación: El uso de multimedia influye en la motivación escolar de una Institución Educativa Pública de Lima, 2024. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El/la ítem/pregunta pertenece a la dimensión/subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El/la ítem/pregunta se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El/la ítem/pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo


Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

Matriz de validación del cuestionario de la variable Uso de Multimedia
Definición de la variable: Es la manipulación o interacción con una herramienta que comprende lo digital, la interactividad, la hipertextualidad y la puesta en red con un propósito determinado (Carrier, J. (2001).

Dimensión	Indicador	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
DIGITAL	- Utiliza medios de soporte digital (USB, DVD, CD, disco duro) para almacenar, procesar y transmitir información.	1. Cuando hacemos las clases con Equipo Multimedia en el aula de innovación, utilizamos medios de soporte digital (USB, DVD, CD, Disco Duro, memoria SD, etc.) para guardar, procesar, transmitir o compartir información.	1	1	1	1	
		2. El medio de soporte digital que es más fácil y práctico de usar para mí es el USB.	1	1	1	1	
		3. Los medios de soporte digital son fundamentales porque facilitan el recojo y uso de información.	1	1	1	1	
		4. La tecnología digital como el Multimedia, facilitan mis aprendizajes en forma eficaz.	1	1	1	1	
		5. Me gusta escuchar música y ver vídeos con Equipo Multimedia porque me motiva	1	1	1	1	
		6. Prefiero realizar y escuchar exposiciones con Equipo Multimedia en el aula de innovación, donde se combinan textos, imágenes, sonidos y videos.	1	1	1	1	
		7. Me encanta ver fotos o imágenes en el aula de innovación con Equipo Multimedia y describirlas	1	1	1	1	
		8. Me motiva en el aula de innovación, leer más textos en pantalla grande utilizando el Equipo Multimedia.	1	1	1	1	
		9. Me gusta grabar y reproducir mi voz con el Equipo Multimedia	1	1	1	1	
		10. Me encanta tomar fotos,	1	1	1	1	
INTERACTIVIDAD	--Combina, asocia, relaciona y fusiona textos, imágenes, vídeos y sonidos en la presentación de una información. -Lee textos, visualiza imágenes y vídeos, escucha sonidos (música) mediante el uso del equipo multimedia.						

		visualizar en pantalla grande con el Equipo Multimedia y comentar sobre ellas.					
		11. Prefiero que mis clases se impartan con el apoyo de Multimedia y la red, porque nos permite acceso directo a la información actualizada a través del internet.	1	1	1	1	
		12. Me encanta que los temas que se desarrollan sean con el uso de la Multimedia porque me motivan a aprender más.	1	1	1	1	
		13. Me gustaría que todas mis clases del aula sean con el apoyo de la Multimedia como se realiza en el aula de innovación.	1	1	1	1	
	- Durante la lectura con el Equipo Multimedia busca y realiza vínculos haciendo un click para esclarecer o ampliar información sobre aquellas palabras, conceptos o expresiones poco comprensibles.	14. Cuando leemos un texto con el Equipo Multimedia y encontramos palabras, conceptos o expresiones poco comprensibles, buscamos y realizamos vínculos haciendo un click para esclarecer o ampliar información sobre ellas.	1	1	1	1	
		15. Hacer uso del diccionario en internet a través del multimedia, me permite acceder a sinónimos de palabras que no conozco.	1	1	1	1	
	-Accede e intercambia datos e información con los demás por medio de la red (Internet) utilizando el equipo Multimedia.	16. Los vínculos que obtenemos a través de diversos temas con el apoyo del internet y la multimedia enriquecen mis conocimientos de una forma significativa.	1	1	1	1	
		17. Accedemos a información en forma constante con los demás compañeros de clase por medio del Internet	1	1	1	1	
		18. utilizando el Equipo Multimedia en el aula de innovación. A través del internet, podemos intercambiar los avances de los diversos trabajos que realizamos en grupo.	1	1	1	1	
		19 El uso de la red es necesario en cada una de las aulas porque nos permite acceder en forma rápida a la información actualizada en tiempo real.	1	1	1	1	
		20. La instalación del internet y el multimedia en mi aula es necesario porque me permite mejorar mis aprendizajes	1	1	1	1	
HIPERTEXTUALIDAD							
PUESTA EN RED							

Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Cuestionario de Uso de Multimedia
Nombres y apellidos del experto	Dra. Edith Silva Rubio
Documento de identidad	03701646
Años de experiencia en el área	14 años
Máximo grado Académico	Doctora
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad César de Vallejo
Cargo	Docente
Numero telefónico	967564399
Firma	
Fecha	24/05/2024

Ficha de validación de contenido para un instrumento

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos del Cuestionario que permitirá recoger la información en la presente investigación: El uso de multimedia influye en la motivación escolar de una Institución Educativa pública de Lima 2024

. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Crterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El/la ítem/pregunta pertenece a la dimensión/subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El/la ítem/pregunta se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El/la ítem/pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008)

Matriz de validación del cuestionario de la variable Motivación Escolar

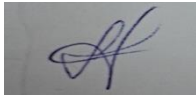
Definición de la variable: Veiga et al. (2015) manifiestan que es el compromiso prolongado del estudiante con la escuela y sus aprendizajes

Dimensión	Indicador	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Cognitiva	-Implicación personal	1.Pongo mucho interés y esfuerzo para lograr buenos resultados en mis estudios	1	1	1	1	
		2. Me propongo estudiar y obtener buenas calificaciones en mis cursos	1	1	1	1	
	Estrategias de aprendizaje	3 Repaso permanentemente los temas tratados en horas de clase.	1	1	1	1	
		4 Utilizo esquemas gráficos para organizar la información.	1	1	1	1	
	Estrategias de autorregulación	5.Planifico mi tiempo en un horario por días	1	1	1	1	
		6 Autoevalúo constantemente mi desempeño en horas de clase	1	1	1	1	
Afectiva	Conexión con la institución educativa.	7.Participo de manera voluntaria de todas actividades que programan en la institución educativa.	1	1	1	1	
		8.Me siento feliz cuando estoy en el colegio	1	1	1	1	
		9.Cuido los	1	1	1	1	

Conductual	Sensación de pertenencia	recursos, mobiliario e infraestructura de la institución educativa	1	1	1	1
		10.Me relaciono de manera amigable con mis compañeros y maestros.	1	1	1	1
	Identificación con la institución educativa	11.Me gusta representar a mi institución educativa en los diferentes concursos educativos.	1	1	1	1
		12.Respeto y valoro los símbolos que representan a la institución educativa (Bandera, himno, lema)	1	1	1	1
		13.Siempre presento las tareas el día y la hora indicada	1	1	1	1
	Acciones y prácticas orientadas hacia la Escuela	14.Asisto a clases todos los días y de manera puntual.	1	1	1	1
		15.Presto atención a las explicaciones de los docentes	1	1	1	1
		16. Respeto las normas de convivencia establecidas en la institución educativa.	1	1	1	1
		17.Planteo sugerencias a los docentes para mejorar mi aprendizaje	1	1	1	1
	Implicación personal	Actuación proactiva	18.Busco estrategias para mejorar mi aprendizaje	1	1	1
19.Cuando tengo dificultad en un tema o actividad, busco información al			1	1	1	1

		respecto para superar la dificultad. 20. • Cuando no entiendo una actividad a desarrollar, pregunto a los docentes para aclarar mis dudas.	1	1	1	1	
--	--	---	---	---	---	---	--

Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Cuestionario de Motivación Escolar
Nombres y apellidos del experto	Dra. Edith Silva Rubio
Documento de identidad	03701646
Años de experiencia en el área	14 años
Máximo grado Académico	Doctora
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad César de Vallejo
Cargo	Docente
Número telefónico	967564399
Firma	
Fecha	24/05/2024

Anexo: 4

Ficha de variable Uso de Multimedia

Ficha correspondiente a la variable 1: Uso de Multimedia

Nombre	Cuestionario evaluativo a la variable Multimedia
Autor	Javier Hugo Fernández Minaya
Lugar de aplicación,	Institución Educativa N°7221 la Rinconada, en San Juan de Miraflores.
Fecha de aplicación	mayo 2024
Muestra	132 estudiantes de V ciclo de primaria. Tiempo de Aplicación 25 minutos
Número de preguntas	20
Forma de Aplicación	Presencial,
simultáneo Escala	Ordinal
Valoración tipo Likert	Totalmente de acuerdo (5), De acuerdo (4), Ni acuerdo ni desacuerdo (3), Desacuerdo (2) Totalmente en desacuerdo (1)
Niveles o rangos	Eficiente (75-100), Moderado (50-74), Deficiente (25-49) Objetivo: Verificar la influencia del uso de multimedia en la motivación Escolar.
Dimensiones:	Digital
Interactividad	
Hipertextualidad	
Puesta en red	

Anexo: 5

Ficha de la variable Motivación escolar

Ficha correspondiente a la variable 2: Motivación escolar

Nombre	Cuestionario evaluativo a la variable Motivación escolar
Autor	Javier Hugo Fernández Minaya
Lugar de aplicación	Institución Educativa N°7221 la Rinconada, en San Juan de Miraflores.
Fecha de aplicación	mayo 2024
Muestra	132 estudiantes de V ciclo de primaria. Tiempo de Aplicación 20 minutos
Número de preguntas	20
Forma de Aplicación	Presencial,
simultáneo Escala	Ordinal
Valoración tipo Likert	Siempre (4), Casi siempre (3), A veces (2), Nunca (1)
Niveles o rangos	Alto (60-80), Medio (40-59), Bajo (20-39)
Objetivo	Verificar el nivel de motivación escolar que tienen los estudiantes
Dimensiones	
Cognitiva, Afectiva,	
Conductual, Implicación personal	

Anexo 6: Resultados del análisis de consistencia interna.

VARIABLE INDEPENDIENTE: Uso de multimedia

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.929	20

VARIABLE DEPENDIENTE: Motivación escolar

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.866	20

Anexo: 7

Muestra:

De acuerdo a la fórmula presentada en esta investigación, se trabajará con los 132 Estudiantes del V ciclo de educación primaria de una Institución educativa del distrito de Lima.

$$n = \frac{Z^2 pqN (N - 1)}{E^2 + Z^2 pq}$$

n (muestra)= 132 estudiantes

N = Población finita	200 estudiantes
Z = Porcentaje de confianza 95%	1.96
p = Variabilidad positiva	0.5
q= Variabilidad negativa	0.5
E= Porcentaje de error 5%	0.05

Anexo: 8

Asentimiento Informado

Título de la investigación: **El uso de Multimedia influye en la motivación escolar de una Institución Educativa Publica de Lima, 2024**

Investigador: : Javier Hugo Fernández Minaya

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada “El uso de Multimedia influye en la motivación escolar de una Institución Educativa Publica de Lima, 2024”, cuyo objetivo es determinar la influencia del uso de Multimedia en la motivación escolar Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Maestría en Administración de la Educación, de la Universidad César Vallejo del campus San Juan de Lurigancho, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución 7221 La Rinconada.

Describir el impacto del problema de la investigación.

Determinar la influencia del Uso de la Multimedia en la motivación escolar en los estudiantes del V ciclo de primaria con la finalidad de implementar aulas con las herramientas Multimedia con el propósito de la mejora del nivel de logro de los estudiantes del V ciclo

Procedimiento

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

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 20 minutos y se realizará en el ambiente de su aula de la institución 7221 La Rinconada. 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 menor hijo(a)/representado 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 menor hijo(a)/representado 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 menor hijo(a)/representado 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 menor hijo(a)/representado 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 Javier Hugo Fernández Minaya email: japi12362@hotmail.com y asesor Doctora Noemí Teresa Julca Vera email: nojulcave@ucvvirtual.edu.pe

Asentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo(a)/representado participe en la investigación.

Nombre y apellidos: [colocar nombres y apellidos] Firma(s):

Fecha y hora: 24/05/2024 13: 30 p.m.





Escuela de Posgrado

Yo, **Tomas Alejo, Aberto Oscanoa**

(Nombre del representante legal o persona facultada en permitir el uso de datos)

Identificado con DNI 06999675, en mi calidad de Director de la Institucion Educativa de

(Nombre del padre del representante legal o persona facultada en permitir el uso de datos) de

os niveles de Inicial Primaria y Secundaria

(Nombre del Área de la empresa)

de la Institucion Educativa N° 7221 La Rinconada

(Nombre de la empresa)

con Codigo de local N° 329931 y Codigo modular del nivel Primaria, ubicada en la ciudad de Lima

OTORGO LA AUTORIZACIÓN,

Al señor: **Javier Hugo Fernández Minaya,**

(Nombre completo del o les estudiantes)

Identificado con DNI N° 09120470, de la Carrera profesional Maestría en Administración de la Educación, para que utilice la siguiente información de la empresa:

Uevar a cabo 2 instrumentos de evaluación a través de una encuesta sobre uso de multimedia y la otra encuesta sobre motivación escolar con los estudiantes del V ciclo, del nivel Primaria, de los 5to y 6to grado de estudios, con la intención de investigar sobre la influencia del uso de la multimedia en la motivación escolar;

(Detallar la información a entregar)

con la finalidad de que pueda desarrollar su Tesis para optar el grado de Maestro en administración de la educación.

Indicar si el Representante que autoriza la información de la empresa, solicita mantener el nombre o cualquier distintivo de la empresa en reserva, marcando con una "X" la opción seleccionada.

- Mantener en Reserva el nombre o cualquier distintivo de la empresa; o
 Mencionar el nombre de la empresa.



Tomas Alejo Aberto Oscanoa
DNI: N° 06999675