



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN**  
**DOCENCIA UNIVERSITARIA**

**Influencia de las Competencias Digitales en la Motivación de  
los Estudiantes de una Universidad de Lima, 2021**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
MAESTRO EN DOCENCIA UNIVERSITARIA

**AUTOR:**

Gonzales Guzman, Miguel Israel (ORCID: 0000-0002-9268-2090)

**ASESOR:**

Mg. Pablo Cesar Torres Cañizales (ORCID:0000-0001-9570-4526)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Innovaciones pedagógicas

LIMA – PERÚ

2022

### **Dedicatoria**

A mis padres, mis hijos y mi esposa ya que, con su paciencia y amor, han contribuido en gran medida a cumplir mi sueño, doy gracias a Dios por tener una familia a quien amo, me aman y siempre estarán conmigo.

### **Agradecimiento**

A las autoridades y maestros de esta gran universidad por confiar en mí siempre, dándome aliento para seguir adelante con mis sueños y poder realizarlos.

## Índice de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de gráficos y figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	01
II. MARCO TEÓRICO	06
III. METODOLOGÍA	17
3.1 Tipo y diseño de investigación	17
3.2 Variables y operacionalización	17
3.3. Población, muestra y muestreo	18
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	19
3.5. Procedimientos	23
3.6. Método de análisis de datos	23
3.7. Aspectos éticos	24
IV. RESULTADOS	25
V. DISCUSIÓN	37
VI. CONCLUSIONES	39
VII. RECOMENDACIONES	42
REFERENCIAS	43
ANEXOS	50

## Índice de tablas

Tabla 1 <i>Escala de medición Likert Competencias Digitales</i>	20
Tabla 2 <i>Baremos Cuestionario de Competencia digital</i>	21
Tabla 3 <i>Escala de medición Likert Competencias Digitales</i>	22
Tabla 4 <i>Baremos Cuestionario de Motivación</i>	22
Tabla 5 <i>Validez por juicio de expertos</i>	22
Tabla 6 <i>Alfa de Cronbach de las variables</i>	23
Tabla 7 <i>Confiabilidad</i>	23
Tabla 8 <i>Competencias digitales</i>	25
Tabla 9 <i>Motivación</i>	26
Tabla 10 <i>Tabla cruzada Competencias digitales*Motivación</i>	27
Tabla 11 <i>Prueba de Normalidad de Kolgomorov – Smirnov</i>	28
Tabla 12 <i>Prueba de hipótesis general</i>	29
Tabla 13 <i>Prueba estadística específica 1</i>	30
Tabla 14 <i>Prueba estadística específica 2</i>	31
Tabla 15 <i>Prueba estadística específica 3</i>	32
Tabla 16 <i>Prueba estadística específica 4</i>	33
Tabla 17 <i>Prueba estadística específica 5</i>	34
Tabla 18 <i>Prueba estadística específica 6</i>	35
Tabla 19 <i>Prueba estadística específica 7</i>	36

## Índice de figuras

Figura 1 <i>Diseño correlacional causal</i>	17
Figura 2 <i>Niveles de competencias digitales</i>	25
Figura 3 Nivel de Motivación	26
<i>Figura 4</i> Tabla cruzada Competencias digitales*Motivación	27

## Resumen

La presente investigación titulada Influencia de las competencias digitales en la motivación de los estudiantes de una universidad de Lima 2021, tuvo como objetivo determinar la influencia de las competencias digitales en la motivación de los estudiantes de una universidad de Lima. El enfoque utilizado fue cuantitativo, de tipo básico, diseño no experimental, correlacional causal y transversal. La población estuvo conformada por 180 estudiantes de diferentes ciclos de la facultad de derecho y la muestra por 124 estudiantes de ambos sexos, se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento dos cuestionarios la competencia digital del estudiante universitario y la validación de la escala de motivación educativa EME. El estadístico empleado fue la regresión lineal logística el cual dio como resultado que existe evidencia estadística, que la probabilidad chi-cuadrado de 40,336 y de Rho de Spearman de 0.454 con un valor de  $p < 0,000$ , por lo que podemos concluir que al ser el nivel de significancia menor que 0,05 entonces, existe una relación causal significativa pero baja entre la percepción de competencias digitales y la motivación. Así mismo, referente a los valores obtenidos en el análisis estadístico respecto del Pseudo R cuadrado se tiene que la variable independiente competencias digitales explica probabilísticamente el nivel de motivación, específicamente en un 25.2% según el coeficiente de Nagelkerke.

**Palabras clave:** Competencias digitales, motivación, estudiantes universitarios

## Abstract

The present research entitled Incidence of digital competences in the motivation of students at a university in Lima 2021, aimed to establish the incidence of digital competences in the motivation of students at a university in Lima. The approach used was quantitative, basic type, non-experimental design, causal correlational and cross-sectional. The population consisted of 180 students from different cycles of the law school and the sample of 124 students of both genders, the survey technique was used and two questionnaires were used as the digital competence of the university student and the validation of the scale of educational motivation EME. The statistic used was the logistic linear regression which gave as a result that there is statistical evidence, that the chi-square probability of 40.336 and Spearman's Rho of 0.454 with a value of  $p < 0.000$ , so we can conclude that being the significance level less than 0.05 then, there is a highly significant causal relationship between the perception of digital skills and motivation. Likewise, regarding the values obtained in the statistical analysis with respect to the Pseudo R squared, the independent variable digital competences probabilistically explains the level of motivation, specifically in 25.2% according to the Nagelkerke coefficient.

**Keywords:** Digital skills, motivation, university students.

## I. INTRODUCCIÓN

El uso de las nuevas tecnologías se ha hecho imprescindible dada la presente coyuntura del COVID 19, es así como es necesario que los perfiles profesionales sean redefinidos y, en consecuencia, la formación profesional (Gentles & Brown, 2021) en ella los estudiantes a nivel mundial han tenido que recurrir al uso de diferentes herramientas tecnológicas para ponerlas en práctica en sus clases, de tal manera que deben realizar una elección asertiva de herramientas manejables y asequibles para que se les haga sencillo y motivador su uso (Wong Fupy & Lam Onuma, 2020). Estas podrán permitirles responder a los desafíos del mundo actual, esta implementación ha transformado la vida humana ya que de la presencialidad se pasó a las clases virtuales de un momento a otro, obligando a cambiar no solo la metodología de trabajo, sino también las herramientas como, por ejemplo, el uso del internet, la web 2.0 que permite la interactividad, la práctica de la gamificación, entre otros, todo ello ha hecho posible revolucionar no solo la forma de recibir clases, sino también diferentes maneras de utilizar los recursos digitales, esta pandemia ha afectado de manera desproporcionada a las poblaciones más vulnerables, ha desnudado las carencias de las familias y las debilidades de los gobiernos, al respecto Shin (2021) menciona que la privación al acceso de recursos tecnológicos, el incremento de pérdida de vidas, residencia inestable, la inseguridad alimentaria, la progresión de la angustia anímica y todas sus consecuencias, han afectado la salud y el aprendizaje aún más de los estudiantes con menos recursos. Frente a estas carencias y dificultades hay varias investigaciones que han demostrado el empoderamiento de los aprendizajes de los estudiantes para enfrentar problemas complejos en su contexto y hacen necesarias mejorar las condiciones de aprendizaje en el aula; asimismo el uso de medios y diversas estrategias como los comics para brindar información eficaz, recursos y materiales tecnológicos con el propósito de atraer y fomentar la motivación para aprender y desarrollar su pensamiento complejo, tan necesarios para generar una sana convivencia y sostenibilidad ambiental en la sociedad global (Mutia et al., 2020).

Fuertes-Camacho et al. (2021) manifiestan que la pandemia generada por la COVID-19, ha aquejado todos los aspectos de la vida y la educación no ha sido ajena, el sistema educativo ha asumido el gran desafío planteado por

esta pandemia y la educación de emergencia en línea muestra que los estudiantes necesitan ayuda, los maestros se enfrentan a retos sin precedentes, las consecuencias se dejarán sentir en el futuro, para prever escenario a medio y largo plazo es importante captar lo que ocurre ahora, para reconocer cuáles son y serán las consecuencias para los maestros internacionales y nacionales (Marinoni et al., 2020).

Sin embargo, en el estudio realizado por el Instituto Peruano de Economía (IPE) demostró que en el sur del Perú tan solo el 17% de estudiantes contaron con internet en el Sur del país, de ellos 120.000 no contaron con internet para poder realizar sus estudios en el primer mes de clases a distancia del 2021, esta cifra no solo es preocupante, sino que muestra la realidad del país.

En el informe de la OCDEI (2016 citado por Lévano-Francia, et al. 2019) indicó que aproximadamente  $\frac{1}{4}$  de los colaboradores desconocían completamente las estrategias de cómo utilizar los ordenadores en la medida que se les hacía sumamente compleja; por otro lado, un grupo considerable no contaba con esta herramienta.

De acuerdo con Pérez-Escoda et al. (2020) quien recogió las opiniones de los docentes de diferentes países como por ejemplo: En España el 71.3% de los maestros piensa que debe incluirse la enseñanza de herramientas tecnológicas en la primera etapa de primaria y el 46% desde el primer grado, mientras que en Costa Rica el 68% señalan que es necesario incluirlo en el primer periodo y solo el 5.8% desde el primer grado.

En el Perú, el problema es mucho más grave ya que el Ministerio de Educación no tiene ni siquiera esbozado una estandarización de las competencias digitales (CD) que deben tener los estudiantes, así mismo, los estándares de un educador, dado a que este gestiona el aprendizaje, requiere de una competencia digital potente, que permita diseñar actividades educativas y también su realización como profesional a través del uso de tecnologías que le permitan desarrollar experiencias de aprendizaje que a su vez permiten responder a las carencias y los gustos estudiantiles, los cuales tienen diversos contextos socio-culturales, sin embargo la currícula de formación docente no desarrolla estos contenidos viéndose obligado el maestro a aprender a manejar

los recursos digitales a través de una educación no formal, lo que redundará en perjuicio de sus discípulos, por ello es necesario alfabetizar en el lenguaje digital como lo señalan (Ocaña-Fernández et al.2020; Sanchez-Caballé et al.2020).

De acuerdo con el INEI (2018), los educandos universitarios del rango 19-24 años, son en su mayoría cibernautas y representan el 85.8% los estudiantes, ello implica el hecho de que mientras los discípulos corresponden en gran porcentaje a los denominados nativos digitales, los docentes tienen que realizar grandes esfuerzos para poder superar esta brecha digital, colocándolos en una gran desventaja con respecto al uso de las herramientas tecnológicas. Actualmente se augura que la automatización, la inteligencia artificial, la informática en la nube y el internet de las cosas darán lugar a la cuarta revolución industrial (Galindo, Ruiz y Ruiz 2017).

Acerca de la motivación se ha investigado mucho en el campo educativo, ya que explica cómo es que se adquieren los aprendizajes, así como la frustración al no lograrse determinados objetivos académicos y la continuación del grupo estudiantil en el contexto universitario (Baars & Arnold, 2014; Boiché & Stephan, 2014; Gillet et al., 2013) frente a ello es preocupante el alto porcentaje de abandono a nivel universitario en los dos primeros años de estudio, solo en España este porcentaje asciende al 29,9% (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2015).

Todo ello lleva a la formulación del problema de esta pesquisa: ¿Cuál es la influencia de las competencias digitales en la motivación de los estudiantes de una universidad de Lima 2021?, cuyos problemas específicos se desarrollan en la matriz de consistencia (anexo A).

La investigación se justifica desde la perspectiva teórica en la medida que brindará información relevante que contribuya con el conocimiento y fortalecimientos de la teoría de la conectividad y la teoría de la autodeterminación y lo propuesto por el marco europeo, el cual señala la importancia del aprendizaje autodidacta, la cual se funda en el compromiso de los maestros y la necesidad del uso de las Tics, así como también la motivación que ejercen sobre sus estudiantes al momento que ellos muestren interés con la finalidad de alcanzar aprendizajes significativos, orientados a la adquisición de diversas competencias

investigativas.

Como Justificación práctica la presente investigación permitirá conocer el nivel de competencias digitales que tienen los docentes universitarios, herramienta básica y fundamental en estos tiempos en los que la educación se ha virtualizado y que además, es el medio a través del cual los maestros motivan, orientan, dirigen y asesoran el aprendizaje de sus estudiantes, permitiéndoles no solamente emplear diferentes estrategias metodológicas, sino también diversos recursos que motivan, permiten la participación activa del estudiante, así como su evaluación virtual.

Por otra parte, esta pesquisa se justifica metodológicamente, en tanto que, para recoger la información se tuvo en consideración la validez de contenido, para el que se recurrió a expertos investigadores; así mismo se tuvo en cuenta que esta herramienta de recogida de información sea confiable, por lo que se hizo necesario contextualizarlo en el ámbito investigativo del Perú y permitiendo ser la base de nuevas investigaciones.

Todo esto lleva a plantear los siguientes objetivos de investigación:

Objetivo General: Determinar la influencia de las competencias digitales en la motivación de los estudiantes de una universidad de Lima 2021.

También los siguientes objetivos específicos:

Determinar la influencia de las competencias digitales en la amotivación de los estudiantes de una universidad de Lima 2021.

Determinar la influencia de las competencias digitales en la motivación extrínseca, regulación externa de los estudiantes de una universidad de Lima 2021.

Determinar la influencia de las competencias digitales en la motivación extrínseca, regulación introyectada de los estudiantes de una universidad de Lima 2021.

Determinar la influencia de las competencias digitales en la motivación extrínseca, regulación identificada de los estudiantes de una universidad de Lima 2021.

Determinar la influencia de las competencias digitales en la motivación intrínseca

al conocimiento de los estudiantes de una universidad de Lima 2021.

Determinar la influencia de las competencias digitales en la motivación intrínseca al logro de metas de los estudiantes de una universidad de Lima 2021.

Determinar la influencia de las competencias digitales en la motivación intrínseca a las experiencias estimulantes de los estudiantes de una universidad de Lima 2021.

Hipótesis general: Existe una influencia significativa de las competencias digitales en la motivación de los estudiantes de una universidad de Lima, 2021.

Y las siguientes Hipótesis específicas:

Existe una influencia significativa de las competencias digitales en la amotivación de los estudiantes de una universidad de Lima, 2021.

Existe una influencia significativa de las competencias digitales en la motivación extrínseca, regulación externa de los estudiantes de una universidad de Lima, 2021.

Existe una influencia significativa de las competencias digitales en la motivación extrínseca, regulación introyectada de los estudiantes de una universidad de Lima, 2021.

Existe una influencia significativa de las competencias digitales en la motivación extrínseca, regulación identificada de los estudiantes de una universidad de Lima, 2021.

Existe una influencia significativa de las competencias digitales en la motivación intrínseca al conocimiento de los estudiantes de una universidad de Lima, 2021.

Existe una influencia significativa de las competencias digitales en la motivación intrínseca al logro de metas de los estudiantes de una universidad de Lima, 2021.

Existe una influencia significativa de las competencias digitales en la motivación intrínseca a las experiencias estimulantes de los estudiantes de una universidad de Lima, 2021.

## II. MARCO TEÓRICO

La pesquisa requiere el concurso de información relevante a nivel internacional, dentro de las que se tuvo en cuenta las realizadas por:

Pérez-Escoda et al. (2020) quienes con el objetivo de determinar una comparación del uso de las TIC y la globalización tanto en España como en Costa Rica para garantizar la reducción de las brechas digitales debido al uso y no al acceso. Investigación cuantitativa, descriptiva correlacional con una muestra de 126 maestros llegándose a la conclusión de que los docentes de ambos países están motivados y comprenden que el sistema educativo necesita de una inclusión curricular específica en el área de tecnologías.

La pesquisa ejecutada por Villarreal-Villa et al. (2019) en Colombia estuvo centrada en analizar las competencias digitales en docentes de nivel superior se aplicó un instrumento Likert en una muestra de 20 docentes cuyos resultados evidenciaron una alta percepción por parte de los maestros en realización de las CD en los procesos de los aprendizajes; entre ellas, la capacitación, el uso de las TIC, la gestión de entornos de aprendizaje llegándose a la conclusión de que es necesario promover un compromiso a fin de renovar el conocimiento, la información y crear contenidos digitales que propicien el incremento de habilidades y destrezas que apuntan a la adquisición de una determinada CD.

Rodríguez, et al (2014) realizó un trabajo de investigación en la que planteó que la autoeficacia del profesor influye en el rendimiento y la motivación de los estudiantes, en el que identificó los diferentes perfiles de autoeficacia docente y sus diferencias con las variables afectivo-motivacionales de los estudiantes, contó con una muestra de 95 profesores y 1924 estudiantes de cinco universidades españolas, generó tres perfiles de docentes: alta autoeficacia, media autoeficacia y baja autoeficacia mediante un análisis de conglomerados. Empleando tres cuestionarios: Escala de autoeficacia docente, el cuestionario de metas académicas y el Cuestionario de aprendizaje de Estrategias Motivadas, obteniendo entre los principales resultados que en la correlación entre los altos niveles de eficacia percibida por el docente tienen efectos negativos sobre la motivación de los estudiantes universitarios.

Por otro lado, se hizo una revisión de la literatura de aportes nacionales entre los que destacan:

El ejecutado por Zapana & Sánchez (2020), que se centró en averiguar la relación que podría existir entre las inconstantes CD y motivación académica investigativa. La pesquisa cuantitativa y con un diseño correlacional, contó con 236 colaboradores universitarios; empleando para ello tres instrumentos válidos y confiables arrojando un Alfa de Cronbach de 0,872, 0,94 y 0,767 respectivamente; llegando a la conclusión que las variables independientes CD y motivación influyen en la inconstante actitud hacia la investigación como lo prueba el R cuadrado, Nagalkerke arrojó 35,7% indicando una buena motivación académica, con una actitud hacia la investigación del nivel medio y un Wald de 29,426 y 4,373 los cuales fueron significativos ya que el p valor es menor a 0,05.

Gibaut y Bruni (2020) realizaron una pesquisa orientada a analizar la relación entre las prácticas pedagógicas, la motivación académica y el nivel de aprendizaje, para ello aplicó un cuestionario likert con las escalas de practica pedagógica, motivación y nivel de aprendizaje con 68 preguntas a 490 estudiantes del nivel superior de contabilidad, bajo la teoría de la autodeterminación obteniendo como resultado que las practicas pedagógicas están asociadas con una mayor motivación académica de los estudiantes y un mayor nivel de aprendizaje percibido.

Asimismo, Sulca (2016) llevó a cabo una pesquisa con el fin de verificar el efecto del procesos formativo de los docentes y proceso motivacional de los colaboradores universitarios en el rendimiento académico; investigación explicativa, se ejecutó con una unidad poblacional de 908 alumnos, mientras que la unidad muestral probabilística por racimos de se llevó a cabo con 436; para ello, se empleó tres cuestionarios, para formación docente con 15 ítems y tres dimensiones, para motivación 28 preguntas que medían el proceso motivacional intrínseco, extrínseco y desmotivacional; así mismo, fue utilizada una prueba de rendimiento. Los resultados demostraron que la motivación afectaba positivamente en el rendimiento, mientras la formación docente no ejercía influencia en el rendimiento académico.

VARIABLES DE INVESTIGACIÓN

Acerca de las competencias digitales podemos señalar algunas definiciones:

Se define como la capacidad de usar y comprender diferentes formatos dando énfasis en el pensamiento crítico, sobre la información y la comunicación. (Chan, et al. 2017) también se define como un conjunto de habilidades indispensables para la crítica, la confianza y la creatividad lo que les permite adaptarse a la tecnología y seleccionar las herramientas más adecuadas (Karsenti, et al 2020)

Sabala (2008 citado por Trujillo Segoviano, 2014) indicó que las CD permiten realizar una mediación activa en diversos ámbitos en los cuales se desenvuelve; asimismo, implica actuar asumiendo actitudes, procedimientos y conceptos para maximizar su desempeño digital. Por otra parte, From (2017, citado por Pérez-Escoda et al., 2020) señalaron que las CD y el grado de competencia del docente así como su motivación hacia las TIC son fundamentales para desarrollar conocimientos espontáneos dado a que los jóvenes están expuestos a la tecnología, así mismo las habilidades digitales son fundamentales para el progreso social las cuales se basan en la formación de la población y en las competencias digitales que permitirán su acceso para un uso inteligente.

Otras definiciones consideran que es el uso de las tecnologías informáticas y comunicativas de manera segura y crítica, que le permita al sujeto desarrollarse en el trabajo, la comunicación y el ocio, para lo cual debe saber usar ordenadores a través de los cuales pueda obtener, evaluar, producir, guardar e intercambiar datos, así como desarrollarse en redes colaborativas a través del internet (Comisión Europea 2006).

A través de los resultados en diferentes investigaciones podemos observar que es necesario potenciar la competencia digital en el aula, así como la revisión de los currículos que lleven a una alfabetización digital a través de la programación y desarrollo formal de esta materia

Con respecto a las TIC, Ertmer, et al. (2014 citado por Villarreal-Villa et al. 2019) señalaron que la evolución tecnológica ha dado lugar en las últimas décadas a una nueva era la cual ha influido en la educación de nivel superior

abriendo espacios a nuevas formas y espacios para para aprender y la formación de los estudiantes. Así mismo, Badilla (2007, citados en Villarreal-Villa et al., 2019) señaló que la tecnología ha cambiado la vida cotidiana, dando lugar a que la tecnología no solo permita capacitar de los estudiantes; sino también, se convierta en un espacio de interacción interdisciplinario. Es necesario aprender a identificar la información, evaluarla, ver su fiabilidad, almacenar y recuperar la información en ambientes digitales (Carretero, et al 2017).

De acuerdo con Krumsvik (2011) la competencia digital de los docentes contiene tres dimensiones: Las habilidades digitales, la forma de gestionar, así como de administrar, comunicar y crear con el uso de las TIC. La competencia didáctica con las TIC que implica el uso de estas herramientas a lo largo de todo el proceso de aprendizaje y finalmente las estrategias de aprendizaje las cuales estarán presentes en su aprendizaje permanente tanto en la adquisición de nuevos conocimientos, como en la meta cognición de los mismos, estableciendo una relación permanente entre las TIC y el desarrollo humano.

Con respecto a la TIC, TAC, TEP y TPACK se referirán las siguientes definiciones: Luz citada por Villarreal-Villa et al., (2019) define las (TIC) como las procedimientos desarrollados, aplicables a diversas herramientas tecnológicas que permiten reunir funciones de procesar, acopio y transferencia de datos, en cualquier momento y lugar.

Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) su objetivo no es únicamente el aprendizaje, el modo y utilización de las TIC sino aprovecharlas para enseñar, la formar y desarrollar conocimientos; es decir, permiten conseguir objetivos en los programas educativos a fin de favorecer el aprendizaje y beneficiar el procesamiento y apropiación de la información.

Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación (TEP) usan las redes sociales para realizar comentarios sobre cualquier tendencia, fomentando la participación en temas determinados, impulsan el aprendizaje, desarrollar la creatividad y la inteligencia colectiva.

Conocimiento Técnico Pedagógico del Contenido (TPACK) identifica el conocimiento que un maestro necesita para integrar y dominar las TIC de manera eficaz en sus clases, permitiendo que los estudiantes interactúen entre ellos y

con otras comunidades académicas a través de las redes sociales, también permite la búsqueda de información científica, el uso de gestores de citas y referencias, herramientas para el análisis cuantitativa y cualitativa y la divulgación de sus investigaciones.

En el 2017 el Marco Europeo de las CD, los docentes presenta 22 competencias organizadas en seis áreas: Responsabilidad personal, recursos digitales, pedagogía digital, evaluación y feedback para el empoderamiento de grupo estudiantil y facilitar su CD (Cavero-Almenara & Palacios-Rodríguez, 2020; Caena & Redecker, 2019).

Por otra parte, en concordancia con Gutiérrez, et al. (2016) las dimensiones de la variable Competencias digitales son:

- Uso y alfabetización tecnológica. -Consiste en desarrollar conocimientos y habilidades en relación con la información facilitando el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante el uso de la tecnología.
- Metodología educativa a través del tic en el aula, es un proceso innovador en el aprendizaje que facilita el acceso a una cantidad de datos muy amplia usando los medios técnicos para manejar información y facilitar la comunicación
- Formación del profesorado universitario en tic. -Es la formación continua del docente en relación a las tecnologías de la información y comunicación a través de múltiples actividades formativas.
- Actitud ante el tic en la educación superior. -Son los sentimientos como ansiedad, alegría, miedo, así como la información cognitiva y conductual en forma de un sentimiento positivo hacia algo.

Se encontraron varios Modelos de competencias digitales docentes a seguir:

El modelo NETS-T propuesto por la International Society for Technology in Education (ISTE) fue actualizado en el 2017 y es uno de los más usados internacionalmente ya que se busca que los docentes logren con mayor eficacia y sencillez el aprendizaje de los estudiantes mediante las TIC, para lograr esto se debe conocer y manejar cinco dimensiones que se desarrollan a través del desempeño docente. Con esto lo que se quiere lograr es que los estudiantes gestionen mejor su propio aprendizaje y sean autodidactas.

De acuerdo con este planteamiento los docentes deben ser capaces de plantear lineamientos y puedan diseñar, implementar, y evaluar experiencias educativas con la intención de que el estudiante se involucre y mejore su aprendizaje.

Los indicadores de las competencias digitales docentes son:

- Inspira y facilita el aprendizaje y la creatividad.
- Diseñar asesora y desarrolla experiencias de aprendizaje virtualmente.
- El trabajo y el aprendizaje son modelados digitalmente.
- Promover y modelar la ciudadanía y responsabilidad digital.
- apoya el crecimiento y liderazgo de sus estudiantes.

Uno de los modelos más conocidos y usados a nivel de la UNESCO es el de (competencias TIC-dimensión pedagógica), el cual plantea un conjunto de competencias basados en las TIC para aquellos que trabajan como maestros o están en proceso de formación, se tienen presentes las ventajas didácticas y el uso de las TIC, lo que se quiere es que en la práctica exista un aprendizaje significativo del conocimiento gracias a ella, de forma que contemple las competencias requeridas para el diseño, implementación y evaluación. Según este modelo propuesto por la UNESCO existen tres elementos (conoce, Utiliza, transforma) para el buen uso de las tecnologías y que los maestros planteen sus competencias según estándares establecidos en los Niveles de apropiación de las TIC.

Un tercer modelo Marco Europeo (Competencia Digital del Profesorado), es el propuesto por Joint Research Centre (JRC) de la Comisión Europea (European Commission), pone énfasis en que los estudiantes sean autodidactas, el compromiso de los maestros y los elementos relacionados con el entorno o lo fundamental de los TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje, en este modelo se tiene presente diversos tipos de competencias como compromiso profesional, pedagogía digital, retroalimentación, evaluación y desarrollar la competencia digital en sus alumnos. Lo que se quiere lograr con este modelo es promover diferentes programas educativos que sean adaptables según los escenarios de aprendizaje con la intención de una correcta apropiación de los recursos Tecnológicos.

Gracias a resultados y de la variedad de modelos planteados se pueden observar muchos cambios en el transcurrir del tiempo, llegando a hacer múltiples publicaciones con manuales o libros para su fácil aplicación en las distintas escuelas.

Teoría de la infoxicación (Cronela, s.f.) citado por (Vega Figueroa, 2011) señala que el exceso de información afecta la productividad personal por lo que se requiere desarrollar habilidades personales para “ poder manejar ese exceso de información”.

Teoría conectivista, “es la integración de principios explorados por las teorías del caos, redes, complejidad y auto organización” (Vega Figueroa, 2011). De acuerdo con el conectivismo el aprendizaje deja de ser una actividad interna e individual.

Dimensiones de la competencia digital (Gutiérrez, Cabero y Estrada 2016) se basaron en los siguientes aspectos.

Estándares de tecnologías de información y comunicación para estudiantes

Creatividad e innovación. - El estudiante construye su conocimiento, a través de actividades innovadoras, demostrando poseer un conocimiento creativo. Genera nuevas ideas, desarrollan diversos trabajos con originalidad para expresarse de manera personal o grupal, usan simulaciones identificando tendencias.

Comunicación y colaboración. – Aprenden a trabajar colaborativamente y en línea usando entornos y herramientas digitales para aprender individualmente y ayudar a otros en su aprendizaje. Elaboran interactuando y publican trabajos usando diferentes herramientas tecnológicas y lo difunden, interactúan con personas de otras culturas, desarrollan proyectos en equipos para resolver problemas.

Investigación y manejo de la información. - planifican trabajos de investigación, aprenden a utilizar diferentes bases de datos y buscadores que les permita ubicar información, evaluarla, analizarla, organizarla y usarla de manera ética, recogen datos y los procesan, comunicando los resultados.

Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones. - Administran trabajos, proyectos e investigaciones, resuelven problemas con el uso de las herramientas apropiadas, aplicando su pensamiento crítico, identifican problemas reales y plantean preguntas demostrando capacidad para plantear una solución, recoger datos a partir de los cuales plantee una solución adecuada y, analiza otras alternativas.

Ciudadanía digital. - Analizan los recursos que les permiten el uso adecuado de la información presentando una conducta ética y legal, para ello hacen uso de las TIC con una actitud positiva hacia la colaboración, su aprendizaje y la productividad demostrando ser personas responsables, ejerciendo liderazgo par a la ciudadanía digital.

Funcionamiento y conceptos de las TIC. - entienden y usan herramientas TIC, seleccionando de manera adecuada diversas aplicaciones que les permita transferir el conocimiento existente al aprendizaje de las TIC, demostrado tener una comprensión de las mismas. (Parlamento Europeo, 2006).

La conectividad, la interacción, la hipertextualidad, se están renovando y tienen que modificar profundamente la idea de universidad, se debe realizar un esfuerzo por parte de las administraciones públicas, las instituciones y los docentes para integrar lo digital en la educación o viceversa. Esto permitiría educar para una ciudadanía activa moderna, asumiendo que contamos con tecnologías que los docentes, y estudiantes deben dominar con la finalidad de ponerla al servicio de la solución de los problemas actuales de un país (Almerino et al., 2020). La Enseñanza Remota de Emergencia se volvió una oportunidad para pensar con mayor libertad y desarrollar diferentes métodos de aprendizaje (Shamir-Inbal & Blau, 2021), así mismo la efectividad del proceso educacional usando las tecnologías digitales está basada en las competencias digitales, las cuales son universales y proveen a los participantes en el proceso educacional con mecanismos adaptables a la digitalización de la sociedad. Sin embargo, sigue siendo importante continuar con las reformas educativas necesarias en el sistema educativo, con el fin de implementar las medidas necesarias para formar una cultura y filosofía sobre la digitalización del ambiente educativo (Zabolotska et al., 2021).

## Motivación

La motivación se define como un proceso interno que considera aspectos biológicos, sociales, culturales, cognitivos y de aprendizaje que orientan a la persona a desarrollar determinada conducta (Borón 2006 citado por Nuñez 2010) (Tohidi y Tarokh 2006 citado por Amador-Licona et al 2020) señala que el término motivación se basa en el latín “move” por lo que se considera como orienta, impulsa el comportamiento de las personas a fin de que a través de ese comportamiento logren los mayores beneficios ya sea de manera individual o para la institución a la que pertenecen.

## Dimensiones

La motivación se considera como el último nivel de la autonomía y se presenta cuando no hay relación entre las acciones que realiza el sujeto y sus consecuencias, por lo tanto, las personas no se sienten motivadas, se consideran incapaces e incompetentes para lograr lo que se proponen.

Regulación Externa. - Esa ejecución de una acción con el propósito de obtener alguna recompensa a cambio, evitando de esta manera el castigo.

Regulación Introyectada. - La conducta del sujeto es controlada por el ambiente y el sujeto la realiza a fin de evitar la culpa o la ansiedad elevando el ego o su orgullo.

Regulación Identificada. - se considera la actividad como una elección del individuo, quien atribuye un valor personal a su comportamiento considerándola importante.

Motivación interna al conocimiento. -Se relaciona con el deseo de aprender y también con la curiosidad

Motivación interna al logro. - Cuando se ejecuta una acción por el placer y satisfacción que el sujeto siente al realizarla a fin de superar un nuevo desafío, lo que hace que se sienta comprometido en el logro del mismo.

Motivación interna a las experiencias estimulantes. -Son aquellas actividades en las cuales el sujeto no solo está involucrado, sino que se siente estimulado a su realización, la cual no solo le divierte, sino que se siente realizado a través de su ejecución.

Teoría de la autodeterminación (TAD).-Es una de las teorías más usadas actualmente y entiende la motivación humana como aquella que energiza que dirige el comportamiento, el cual no solo considera acciones sino también intenciones, (Ryan y Deci, 2000 citado por Eugenia, Fernández, Beatriz 2020) esta teoría plantea una interacción entre la motivación externa, aquella que se presenta desde fuera que recompensa al sujeto, son aquellas fuerzas externas que actúan sobre los sujetos y la motivación interna son aquellas necesidades intrínsecas que mueven a los sujetos y que son propias de su forma de ser que lo motivan a curiosar, crear, entre otros aspectos.

La TAD propone diferentes formas de motivación, por lo tanto, es multidimensional y se manifiesta de acuerdo al grado de autonomía para regular una determinada conducta, según las demandas situacionales (Ryan y Deci, 2017). La TAD operan en tres niveles de generalidad: global, contextual y situacional. (Eugenia, Fernández, Beatriz, 2020) Esta teoría estudia como los factores sociales y culturales influyen en la voluntad, la iniciativa, el bienestar y en general en la calidad de desempeño de los individuos, esta interacción repercute en la autonomía, competencia y afinidad de las personas, estas necesidades psicológicas cuando no se respaldan o se frustran en un determinado contexto social tiene un efecto perjudicial sobre su entorno.

Se debe considerar que en los últimos años el confinamiento debido al Covid-19 ha provocado que los ciudadanos de diferentes partes del mundo generen conflictos sociales, políticos y económicos, que la falta de infraestructura tecnológica, de conectividad y el estrés provoquen insatisfacción y desmotivación en los estudiantes. (Rossini et al., 2021)

Dentro de este contexto la revolución digital tiene como herramienta principal el uso de las Tics, lo que ha provocado cambios radicales en la enseñanza aprendizaje, lo que trajo grandes beneficios sobre todo en la educación superior, sin embargo aún en algunos países como en Indonesia (Medan) donde las tics tienen un efecto negativo, debido a la poca motivación que esta ha dado o por la falta de conocimiento (Hasudunganlubis, et., al., 2018), por ello es necesario que el docente despierte el interés y la motivación de sus estudiantes, para que puedan realizar con entusiasmo sus actividades, de tal modo que deberá guiar a sus estudiantes brindándoles nuevas fórmulas de

búsqueda acordes con sus nivel a fin de observar su ritmo de aprendizaje (Suyo-Vega et al.,2020). Frente a ello Alemania igual que otros países, ha desarrollado programas de formación en TIC, que proporcionan la motivación y las habilidades necesarias para el aprendizaje y la enseñanza (Paetsch y Drechsel., 2021) . Cabe resaltar también los resultados obtenidos en México en un estudio realizado con estudiantes del mismo grado, pero separados por la forma como percibían sus clases, lo cual demostró que quienes llevaban sus clases tradicionales mostraban menos entusiasmo que aquellos que se conectaban virtualmente. (Dieck-Assad et al., 2021)

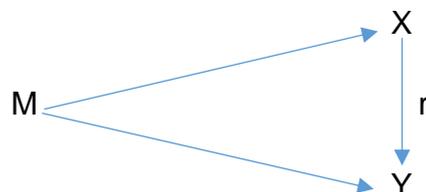
### III. METODOLOGÍA

#### 3.1 Tipo y diseño de investigación

La investigación es de tipo básica, ya que busca información y nuevos conocimientos, sin tener el objetivo de resolver un problema práctico (Reyes y Mejía 2018), de enfoque cuantitativo, eminentemente empírico ya que se recolectan datos que son analizados y evaluados, a fin de buscar conocimientos científicos (Hernández, Fernández y Baptista, 2014) de diseño no experimental, el cual tiene como característica principal la no manipulación de variables, enfocándose en la observación de los hechos tal como se presentan en la realidad, la misma que servirá para su análisis posterior. Hernández, Fernández y Baptista (2014), de corte transversal, correlacional causal dado a que explican vínculos de causalidad entre varias variables que pueden ser dos o más en un tiempo determinado, estableciendo relaciones entre constructos con diferentes criterios, fundamentándose en la causalidad de los efectos.

#### Figura 1

Diseño correlacional causal



Dónde:

M: Muestra

X es la variable Competencia digital

Y es la variable motivación

r es la relación causal

#### 3.2 Variables y operacionalización

Variable independiente: Competencias digitales. Variable dependiente: Motivación.

Competencias digitales:

Esta variable será medida a través de sus dimensiones:  
Creatividad e innovación, comunicación y colaboración, investigación y manejo de información, pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones, ciudadanía digital y funcionamiento y conceptos de las TIC.

Motivación:

Deci y Ryan consideran que la motivación es la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas, es decir la autonomía, así como la competencia y el compromiso en las relaciones, todo lo cual permite su internalización.

Operacionalmente la motivación será medida a través de sus dimensiones: Amotivación, regulación externa, regulación introyectada, regulación identificada, motivación interna al conocimiento, motivación interna al logro y motivación interna a las experiencias estimulantes.

### **3.3. Población, muestra y muestreo**

Hernández, et al (2014) define a la población como un grupo conformado por sujetos con las mismas características, considerando esta definición se considera que la población de la presente investigación está conformada por 180 alumnos de la facultad de derecho de una universidad de Lima, del nivel pregrado.

Criterios de inclusión. - Ser estudiante de pre grado de derecho de una universidad de Lima con asistencia regular.

Criterios de exclusión. - Estudiantes de post grado PHD y alumnos de pre grado sin asistencia regular a clases.

Sobre la Muestra, según Rodríguez et al. (2016) afirmaron que esta se define como la porción seleccionada de una población, que sigue ciertos criterios establecidos.

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

Se realizó la fórmula para poblaciones conocidas: donde:

n=Muestra

N=180 alumnos universitarios la facultad de derecho de una universidad de Lima

Z= nivel de confianza (95%)

P y Q = probabilidad de éxito y fracaso (0.50)

Margen de error = 0.05

La muestra, resultó de 124 estudiantes.

La unidad de estudio fue estudiantes, 2021.

La cual obtuvo como resultado 124 integrantes de la muestra.

Muestra. - es un sector de la población que reúne todas sus características, Tamayo (1999), en este caso es de tipo aleatoria simple siendo constituida por 124 estudiantes universitarios.

Muestreo en la investigación participaron estudiantes entre el segundo y sexto ciclo de la facultad de derecho distribuidos de la siguiente manera:

II ciclo 30

III ciclo 28

IV ciclo 24

V ciclo 22

VI ciclo 20

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Las técnicas se definen como la forma de recoger datos de manera indirecta, para lo cual en este caso se usó la encuesta (Sánchez, Reyes y Mejía, 2018).

En esta investigación los instrumentos aplicados son dos cuestionarios, uno para medir la CD y otro para medir la motivación de los alumnos universitarios, de derecho, los cuales son técnicas evaluativas que incluyen aspectos cualitativos y cuantitativos según (García, 2003), estos tienen como una de sus particularidades la impersonalidad al registrar la información, debido a que no precisa el encuentro entre el entrevistador y el entrevistado, además de permitir abarcar una gran cantidad de población en forma rápida y económica .

## Variable 1: Competencia digital

Instrumento: Evaluación de la CD del estudiante universitario.

Autor: Gutiérrez-Castillo, Cavero-Almenara y Estrada-Vidal

Año: 2016.

Grupo de aplicación: Estudiantes universitarios de una universidad de Lima.

Difusión: Virtual on-line

Estructura: 44 ítems organizados en seis dimensiones

Dimensión 1: Alfabetización tecnológica. Ítems del 1 al 13

Dimensión 2: Búsqueda y tratamiento de la información del ítem 14 al 19

Dimensión 3: Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones. Del ítem 20 al 23

Dimensión 4: Comunicación y colaboración. Del ítem 24 al 32

Dimensión 5: Ciudadanía digital. Del ítem 33 al ítem 38

Dimensión 6: Creatividad e innovación. Del Ítem 39 al ítem 44.

Escala: Ordinal – Likert

### Tabla 1

*Escala de medición Likert Competencias Digitales.*

Te sientes completamente ineficaz para realizar lo que se presenta											Dominación completa de lo que se presenta
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		

## Tabla 2

### *Baremos Cuestionario de Competencia digital.*

	General	Dimensión 1 (13 ítems)	Dimensiones 2-5 y 6 (6 ítems)	Dimensión 3 (4 ítems)	Dimensión 4 (9 ítems)
Bajo	44-174	13-52	6-24	4-16	9-36
Medio	175-307	53-92	25-43	17-29	37-64
Alto	308-440	993-130	44-60	30-40	65-90

### **Variable 2: Motivación**

Instrumento: Escala de motivación educativa (EME) (Núñez, et al 2006)

Autores: Núñez, Martín-Albo, Navarro y Grijalbo.

Año: 2006.

Grupo de aplicación; Estudiantes universitarios.

Difusión: Virtual on-line

Estructura: 28 ítems organizados en siete dimensiones

Dimensión 1: Motivación del ítem 1 al 4.

Dimensión 2: Regulación externa del ítem 5 al 8

Dimensión 3: Regulación introyectada. Del ítem 9 al 12

Dimensión 4: Regulación identificada. Del ítem 13 al 16.

Dimensión 5: Motivación intrínseca al conocimiento. Del ítem 17 al 20.

Dimensión 6: Motivación intrínseca al logro. Del ítem 21 al ítem 24.

Dimensión 7: Motivación intrínseca a las experiencias estimulantes. Del ítem 25 al ítem 28.

Escala: Ordinal – Likert

**Tabla 3***Escala de medición Likert Competencias Digitales.*

No se corresponde en absoluto			Se corresponde medianamente			Se corresponde totalmente	
1	2	3	4	5	6	7	

**Tabla 4***Baremos Cuestionario de Motivación.*

	General	Dimensiones del 1 a la 7
Bajo	28 -84	4-12
Medio	85-141	13-21
Alto	142-196	22-28

En relación a los cuestionarios se realizó una validación de constructo a través de juicio de expertos en la cual participaron los siguientes especialistas:

**Tabla 5***Validez por juicio de expertos.*

Nombres y apellidos	Grado	Resultado Competencia digital	Resultado Motivación
Maritza Guzmán Meza	Doctora	Aplicable	Aplicable
Fátima Torres Cáceres	Doctora	Aplicable	Aplicable
Lucila Rubio Campos	Magister	Aplicable	Aplicable

Para hallar la confiabilidad se estableció por intermedio de la aplicación de una prueba piloto la cual contó con la cual participaron veinte estudiantes cuya base de datos se llevó al software SPSS 26 determinándose un Alfa de Cronbach de ,981 para la variable Competencia digital y ,902 para la variable motivación, considerado adecuado entre los parámetros establecidos por Palella y Martins (2012)

### **Tabla 6**

*Alfa de Cronbach de las variables.*

Variable	Alfa de Cronbach	N° de elementos
Competencia digital	,981	44
Motivación	,902	28

Fuente. Autor propio

### **Tabla 7**

*Confiabilidad*

Muy Baja	Baja	Moderada	Alta	Muy alta
0.00-0.20	0.20-0.40	0.40-0.60	0.60-0.80	0.80-1.00
0% de confiabilidad en la mediación (está contaminada de error)			100% de confiabilidad (no hay error)	

*Nota.* Hernández, Fernández & Baptista (2010)

## **3.5. Procedimientos**

Una vez seleccionados los instrumentos se analizaron cada uno de los ítems a través de una validación de constructo por parte de un grupo de especialistas conformado por dos temáticos y un metodólogo los cuales quienes dieron su conformidad y aplicabilidad de los mismos, posteriormente a fin de analizar la confiabilidad de los mismos , se aplicó el alfa de Crombach en el software SPSS, del que dio como resultado ,981 y ,902 para cada variable, posteriormente se generalizó el cuestionario aplicándose a toda la muestra, para lo cual se hizo uso del cuestionario Google forms vía on-line y una vez recogidos los datos se vaciaron en un Excel, el mismo que se analizó en el SPSS 26 para ejecutar tanto el análisis descriptivo como el inferencial.

## **3.6. Método de análisis de datos**

Una vez recogidos la data se procedió al análisis respectivo, la información cuantitativa recogida se interpretó según el propósito de la investigación, en primer lugar se ejecutó un análisis descriptivo el cual es una disciplina basada en la matemática que permite en primer lugar obtener, recopilar, datos para luego procesar, resumir y presentar los datos recolectados en un estudio de interés para el autor, Rustom (2012),

estos resultados se organizaron en gráficos y tablas de frecuencias, posteriormente se realizó el análisis inferencial, para lo cual en primera instancia se analizó la distribución de los datos a fin de determinar el estadístico a aplicarse, si este sería paramétrico o no paramétrico y finalmente se ejecutó la regresión lineal a fin de observar si existe o no influencia entre las variables.

### **3.7. Aspectos éticos**

Se presentó ante las autoridades respectivas la carta solicitando autorización para la aplicación de las encuestas y uso del nombre de la institución, a fin de aplicar los cuestionarios con la autorización de la universidad, así mismo se pidió el consentimiento informado a los participantes, quienes brindaron sus respuestas de manera voluntaria, asegurando a los encuestados que la información será usada solo con fines de la investigación. Así mismo se expresa la autoría de la presente tesis, por lo tanto, no es copia de ninguna otra por lo que se asume la sanción en caso de detectarse plagio.

## IV. RESULTADOS

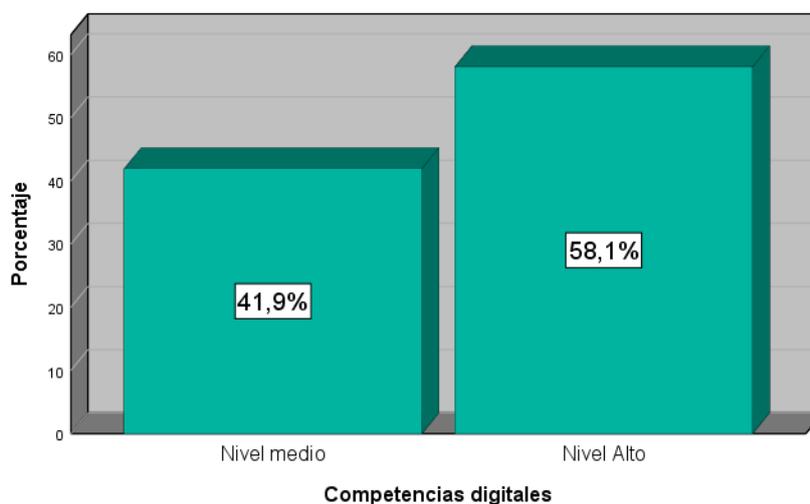
**Tabla 8**

*Niveles de Competencias digitales*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	0	0	0	0
Medio	52	41,9	41,9	41,9
Alto	72	58,1	58,1	100,0
Total	124	100,0	100,0	

**Figura 2**

*Niveles de Competencias digitales.*



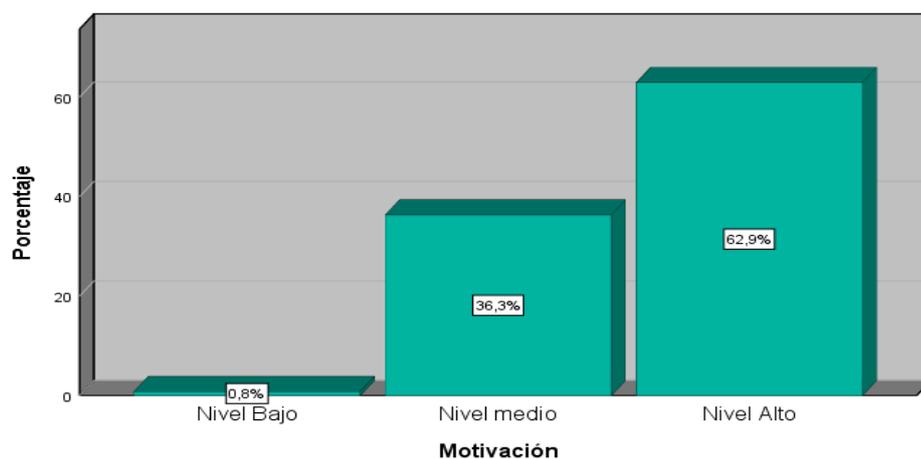
En relación a los resultados de la variable Competencias digitales, se muestra que el 58.1%% tiene nivel alto, 41.9% tiene nivel medio, respecto a la percepción de los estudiantes de una Universidad de Lima, 2021

**Tabla 9**  
Niveles de motivación.

Motivación					
	Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	1	,8	,8	,8
	Medio	45	36,3	36,3	37,1
	Alto	78	62,9	62,9	100,0
	Total	124	100,0	100,0	

**Figura 3**

Niveles de Motivación.



En relación a los resultados de la variable Motivación, se muestra que el 62.9%% tiene nivel alto, 36.3% tiene nivel medio y solamente el 0.8% nivel bajo, respecto a la percepción de los estudiantes de una Universidad de Lima, 2021

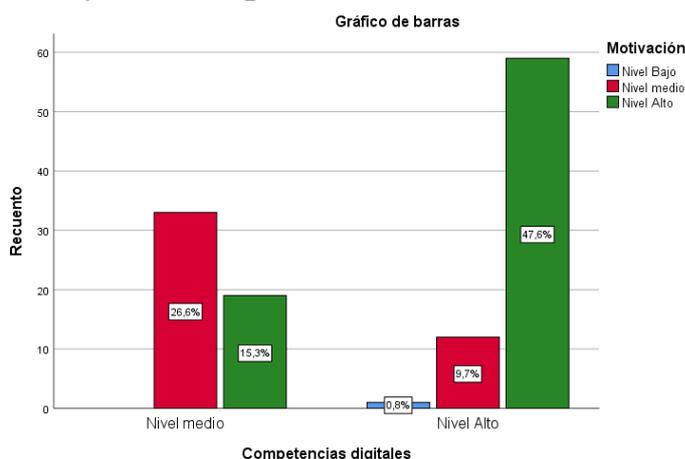
**Tabla 10**

Tabla cruzada de competencias digitales y motivación.

Competencias digitales	Nivel	Motivación			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Competencias digitales	Recuento	0	0	0	0
	Bajo	0	0	0	0
	Medio	0	33	19	52
	%	0,0%	26,6%	15,3%	41,9%
	Alto	1	12	59	72
	%	0,8%	9,7%	47,6%	58,1%
Total	Recuento	1	45	78	124
	%	0,8%	36,3%	62,9%	100,0%

**Figura 4**

Tabla cruzada Competencias digitales\*Motivación.



Los resultados indican que el 47.6% consideran un nivel alto para las competencias digitales y Motivación, el 26.6% consideran nivel medio para competencias digitales y nivel alto para la Motivación, asimismo, el 15.3% tiene nivel medio para competencias digitales y nivel medio para la Motivación, respecto a la percepción de los estudiantes de una Universidad de Lima, 2021.

Prueba de normalidad

H<sub>0</sub>: La data tiene distribución normal

H<sub>1</sub>: La data no tiene distribución normal

$\alpha$ : 0.05

Criterio: Sig < 0.05, se rechaza la H<sub>0</sub>. Sig > 0.05, se acepta la H<sub>0</sub>

### **Tabla 11**

*Prueba de Normalidad de Kolmogorov – Smirnov.*

	Kolmogorov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
Suma Competencias digitales	,194	124	,000
Suma Motivación	,102	124	,003
Suma Amotivación	,157	124	,000
Suma Regulación externa	,155	124	,000
Suma Regulación introyectada	,187	124	,000
Suma Regulación identificada	,160	124	,000
Suma Motivación interna al conocimiento	,156	124	,000
Suma Motivación de logro intrínseca a las metas	,180	124	,000
Suma Experiencias estimulantes	,151	124	,000

Considerando que el Sig. =0,000<0.05, se rechaza la H<sub>0</sub>, es decir, se concluye que los datos no provienen de una distribución normal, en las variables y dimensiones. Por lo tanto, considerando que son distribuciones no normales, se utilizaran procedimientos de la estadística no paramétrica.

Prueba de contraste para la Hipótesis General

H<sub>0</sub>: Las competencias digitales no influyen significativamente en la motivación de los estudiantes de una Universidad de Lima, 2021.

H<sub>1</sub>: Las competencias digitales influyen significativamente en la motivación de los estudiantes de una Universidad de Lima, 2021.

Nivel de significación: Es de  $\alpha = 0.05$

Regla de decisión: Si  $p \geq \alpha$ , se acepta H<sub>0</sub>; Si  $p < \alpha$ , se rechaza H<sub>0</sub>

**Tabla 12***Prueba de hipótesis general.*

	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.	Pseudo R cuadrado	Rho
Solo intersección	40,336					
Final	14,308	26,028	1	,000	Cox y Snell ,189 Nagelkerke ,252 McFadden ,150	.454**

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0.01 (bilateral).

Respecto de la información que se observa se tiene que la probabilidad chi-cuadrado de 40,336 y de Rho de Spearman de 0.454 con un valor de  $p < 0,000$  por lo que podemos concluir que al ser el nivel de significancia menor que 0,05 entonces, existe una relación causal significativa entre la percepción de competencias digitales y la motivación. Así mismo, referente a los valores obtenidos en el análisis estadístico respecto del Pseudo R cuadrado se tiene que la variable independiente competencias digitales explica probabilísticamente el nivel de motivación, específicamente en un 25.2% según el coeficiente de Nagelkerke.

Prueba de contraste para la Hipótesis específica 1

H0: Las competencias digitales influyen directa significativamente en la Amotivación de los estudiantes de una Universidad de Lima, 2021

H1: Las competencias digitales influyen inversa y significativamente en la Amotivación de los estudiantes de una Universidad de Lima, 2021

Nivel de significación: Es de  $\alpha = 0.05$

Regla de decisión: Si  $p \geq \alpha$ , se acepta H0; Si  $p < \alpha$ , se rechaza H0

**Tabla 13***Prueba estadística específica 1*

	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.	Pseudo R cuadrado	Rho
Solo intersección	22,674					
Final	12,936	9737	1	,002	Cox y Snell ,076 Nagelkerke ,103 McFadden ,059	-.281**

Respecto de la información que se observa se tiene que la probabilidad chi-cuadrado de 22,674 y de Rho de Spearman de - 0.281 con un valor de  $p < 0,002$ , por lo que podemos concluir que al ser el nivel de significancia menor que 0,05 entonces, existe una relación causal significativa entre la percepción de competencias digitales y la Amotivación. Así mismo, referente a los valores obtenidos en el análisis estadístico respecto del Pseudo R cuadrado se tiene que la variable independiente competencias digitales explica probabilísticamente el nivel de motivación, específicamente en un 10.3% según el coeficiente de Nagelkerke.

Prueba de contraste para la Hipótesis específica 2

H0: Las competencias digitales no influyen significativamente en la regulación externa de los estudiantes de una Universidad de Lima, 2021.

H1: Las competencias digitales influyen significativamente en la regulación externa de los estudiantes de una Universidad de Lima, 2021.

Nivel de significación: Es de  $\alpha = 0.05$

Regla de decisión: Si  $p \geq \alpha$ , se acepta H0; Si  $p < \alpha$ , se rechaza H0

**Tabla 14***Prueba estadística específica 2*

	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.	Pseudo R cuadrado	Rho
Solo intersección	44,660					
Final	14,515	30,144	1	,000	Cox y Snell ,216 Nagelkerke ,291 McFadden ,179	0.487**

Respecto de la información que se observa se tiene que la probabilidad chi-cuadrado de 44,660 y de Rho de Spearman de 0.487 con un valor de  $p < 0,000$ , por lo que podemos concluir que al ser el nivel de significancia menor que 0,05 entonces, existe una relación causal significativa entre la percepción de competencias digitales y la regulación externa. Así mismo, referente a los valores obtenidos en el análisis estadístico respecto del Pseudo R cuadrado se tiene que la variable independiente competencias digitales explica probabilísticamente el nivel de regulación externa, específicamente en un 29.1% según el coeficiente de Nagelkerke.

## Prueba de contraste para la Hipótesis específica 3

H0: Las competencias digitales influyen significativamente en la regulación introyectada de los estudiantes de una Universidad de Lima, 2021.

H1: Las competencias digitales influyen significativamente en la regulación introyectada de los estudiantes de una Universidad de Lima, 2021.

Nivel de significación: Es de  $\alpha = 0.05$

Regla de decisión: Si  $p \geq \alpha$ , se acepta H0; Si  $p < \alpha$ , se rechaza H0

**Tabla 15***Prueba estadística específica 3*

	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.	Pseudo R cuadrado	Rho
Solo intersección	54,409					
Final	20,350	34058	1	,000	Cox y Snell ,240	
					Nagelkerke ,323	.515**
					McFadden ,202	

Respecto de la información que se observa se tiene que la probabilidad chi-cuadrado de 54,409 y de Rho de Spearman de 0.515 con un valor de  $p < 0,000$ , por lo que podemos concluir que al ser el nivel de significancia menor que 0,05 entonces, existe una relación causal significativa entre la percepción de competencias digitales y la regulación introyectada. Así mismo, referente a los valores obtenidos en el análisis estadístico respecto del Pseudo R cuadrado se tiene que la variable independiente competencias digitales explica probabilísticamente el nivel de regulación introyectada, específicamente en un 32.3% según el coeficiente de Nagelkerke.

Prueba de contraste para la Hipótesis específica 4

H0 Las competencias digitales no influyen significativamente en la regulación identificada de los estudiantes de una Universidad de Lima, 2021.

H1: Las competencias digitales influyen significativamente en la regulación identificada de los estudiantes de una Universidad de Lima, 2021.

Nivel de significación: Es de  $\alpha = 0.05$

Regla de decisión: Si  $p \geq \alpha$ , se acepta H0; Si  $p < \alpha$ , se rechaza H0

**Tabla 16***Prueba estadística específica 4*

	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.	Pseudo R cuadrado	Rho
Solo intersección	51,853					
Final	24,166	27,688	1	,000	Cox y Snell ,200	
					Nagelkerke ,261	.467**
					McFadden ,153	

Respecto de la información que se observa se tiene que la probabilidad chi-cuadrado de 51,853 y de Rho de Spearman de 0.467 con un valor de  $p < 0,000$ , por lo que podemos concluir que al ser el nivel de significancia menor que 0,05 entonces, existe una relación causal significativa entre la percepción de competencias digitales y la regulación identificada. Así mismo, referente a los valores obtenidos en el análisis estadístico respecto del Pseudo R cuadrado se tiene que la variable independiente competencias digitales explica probabilísticamente el nivel de regulación identificada, específicamente en un 26.1% según el coeficiente de Nagelkerke.

Prueba de contraste para la Hipótesis específica 5

H0 Las competencias digitales no influyen significativamente en la motivación interna al conocimiento de los estudiantes de una Universidad de Lima, 2021

H1 Las competencias digitales influyen significativamente en la motivación interna al conocimiento de los estudiantes de una Universidad de Lima, 2021

Nivel de significación: Es de  $\alpha = 0.05$

Regla de decisión: Si  $p \geq \alpha$ , se acepta H0; Si  $p < \alpha$ , se rechaza H0

**Tabla 17***Prueba estadística específica 5*

	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.	Pseudo R cuadrado	Rho
Solo intersección	47,128					
Final	14,641	32,487	1	,000	Cox y Snell ,230 Nagelkerke ,312 McFadden ,195	.504**

Respecto de la información que se observa se tiene que la probabilidad chi-cuadrado de 47,128 y de Rho de Spearman de 0.504 con un valor de  $p < 0,000$ , por lo que podemos concluir que al ser el nivel de significancia menor que 0,05 entonces, existe una relación causal significativa entre la percepción de competencias digitales y la motivación interna al conocimiento. Así mismo, referente a los valores obtenidos en el análisis estadístico respecto del Pseudo R cuadrado se tiene que la variable independiente competencias digitales explica probabilísticamente el nivel de motivación interna al conocimiento, específicamente en un 31,2% según el coeficiente de Nagelkerke.

Prueba de contraste para la Hipótesis específica 6

H0: Las competencias digitales no influyen significativamente en la motivación interna al logro de los estudiantes de una Universidad de Lima, 2021.

H1: Las competencias digitales influyen significativamente en la motivación interna al logro de los estudiantes de una Universidad de Lima, 2021.

Nivel de significación: Es de  $\alpha = 0.05$

Regla de decisión: Si  $p \geq \alpha$ , se acepta H0; Si  $p < \alpha$ , se rechaza H0

**Tabla 18***Prueba estadística específica 6*

	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.	Pseudo R cuadrado	Rho
Solo intersección	54,409					
Final	20,350	30,058	1	,000	Cox y Snell ,240	.515**
					Nagelkerke ,323	
					McFadden ,202	

Respecto de la información que se observa se tiene que la probabilidad chi-cuadrado de 54,409 y de Rho de Spearman de 0.515 con un valor de  $p < 0,000$ , por lo que podemos concluir que al ser el nivel de significancia menor que 0,05 entonces, existe una relación causal significativa entre la percepción de competencias digitales y la motivación interna al logro. Así mismo, referente a los valores obtenidos en el análisis estadístico respecto del Pseudo R cuadrado se tiene que la variable independiente competencias digitales explica probabilísticamente el nivel de motivación interna al logro, específicamente en un 32.3% según el coeficiente de Nagelkerke.

## Prueba de contraste para la Hipótesis específica 7

H0: Las competencias digitales influyen significativamente en la motivación interna a las experiencias estimulantes de los estudiantes de una Universidad de Lima, 2021.

H1: Las competencias digitales influyen significativamente en la motivación interna a las experiencias estimulantes de los estudiantes de una Universidad de Lima, 2021.

Nivel de significación: Es de  $\alpha = 0.05$

Regla de decisión: Si  $p \geq \alpha$ , se acepta H0; Si  $p < \alpha$ , se rechaza H0

**Tabla 19***Prueba estadística específica 7*

	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.	Pseudo R cuadrado	Rho
Solo intersección	43,529					
Final	18,763	24,766	1	,000	Cox y Snell ,181 Nagelkerke ,238 McFadden ,139	.443**

Respecto de la información que se observa se tiene que la probabilidad chi-cuadrado de 43,529 y de Rho de Spearman de 0.443 con un valor de  $p < 0,000$ , por lo que podemos concluir que al ser el nivel de significancia menor que 0,05 entonces, existe una relación causal significativa entre la percepción de competencias digitales y la motivación interna a las experiencias estimulantes. Así mismo, referente a los valores obtenidos en el análisis estadístico respecto del Pseudo R cuadrado se tiene que la variable independiente competencias digitales explica probabilísticamente el nivel de motivación interna a las experiencias estimulantes, específicamente en un 23.8% según el coeficiente de Nagelkerke.

## V. DISCUSIÓN

Con relación a los objetivos trazados se plantea la influencia de las CD en la motivación de los estudiantes de una universidad de Lima 2021, lográndose procesar los datos y obtener resultados evidenciados en el capítulo cuarto de esta investigación, con relación a ellos se plantearon las discusiones que se presentan a continuación:

En lo referente a la contrastación de la hipótesis general de este trabajo se tiene que la probabilidad chi cuadrado de 40,336 y el Rho de Spearman de 0,4 54 con un valor de p menor al 0.00 se puede concluir que el nivel de significancia es menor que 0,05 por lo tanto se demuestra que existe una relación causal significativa entre la percepción de las competencias digitales y la motivación de los estudiantes.

Con respecto a lo planteado por Pérez-Escoda, et al (2020) quién señala que los docentes están motivados y comprenden que el sistema educativo necesita de una inclusión curricular específica en el área de tecnología, se coincide con la conclusión a la que llega la presente investigación puesto que también se demuestra que las competencias digitales influyen significativamente en la motivación de los estudiantes.

Con respecto a Rodríguez 2014 quién realizó una investigación acerca de la autoeficacia del profesor, el rendimiento y la motivación de los estudiantes, llegó a la conclusión que los altos niveles de eficacia percibida por el docente tienen efectos negativos sobre la motivación en los estudiantes universitarios, a diferencia de los obtenidos en la presente investigación en la que se demuestra que el alto dominio de las competencias digitales no influyen negativamente sino por el contrario de manera positiva en la motivación de los estudiantes.

Luego del análisis de los resultados de Zapana y Sánchez (2020) en su tesis competencias digitales, motivación académica y actitud frente a la investigación, podemos observar que coincidimos en el estadístico usado como es el Nagelkerke para demostrar que la variable independiente influye sobre la dependiente.

(Sabala 2008, citado por Trujillo 2014) señala que las competencias digitales y la competencia del docente, así como su motivación hacia el tic son

fundamentales para desarrollar conocimientos espontáneos debido a que los jóvenes usan la tecnología y sus habilidades digitales siendo estas fundamentales para el progreso social, lo cual coincide con lo obtenido en la presente información en el que se demuestra la importancia de las competencias digitales y su influencia sobre la motivación.

## VI. CONCLUSIONES

- Primera. - Existe evidencia estadística, que la probabilidad chi-cuadrado de 40,336 y de Rho de Spearman de 0.454 con un valor de  $p < 0,000$ , por lo que podemos concluir que al ser el nivel de significancia menor que 0,05 entonces, existe una relación causal significativa entre la percepción de competencias digitales y la motivación. Así mismo, referente a los valores obtenidos en el análisis estadístico respecto del Pseudo R cuadrado se tiene que la variable independiente competencias digitales explica probabilísticamente el nivel de motivación, específicamente en un 25.2% según el coeficiente de Nagelkerke.
- Segunda. - Existe evidencia estadística, que la probabilidad chi-cuadrado de 22,674 y de Rho de Spearman de - 0.281 con un valor de  $p < 0,002$ , por lo que podemos concluir que al ser el nivel de significancia menor que 0,05 entonces, existe una relación causal significativa entre la percepción de competencias digitales y la Amotivación. Así mismo, referente a los valores obtenidos en el análisis estadístico respecto del Pseudo R cuadrado se tiene que la variable independiente competencias digitales explica probabilísticamente el nivel de motivación, específicamente en un 10.3% según el coeficiente de Nagelkerke
- Tercera. - Existe evidencia estadística, que la probabilidad chi-cuadrado de 44,660 y de Rho de Spearman de 0.487 con un valor de  $p < 0,000$ , por lo que podemos concluir que al ser el nivel de significancia menor que 0,05 entonces, existe una relación causal significativa entre la percepción de competencias digitales y la regulación externa. Así mismo, referente a los valores obtenidos en el análisis estadístico respecto del Pseudo R cuadrado se tiene que la variable independiente competencias digitales explica probabilísticamente el nivel de regulación externa, específicamente en un 29.1% según el coeficiente de Nagelkerke.

- Cuarta. - Existe evidencia estadística, que la probabilidad chi-cuadrado de 54,409 y de Rho de Spearman de 0.515 con un valor de  $p < 0,000$ , por lo que podemos concluir que al ser el nivel de significancia menor que 0,05 entonces, existe una relación causal significativa entre la percepción de competencias digitales y la regulación introyectada. Así mismo, referente a los valores obtenidos en el análisis estadístico respecto del Pseudo R cuadrado se tiene que la variable independiente competencias digitales explica probabilísticamente el nivel de regulación introyectada, específicamente en un 32.3% según el coeficiente de Nagelkerke.
- Quinta. - Existe evidencia estadística, que la probabilidad chi-cuadrado de 51,853 y de Rho de Spearman de 0.467 con un valor de  $p < 0,000$ , por lo que podemos concluir que al ser el nivel de significancia menor que 0,05 entonces, existe una relación causal significativa entre la percepción de competencias digitales y la regulación identificada. Así mismo, referente a los valores obtenidos en el análisis estadístico respecto del Pseudo R cuadrado se tiene que la variable independiente competencias digitales explica probabilísticamente el nivel de regulación identificada, específicamente en un 26.1% según el coeficiente de Nagelkerke.
- Sexta. - Existe evidencia estadística, que se observa se tiene que la probabilidad chi-cuadrado de 47,128 y de Rho de Spearman de 0.504 con un valor de  $p < 0,000$ , por lo que podemos concluir que al ser el nivel de significancia menor que 0,05 entonces, existe una relación causal significativa entre la percepción de competencias digitales y la motivación interna al conocimiento. Así mismo, referente a los valores obtenidos en el análisis estadístico respecto del Pseudo R cuadrado se tiene que la variable independiente competencias digitales explica probabilísticamente el nivel de motivación interna al conocimiento, específicamente en un 31,2% según el coeficiente de Nagelkerke.
- Séptima. - Existe evidencia estadística, que se observa se tiene que la probabilidad chi-cuadrado de 54,409 y de Rho de Spearman de 0.515 con un valor de  $p < 0,000$ , por lo que podemos concluir que al ser el

nivel de significancia menor que 0,05 entonces, existe una relación causal significativa entre la percepción de competencias digitales y la motivación interna al logro. Así mismo, referente a los valores obtenidos en el análisis estadístico respecto del Pseudo R cuadrado se tiene que la variable independiente competencias digitales explica probabilísticamente el nivel de motivación interna al logro, específicamente en un 32.3% según el coeficiente de Nagelkerke.

Octava. - Existe evidencia estadística, que se observa se tiene que la probabilidad chi-cuadrado de 24,766 y de Rho de Spearman de 0.443 con un valor de  $p < 0,000$ , por lo que podemos concluir que al ser el nivel de significancia menor que 0,05 entonces, existe una relación causal significativa entre la percepción de competencias digitales y la motivación interna al logro. Así mismo, referente a los valores obtenidos en el análisis estadístico respecto del Pseudo R cuadrado se tiene que la variable independiente competencias digitales explica probabilísticamente el nivel de motivación interna al logro, específicamente en un 23.8% según el coeficiente de Nagelkerke.

## VII. RECOMENDACIONES

Primera. - Es necesario determinar los estándares para las competencias digitales de los ciudadanos sudamericanos, tal como lo realizara la Comisión Europea, a fin de que cada gobierno fomente y propugne la alfabetización digital.

Segunda. - Se recomienda al Ministerio de Educación que, dado que el Covi 19 ha hecho notoria la brecha digital, en todos los estamentos, pero más aún en el ámbito educativo, tanto la ONU como la UNESCO proponen una inversión para mejorar la accesibilidad y las prácticas educativas tanto en línea como a distancia.

Tercera. - Las instancias educativas como las UGEL deberán tener una política de capacitación permanente a todos los docentes en herramientas digitales, de tal modo que estos a su vez realicen el efecto multiplicador en sus estudiantes.

Cuarta. - Las universidades deberán adquirir el equipamiento necesario a fin de brindar los equipos necesarios a sus estudiantes

Quinta. - Las instituciones de nivel superior deberán adquirir los softwares, plataformas, bases de datos y otros que permitan la accesibilidad a la información.

## REFERENCIAS

- Almerino, P. M., Ocampo, L. A., Abellana, D. P. M., Almerino, J. G. F., Mamites, I. O., Pinili, L. C., Tenerife, J. J. L., Sito, R. E., Abellana, L. J., & Peteros, E. D. (2020). Evaluating the Academic Performance of K-12 Students in the Philippines: A Standardized Evaluation Approach. *Education Research International*, 2020. <https://doi.org/10.1155/2020/8877712>
- Amador-Licona, N. Mendoza, J., Martínez, I., Bogarín, B., Elizarras, L., (2020) Inteligencia emocional y motivación académica en estudiantes de nivel medio superior con adecuado promedio académico. *Nova Scientia*. N° 24, Vol. 12 (1) 1-13 [doi.org/10.21640/ns.v12i24.2251](https://doi.org/10.21640/ns.v12i24.2251)
- Baars, G.C.A. y Arnold, I. (2014). Early identification and characterization of students who drop out in the first year at university. *Journal of College Student Retention Research Theory and Practice*, 16(1), 95-109. [doi: 10.2190/CS.16.1.e](https://doi.org/10.2190/CS.16.1.e)
- Boiché, J. y Stephan, Y. (2014). Motivational profiles and achievement: a prospective study testing potential mediators. *Motivation and Emotion*, 38, 79-92. [doi: 10.1007/s11031-013-9361-6](https://doi.org/10.1007/s11031-013-9361-6).
- Cabero-Almenara, J., & Palacios-Rodríguez, A. (2020). Marco Europeo de Competencia Digital Docente «DigCompEdu». Traducción y adaptación del cuestionario «DigCompEdu CheckIn». *Revista de Educación Mediática y TIC*, 9(1), 213–234. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v9i1.12462>
- Caena, F., & Redecker, C. (2019). Aligning teacher competence frameworks to 21st century challenges: The case for the European Digital Competence Framework for Educators ( Digcompedu) . *European Journal of Education*, 54(3), 356–369. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/ejed.12345>
- Carretero, S., Vuorikari, R., & Punie, Y. (2017). DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use. Union, *Publications Office of the European*. <https://doi.org/10.2760/38842>
- Chan, B., Churchill, D., & Chiu, T. (2017). Digital Literacy Learning In Higher

Education Through Digital Storytelling Approach. *Journal of International Education Research*, 13(1), 1–16.

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1144564.pdf>

Dieck-Assad, G., Ávila-Ortega, A., & Peña, O. I. G. (2021). Comparing competency assessment in electronics engineering education with and without industry training partner by challenge-based learning oriented to sustainable development goals. *Sustainability (Switzerland)*, 13(19). <https://doi.org/10.3390/SU131910721>

Eugenia, F., Fernández, M., Beatriz, J. (2021) The academic motivation scale-situational for college students: development and psychometric analysis *Revista de psicología y ciencias afines* 37 (1), 1-29. <https://doi.org/10.16888/interd.2020.37.1.8>.

Fuertes-Camacho, M. T., Dulsat-ortiz, C., & Álvarez-cánovas, I. (2021). Reflective practice in times of COVID-19: A tool to Improve Education for Sustainable Development in Pre-Service Teacher Training. *Sustainability (Switzerland)*, 13(11), 1–19. <https://doi.org/10.3390/su13116261>

Galindo, F., Ruiz, S., & Ruiz, F. (2017). Competencias digitales ante la irrupción de la Cuarta Revolución Industrial. *Estudos em Comunicação*, 25(1), 1-11. <http://ojs.labcom-ifp.ubi.pt/index.php/ec/article/view/277>

Gentles, C. H., & Brown, T. H. (2021). Latin American and Caribbean teachers' transition to online teaching during the pandemic: Challenges, changes and lessons learned. *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educacion*, 61, 131–163. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.88054>

Gillet, N., Vallerand, R., Lafrenière, M.A.K. y Bureau, J.S. (2013). The mediating role of positive and negative affect in the situational motivation – performance relationship. *Motivation & Emotion*, 37(3), 465-479.

doi: 10.1007/s11031-012-9314

González-Rodríguez, C. & Urbina-Ramírez, S. (2020). Análisis de instrumentos para el diagnóstico de la competencia digital. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, 9, 1-12. <http://dx.doi.org/10.6018/riite.411101>

- Gibaut, G., y Bruni, A. (2020) sua forma de ensinar me motiva e eu percebo que aprendo? Uma análise das praticas pedagogicas e as suas consequencias para a motivacao academica. *Revista De Gestao, Financas E Contabilidade*. 10 (1), 65-81.  
<https://www.revistas.uneb.br/index.php/financ/article/view/8308/7653>
- Gutiérrez-Castillo, J. Cabero-Almenara, J., Estrada-Vidal, L. (2016) Diseño y validación de un instrumento de evaluación de la competencia digital del estudiante universitario. *Espacios* 38 (10) 16-43.  
<http://www.revistaespacios.com/a17v38n10/17381018.html>
- Hasudunganlubis, A., Idrus, S. Z. S., & Sarji, A. (2018). ICT usage amongst lecturers and its impact towards learning process quality. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 34(1), 284–299.  
<https://doi.org/10.17576/JKMJC-2018-3401-17>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). Metodología de la investigación. México: McGraw-Hill. Recuperado de: <https://goo.gl/EjcG3s>
- Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P. (2014) Metodología de la Investigación científica. Mc.Graw-Hill
- Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2018). *Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares*. Trimestre: Julio, agosto, setiembre. Informe Técnico, Lima, Perú (04).  
[https://www.inei.gov.pe/media/MenuRecursivo/boletines/04-informe-tecnico-n04\\_tecnologias-de-informacion-jul-ago-set2018.pdf](https://www.inei.gov.pe/media/MenuRecursivo/boletines/04-informe-tecnico-n04_tecnologias-de-informacion-jul-ago-set2018.pdf)
- Karsenti, T., Poellhuber, B., Parent, S., & Michelot, F. (2020). What is the Digital Competency Framework? *International Journal of Technologies in Higher Education*, 17(1), 11–14. <https://doi.org/10.18162/ritpu-2020-v17n1-04>
- Krumsvik, R. J. (2011). Digital competence in Norwegian teacher education and schools. *Högre utbildning*, 1(1), 39-51. Recuperado de  
<https://hogreutbildning.se/index.php/hu/article/view/874>
- Llanes Ordonez, J.; Mendez-Ulrich, J.L. & Montane Lopez, A. (2021). Academic motivation and satisfaction among students of education: an international

perspective. *Educación XX1*, 24(1), 45-68,  
<http://doi.org/10.5944/educXX1.26491>

Lévano-Francia, L., Sánchez, S., Guillén-Aparicio, P., Tello-Cabello, S., Herrera-Paico, N. y Collantes-Inga, Z. (2019) Competencias digitales y educación. *Propósitos y Representaciones*. 7569-588 (2),  
<http://dx.doi.org./10.20511/pyr2019.v7n2.329>.

Marinoni, G., Van't Land, H., & Jensen, T. (2020). The impact of Covid-19 on higher education around the world. IAU Global Survey Report. In *iau-Aiu.Net*.  
[https://www.iauaiu.net/IMG/pdf/iau\\_covid19\\_and\\_he\\_survey\\_report\\_final\\_may\\_2020.pdf](https://www.iauaiu.net/IMG/pdf/iau_covid19_and_he_survey_report_final_may_2020.pdf)

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2015). *Datos y Cifras del sistema universitario español*. Curso 2014-15. España: Secretaría General Técnica. Subdirección General de Documentación y Publicaciones.

Núñez, J., Martín-Albo, J., Navarro, J., Grijalvo, F. (2006) Validación de la Escala de Motivación Educativa (EME) en Paraguay *Revista Interamericana de Psicología/Interamerican Journal of Psychology* 40 (3) 391-398  
<https://www.redalyc.org/pdf/284/28440314.pdf>

Mutia, D. I., Gani, A., & Syukri, M. (2020). The influences of comics' media application in students' scientific perspectives attitude. *Journal of Physics: Conference Series*, 1460(1), 1–6.  
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1460/1/012130>

Ocaña-Fernández, Y., Valenzuela-Fernández, L., y Morillo-Flores, J. (2020) La competencia digital en el docente universitario. *Propósitos y representaciones*, 8 (1), e 455.  
<http://doi.org./10.20511/pyr2020.v8nl.455>

Diario oficial de la unión europea (30-12-2006) Parlamento Europeo (2006) RECOMENDACIÓN DEL PARLAMENTO EUROPEO Y DEL CONSEJO de 18 de diciembre sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente.

<https://eurlex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:ES:PDF>

- Paetsch, J., & Drechsel, B. (2021). Factors Influencing Pre-service Teachers' Intention to Use Digital Learning Materials: A Study Conducted During the COVID-19 Pandemic in Germany. *Frontiers in Psychology*, 12, 4953. <https://doi.org/10.3389/FPSYG.2021.733830/BIBTEX>
- Pérez-Escoda, A., Iglesias-Rodríguez, A., Meléndez-Rodríguez, L., & Berrocal-Carvajal, V. (2020). Teacher's digital competence for reducing digital divide: Comparative study between Spain and Costa Rica | Competencia digital docente para la reducción de la brecha digital: Estudio comparativo de España y Costa Rica. *Tripodos*, 46, 77–96. <https://raco.cat/index.php/Tripodos/article/view/369937>
- Quevedo-Blasco, R., Quevedo-Blasco, V., y Téllez-Trani, M. (2016) Cuestionario de evaluación motivacional del proceso de aprendizaje (EMPA) *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education* 6, (2) 83-105. <https://doi.org/10.30552/ejihpe.v6i2.163>
- Rodríguez, S., Regueiro, B., Blas, R., Valle, A., Piñeiro, I., & Cerezo, R. (2014). Teacher self-efficacy and its relationship with students' affective and motivational variables in higher education. *European Journal of Education and Psychology*, 7(2), 107–120. <https://doi.org/10.30552/ejep.v7i2.106>
- Rossini, T. S. S., do Amaral, M. M., & Santos, E. (2021). The viralization of online education: Learning beyond the time of the coronavirus. *Prospects* 51(1–3), 285–297. <https://doi.org/10.1007/S11125-021-09559-5>
- Ryan, R.M. y Deci, E.L. (2017). *Self-Determination Theory. Basic Psychological Needs in Motivation, Development and Wellness*. New York: Guilford Press. <https://doi.org/10.1521/978.14625/28806>
- Sánchez-Caballé, A., Gisbert-Cervera, M., & Esteve-Mon, F. (2020). The digital competence of university students: a systematic literature review. *Aloma: Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 38(1), 63–74. <http://revistaaloma.net/index.php/aloma/article/view/388> <https://doi.org/10.51698/aloma.2020.38.1.63-74>

- Sánchez, H., Reyes, C. y Mejía, K. (2018) *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Universidad Ricardo Palma.
- Shamir-Inbal, T., & Blau, I. (2021). Facilitating Emergency Remote K-12 Teaching in Computing-Enhanced Virtual Learning Environments During COVID-19 Pandemic - Blessing or Curse? *Journal of Educational Computing Research*, 59(7), 1243–1271. <https://doi.org/10.1177/0735633121992781>
- Shin, M. (2021). Confronting (de)humanizing remote teaching practices. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 1–5. <https://doi.org/10.1177/14639491211035452>
- Sulca, E., (2016) Formación docente, motivación estudiantil y rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Arzobispo Loayza. Tesis de Maestría en investigación y docencia universitaria. Universidad Inca Garcilazo de la Vega.
- Tejada, F. J., & Pozos, P. K. (2018). Vista de Nuevos escenarios y competencias digitales docentes: Hacia la profesionalización docente con TIC. *Revista Profesorado*. 22 <https://revistaseug.ugr.es/index.php/profesorado/article/view/9917/8040>
- Trujillo Segoviano, J. (2014). El enfoque en competencias y la mejora de la educación. *Ra Ximhai*, 423–444. <https://doi.org/10.35197/rx.10.03.e1.2014.26.jt>
- UNESCO (2019) Marco de competencias de los docentes en materia de TIC. Unesco <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371024>
- Unión Europea (2005) Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente. Bruselas. <https://eurlex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:ES:PDF>
- Vega Figueroa, E. (2011). Competencias digitales para la educación superior universitaria y la investigación científica: entre el conectivismo y la infoxicación. *Centro de Altos Estudios Nacionales – Escuela de Posgrado*, c, 1–6.

Villarreal-Villa, S., García-Guliany, J., Hernández-Palma, H., & Steffens-Sanabria, E. (2019). Teacher competences and transformations in education in the digital age. *Formacion Universitaria*, 12(6), 3–14.

<https://doi.org/10.4067/S0718-50062019000600003>

Wong, F y Lam, O., (2020) Herramientas para la retroalimentación y la evaluación para el aprendizaje a distancia en el contexto de la pandemia por el Covid-19 *Blanco & Negro Vol. 11 N°1 ISSN: 2221-8874* (En línea)

Zapana, D., Sanchez, S. (2020) *Competencias digitales y motivación académica en la actitud hacia la investigación científica en la Universidad San Martin de Porres Lima*, 2019[s. l.], 2020.

Disponible en: <https://search.ebscohost.com/login.aspx?>

Zabolotska, O., Zhyliak, N., Hevchuk, N., Petrenko, N., & Alieko, O. (2021). Digital competencies of teachers in the transformation of the educational environment. *Journal of Optimization in Industrial Engineering*, 14(1), 43–50. <https://doi.org/10.22094/JOIE.2020.6778>

Anexo

**Matriz de operacionalización de variable competencias digitales**

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	ESCALA DE MEDICIÓN
Competencias digitales	Consiste en la intervención eficaz en diversos contextos de la vida a través de acciones en las que se movilizan, al mismo tiempo y de manera interrelacionada, componentes actitudinales, procedimentales y conceptuales (Sabala 2008)	Esta variable será medida a través de sus dimensiones: Creatividad e innovación, comunicación y colaboración, investigación y manejo de información, pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones, ciudadanía digital y funcionamiento y conceptos de las TIC.	Alfabetización tecnológica	Entienden y sus sistemas tecnológicos de información y comunicación	Escala ordinal Likert (1 =Te sientes completamente ineficaz para realizar lo que se presenta y 10 = Dominación completa de lo que se presenta)
				Selecciona y usa planificaciones efectiva y productivamente	
				Investigan y resuelven problemas en los sistemas y las aplicaciones	
				Transfieren el conocimiento existente a la nueva Tecnología de Información y Comunicación (TIC)	
			Búsqueda y tratamiento de la información	Planifican estrategia que guíen la investigación	
				Ubican, organizan, analizan, evalúan, sintetizan y usan éticamente información a partir de una variedad de fuentes y medios	
				Evalúan y seleccionan fuente de información y herramientas digitales para analizar tareas específicas, basados en su pertinencia	
				Procesan datos y comunican resultados	
				Identifican y definen problemas auténticos y	

--

Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones	preguntas significativas para investigar
	Planifican y administran las actividades necesarias para desarrollar una solución o complementar un proyecto
	Reúnen y analizan datos para identificar soluciones y/o tomar decisiones informadas
	Usan múltiples procesos y diversas perspectivas para explorar soluciones alternativas
Comunicación y colaboración	Interactúan, colaboran y publican con sus compañeros, con expertos o con otras personas, empleando una variedad de entornos y de medios digitales
	Comunican efectivamente información e ideas a múltiples audiencias, usando una variedad de medios y de formatos
	Desarrolla una comprensión cultural y una conciencia global mediante la vinculación con estudiantes de otras
	Participan en equipos que desarrollan proyectos para producir

				trabajos originales o resolver problemas
			Ciudadanía digital	Promueve y practican el uso seguro, legal y responsable de formación y de las TIC
				Exhiben una actitud positiva frente al uso de las TIC para apoyar la colaboración, el aprendizaje y la productividad
				Ejerce liderazgo para la ciudadanía digital
			Creatividad e innovación	Aplican el conocimiento existente para generar nuevas ideas productos o procesos
				Crear trabajos originales como medios de expresión personal o grupal
				Identifican tendencias y prevén posibilidades

### Matriz de operacionalización de variable Motivación

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Motivación	Es la disposición a hacer mejor las cosas, a tener éxito y sentirse competente (Mc Clelland, 1989)	Es el conjunto de mecanismos que se realizan a fin de lograr una motivación intrínseca, motivación extrínseca y superar la amotivación a fin de lograr la competencia.	Motivación intrínseca al conocimiento	Placer de aprender Gusto de hacer algo	Escala ordinal Likert (1 no se corresponde en absoluto y 7 se corresponde totalmente, con una puntuación intermedia de 4 se corresponde medianamente)
			Motivación extrínseca, regulación introyectada	Demostrar capacidad Deseo de reconocimiento	
			Motivación intrínseca al logro de metas	Satisfacción personales Satisfacciones académicas	
			Amotivación	Indiferencia Insatisfacción	
			Motivación extrínseca, regulación identificada	Me permite mejorar en mis estudios Me permite acceder a otras instancias	
			Motivación extrínseca, regulación externa	Deseo de superación personal Deseo de superación laboral	
			Motivación intrínseca a las experiencias estimulantes	Placer por leer Leer diferentes temas interesantes	

## Matriz de consistencia interna

<b>Problema</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Hipotesis</b>	<b>Método</b>
<b>General</b>	<b>General</b>	<b>General</b>	<b>Tipo de investigación</b>
¿Cuál es la influencia de las competencias digitales en la motivación de los estudiantes de una universidad de Lima 2021?	Determinar la influencia de las competencias digitales en la motivación de los estudiantes de una universidad de Lima 2021.	Existe una influencia significativa entre las competencias digitales en la motivación de los estudiantes de una universidad de Lima, 2021.	<b>Tipo de investigación:</b> básica
<b>Específico</b>	<b>Específico</b>	<b>Específico</b>	<b>Diseño de investigación</b>
¿Cuál es la influencia de las competencias digitales en la amotivación de los estudiantes de una universidad de Lima 2021?	Determinar la influencia de las competencias digitales en la amotivación de los estudiantes de una universidad de Lima 2021.	Existe una influencia significativa entre las competencias digitales en la amotivación de los estudiantes de una universidad de Lima, 2021.	<b>Correlacional causal.</b>
¿Cuál es la influencia de las competencias digitales en la motivación extrínseca, regulación externa de los estudiantes de una universidad de Lima 2021?	Determinar la influencia de las competencias digitales en la motivación extrínseca, regulación externa de los estudiantes de una universidad de Lima 2021.	Existe una influencia significativa entre las competencias digitales en la motivación extrínseca, regulación externa de los estudiantes de una universidad de Lima, 2021.	<b>Variables</b>
			<b>competencias digitales y motivación</b>
¿Cuál es la influencia de las competencias digitales en la motivación extrínseca, regulación introyectada de los estudiantes de una universidad de Lima 2021?	Determinar la influencia de las competencias digitales en la motivación extrínseca, regulación introyectada de los estudiantes de una universidad de Lima 2021.	Existe una influencia significativa entre las competencias digitales en la motivación extrínseca, regulación introyectada de los estudiantes de una universidad de Lima, 2021.	<b>Muestra</b>
			<b>Aleatoria simple</b>
¿Cuál es la influencia de las competencias digitales en la motivación extrínseca, regulación identificada de los estudiantes de una universidad de Lima 2021?	Determinar la influencia de las competencias digitales en la motivación extrínseca, regulación identificada de los estudiantes de una universidad de Lima 2021.	Existe una influencia significativa entre las competencias digitales en la motivación extrínseca, regulación identificada de los estudiantes de una universidad de Lima, 2021.	<b>Instrumentos:</b> Escala de motivación de logro y La competencia digital de estudiantes universitarios.

<p>¿Cuál es la influencia de las competencias digitales en la motivación intrínseca al conocimiento de los estudiantes de una universidad de Lima 2021?</p>	<p>Determinar la influencia de las competencias digitales en la motivación intrínseca al conocimiento de los estudiantes de una universidad de Lima 2021.</p>	<p>Existe una influencia significativa entre las competencias digitales en la motivación intrínseca al conocimiento de los estudiantes de una universidad de Lima, 2021.</p>
<p>¿Cuál es la influencia de las competencias digitales en la motivación intrínseca al logro de metas de los estudiantes de una universidad de Lima 2021?</p>	<p>Determinar la influencia de las competencias digitales en la motivación intrínseca al logro de metas de los estudiantes de una universidad de Lima 2021.</p>	<p>Existe una influencia significativa entre las competencias digitales en la motivación intrínseca al logro de metas de los estudiantes de una universidad de Lima, 2021.</p>
<p>¿Cuál es la influencia de las competencias digitales en la motivación intrínseca a las experiencias estimulantes de los estudiantes de una universidad de Lima 2021?</p>	<p>Determinar la influencia de las competencias digitales en la motivación intrínseca a las experiencias estimulantes de los estudiantes de una universidad de Lima 2021.</p>	<p>Existe una influencia significativa entre las competencias digitales en la motivación intrínseca a las experiencias estimulantes de los estudiantes de una universidad de Lima, 2021.</p>

# DOCUMENTOS PARA VALIDAR LOS INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

## CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita): Fatima Torres Cáceres

Presente

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto

Nos es muy grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del programa de Maestría en Educación de la Universidad César Vallejo, en la sede Lima Esta promoción 2022, aula 9, requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi trabajo de investigación.

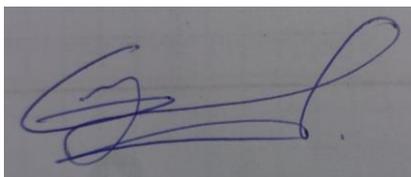
El título nombre del proyecto de investigación es Influencia de las competencias digitales docentes en la motivación de los estudiantes en una universidad de Lima, 2021 y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente



Firma:

Miguel Gonzales Guzmán

DNI 40302847

## DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

**Variable:** COMPETENCIAS DIGITALES

Consiste en la intervención eficaz en diversos contextos de la vida a través de acciones en las que se movilizan, al mismo tiempo y de manera interrelacionada, componentes actitudinales, procedimentales y conceptuales (Sabala 2008)

### Dimensiones de las variables:

#### Dimensión 1: ALFABETIZACIÓN TECNOLÓGICA

Los estudiantes entienden y usan las Tics, seleccionando aplicaciones de manera efectiva, así mismo son capaces de investigar y resolver problemas en el sistema y transfieren sus conocimientos para aprender nuevas tecnologías de información y comunicación

#### Dimensión 2: BÚSQUEDA Y TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Saben planificar estrategias que guíen su información, usan éticamente la información obtenida a través de diferentes medios, evalúan y seleccionan la pertinencia de diversas fuentes, recogen datos y comunican sus resultados

#### Dimensión 3: PENSAMIENTO CRÍTICO, SOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y TOMA DE DECISIONES

Identifican problemas y elaboran preguntas de investigación, planifican y desarrollan las actividades de un proyecto o solucionar un problema, reúnen datos a fin de tomar decisiones, buscan diferentes alternativas de solución a un problema

#### Dimensión 4: COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN

Interactúan, colaboran y publican con otras personas en diferentes entornos y medios digitales, comunican información a diferentes personas usando diversos medios y formatos, se vinculan con otros estudiantes o/y otras culturas, desarrollan proyectos en equipo o resuelven problemas.

### Dimensión 5: CIUDADANÍA DIGITAL

Promueven y practican el uso seguro, responsable y legal de las TIC, asumen una actitud positiva frente a ella apoyando la colaboración, el aprendizaje y la productividad, son ciudadanos digitales líderes

### Dimensión 6: CREATIVIDAD E INNOVACIÓN

Generan nuevas ideas y productos en base a sus conocimientos, crean trabajos originales personales o en grupos identificando tendencias

## MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

**Variable:** COMPETENCIAS DIGITALES

Dimensiones	Indicadores	ítems	Niveles o rangos
Alfabetización tecnológica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entienden y sus sistemas tecnológicos de información y comunicación</li> <li>• Selecciona y usa planificaciones efectiva y productivamente</li> <li>• Investigan y resuelven problemas en los sistemas y las aplicaciones</li> <li>• Transfieren el conocimiento existente a la nueva Tecnología de Información y Comunicación (TIC)</li> </ul>	1 - 13	Escala ordinal Likert (10 = Dominación completa de lo que se presenta, 1 =Te sientes completamente ineficaz para realizar lo que se presenta)
Búsqueda y tratamiento de la información	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planifican estrategia que guíen la investigación</li> <li>• Ubican, organizan, analizan, evalúan, sintetizan y usan éticamente información a partir de una variedad de fuentes y medios</li> <li>• Evalúan y seleccionan fuente de información y herramientas digitales para analizar tareas específicas, basados en su pertinencia</li> <li>• Procesan datos y comunican resultados</li> </ul>	14 – 19	
Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifican y definen problemas auténticos y preguntas significativas para investigar</li> </ul>	20 – 23	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planifican y administran las actividades necesarias para desarrollar una solución o complementar un proyecto</li> <li>• Reúnen y analizan datos para identificar soluciones y/o tomar decisiones informadas</li> <li>• Usan múltiples procesos y diversas perspectivas para explorar soluciones alternativas</li> </ul>		
Comunicación y colaboración	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúan, colaboran y publican con sus compañeros, con expertos o con otras personas, empleando una variedad de entornos y de medios digitales</li> <li>• Comunican efectivamente información e ideas a múltiples audiencias, usando una variedad de medios y de formatos</li> <li>• Desarrolla una comprensión cultural y una conciencia global mediante la vinculación con estudiantes de otras</li> <li>• Participan en equipos que desarrollan proyectos para producir trabajos originales o resolver problemas</li> </ul>	24 – 32	
Ciudadanía digital	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promueve y practican el uso seguro, legal y responsable de formación y de las TIC</li> <li>• Exhiben una actitud positiva frente al uso de las TIC para apoyar la colaboración, el aprendizaje y la productividad</li> <li>• Ejerce liderazgo para la ciudadanía digital</li> </ul>	33 - 37	
Creatividad e innovación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplican el conocimiento existente para generar nuevas ideas productos o procesos</li> <li>• Crear trabajos originales como medios de expresión personal o grupal</li> <li>• Identifican tendencias y prevén posibilidades</li> </ul>	39 - 44	

Fuente: Elaboración propia.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE COMPETENCIAS DIGITALES.**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: ALFABETIZACIÓN TECNOLÓGICA (Funcionamiento y conceptos de las TICs)</b>							
1	Soy capaz de utilizar distintos tipos de sistemas operativos instalados en un ordenador (Microsoft Windows, Linux, Mac,...) y en dispositivos móviles (iOS, Android, BlackBerry OS,...).	V		V		V		
2	Soy capaz de utilizar distintos dispositivos móviles (Smartphone, Tablet, PDAs,...).	V		V		V		
3	Navego por Internet con diferentes navegadores (Internet Explorer, Mozilla Firefox, Safari, Opera,...).	V		V		V		
4	Domino distintas herramientas ofimáticas para el tratamiento de la información, tales como los procesadores de texto, hojas de cálculo, bases de datos,...	V		V		V		
5	Investigo y resuelvo problemas en los sistemas y aplicaciones (configurar correo electrónico, configurar antivirus, desfragmentar el disco duro,...).	V		V		V		
6	Soy capaz de utilizar distintas herramientas de tratamiento de imagen, audio o video digital.	V		V		V		
7	Me puedo comunicar con otras personas utilizando herramientas de comunicación sincrónica vía Web (chat, servicios de mensajería instantánea, Skype,...).	V		V		V		
8	Soy capaz de comunicarme con otras personas utilizando herramientas de comunicación asincrónica vía Web (foros, redes sociales, listas de distribución, tweets,...).	V		V		V		
9	Se diseñar páginas web utilizando algún programa informático, incluyendo textos, imágenes, audio, links,...	V		V		V		
10	Se usar software de trabajo colaborativo utilizando las herramientas online tipo Groupware (Google Apps, BSCW, OpenGroupWare,...).	V		V		V		
11	Domino las herramientas de la Web 2.0 para compartir y publicar recursos en línea (Blog, Slideshare, Youtube, Podcast,...).	V		V		V		

12	Uso de manera eficaz el campus virtual utilizado en mi Universidad (Moodle, WebCt,...) como apoyo a la docencia presencial.	V		V		V	
13	Me siento competente para utilizar la gestión virtual (secretaría virtual, servicios de la Biblioteca,...) de mi Universidad.	V		V		V	
	<b>DIMENSIÓN 2: BÚSQUEDA Y TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN</b> (Investigación y manejo de la información)	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>
14	Soy capaz de localizar información a través de diferentes fuentes y bases de datos disponibles en la Red.	V		V		V	
15	Se identificar la información relevante evaluando distintas fuentes y su procedencia.	V		V		V	
16	Soy capaz de organizar, analizar y usar éticamente la información a partir de una variedad de fuentes y medios.	V		V		V	
17	Sintetizo la información seleccionada adecuadamente para la construcción y asimilación del nuevo contenido, mediante tablas, gráficos o esquemas.	V		V		V	
18	Uso organizadores gráficos y software para la realización de mapas conceptuales y mentales (CmapTool, Mindomo, ...), diagramas o esquemas, para presentar las relaciones entre ideas y conceptos.	V		V		V	
19	Planifico búsquedas de información para la resolución de problemas.	V		V		V	
	<b>DIMENSIÓN 3: PENSAMIENTO CRÍTICO, SOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y TOMA DE DECISIONES</b> (Pensamiento crítico, solución de problemas toma decisiones)	V		V		V	
20	Soy capaz de identificar y definir problemas y/o preguntas de investigación utilizando las TIC.	V		V		V	
21	Utilizo los recursos y herramientas digitales para la exploración de temas del mundo actual y la solución de problemas reales, atendiendo a necesidades personales, sociales, profesionales, ...	V		V		V	
22	Se analizar las capacidades y limitaciones de los recursos TIC.	V		V		V	
23	Configuro y resuelvo problemas que se presenten relacionados con hardware, software y sistemas de redes para optimizar su uso para el aprendizaje y la productividad.	V		V		V	

	<b>DIMENSIÓN 4: COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN</b> (Comunicación y colaboración)	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
<b>24</b>	Comparto información de interés con mis compañeros empleando una variedad de entornos y medios digitales.	V		V		V		
<b>25</b>	Comunico efectivamente información e ideas a múltiples audiencias, usando variedad de medios y formatos.	V		V		V		
<b>26</b>	Soy capaz de desarrollar una comprensión cultural y una conciencia global mediante la comunicación con otros estudiantes y profesionales de otras culturas.	V		V		V		
<b>27</b>	Se utilizar programas informáticos (SlidShare, Google Docs,...) y herramientas tecnológicas para administrar y comunicar información con mis compañeros y otros usuarios en la Red.	V		V		V		
<b>28</b>	Soy capaz de coordinar actividades en grupo utilizando las herramientas y medios de la Red.	V		V		V		
<b>29</b>	Interactúo con otros compañeros y usuarios empleando las redes sociales Facebook, Ning, Twiter,...) y canales de comunicación (Blog, canal Youtube,...) basados en TIC.	V		V		V		
<b>30</b>	Soy capaz de desenvolverme en redes de ámbito profesional (Linkeling,...).	V		V		V		
<b>31</b>	Soy capaz de diseñar, crear o modificar una Wiki (Wikispaces, Nirewiki,...).	V		V		V		
<b>32</b>	Se utilizar los marcadores sociales para localizar, almacenar y etiquetar recursos de Internet.	V		V		V		
	<b>DIMENSIÓN 5: CIUDADANÍA DIGITAL</b> (Ciudadanía digital)	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
<b>33</b>	Assumo un compromiso ético en el uso de la información digital y de las TIC, incluyendo el respeto por los derechos de autor, la propiedad intelectual y la referencia adecuada de las fuentes.	V		V		V		
<b>34</b>	Promuevo y practico el uso seguro, legal y responsable de la información y de las TIC.	V		V		V		
<b>35</b>	Demuestro la responsabilidad personal para el aprendizaje a lo largo de la vida utilizando las TIC.	V		V		V		

36	Me considero competente para hacer críticas constructivas, juzgando y haciendo aportaciones a los trabajos TIC desarrollados por mis compañeros.	V		V		V		
37	Ejercí liderazgo para la ciudadanía digital dentro de mi grupo.	V		V		V		
38	Exhibo una actitud positiva frente al uso de las TIC para apoyar la colaboración, el aprendizaje y la productividad.	V		V		V		
	<b>DIMENSIÓN 6: CREATIVIDAD E INNOVACIÓN</b> (Creatividad e innovación)	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
39	Tengo la capacidad de concebir ideas originales, novedosas y útiles utilizando las TIC.	V		V		V		
40	Soy capaz de crear trabajos originales utilizando los recursos TIC tradicionales y emergentes.	V		V		V		
41	Identifico tendencias previendo las posibilidades de utilización que me prestan las TIC.	V		V		V		
42	Uso modelos y simulaciones para explorar sistemas y temas complejos utilizando las TIC.	V		V		V		
43	Desarrollo materiales donde utilizo las TIC de manera creativa, apoyando la construcción de mi conocimiento.	V		V		V		
44	Soy capaz de adaptarme a nuevas situaciones y entornos tecnológicos.	V		V		V		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia): Es suficiente**

**Opinión de aplicabilidad:**      **Aplicable [ x ]**      **Aplicable después de corregir [ ]**      **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador.** Dr/ Mg: Fátima Torres Cáceres      **DNI:** 10670820

**Especialidad del validador:** Dra. En Educación

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**30 de Setiembre del 2021**



-----  
**Firma del Experto Informante.**

## DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

### **Variable:** MOTIVACIÓN

Es la disposición a hacer mejor las cosas, a tener éxito y sentirse competente (Mc Clelland, 1989) (Sabala 2008)

### **Dimensiones de las variables:**

Dimensión 1.-Amotivación se considera como el último nivel de la autonomía y se presenta cuando no hay relación entre las acciones que realiza el sujeto y sus consecuencias, por lo tanto, las personas no se sienten motivadas, se consideran incapaces e incompetentes para lograr lo que se proponen.

Dimensión 2.-Regulación Externa. - Esa ejecución de una acción con el propósito de obtener alguna recompensa a cambio, evitando de esta manera el castigo.

Dimensión 3.-Regulación Introyectada. - La conducta del sujeto es controlada por el ambiente y el sujeto la realiza a fin de evitar la culpa o la ansiedad elevando su ego o su orgullo.

Dimensión 4. - Se considera la actividad como una elección del individuo, quien atribuye un valor personal a su comportamiento considerándola importante.

Dimensión 5.-Motivación interna al conocimiento. -Se relaciona con el deseo de aprender y también con la curiosidad

Dimensión 6.-Motivación interna al logro. - Cuando se ejecuta una acción por el placer y satisfacción que el sujeto siente al realizarla a fin de superar un nuevo escaño, lo que hace que se sienta comprometido en el logro del mismo.

Dimensión 7.-Motivación interna a las experiencias estimulantes. -Son aquellas actividades en las cuales el sujeto no solo está involucrado, sino que se siente estimulado a su realización, la cual no solo le divierte, sino que se siente realizado a través de su ejecución.

## MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

**Variable:** Motivación

Dimensiones	indicadores	Ítems	Niveles o rangos
Motivación intrínseca al conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>Placer de aprender</li> <li>Gusto de hacer algo</li> </ul>	17,18,19,20	Escala ordinal Likert (1 no se corresponde en absoluto y 7 se corresponde totalmente, con una puntuación intermedia de 4 se corresponde medianamente)
Regulación introyectada	<ul style="list-style-type: none"> <li>Demostrar capacidad</li> <li>Deseo de reconocimiento</li> </ul>	9.10.11.12	
Motivación de logro intrínseca a las metas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Satisfacciones personales</li> <li>Satisfacciones académicas</li> </ul>	21,22,23,24	
Amotivación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Indiferencia</li> <li>Insatisfacción</li> </ul>	1,2,3,4	
Motivación de logro extrínseca, regulación identificada	<ul style="list-style-type: none"> <li>Me permite mejorar en mis estudios</li> <li>Me permite acceder a otras instancias</li> </ul>	13,14,15,16,	
Motivación extrínseca, regulación identificada	<ul style="list-style-type: none"> <li>Deseo de superación personal</li> <li>Deseo de superación laboral</li> </ul>	13,14,15,16	
Experiencias estimulantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>Placer por leer</li> </ul>	25,26,27,28	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leer diferentes temas interesantes</li> </ul>		
--	--	--	--

Fuente: Elaboración propia.

### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE MOTIVACION

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: Amotivación</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
1	Sinceramente no lo sé; verdaderamente, tengo la impresión de perder el tiempo en la universidad	V		V		V		
2	En su momento, tuve buenas razones para ir a la universidad; pero, ahora me pregunto si debería continuar en ella	V		V		V		
3	No sé por qué voy a la universidad y francamente, me trae sin cuidado	V		V		V		
4	No lo sé; no consigo entender que hago en la universidad	V		V		V		
	<b>DIMENSIÓN 2: Regulación externa</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
5	Porque sólo con el bachillerato no podría encontrar un empleo bien pagado	V		V		V		
6	Para poder conseguir en el futuro trabajo más prestigioso	V		V		V		
7	Porque en el futuro quiero tener una "buena vida"	V		V		V		
8	Para tener un sueldo mejor en el futuro	V		V		V		
	<b>DIMENSIÓN 3: Regulación introyectada</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	

9	Para demostrarme que soy capaz de terminar una carrera universitaria	V		V		V		
10	Por qué aprobar en la universidad me hace sentirme importante	V		V		V		
11	Para demostrarme que soy una persona inteligente	V		V		V		
12	Porque quiero demostrarme que soy capaz de tener éxito en mis estudios	V		V		V		
	<b>DIMENSIÓN 4: Regulación identificada</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
13	Porque pienso que los estudios universitarios me preparan mejor para la carrera que el ejido	V		V		V		
14	Porque posiblemente me permitiera entrar en el mercado laboral dentro del campo que a mí me guste	V		V		V		
15	Porque me ayudará a elegir mejor mi orientación profesional	V		V		V		
16	Porque creo que unos pocos años más de estudio van a mejorar mi competencia profesional	V		V		V		
	<b>DIMENSIÓN 5: Motivación interna al conocimiento</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
17	Porque para mí es un placer y una satisfacción aprender cosas nuevas	V		V		V		
18	Por el placer de descubrir cosas nuevas desconocidas para mí	V		V		V		
19	Por el placer de saber más sobre las asignaturas que me atraen	V		V		V		
20	Porque mis estudios me permiten continuar aprendiendo un montón de cosas que me interesan	V		V		V		
	<b>DIMENSIÓN 6: Motivación interna al logro</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
21	Por la satisfacción que siento cuando me supero en mis estudios	V		V		V		
22	Por la satisfacción que siento al superar cada uno de mis objetivos personales	V		V		V		
23	Por la satisfacción que siento cuando logro realizar actividades académicas difíciles	V		V		V		
24	Porque la universidad me permite sentir la satisfacción personal en la búsqueda de la perfección dentro de mis estudios	V		V		V		
24	<b>DIMENSIÓN 7: Motivación interna a las experiencias estimulantes</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	

25	Por los intensos momentos que yo cuando comunicó mis propias ideas a los demás	V		V		V	
26	Por el placer de leer autores interesantes	V		V		V	
27	Por el placer que experimentó al sentirme completamente absorbido por lo que ciertos autores han escrito	V		V		V	
28	Porque me gusta meterme de lleno cuando leo diferentes temas interesantes	V		V		V	

**Observaciones (precisar si hay suficiencia): Es suficiente**

**Opinión de aplicabilidad:**      **Aplicable [ x ]**      **Aplicable después de corregir [ ]**      **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador.** Dr/ Mg: Fátima Torres Cáceres      **DNI:** 10670820

**Especialidad del validador:** Dra. En Educación

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**30 de Setiembre del 2021**



-----  
**Firma del Experto Informante.**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE COMPETENCIAS DIGITALES.**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: ALFABETIZACIÓN TECNOLÓGICA (Funcionamiento y conceptos de las TICs)</b>							
1	Soy capaz de utilizar distintos tipos de sistemas operativos instalados en un ordenador (Microsoft Windows, Linux, Mac,...) y en dispositivos móviles (iOS, Android, BlackBerry OS,...).	V		V		V		
2	Soy capaz de utilizar distintos dispositivos móviles (Smartphone, Tablet, PDAs,...).	V		V		V		
3	Navego por Internet con diferentes navegadores (Internet Explorer, Mozilla Firefox, Safari, Opera,...).	V		V		V		
4	Domino distintas herramientas ofimáticas para el tratamiento de la información, tales como los procesadores de texto, hojas de cálculo, bases de datos,...	V		V		V		
5	Investigo y resuelvo problemas en los sistemas y aplicaciones (configurar correo electrónico, configurar antivirus, desfragmentar el disco duro,...).	V		V		V		
6	Soy capaz de utilizar distintas herramientas de tratamiento de imagen, audio o video digital.	V		V		V		
7	Me puedo comunicar con otras personas utilizando herramientas de comunicación sincrónica vía Web (chat, servicios de mensajería instantánea, Skype,...).	V		V		V		
8	Soy capaz de comunicarme con otras personas utilizando herramientas de comunicación asincrónica vía Web (foros, redes sociales, listas de distribución, tweets,...).	V		V		V		
9	Se diseñar páginas web utilizando algún programa informático, incluyendo textos, imágenes, audio, links,...	V		V		V		
10	Se usar software de trabajo colaborativo utilizando las herramientas online tipo Groupware (Google Apps, BSCW, OpenGroupWare,...).	V		V		V		
11	Domino las herramientas de la Web 2.0 para compartir y publicar recursos en línea (Blog, Slideshare, Youtube, Podcast,...).	V		V		V		

12	Uso de manera eficaz el campus virtual utilizado en mi Universidad (Moodle, WebCt,...) como apoyo a la docencia presencial.	V		V		V	
13	Me siento competente para utilizar la gestión virtual (secretaría virtual, servicios de la Biblioteca,...) de mi Universidad.	V		V		V	
	<b>DIMENSIÓN 2: BÚSQUEDA Y TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN</b> (Investigación y manejo de la información)	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>
14	Soy capaz de localizar información a través de diferentes fuentes y bases de datos disponibles en la Red.	V		V		V	
15	Se identificar la información relevante evaluando distintas fuentes y su procedencia.	V		V		V	
16	Soy capaz de organizar, analizar y usar éticamente la información a partir de una variedad de fuentes y medios.	V		V		V	
17	Sintetizo la información seleccionada adecuadamente para la construcción y asimilación del nuevo contenido, mediante tablas, gráficos o esquemas.	V		V		V	
18	Uso organizadores gráficos y software para la realización de mapas conceptuales y mentales (CmapTool, Mindomo, ...), diagramas o esquemas, para presentar las relaciones entre ideas y conceptos.	V		V		V	
19	Planifico búsquedas de información para la resolución de problemas.	V		V		V	
	<b>DIMENSIÓN 3: PENSAMIENTO CRÍTICO, SOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y TOMA DE DECISIONES</b> (Pensamiento crítico, solución de problemas toma decisiones)	V		V		V	
20	Soy capaz de identificar y definir problemas y/o preguntas de investigación utilizando las TIC.	V		V		V	
21	Utilizo los recursos y herramientas digitales para la exploración de temas del mundo actual y la solución de problemas reales, atendiendo a necesidades personales, sociales, profesionales, ...	V		V		V	
22	Se analizar las capacidades y limitaciones de los recursos TIC.	V		V		V	
23	Configuro y resuelvo problemas que se presenten relacionados con hardware, software y sistemas de redes para optimizar su uso para el aprendizaje y la productividad.	V		V		V	

	<b>DIMENSIÓN 4: COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN</b> (Comunicación y colaboración)	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
<b>24</b>	Comparto información de interés con mis compañeros empleando una variedad de entornos y medios digitales.	V		V		V		
<b>25</b>	Comunico efectivamente información e ideas a múltiples audiencias, usando variedad de medios y formatos.	V		V		V		
<b>26</b>	Soy capaz de desarrollar una comprensión cultural y una conciencia global mediante la comunicación con otros estudiantes y profesionales de otras culturas.	V		V		V		
<b>27</b>	Se utilizar programas informáticos (SlidShare, Google Docs,...) y herramientas tecnológicas para administrar y comunicar información con mis compañeros y otros usuarios en la Red.	V		V		V		
<b>28</b>	Soy capaz de coordinar actividades en grupo utilizando las herramientas y medios de la Red.	V		V		V		
<b>29</b>	Interactúo con otros compañeros y usuarios empleando las redes sociales Facebook, Ning, Twiter,...) y canales de comunicación (Blog, canal Youtube,...) basados en TIC.	V		V		V		
<b>30</b>	Soy capaz de desenvolverme en redes de ámbito profesional (Linkeling,...).	V		V		V		
<b>31</b>	Soy capaz de diseñar, crear o modificar una Wiki (Wikispaces, Nirewiki,...).	V		V		V		
<b>32</b>	Se utilizar los marcadores sociales para localizar, almacenar y etiquetar recursos de Internet.	V		V		V		
	<b>DIMENSIÓN 5: CIUDADANÍA DIGITAL</b> (Ciudadanía digital)	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
<b>33</b>	Asumo un compromiso ético en el uso de la información digital y de las TIC, incluyendo el respeto por los derechos de autor, la propiedad intelectual y la referencia adecuada de las fuentes.	V		V		V		
<b>34</b>	Promuevo y practico el uso seguro, legal y responsable de la información y de las TIC.	V		V		V		
<b>35</b>	Demuestro la responsabilidad personal para el aprendizaje a lo largo de la vida utilizando las TIC.	V		V		V		

36	Me considero competente para hacer críticas constructivas, juzgando y haciendo aportaciones a los trabajos TIC desarrollados por mis compañeros.	V		V		V		
37	Ejercí liderazgo para la ciudadanía digital dentro de mi grupo.	V		V		V		
38	Exhibo una actitud positiva frente al uso de las TIC para apoyar la colaboración, el aprendizaje y la productividad.	V		V		V		
	<b>DIMENSIÓN 6: CREATIVIDAD E INNOVACIÓN</b> (Creatividad e innovación)	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
39	Tengo la capacidad de concebir ideas originales, novedosas y útiles utilizando las TIC.	V		V		V		
40	Soy capaz de crear trabajos originales utilizando los recursos TIC tradicionales y emergentes.	V		V		V		
41	Identifico tendencias previendo las posibilidades de utilización que me prestan las TIC.	V		V		V		
42	Uso modelos y simulaciones para explorar sistemas y temas complejos utilizando las TIC.	V		V		V		
43	Desarrollo materiales donde utilizo las TIC de manera creativa, apoyando la construcción de mi conocimiento.	V		V		V		
44	Soy capaz de adaptarme a nuevas situaciones y entornos tecnológicos.	V		V		V		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** Es suficiente

**Opinión de aplicabilidad:**      **Aplicable [ x ]**      **Aplicable después de corregir [ ]**      **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador.** Mg: Lucila Rubio Campos      **DNI:** 40019717

**Especialidad del validador:** Dra. En Educación

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**30 de Setiembre del 2021**



-----  
**Firma del Experto Informante.**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE MOTIVACION**

ESCUELA DE POSTGRADO

DIMENSIONES / ítems		Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: Amotivación</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
1	Sinceramente no lo sé; verdaderamente, tengo la impresión de perder el tiempo en la universidad	V		V		V		
2	En su momento, tuve buenas razones para ir a la universidad; pero, ahora me pregunto si debería continuar en ella	V		V		V		
3	No sé por qué voy a la universidad y francamente, me trae sin cuidado	V		V		V		
4	No lo sé; no consigo entender que hago en la universidad	V		V		V		
	<b>DIMENSIÓN 2: Regulación externa</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
5	Porque sólo con el bachillerato no podría encontrar un empleo bien pagado	V		V		V		
6	Para poder conseguir en el futuro trabajo más prestigioso	V		V		V		
7	Porque en el futuro quiero tener una "buena vida"	V		V		V		
8	Para tener un sueldo mejor en el futuro	V		V		V		
	<b>DIMENSIÓN 3: Regulación introyectada</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
9	Para demostrarme que soy capaz de terminar una carrera universitaria	V		V		V		
10	Por qué aprobar en la universidad me hace sentirme importante	V		V		V		
11	Para demostrarme que soy una persona inteligente	V		V		V		
12	Porque quiero demostrarme que soy capaz de tener éxito en mis estudios	V		V		V		
	<b>DIMENSIÓN 4: Regulación identificada</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
13	Porque pienso que los estudios universitarios medran a prepararme mejor la carrera que el ejido	V		V		V		

14	Porque posiblemente me permitiera entrar en el mercado laboral dentro del campo que a mí me guste	V		V		V		
15	Porque me ayudará a elegir mejor mi orientación profesional	V		V		V		
16	Porque creo que unos pocos años más de estudio van a mejorar mi competencia profesional	V		V		V		
	<b>DIMENSIÓN 5: Motivación interna al conocimiento</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
17	Porque para mí es un placer y una satisfacción aprender cosas nuevas	V		V		V		
18	Por el placer de descubrir cosas nuevas desconocidas para mí	V		V		V		
19	Por el placer de saber más sobre las asignaturas que me atraen	V		V		V		
20	Porque mis estudios me permiten continuar aprendiendo un montón de cosas que me interesan	V		V		V		
	<b>DIMENSIÓN 6: Motivación interna al logro</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
21	Por la satisfacción que siento cuando me supero en mis estudios	V		V		V		
22	Por la satisfacción que siento al superar cada uno de mis objetivos personales	V		V		V		
23	Por la satisfacción que siento cuando logro realizar actividades académicas difíciles	V		V		V		
24	Porque la universidad me permite sentir la satisfacción personal en la búsqueda de la perfección dentro de mis estudios	V		V		V		
24	<b>DIMENSIÓN 7: Motivación interna a las experiencias estimulantes</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
25	Por los intensos momentos que yo cuando comunicó mis propias ideas a los demás	V		V		V		
26	Por el placer de leer autores interesantes	V		V		V		
27	Por el placer que experimentó al sentirme completamente absorbido por lo que ciertos autores han escrito	V		V		V		
28	Porque me gusta meterme de lleno cuando leo diferentes temas interesantes	V		V		V		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia): Es suficiente**

**Opinión de aplicabilidad:**      **Aplicable [ x ]**      **Aplicable después de corregir [ ]**      **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador.** Mg: Lucila Rubio Campos      **DNI:** 40019717

**Especialidad del validador:** Dra. En Educación

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**30 de Setiembre del 2021**



---

**Firma del Experto Informante.**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE COMPETENCIAS DIGITALES.**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: ALFABETIZACIÓN TECNOLÓGICA (Funcionamiento y conceptos de las TICs)</b>							
1	Soy capaz de utilizar distintos tipos de sistemas operativos instalados en un ordenador (Microsoft Windows, Linux, Mac,..) y en dispositivos móviles (iOS, Android, BlackBerry OS,...).	V		V		V		
2	Soy capaz de utilizar distintos dispositivos móviles (Smartphone, Tablet, PDAs,..).	V		V		V		
3	Navego por Internet con diferentes navegadores (Internet Explorer, Mozilla Firefox, Safari, Opera,...).	V		V		V		
4	Domino distintas herramientas ofimáticas para el tratamiento de la información, tales como los procesadores de texto, hojas de cálculo, bases de datos,...	V		V		V		
5	Investigo y resuelvo problemas en los sistemas y aplicaciones (configurar correo electrónico, configurar antivirus, desfragmentar el disco duro,...).	V		V		V		
6	Soy capaz de utilizar distintas herramientas de tratamiento de imagen, audio o video digital.	V		V		V		
7	Me puedo comunicar con otras personas utilizando herramientas de comunicación sincrónica vía Web (chat, servicios de mensajería instantánea, Skype,...).	V		V		V		
8	Soy capaz de comunicarme con otras personas utilizando herramientas de comunicación asincrónica vía Web (foros, redes sociales, listas de distribución, tweets,...).	V		V		V		
9	Se diseñar páginas web utilizando algún programa informático, incluyendo textos, imágenes, audio, links,...	V		V		V		
10	Se usar software de trabajo colaborativo utilizando las herramientas online tipo Groupware (Google Apps, BSCW, OpenGroupWare,...).	V		V		V		
11	Domino las herramientas de la Web 2.0 para compartir y publicar recursos en línea (Blog, Slideshare, Youtube, Podcast,...).	V		V		V		
12	Uso de manera eficaz el campus virtual utilizado en mi Universidad (Moodle. WebCt,...) como apoyo a la docencia presencial.	V		V		V		

13	Me siento competente para utilizar la gestión virtual (secretaría virtual, servicios de la Biblioteca,...) de mi Universidad.	V		V		V		
	<b>DIMENSIÓN 2: BÚSQUEDA Y TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN</b> (Investigación y manejo de la información)	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
14	Soy capaz de localizar información a través de diferentes fuentes y bases de datos disponibles en la Red.	V		V		V		
15	Se identificar la información relevante evaluando distintas fuentes y su procedencia.	V		V		V		
16	Soy capaz de organizar, analizar y usar éticamente la información a partir de una variedad de fuentes y medios.	V		V		V		
17	Sintetizo la información seleccionada adecuadamente para la construcción y asimilación del nuevo contenido, mediante tablas, gráficos o esquemas.	V		V		V		
18	Uso organizadores gráficos y software para la realización de mapas conceptuales y mentales (CmapTool, Mindomo, ...), diagramas o esquemas, para presentar las relaciones entre ideas y conceptos.	V		V		V		
19	Planifico búsquedas de información para la resolución de problemas.	V		V		V		
	<b>DIMENSIÓN 3: PENSAMIENTO CRÍTICO, SOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y TOMA DE DECISIONES</b> (Pensamiento crítico, solución de problemas toma decisiones)	V		V		V		
20	Soy capaz de identificar y definir problemas y/o preguntas de investigación utilizando las TIC.	V		V		V		
21	Utilizo los recursos y herramientas digitales para la exploración de temas del mundo actual y la solución de problemas reales, atendiendo a necesidades personales, sociales, profesionales, ...	V		V		V		
22	Se analizar las capacidades y limitaciones de los recursos TIC.	V		V		V		
23	Configuro y resuelvo problemas que se presenten relacionados con hardware, software y sistemas de redes para optimizar su uso para el aprendizaje y la productividad.	V		V		V		
	<b>DIMENSIÓN 4: COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN</b> (Comunicación y colaboración)	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	

24	Comparto información de interés con mis compañeros empleando una variedad de entornos y medios digitales.	V		V		V		
25	Comunico efectivamente información e ideas a múltiples audiencias, usando variedad de medios y formatos.	V		V		V		
26	Soy capaz de desarrollar una comprensión cultural y una conciencia global mediante la comunicación con otros estudiantes y profesionales de otras culturas.	V		V		V		
27	Se utilizar programas informáticos (SlidShare, Google Docs,...) y herramientas tecnológicas para administrar y comunicar información con mis compañeros y otros usuarios en la Red.	V		V		V		
28	Soy capaz de coordinar actividades en grupo utilizando las herramientas y medios de la Red.	V		V		V		
29	Interactúo con otros compañeros y usuarios empleando las redes sociales Facebook, Ning, Twiter,...) y canales de comunicación (Blog, canal Youtube,...) basados en TIC.	V		V		V		
30	Soy capaz de desenvolverme en redes de ámbito profesional (Linkeling,...).	V		V		V		
31	Soy capaz de diseñar, crear o modificar una Wiki (Wikispaces, Nirewiki,...).	V		V		V		
32	Se utilizar los marcadores sociales para localizar, almacenar y etiquetar recursos de Internet.	V		V		V		
	<b>DIMENSIÓN 5: CIUDADANÍA DIGITAL</b> (Ciudadanía digital)	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
33	Asumo un compromiso ético en el uso de la información digital y de las TIC, incluyendo el respeto por los derechos de autor, la propiedad intelectual y la referencia adecuada de las fuentes.	V		V		V		
34	Promuevo y practico el uso seguro, legal y responsable de la información y de las TIC.	V		V		V		
35	Demuestro la responsabilidad personal para el aprendizaje a lo largo de la vida utilizando las TIC.	V		V		V		
36	Me considero competente para hacer críticas constructivas, juzgando y haciendo aportaciones a los trabajos TIC desarrollados por mis compañeros.	V		V		V		
37	Ejerzo liderazgo para la ciudadanía digital dentro de mi grupo.	V		V		V		

38	Exhijo una actitud positiva frente al uso de las TIC para apoyar la colaboración, el aprendizaje y la productividad.	V		V		V		
	<b>DIMENSIÓN 6: CREATIVIDAD E INNOVACIÓN</b> (Creatividad e innovación)	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
39	Tengo la capacidad de concebir ideas originales, novedosas y útiles utilizando las TIC.	V		V		V		
40	Soy capaz de crear trabajos originales utilizando los recursos TIC tradicionales y emergentes.	V		V		V		
41	Identifico tendencias previendo las posibilidades de utilización que me prestan las TIC.	V		V		V		
42	Uso modelos y simulaciones para explorar sistemas y temas complejos utilizando las TIC.	V		V		V		
43	Desarrollo materiales donde utilizo las TIC de manera creativa, apoyando la construcción de mi conocimiento.	V		V		V		
44	Soy capaz de adaptarme a nuevas situaciones y entornos tecnológicos.	V		V		V		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia): Es suficiente**

**Opinión de aplicabilidad: Aplicable [ x ]**

**Aplicable después de corregir [ ] No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador.** Dra. Maritza Guzmán Meza **DNI:** 06035574

**Especialidad del validador:** Dra. En Educación

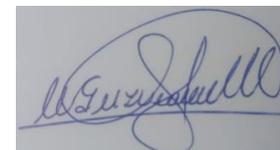
**30 de Setiembre del 2021**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



-----  
**Firma del Experto Informante.**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE MOTIVACION**

ESCUELA DE POSTGRADO

	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: Amotivación</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
1	Sinceramente no lo sé; verdaderamente, tengo la impresión de perder el tiempo en la universidad	V		V		V		
2	En su momento, tuve buenas razones para ir a la universidad; pero, ahora me pregunto si debería continuar en ella	V		V		V		
3	No sé por qué voy a la universidad y francamente, me trae sin cuidado	V		V		V		
4	No lo sé; no consigo entender que hago en la universidad	V		V		V		
	<b>DIMENSIÓN 2: REgulación externa</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
5	Porque sólo con el bachillerato no podría encontrar un empleo bien pagado	V		V		V		
6	Para poder conseguir en el futuro trabajo más prestigioso	V		V		V		
7	Porque en el futuro quiero tener una "buena vida"	V		V		V		
8	Para tener un sueldo mejor en el futuro	V		V		V		
	<b>DIMENSIÓN 3: Regulación introyectada</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
9	Para demostrarme que soy capaz de terminar una carrera universitaria	V		V		V		
10	Por qué aprobar en la universidad me hace sentirme importante	V		V		V		
11	Para demostrarme que soy una persona inteligente	V		V		V		
12	Porque quiero demostrarme que soy capaz de tener éxito en mis estudios	V		V		V		
	<b>DIMENSIÓN 4: Regulación identificada</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
13	Porque pienso que los estudios universitarios medran a prepararme mejor la carrera que el ejido	V		V		V		
14	Porque posiblemente me permitiera entrar en el mercado laboral dentro del campo que a mí me guste	V		V		V		

15	Porque me ayudará a elegir mejor mi orientación profesional	V		V		V		
16	Porque creo que unos pocos años más de estudio van a mejorar mi competencia profesional	V		V		V		
	<b>DIMENSIÓN 5: Motivación interna al conocimiento</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
17	Porque para mí es un placer y una satisfacción aprender cosas nuevas	V		V		V		
18	Por el placer de descubrir cosas nuevas desconocidas para mí	V		V		V		
19	Por el placer de saber más sobre las asignaturas que me atraen	V		V		V		
20	Porque mis estudios me permiten continuar aprendiendo un montón de cosas que me interesan	V		V		V		
	<b>DIMENSIÓN 6: Motivación interna al logro</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
21	Por la satisfacción que siento cuando me supero en mis estudios	V		V		V		
22	Por la satisfacción que siento al superar cada uno de mis objetivos personales	V		V		V		
23	Por la satisfacción que siento cuando logro realizar actividades académicas difíciles	V		V		V		
24	Porque la universidad me permite sentir la satisfacción personal en la búsqueda de la perfección dentro de mis estudios	V		V		V		
24	<b>DIMENSIÓN 7: Motivación interna a las experiencias estimulantes</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
25	Por los intensos momentos que yo cuando comunicó mis propias ideas a los demás	V		V		V		
26	Por el placer de leer autores interesantes	V		V		V		
27	Por el placer que experimentó al sentirme completamente absorbido por lo que ciertos autores han escrito	V		V		V		
28	Porque me gusta meterme de lleno cuando leo diferentes temas interesantes	V		V		V		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia): Es suficiente**

**Opinión de aplicabilidad:    Aplicable [ x ]            Aplicable después de corregir [ ]            No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador. Dra. Maritza Guzmán Meza**

**DNI:06035574**

**Especialidad del validador: Dra. En Educación**

**30 de Setiembre del 2021**



<sup>1</sup>**Pertinencia:**El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

-----  
**Firma del Experto Informante.**