

**UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE  
DIOS  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



**TESIS**

**“Herramientas digitales y la motivación en estudiantes del  
6to grado de primaria de la I.E. La Pastora, Puerto  
Maldonado, 2025”**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN  
EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD PRIMARIA E INFORMÁTICA**

**AUTORES:**

**Bach.** ACHATA MAMANI, Jose  
Antonio

**Bach.** YAURI HUAMANQUILLAY,  
Ayde

**ASESOR:**

- Mgt. URBINA PUMA, Luis

**Co-ASESOR:**

- Mgt. PAUCAR CABRERA, Gregorio  
Marcelino

**Puerto Maldonado, mayo de 2026**



**UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE  
DIOS  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



**TESIS**

**“Herramientas digitales y la motivación en estudiantes del  
6to grado de primaria de la I.E. La Pastora, Puerto  
Maldonado, 2025”**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN  
EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD PRIMARIA E INFORMÁTICA**

**AUTORES:**

**Bach. ACHATA MAMANI, Jose  
Antonio**

**Bach. YAURI HUAMANQUILLAY,  
Ayde**

**ASESOR:**

- Mgt. URBINA PUMA, Luis

**Co-ASESOR:**

- Mgt. PAUCAR CABRERA, Gregorio  
Marcelino

**Puerto Maldonado, mayo de 2026**

# RST-RI\_Herramientas digitales y la motivación en estudiantes del 6to grado de primaria de la I.E. Puerto Maldonado, 2025

## INFORME DE ORIGINALIDAD

8%

INDICE DE SIMILITUD

9%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

1%

TRABAJOS DEL ESTUD

## FUENTES PRIMARIAS

1

[repositorio.unamad.edu.pe](https://repositorio.unamad.edu.pe)

Fuente de Internet

2

[repositorio.epnewman.edu.pe](https://repositorio.epnewman.edu.pe)

Fuente de Internet

3

[repositorio.eesppnsrmdrededios.edu.pe](https://repositorio.eesppnsrmdrededios.edu.pe)

Fuente de Internet

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 1%

Excluir bibliografía

Activo

## **Presentación**

El estado actual de la educación enfatiza la necesidad de tecnologías digitales para mejorar la calidad de la instrucción y potenciar la motivación de aprendizaje. En la I.E. La Pastora, Puerto Maldonado, la información sobre los estudiantes de sexto grado de primaria indica que el nivel de motivación de los estudiantes puede mejorarse mediante la incorporación de estrategias innovadoras adicionales que empleen recursos tecnológicos. Por lo tanto, esta investigación busca explorar el impacto del uso de recursos tecnológicos en la mejora del rendimiento y la motivación de los estudiantes para esta consulta, extendiéndose hasta el año 2025.

El objetivo principal de esta investigación es utilizar e investigar la implementación de una variedad de tecnologías educativas digitales como Wordwall, Educaplay y Kahoot, entre otras, para que la instrucción y el aprendizaje puedan facilitarse mediante marcos de aprendizaje más activos, participativos y, en consecuencia, más interactivos. En una instrucción segmentada a las diferentes etapas del aprendizaje, es decir, el aprendizaje digital del estudiante y la actitud instructiva, se mejoran para mayores actividades de instrucción digital en los estudiantes.

Se espera que los resultados de este estudio muestren una mejora general en la motivación intrínseca y el rendimiento académico, así como en el uso de la tecnología para apoyar la instrucción. Por lo tanto, el estudio proporcionará estrategias innovadoras y contextualizadas para la educación que probablemente serán adoptadas en otras escuelas de similar categoría, para apoyar la mejora de la educación primaria en la región.

## Introducción

La incorporación de las tecnologías digitales se ha vuelto un componente fundamental para optimizar los procesos de aprendizaje y enseñanza en el panorama educativo actual. Las herramientas digitales ofrecen diversas ventajas, como la capacidad de generar entornos educativos más personalizados, interactivos y dinámicos, los cuales fomentan el compromiso y la motivación de los alumnos. Específicamente, en la educación primaria, donde se establecen los cimientos del aprendizaje, el empleo apropiado de estas tecnologías tiene el potencial de incrementar notablemente el interés y la implicación activa de los estudiantes. Esto puede llevar a un mejor desempeño académico y al fortalecimiento de habilidades digitales esenciales para su futuro.

En Puerto Maldonado, la Institución Educativa La Pastora se enfrenta al desafío de integrar estas innovaciones tecnológicas en sus salones de clases, particularmente en el sexto grado de primaria, una etapa fundamental para consolidar conocimientos y reforzar las habilidades socioemocionales y cognitivas. Aunque la motivación en la escuela es un componente clave para el rendimiento académico y la actitud hacia el aprendizaje, en muchas ocasiones los métodos tradicionales no consiguen sostener el interés de los alumnos. Por eso, es imprescindible emplear tácticas pedagógicas novedosas que incluyan instrumentos digitales como Educaplay, Kahoot, Wordwall y otros para estimular un aprendizaje más relevante y estimulante.

El propósito de este proyecto de tesis es examinar el efecto que tiene en la motivación de los alumnos del 6to grado de primaria de la I.E. La Pastora, durante el año 2025, la utilización de instrumentos digitales. Se propone una metodología mixta que emplea técnicas cuantitativas y cualitativas con el fin de evaluar la manera en que estas herramientas afectan la participación, el rendimiento académico y la satisfacción de los estudiantes.

## Indice

Presentación	
Introducción	
CAPITULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1. Descripción del Problema .....	1
1.2. Formulación del Problema .....	3
1.2.1. Problema general .....	3
1.2.2. Problemas específicos .....	3
1.3. Objetivos de la investigación .....	3
1.3.1. Objetivo general .....	3
1.3.2. Objetivos específicos.....	3
1.4. Variables de estudio .....	4
1.4.1. Definición conceptual. ....	4
1.5. Operacionalización de variables .....	5
1.6. Hipótesis de la investigación .....	7
1.6.1. Hipótesis general.....	7
1.6.2. Hipótesis Específicas.....	7
1.7. Justificación del estudio .....	7
1.7.1. justificación teórica.....	7
1.7.2. Justificación práctica.....	8
1.7.3. Justificación metodológica .....	8
1.7.4. Justificación legal .....	8
1.8. Consideraciones éticas .....	9
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO .....	10
2.1. Antecedentes de la investigación.....	10
2.1.1. Antecedentes nacionales.....	10
2.1.2. Antecedentes internacionales .....	11
2.2. Bases teóricas de las variables.....	12
2.2.1. Herramientas digitales.....	12
2.2.2. Motivación .....	16
2.3. Definición de terminos .....	19
CAPITULO III: METODOLOGÍA .....	23
3.1. Tipo y nivel de investigación.....	23
3.2. Diseño de la investigación .....	23
3.3. Población y muestra de estudio.....	24

3.3.1. Población.....	24
3.3.2. Muestra.....	24
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	24
3.5. Métodos de análisis de datos.....	25
3.6. Aspectos éticos.....	25
CAPITULO IV: RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	26
4.1. Resultados para la variable Herramientas digitales y sus dimensiones. .....	27
4.2. Resultados para la variable Motivación .....	31
4.3. Pruebas de hipótesis. ....	37
CAPITULO V: DISCUSIÓN.....	43
SUGERENCIAS.....	49
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	50
ANEXOS	
Anexo 1: Matriz de consistencia	
Anexo 2: Matriz de operacionalización de variables	
Anexo 3: Instrumentos	
Anexo 4: Solicitud de autorización para aplicación de instrumentos	
Anexo 5: Carta de validación de instrumentos	
Anexo 6: Ficha de validación	
Anexo 7: Consentimiento informado	

## **CAPITULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

### **1.1. Descripción del Problema**

Hoy en día, la motivación de los alumnos es un elemento esencial para el éxito académico y el desarrollo completo durante el proceso educativo. No obstante, en la Institución Educativa La Pastora, situada en Puerto Maldonado, se ha notado que los alumnos de sexto grado de primaria tienen escasa motivación hacia las tareas escolares, lo cual afecta negativamente su desempeño académico y su interés por aprender. Esta circunstancia restringe el progreso de las capacidades socioemocionales y cognitivas que son imprescindibles para afrontar los desafíos a nivel personal y educativo.

Aunque las tecnologías digitales están cada vez más disponibles, su aplicación en el aula continúa siendo escasa o ineficaz, porque no hay estrategias pedagógicas apropiadas que incorporen estas herramientas de un modo significativo. La falta de recursos digitales que sean interactivos y estimulantes hace que los alumnos vean las clases como monótonas y poco atractivas, lo cual reduce su compromiso con el proceso de aprendizaje y su participación activa.

Enfrentando esta problemática, se hace necesario investigar de qué manera la aplicación de herramientas digitales puede afectar el ánimo de los alumnos del 6to grado de primaria en la Institución Educativa La Pastora. El objetivo es averiguar si estas tecnologías tienen el potencial de cambiar el entorno educativo, aumentando la participación, el interés y los logros académicos, para así aportar a una educación más innovadora y acorde con las exigencias del siglo XXI.

A nivel mundial, la pandemia aceleró el uso digital, pero dejó legados como desigualdad en el 90% de sistemas educativos globales, con docentes subentrenados (solo 25% preparados en TIC motivacionales).

A escala global, la brecha digital afecta al 43% de los estudiantes de bajos ingresos, limitando el acceso a herramientas como apps educativas y plataformas interactivas, lo que genera desmotivación y deserción en primaria. Estudios de UNICEF y la OCDE destacan que sin capacitación docente, las tecnologías distraen más que motivan, con solo el 20% de países en desarrollo logrando integración efectiva; en América Latina, el 70% de niños carece de conectividad estable, agravando desigualdades post-COVID. Además, riesgos como adicción digital y contenidos no adaptados culturales reducen el engagement en aulas diversas.

En Perú, el MINEDU reporta que el 60% de escuelas primarias públicas tiene infraestructura digital deficiente, con docentes capacitados en solo un 30% para usar TIC motivacionales, resultando en baja retención de sexto grado en zonas rurales. Investigaciones locales post-pandemia muestran que herramientas como Zoom o Kahoot elevan la motivación inicial, pero fallan por conectividad irregular (cobertura <50% en Amazonía) y resistencia pedagógica tradicional, incrementando el rezago educativo en un 25%. Esto se vincula a políticas como "Aprendo en Casa", criticadas por no personalizar el aprendizaje ni fomentar autonomía estudiantil.

En la I.E. La Pastora, Puerto Maldonado, estudiantes de sexto grado enfrentan acceso limitado a dispositivos (1 por 5 alumnos) y internet inestable por aislamiento amazónico, desmotivando pese a su familiaridad con redes sociales; factores socioeconómicos como pobreza extrema (60% de familias) y multiculturalidad indígena agravan el problema. Datos locales indican deserción del 15% ligada a falta de herramientas gamificadas o interactivas adaptadas al contexto selvático, con docentes sobrecargados sin formación

en edtech. La tesis aborda esta brecha para impulsar motivación mediante integración pedagógica contextualizada en 2025.

## **1.2. Formulación del Problema**

### **1.2.1. Problema general**

**PG:** ¿Cuál es la relación que existe entre las herramientas digitales y la motivación en estudiantes del 6to grado de primaria de la I.E. la Pastora, Puerto Maldonado, 2025?

### **1.2.2. Problemas específicos**

**PE1:** ¿Cuál es la relación que existe entre la funcionalidad técnica y la motivación en estudiantes del 6to grado de primaria de la I.E. la Pastora, Puerto Maldonado, 2025?

**PE2:** ¿Cuál es la relación que existe entre la integración pedagógica y la motivación en estudiantes del 6to grado de primaria de la I.E. la Pastora, Puerto Maldonado, 2025?

**PE3:** ¿Cuál es la relación que existe entre la accesibilidad y la motivación en estudiantes del 6to grado de primaria de la I.E. la Pastora, Puerto Maldonado, 2025?

## **1.3. Objetivos de la investigación**

### **1.3.1. Objetivo general**

**OG:** Determinar la relación que existe entre las herramientas digitales y la motivación en estudiantes del 6to grado de primaria de la I.E. la Pastora, Puerto Maldonado, 2025.

### **1.3.2. Objetivos específicos**

**OE1:** Determinar la relación entre la funcionalidad técnica y la motivación en estudiantes del 6to grado de primaria de la I.E. la Pastora, Puerto Maldonado, 2025.

**OE2:** Determinar la relación entre la integración pedagógica y la motivación en estudiantes del 6to grado de primaria de la I.E. la Pastora, Puerto Maldonado, 2025.

**OE3:** Determinar la relación entre la accesibilidad y la motivación en estudiantes del 6to grado de primaria de la I.E. la Pastora, Puerto Maldonado, 2025.

## **1.4. Variables de estudio**

### **1.4.1. Definición conceptual.**

#### **Herramientas digitales**

"Programas de computadora que tienen un propósito educativo y fomentan el desarrollo de aprendizajes de forma activa, autónoma y colaborativa" (Carcaño, 2021).

#### **Motivación**

La motivación es un proceso interno que estimula, orienta y apoya al comportamiento humano para alcanzar sus metas y objetivos. La motivación, de acuerdo con Ryan y Deci (2000), se refiere a los elementos que energizan y guían el comportamiento. Ellos distinguen entre la motivación extrínseca (cuando la conducta se dirige hacia recompensas externas) e intrínseca (cuando la acción es impulsada por el interés o el placer propio).

### 1.5. Operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN
<b>Variable 1</b> Herramientas digitales	"Programas de computadora que tienen un propósito educativo y fomentan el desarrollo de aprendizajes de forma activa, autónoma y colaborativa" (Carcaño, 2021).	<b>Funcionalidad técnica</b> Capacidad que tiene la herramienta para operar correctamente y facilitar el aprendizaje.	✓ Uso de plataformas educativas (ej. Google Classroom, Moodle).	1 = Nunca 2 = Rara vez 3 = A veces 4 = Frecuentemente 5 = Siempre
		<b>Integración pedagógica:</b> Grado en que la herramienta se adapta y apoya los procesos de enseñanza-aprendizaje.	✓ Creación y uso de recursos interactivos (ej. Kahoot, Educaplay). ✓ - Facilidad de acceso y navegación.	1 = Nunca 2 = Rara vez 3 = A veces 4 = Frecuentemente 5 = Siempre
		<b>Accesibilidad</b> Facilidad con la que estudiantes y docentes pueden acceder y utilizar la herramienta.	✓ Promoción de la colaboración entre estudiantes y docentes.	1 = Nunca 2 = Rara vez 3 = A veces 4 = Frecuentemente 5 = Siempre

VARIABLES	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN
<b>Variable 2</b> Motivación	Según Ryan y Deci (2000), la motivación se refiere a los factores que energizan y dirigen la conducta, diferenciando entre motivación intrínseca (cuando la acción se realiza por el placer o interés propio) y motivación extrínseca (cuando la conducta se orienta hacia recompensas externas).	Componente de Valor: Relacionado con la importancia y relevancia que el estudiante otorga a la tarea o meta.	✓ Grado de interés y relevancia percibida en las actividades escolares	1 = Nunca 2 = Rara vez 3 = A veces 4 = Frecuentemente 5 = Siempre
		Componente de Expectativa Creencias y autopercepciones sobre la propia capacidad para lograr la tarea.	✓ Confianza en la propia capacidad para realizar tareas.	1 = Nunca 2 = Rara vez 3 = A veces 4 = Frecuentemente 5 = Siempre
		Componente Afectivo: Emociones y reacciones emocionales positivas o negativas vinculadas al logro o fracaso en la tarea.	✓ Reacciones emocionales ante el éxito o fracaso. ✓ - Persistencia y esfuerzo en las actividades.	1 = Nunca 2 = Rara vez 3 = A veces 4 = Frecuentemente 5 = Siempre

## **1.6. Hipótesis de la investigación**

### **1.6.1. Hipótesis general**

**HG:** Existe relación entre las herramientas digitales y la motivación en estudiantes del 6to grado de primaria de la I.E. la Pastora, Puerto Maldonado, 2025.

### **1.6.2. Hipótesis Específicas**

**HE1:** Existe relación entre la funcionalidad técnica y la motivación en estudiantes del 6to grado de primaria de la I.E. la Pastora, Puerto Maldonado, 2025.

**HE2:** Existe relación entre la integración pedagógica y la motivación en estudiantes del 6to grado de primaria de la I.E. la Pastora, Puerto Maldonado, 2025.

**HE3:** Existe relación entre la accesibilidad y la motivación en estudiantes del 6to grado de primaria de la I.E. la Pastora, Puerto Maldonado, 2025.

## **1.7. Justificación del estudio**

### **1.7.1. justificación teórica**

Se ha investigado y reconocido extensamente que agregar herramientas digitales al proceso de enseñanza-aprendizaje es un elemento crucial para aumentar el rendimiento académico y la motivación de los alumnos. Varios autores coinciden en que estas tecnologías no solo hacen más fácil acceder a la información, sino que además fomentan un aprendizaje activo, cooperativo y adaptado a cada persona, elementos esenciales para el desarrollo completo del estudiante en el siglo XXI (Borrego, García y Ruíz, 2016; Arcentales et al., 2020). La motivación, además, es un elemento clave que afecta la participación y el compromiso del alumno, y su conexión con las herramientas digitales ha sido investigada y se ha comprobado que tiene un

efecto positivo en el interés y la constancia en las tareas de educación (Haleem et al., 2022). Por lo tanto, esta investigación se basa en teorías pedagógicas y psicológicas que relacionan el empleo de TIC con el aumento de la motivación y del aprendizaje significativo.

### **1.7.2. Justificación práctica**

Se ha observado en la I.E. La Pastora que los alumnos de sexto grado tienen una motivación escasa, lo cual impacta su rendimiento académico y su interés por las actividades escolares. La necesidad apremiante de agregar herramientas digitales para una educación más ágil y acorde a las nuevas realidades educativas se evidenció con la pandemia de COVID-19 (Vidal y Rivera, 2007). La puesta en marcha de estas herramientas en el salón de clases persigue modificar el proceso educativo, promoviendo la interacción, la cooperación y la disponibilidad de recursos novedosos que satisfagan las necesidades y rasgos de los alumnos. Asimismo, esta propuesta práctica ayudará a elevar el nivel educativo de la institución, al capacitar a los estudiantes para que afronten los desafíos sociales y tecnológicos presentes.

### **1.7.3. Justificación metodológica**

Este proyecto emplea un enfoque mixto, fusionando métodos cualitativos y cuantitativos para lograr una comprensión completa del efecto de las herramientas digitales en el interés académico. Para recolectar datos tanto objetivos como subjetivos, se emplearán métodos como cuestionarios, encuestas y evaluaciones diagnósticas. Esto posibilitará la validación de la hipótesis formulada y el ajuste de las estrategias pedagógicas en función de los resultados que se logren (Canuto & Oliveira, 2020; UPS, 2023). La metodología de investigación-acción va a posibilitar también que el alumnado y los profesores participen activamente en el proceso de transformación, garantizando que las intervenciones sean adecuadas, situacionales y efectivas.

### **1.7.4. Justificación legal**

El proyecto está alineado con las políticas educativas tanto nacionales como internacionales, que fomentan la inclusión de la tecnología digital en la educación básica para asegurar una enseñanza equitativa, inclusiva y de alta calidad. De acuerdo con la Ley General de Educación y las orientaciones del Ministerio de Educación peruano, es necesario promover el empleo de recursos tecnológicos que ayuden a los alumnos a desarrollarse integralmente y a que el sistema educativo mejore de manera constante. Además, la Estrategia Nacional de Transformación Digital en Educación enfatiza lo relevante que es incorporar herramientas digitales con el fin de eliminar diferencias y preparar a los alumnos para la sociedad digital. Por lo tanto, esta investigación cumple con un mandato legal y social que tiene como objetivo actualizar la educación y asegurar el derecho a una formación adecuada y actualizada.

### **1.8. Consideraciones éticas**

Es esencial asegurar la protección de la información académica y personal de los alumnos mientras se implementan herramientas digitales. Es necesario que se garantice que la información recopilada sea tratada con estricta confidencialidad y conforme a las regulaciones sobre protección de datos vigentes, para impedir cualquier uso inapropiado o divulgación no autorizada.

## **CAPITULO II: MARCO TEÓRICO**

### **2.1. Antecedentes de la investigación.**

#### **2.1.1. Antecedentes nacionales**

Mosquera (2023). La investigación "(2023) El uso de las herramientas digitales para motivar a los estudiantes" tuvo como propósito analizar cómo las herramientas digitales influyen en la motivación de los alumnos que cursan educación superior. Mediante una técnica de revisión documental de artículos científicos en bases de datos como Dialnet, Scielo y Redalyc. Los hallazgos revelaron que los instrumentos digitales son eficaces para incentivar a los alumnos y optimizar su participación, concluyendo que estas herramientas digitales funcionan como técnicas motivacionales capaces de facilitar un aprendizaje colaborativo y entretenido sin perjudicar las notas.

Lezcano et al. (2023) realizaron una investigación acerca de "Herramientas digitales y su impacto en la motivación de estudiantes en el contexto posterior a la pandemia", cuyo propósito era sensibilizar sobre la importancia primordial de cuidar el medio ambiente, particularmente en el nevado "Ampay", a través de la recolección de basura. Con un enfoque de investigación preexperimental, se llevó a cabo el diseño del prototipo de software, el cual fue probado y experimentado por 17 profesores de la Institución Educativa Integrada "El Carmelo", que tiene tres niveles. Los estudiantes lograron expresar su preocupación por el medio ambiente después de ver diversos videos sobre educación ambiental, y también lo hicieron plantando plantas en sus hogares con la ayuda de sus padres. En este sentido, la observación de los videos tuvo un impacto en la conciencia ambiental, que aumentó un 23.19%. Se registró un aumento del 23.19% en la conciencia ambiental en el

distrito de Pampa Hermosa, con respecto a la educación inicial N° 668 de 2021.

Carbajal (2021) desarrolló el estudio titulado "Herramientas digitales como medio didáctico en la enseñanza y aprendizaje de números pares e impares", con el propósito de optimizar el aprendizaje de números pares e impares en alumnos de primaria mediante herramientas digitales. Investigación metodológica, fundamentada en la teoría de Vygotsky y realizada con 25 alumnos de segundo grado. Los hallazgos mostraron que el empleo de herramientas digitales incentivó la participación activa y mejoró la motivación en matemáticas, y llegué a la conclusión de que las herramientas tecnológicas estimulan la motivación y el interés por resolver problemas del día a día, lo cual contribuye a un aprendizaje significativo.

### **2.1.2. Antecedentes internacionales**

La investigación "Gamified Learning Platforms in Omani Schools" fue llevada a cabo por Al-Fraih & Al-Shehri (2022) con la finalidad de analizar el efecto que tienen las plataformas gamificadas en el rendimiento académico y la motivación. Utilizando una técnica de estudio cualitativo que incluye encuestas a los alumnos y observación participativa. Se observó un incremento notable en la motivación y participación, particularmente en las materias difíciles. y concluyendo que las herramientas de gamificación son útiles para estimular a los alumnos y optimizar su rendimiento.

Irmert & Trutwin (2020) realizaron una investigación acerca de los "Diferentes efectos de los dispositivos digitales en la motivación de los estudiantes": "Pruebas provenientes de Estados Unidos", cuyo propósito era examinar cómo los dispositivos digitales afectan la motivación de los alumnos, utilizando datos TIMSS. Empleando un método de modelo de efectos fijos con datos transversales de TIMSS 2015 (asignaturas: ciencias y matemáticas). Alcanzando los resultados que revelan un incremento de entre el 10 y el 13 % en la motivación (por ejemplo, cuando se goza con el tema). Se determinó que los instrumentos digitales aumentan la motivación, aunque no necesariamente

el rendimiento académico, y que tienen un impacto más fuerte en alumnos de bajo nivel socioeconómico.

El estudio "Leveraging Digital Learning Tools to Boost Student Motivation", de Wigati et al. (2025), estableció como propósito investigar la conexión entre herramientas digitales y motivación en alumnos de educación primaria. Metodología de investigación: un diseño transversal no experimental con 30 sujetos (encuestas y registros del aula). Los resultados Los alumnos que contaban con instrumentos digitales presentaron cuatro veces más probabilidad de estar altamente motivados. Se concluyó así que las herramientas digitales son esenciales para incrementar el compromiso en materias como Ciencias y Estudios Sociales.

El trabajo de investigación titulado "Multimedia Tools in Science and Mathematics Education", realizado por Al-Balushi y Al-Aamri (2021), tenía como propósito examinar el empleo de herramientas multimedia para sostener la motivación hacia las matemáticas y las ciencias. Método de estudio mixto (cualitativo y cuantitativo) que incluye entrevistas a los profesores. Los resultados mayor persistencia en actividades complejas y disminución del tedio durante las clases llevaron a la conclusión de que las herramientas interactivas son fundamentales para ajustarse a distintos modos de aprendizaje.

## **2.2. Bases teóricas de las variables**

### **2.2.1. Herramientas digitales**

Las herramientas digitales en educación son los programas, las aplicaciones, los recursos tecnológicos y las plataformas que utilizan las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para impulsar y simplificar los procesos de enseñanza y aprendizaje (Carcaño, 2021). Estas herramientas posibilitan que los alumnos y profesores se relacionen con los contenidos de forma personalizada, colaborativa y dinámica, sobrepasando las restricciones del enfoque tradicional de educación presencial.

El estudio de URBE (2023) revela que los recursos digitales, que van desde blogs y foros hasta chats, correo electrónico, pizarras digitales y plataformas educativas, ayudan a optimizar la calidad del proceso educativo al facilitar el acceso a la información, la comunicación y la generación de conocimiento. Además, estas herramientas fomentan entornos de aprendizaje dinámicos y participativos en los que el estudiante es el actor principal de su propio proceso de aprendizaje.

ISEazy (2023) destaca que las herramientas digitales educativas son recursos online que permiten crear contenidos interactivos, mapas conceptuales, juegos educativos y actividades colaborativas, que motivan a los estudiantes y fomentan el aprendizaje significativo. Estas herramientas son accesibles, flexibles y adaptables a diferentes estilos y ritmos de aprendizaje.

#### **A. Importancia de las herramientas digitales en la educación**

El uso de herramientas digitales en el aula es una respuesta a la necesidad de ajustar la educación a las transformaciones sociales y tecnológicas del siglo XXI. La UNESCO (2010) afirma que para asegurar una instrucción de alta calidad, justa e inclusiva que capacite a los alumnos para desenvolverse en una sociedad digitalizada, es vital incorporar las TIC en la educación.

En este sentido, Almeida y Valente (2016) proponen un modelo de adopción de tecnologías digitales en la escuela que considera cuatro niveles: emergente, aplicación, inspiración y transformación. Este modelo destaca que para emplear adecuadamente las herramientas digitales no solo es necesario contar con infraestructura tecnológica, sino además con una perspectiva educativa común que fomente su utilización pedagógica y la capacitación permanente de los gestores y docentes.

La Comisión Europea (2012) define las competencias digitales como el conjunto de habilidades, conocimientos, actitudes y principios que se requieren para utilizar las tecnologías digitales de manera crítica, creativa y segura. Para que los maestros tengan la posibilidad de incorporar las

herramientas digitales en sus métodos pedagógicos y para que los alumnos fomenten autonomía y pensamiento crítico, estas habilidades son fundamentales.

### **B. Dimensiones y tipos de herramientas digitales**

Las herramientas digitales pueden categorizarse en diferentes dimensiones, dependiendo de su propósito y uso dentro del proceso educativo:

- Instrumentos de comunicación: Incluyen videoconferencias, chats, foros y correo electrónico, que permiten que los educadores y alumnos interactúen entre sí y colaboren (URBE, 2023).
- Instrumentos para la elaboración y estructuración de contenidos: Herramientas para crear presentaciones, videos, infografías y mapas conceptuales que posibilitan a los alumnos expresar y estructurar sus pensamientos de manera visual y creativa (ISEazy, 2023).
- Herramientas de evaluación y gamificación: Aplicaciones como Kahoot, Educaplay y Wordwall que convierten la evaluación en una experiencia lúdica y motivadora, promoviendo la autoevaluación y el aprendizaje activo (Borrego, García y Ruíz, 2016).
- Herramientas de gestión del aprendizaje: Plataformas como Google Classroom y Moodle que permiten organizar actividades, distribuir materiales, realizar seguimientos y gestionar la comunicación en el aula virtual (URBE, 2023).

### **C. Beneficios y retos en el uso de herramientas digitales**

La utilización de herramientas digitales en la educación proporciona numerosas ventajas, entre ellas:

- Compromiso y motivación: Las herramientas digitales favorecen un aprendizaje más significativo y atractivo, lo que eleva el interés interno de los alumnos (Haleem et al., 2022).

- **Aprendizaje individualizado:** Hacen posible que los contenidos y las actividades se ajusten a los intereses, las necesidades y los ritmos individuales de cada estudiante, lo que contribuye a la inclusión educativa (Gisbert y Esteve, 2016).
- **Desarrollo de habilidades digitales:** Fomentan habilidades tecnológicas, comunicativas y de pensamiento crítico, esenciales para la vida académica y profesional (Comisión Europea, 2012).
- **Capacidad de adaptarse y acceso:** A través de ellos es posible acceder a recursos pedagógicos en cualquier momento y desde cualquier lugar, lo cual elimina barreras temporales y geográficas (UNESCO, 2010).

No obstante, también existen retos importantes, como la brecha digital que afecta a estudiantes de zonas rurales o con recursos limitados, la necesidad de formación continua para docentes, y la garantía de un uso responsable y ético de la tecnología (Cubilla, 2021; Almeida y Valente, 2016).

#### **D. Marco normativo y políticas educativas relacionadas**

El Currículo Nacional de la Educación Básica, en Perú, fomenta que los alumnos desarrollen habilidades digitales dentro del perfil de egreso, haciendo hincapié en el uso crítico y responsable de las TIC (MINEDU, 2016). Igualmente, la incorporación de herramientas digitales para elevar la calidad y equidad en la educación es promovida por la Estrategia Nacional de Transformación Digital en Educación.

A escala global, entidades como la Comisión Europea y la UNESCO fijan estándares y marcos de referencia para el empleo pedagógico de las tecnologías digitales, resaltando que la capacitación del profesorado y la inclusión digital son fundamentales para el triunfo de estas iniciativas (Comisión Europea, 2012; UNESCO, 2010).

### **E. Herramientas digitales y el aprendizaje significativo**

De acuerdo con Ausubel (1963), el aprendizaje significativo se produce cuando el alumno conecta la nueva información con lo que ya sabe, creando de esta manera un conocimiento que es duradero y entendible. Los instrumentos digitales ayudan a este tipo de aprendizaje, ya que proporcionan recursos multimedia e interactivos que posibilitan que los alumnos exploren, experimenten y conecten conceptos de forma activa.

Por ejemplo, el uso de simuladores virtuales en ciencias o mapas conceptuales digitales en sociales ayuda a que los alumnos visualicen fenómenos complejos y organicen la información de forma lógica. Además, las plataformas digitales permiten retroalimentación inmediata, lo cual es fundamental para consolidar el aprendizaje y corregir errores a tiempo (Borrego, García y Ruíz, 2016).

### **F. Impacto de las herramientas digitales en la motivación estudiantil**

Para lograr el éxito educativo, la motivación es un elemento clave. La motivación intrínseca, que consiste en hacer algo por gusto y satisfacción personal, es más eficaz para el aprendizaje a largo plazo que la extrínseca, pues esta última se fundamenta en recompensas externas (Ryan y Deci, 2000).

Las herramientas digitales, al incorporar aspectos colaborativos, interactivos y lúdicos, estimulan la motivación interna porque hacen que el aprendizaje sea más atractivo y pertinente para los alumnos (Haleem et al., 2022). Herramientas como Educaplay o Kahoot transforman la evaluación en un juego, fomentando el deseo de superarse y una competencia sana.

Estudios recientes indican que el empleo apropiado de estas herramientas mejora la autoestima académica, disminuye la apatía y aumenta la participación activa, elementos que favorecen una mayor persistencia y rendimiento escolar (Lezcano Vilano et al., 2023).

## **2.2.2. Motivación**

La motivación es un proceso interno que pone en marcha, orienta y sostiene la conducta con el objetivo de alcanzar una meta o propósito. En el ámbito de la educación, la motivación se define como el conjunto de elementos que afectan la atención, la constancia y el empeño que un alumno le pone a las tareas de aprendizaje (Alonso, 1995; Pintrich 1989).

Pintrich y De Groot (1990) plantean que la motivación está compuesta por tres componentes principales: expectativa, valor y afecto. Estos componentes explican por qué un estudiante decide involucrarse en una tarea, cómo valora esa tarea y qué emociones experimenta durante el proceso.

### **A. Componentes de la motivación según Pintrich (1989) y Pintrich y De Groot (1990)**

- Elemento de expectativa: Se refiere a las expectativas y creencias que el alumno tiene acerca de su habilidad para llevar a cabo una tarea con éxito, o sea, su autoeficacia en el ámbito académico. La pregunta principal es: ¿Puedo realizar este trabajo? Este elemento tiene un impacto en la cantidad de empeño y persistencia que el estudiante exhibirá.
- Elemento de valor: Se relaciona con la relevancia, el interés y la utilidad que el alumno le da a la tarea. Contesta a la cuestión: ¿Con qué finalidad realizo esta actividad? El valor puede estar asociado con objetivos personales, expectativas de la sociedad o incentivos externos.
- Componente que tiene que ver con el afecto: Comprende las emociones y sentimientos que el alumno siente cuando realiza la tarea, como frustración, satisfacción o ansiedad. La cuestión fundamental es: ¿Cómo me siento cuando realizo esta tarea? El estado de ánimo afecta si se decide seguir o dejar la actividad.

### **B. Modelos motivacionales relevantes**

*Teoría de metas de logro*

Esta teoría establece que la motivación se guía por los objetivos que los alumnos establecen en situaciones académicas. De acuerdo con Anderman y Wolters (2006) y Elliot (1997), las metas pueden tener como objetivo la excelencia (mejorar y aprender habilidades) o el rendimiento (demostrar competencia ante otros). Según Meece, Anderman y Anderman (2006), la orientación hacia metas de maestría está relacionada con una persistencia más alta y con resultados académicos más altos.

### *Teoría de la autodeterminación*

Según Deci y Ryan (1985), la motivación puede ser de tipo intrínseca (hacer algo por satisfacción personal) o extrínseca (realizar una actividad para obtener beneficios externos). La motivación intrínseca está vinculada con un aprendizaje más profundo y que perdura en el tiempo. La autodeterminación resalta lo importante que es satisfacer las necesidades psicológicas básicas de competencia, conexión y autonomía con el fin de promover la motivación interna.

### **C. Importancia de la motivación en el aprendizaje**

La motivación tiene un impacto directo en la atención, el empeño, la perseverancia y la estrategia que los estudiantes emplean para aprender (Pintrich, 2000). Un alumno motivado tiende a involucrarse más activamente, superar dificultades y alcanzar mejores resultados académicos.

Además, la motivación no es estática; puede variar según la tarea, el contexto y las experiencias previas. Por ello, es fundamental que los docentes diseñen ambientes de aprendizaje que favorezcan la percepción de autoeficacia, el valor de las actividades y un clima emocional positivo..

### **D. Factores que influyen en la motivación escolar**

Factores personales: Autoeficacia, metas personales, intereses y emociones.

Factores contextuales: Calidad de la enseñanza, relación con docentes y compañeros, características del contenido y evaluación (Pintrich, 1989).

Influencia familiar: La colaboración y apoyo de los padres impactan en la percepción que el estudiante tiene sobre la escuela y su motivación para aprender.

### **E. Indicadores de la motivación**

La motivación puede deducirse mediante ciertos comportamientos que se pueden observar, según Pintrich y Schunk (2006):

- La selección de entre diversas tareas o intereses.
- El empeño que se pone en el trabajo.
- La constancia o el tiempo que se le dedica para llevarla a cabo.
- Las metas cumplidas o los resultados obtenidos

### **F. Motivación y rendimiento académico**

La motivación es un factor relevante para predecir el rendimiento académico. Los alumnos motivados suelen utilizar tácticas de aprendizaje más eficaces, mantenerse constantes ante adversidades y alcanzar mejores resultados (Pintrich, Marx y Boyle, 1993).

## **2.3. Definición de terminos**

- a) Instrumentos digitales: Programas, aplicaciones y plataformas tecnológicas con un propósito educativo que hacen más fácil el proceso de enseñanza-aprendizaje (Carcaño, 2021).
- b) Estímulo: Proceso interno que pone en marcha, orienta y mantiene la conducta hacia el logro de objetivos académicos (Pintrich y De Groot, 1990).
- c) Motivación interna: Motivación que proviene de la satisfacción e interés personal al ejecutar una actividad (Deci y Ryan, 1985).
- d) Motivación extrínseca: Motivación fundamentada en premios o castigos externos (Deci y Ryan, 1985).

- e) Educación básica: Educación básica para infantes de 6 a 12 años que fomenta habilidades esenciales (MINEDU, 2016).
- f) Plataformas de educación: Sistemas digitales que posibilitan la administración y la distribución de tareas educativas (URBE, 2023).
- g) Habilidades digitales: Conjunto de actitudes, conocimientos y habilidades que permiten el uso crítico y creativo de tecnologías digitales (Comisión Europea, 2012).
- h) Aprendizaje con significado: Proceso en el que el alumno asocia información nueva con conocimientos anteriores (Ausubel, 1963).
- i) Autoeficacia: La fe en la propia habilidad para llevar a cabo tareas con éxito (Bandura, 1997).
- j) Gamificación: Empleo de elementos lúdicos en contextos educativos con la finalidad de elevar el compromiso y la motivación (Deterding et al., 2011).
- k) Inclusión educativa: Proceso que asegura la inclusión y la participación de todos los alumnos, teniendo en cuenta sus diferencias (UNESCO, 2009).
- l) Brecha digital: Disparidades en la utilización y el acceso a tecnologías digitales entre diferentes grupos sociales (Cubilla, 2021).
- m) Aprendizaje colaborativo: Estrategia pedagógica en la que los alumnos colaboran para lograr metas compartidas (Johnson y Johnson, 1999).
- n) Autoregulación: Posibilidad del alumno para regular sus propios procesos de motivación y aprendizaje (Zimmerman, 2002).

- o) Evaluación de tipo formativa: Proceso ininterrumpido de retroalimentación con el fin de perfeccionar el aprendizaje (Black y Wiliam, 1998).
- p) Ambiente virtual de aprendizaje (AVA): Plataforma digital que permite la comunicación educativa a distancia (Garrison y Anderson, 2003).
- q) Capacidades socioemocionales: Capacidades para gestionar emociones, tomar decisiones responsables y crear vínculos (CASEL, 2013).
- r) TIC (Tecnologías de la información y la comunicación): Instrumentos tecnológicos que facilitan la gestión y la difusión de información (UNESCO, 2010).
- s) Aprendizaje independiente: La habilidad del alumno para manejar su propio proceso de aprendizaje (Candy, 1991).
- t) Innovación en la educación: Incorporación de tecnologías o métodos novedosos que optimizan el proceso de enseñanza-aprendizaje (Fullan, 2007).
- u) Diseño instruccional: Planificación sistemática de recursos y actividades para facilitar el aprendizaje (Reigeluth, 1999).
- v) Interactividad: Grado en que el estudiante puede participar activamente en el proceso educativo mediante las herramientas digitales (Sánchez, 2015).
- w) Accesibilidad: Facilidad con la que todos los estudiantes pueden utilizar las herramientas digitales, incluyendo personas con discapacidad (W3C, 2018).

- x) Aprendizaje móvil: Uso de dispositivos móviles para acceder a contenidos educativos en cualquier momento y lugar (Traxler, 2009).

## **CAPITULO III: METODOLOGÍA**

### **3.1. Tipo y nivel de investigación**

La investigación básica, también llamada investigación pura, teórica o dogmática, es una forma de investigación cuyo fin primordial es la creación de nuevos conocimientos y la profundización en la comprensión de hechos, fenómenos o principios esenciales, sin que exista una aplicación inmediata o práctica. Su objetivo es ampliar el conocimiento científico y crear teorías que expliquen la realidad, colaborando así con el avance de la ciencia en diversas áreas y con el conocimiento universal.

El estudio será de nivel de correlación.

Pretende establecer y medir la relación o conexión existente entre dos o más variables, pero sin llegar a establecer una relación de causa-efecto. Por ejemplo, establecer la relación entre la motivación y la educación ambiental en escolares de primaria.

### **3.2. Diseño de la investigación**

El diseño es descriptivo correlacional

Miden dos o más variables para examinar su relación sin manipularlas.

#### **Enfoque**

Según Sampieri (2014), se trata de una investigación de tipo cuantitativa ya que su propósito es comprobar las hipótesis mediante la información reunida, empleando el análisis estadístico y la medición numérica para identificar patrones de conducta y confirmar teorías.

### **3.3. Población y muestra de estudio**

#### **3.3.1. Población**

La población en estudio fue extensa y finita, dado que estará compuesta por unos 75 estudiantes.

#### **3.3.2. Muestra**

Se trató de una muestra no probabilística.

La muestra estuvo compuesta de 58 alumnos.

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

#### **3.4.1. Técnicas de recolección de datos**

##### **Técnica:**

La técnica a utilizar será la encuesta, ya que como lo señala García(1993) ésta última utiliza procedimientos estandarizados que facilitan la obtención de datos de forma rápida y eficaz, permitiendo generalizar resultados a poblaciones más amplias mediante técnicas de muestreo adecuadas. Sierra Bravo apunta, además, que la encuesta es el método sociológico más utilizado para obtener datos a través de la interrogación directa de los miembros de una sociedad.

##### **Instrumento:**

Se empleará el instrumento de cuestionario

Miquel y colaboradores (citado en UGR, s.f.) afirma que el cuestionario es “el medio para dar ordenada estructura a la entrevista, garantizando que se hagan las mismas preguntas en el mismo orden a todos los encuestados”. De acuerdo con Parasuraman (1986), es “un conjunto de preguntas diseñadas con el fin de obtener los datos necesarios para alcanzar los objetivos propuestos en un proyecto de investigación”. De acuerdo con Dillon, Madden y Firtle (1994), es “un dispositivo para la recolección de datos que organiza formalmente los temas diseñados para extraer la información deseada”.

### **3.5. Métodos de análisis de datos**

Hernández, Baptista y Fernández (2006) proponen que los métodos estadísticos sean empleados para analizar datos cuantitativos. La interpretación de los métodos de análisis cuantitativos, en lugar de los procedimientos de cálculo, es la base del análisis de estos datos. Los autores sugieren que se utilicen métodos estadísticos, como histogramas, distribución de frecuencias y otros gráficos, para analizar los datos posteriormente. En lo que respecta a los datos cualitativos, se debe analizar cada pregunta y su respectiva respuesta de forma individual.

### **3.6. Aspectos éticos**

La ética del investigador dictará el mantenimiento del secreto de los informantes y del derecho de propiedad intelectual ajena del autor. Además se respetarán los resultados del análisis de los datos y se valorará que la investigación tenga objetivos altruistas que beneficien a instituciones o grupos sociales.

## CAPITULO IV: RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

### a) Validación usando juicio de expertos.

Se presentan en la tabla siguiente

**Tabla 1** *Opinión de expertos*

N°	VALIDADORES	RESULTADO
1	Dr. Fredy Dueñas Linares	MUY BUENO
2	Mg. Jose Manuel Navarro Rios	MUY BUENO
3	Mg. Thony Abel Lazo Herrera	MUY BUENO
RESULTADO		MUY BUENO

Nota. Datos tomados de la ficha de validación de los expertos

### b) Confiabilidad de los instrumentos.

**Tabla 2** *Estadísticas de fiabilidad*

Variable	Alfa de Cronbach
Herramientas digitales	0.795
Motivación	0.821

Nota. Datos obtenidos usando el Spss v25

Ambos valores se sitúan dentro del rango óptimo para escalas aceptables y fiables en investigación social y educativa (0.70-0.90), lo que garantiza que los resultados derivados de estas variables tendrán solidez psicométrica y pueden sustentarse en trabajos académicos o procesos de toma de decisiones institucionales.

#### 4.1. Resultados para la variable Herramientas digitales y sus dimensiones.

**Tabla 3**

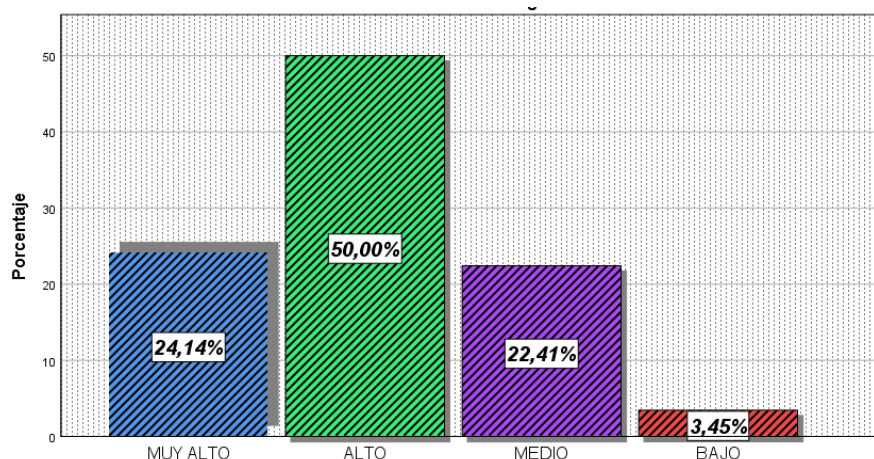
*Tabla de frecuencia de la variable Herramientas digitales.*

	Frecuencia	Porcentaje
ALTO	29	50,0
BAJO	2	3,4
MEDIO	13	22,4
MUY ALTO	14	24,1
Total	58	100,0

*Nota.* Datos tomados de la base de datos

**Figura 1**

*Variable Herramientas digitales*



*Nota.* La figura muestra las cifras en porcentaje de la variable Herramientas digitales

#### **Interpretación**

La mitad de los participantes (50%) reportan un nivel "ALTO" en el uso o competencia con herramientas digitales, lo que indica una apropiación significativa de la variable en la población evaluada.

El 24,1% cae en el nivel "MUY ALTO", sumando un 74,1% con los que están en "ALTO": esto muestra predominancia de niveles favorables de manejo y uso de herramientas digitales.

#### **Análisis**

Este tipo de frecuencia y porcentaje facilita la identificación de tendencias predominantes y áreas de mejora en el uso de herramientas digitales. El alto porcentaje en las categorías superiores sugiere una

implementación exitosa o gran aceptación tecnológica en el entorno investigado. Además, la baja frecuencia en el nivel "BAJO" puede guiar a intervenciones focalizadas, mientras que la mayoría en "ALTO" y "MUY ALTO" justifica estrategias de consolidación y avance en la formación digital.

**Tabla 4**

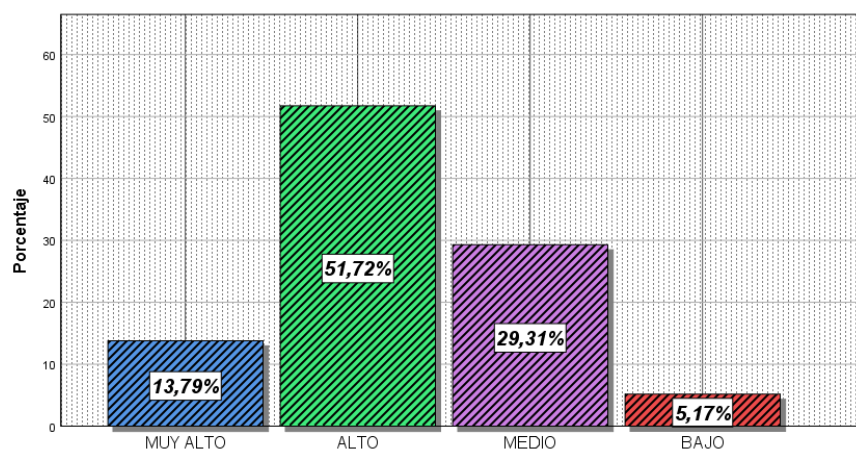
*Tabla de frecuencia de la dimensión Funcionalidad Técnica*

	Frecuencia	Porcentaje
ALTO	30	51,7
BAJO	3	5,2
MEDIO	17	29,3
MUY ALTO	8	13,8
Total	58	100,0

*Nota.* Datos tomados de la encuesta realizada a estudiantes

**FIGURA 2**

*Dimensión Funcionalidad Técnica*



*Nota.* La figura muestra las cifras en porcentaje de la dimensión Funcionalidad Técnica

### Interpretación

La mayor parte de la muestra (51,7%) considera que la funcionalidad técnica es "ALTO", lo que refleja una valoración positiva en la usabilidad, accesibilidad y desempeño técnico de las herramientas digitales empleadas.

El 13,8% alcanza el nivel "MUY ALTO", reforzando el predominio de una experiencia satisfactoria entre los encuestados.

## Análisis

La suma de los niveles "ALTO" y "MUY ALTO" (65,5%) sugiere que la mayoría encuentra las herramientas adecuadas y funcionales, lo que valida el uso generalizado y recomendable en contextos similares.

El segmento "MEDIO" debe ser analizado con atención, pues podría tratarse de usuarios con dificultades puntuales o expectativas superiores en cuanto a características técnicas..

## Tabla 5

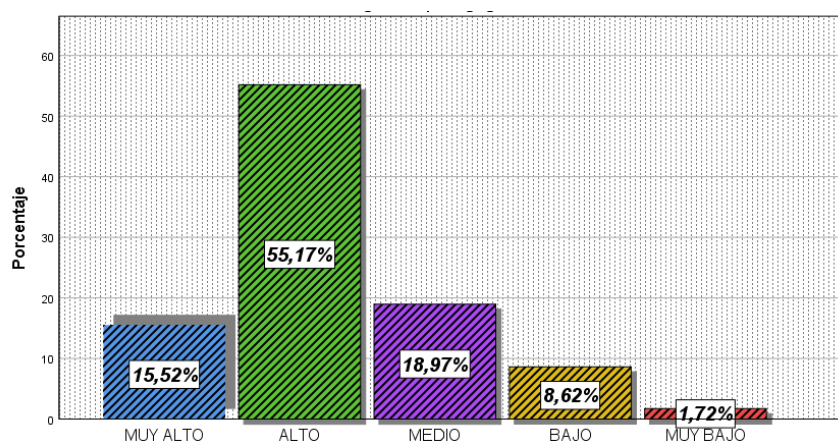
*Tabla de frecuencia de la dimensión Integración pedagógica*

	Frecuencia	Porcentaje
ALTO	32	55,2
BAJO	5	8,6
MEDIO	11	19,0
MUY ALTO	9	15,5
MUY BAJO	1	1,7
Total	58	100,0

*Nota.* Datos tomados de la encuesta realizada a estudiantes

## FIGURA 3

*Dimensión Integración pedagógica*



*Nota.* La figura muestra las cifras en porcentaje de la dimensión integración pedagógica

## Interpretación

Un 55,2% de los participantes evalúa la integración pedagógica como "ALTO", lo que revela que más de la mitad percibe una apropiación significativa y pertinente de las herramientas digitales en la enseñanza.

El 15,5% se ubica en "MUY ALTO", reforzando la tendencia dominante hacia opiniones favorables sobre la integración pedagógica, alcanzando juntos un 70,7%.

### Análisis

La alta concentración en los niveles favorables ("ALTO" y "MUY ALTO") indica un contexto donde las herramientas digitales están, en general, bien empleadas para potenciar el aprendizaje.

El porcentaje acumulado muestra que casi el 83% de los participantes consideran al menos un nivel medio de integración, es decir, la percepción positiva predomina de modo claro.

### Tabla 6

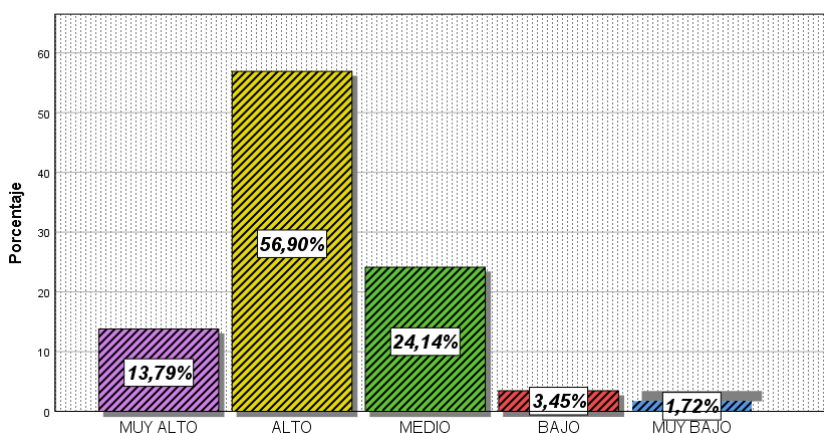
*Tabla de frecuencia de la dimensión accesibilidad*

	Frecuencia	Porcentaje
ALTO	33	56,9
BAJO	2	3,4
MEDIO	14	24,1
MUY ALTO	8	13,8
MUY BAJO	1	1,7
Total	58	100,0

*Nota.* Datos tomados de la encuesta realizada a estudiantes

### FIGURA 4

*Dimensión accesibilidad*



*Nota.* La figura muestra las cifras en porcentaje de la dimensión accesibilidad

## Interpretación

El 56,9% de los participantes considera la accesibilidad de las herramientas digitales como "ALTO", lo que indica que más de la mitad identifica una facilidad significativa para acceder, utilizar y beneficiarse de estos recursos.

El 13,8% reporta una accesibilidad "MUY ALTO", reforzando la percepción positiva y sumando un 70,7% con los que califican en niveles altos.

## Análisis

La predominancia de los niveles "ALTO" y "MUY ALTO" confirma que la accesibilidad digital está bien evaluada en el entorno investigado, lo que favorece la inclusión y el acceso equitativo a la educación digital.

El porcentaje intermedio (MEDIO) es importante para detectar áreas donde podrían implementarse acciones de mejora, optimizando la experiencia y participación de usuarios con necesidades específicamente identificadas.

## 4.2. Resultados para la variable motivación

**Tabla 7**

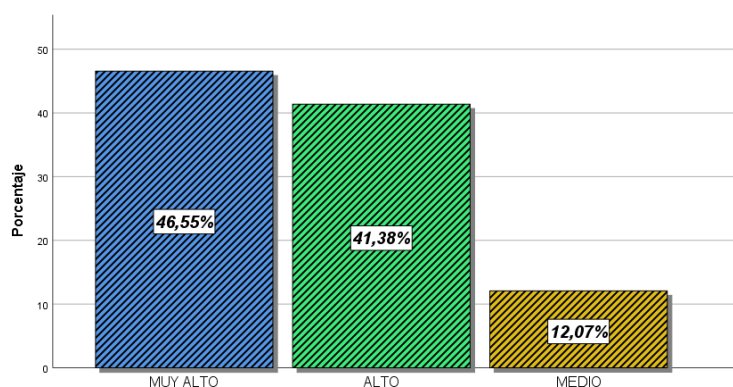
*Tabla de frecuencia de la variable Motivación*

	Frecuencia	Porcentaje
ALTO	24	41,4
MEDIO	7	12,1
MUY ALTO	27	46,6
Total	58	100,0

*Nota.* Datos tomados de la encuesta realizada a estudiantes

**FIGURA 5**

*Variable Motivación*



*Nota.* La figura muestra las cifras en porcentaje de la variable Motivación

### Interpretación

Un 41,4% de los participantes tiene niveles "ALTO" de motivación, indicando que las estrategias o herramientas empleadas logran motivar a la mayoría de los estudiantes.

El 46,6% se encuentra en "MUY ALTO", lo que eleva a un 88% la proporción de estudiantes con alta o muy alta motivación. Esto evidencia que el entorno evaluado genera un impacto motivacional significativo.

El 12,1% está en el nivel "MEDIO", mostrando que una pequeña parte de la muestra percibe una motivación intermedia. No se presentan valores en los niveles bajos, lo que es signo positivo para el grupo analizado..

### Análisis

La predominancia de los niveles altos corrobora los estudios recientes que señalan el uso de herramientas digitales como un agente que fomenta el compromiso, el disfrute y la sensación de recompensa en el aprendizaje.

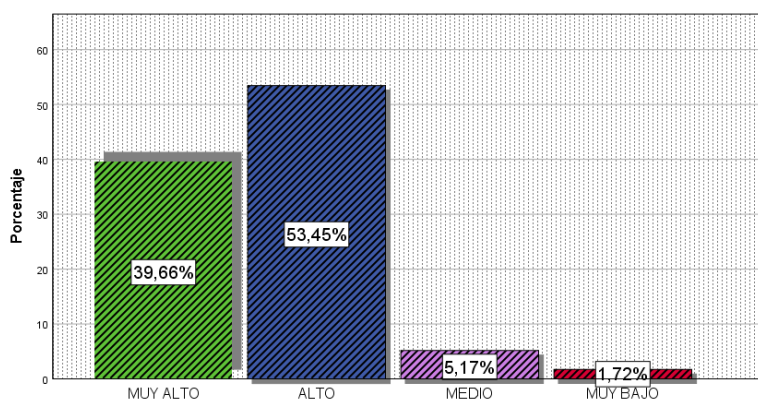
Los recursos digitales modernos, especialmente aquellos que implementan gamificación, enfoques activos y feedback personalizado, tienden a motivar significativamente a los estudiantes, favoreciendo la participación y la mejora en su desempeño académico.

### Tabla 8

*Tabla de frecuencia de la dimensión Componente de Valor*

	Frecuencia	Porcentaje
ALTO	31	53,4
MEDIO	3	5,2
MUY ALTO	23	39,7
MUY BAJO	1	1,7
Total	58	100,0

*Nota.* Datos tomados de la encuesta realizada a los niños

**FIGURA 6***Dimensión Componente de Valor*

*Nota.* La figura muestra las cifras en porcentaje de la dimensión *componente de Valor*

**Interpretación**

Más de la mitad de los sujetos (53,4%) reconoce un "ALTO" componente de valor en las herramientas digitales, demostrando una percepción elevada sobre su utilidad e impacto en el aprendizaje.

El 39,7% reporta "MUY ALTO", lo que lleva a un 93,1% del total con valoraciones favorables, lo que destaca una aceptación mayoritaria de las herramientas como recursos valiosos..

**Análisis**

Este predominio de niveles "ALTO" y "MUY ALTO" es consistente con investigaciones que resaltan los beneficios de las tecnologías educativas, como el acceso a contenidos dinámicos, la personalización, la participación activa y la motivación mejorada.

El bajo porcentaje en niveles no favorables indica que, en términos de valor percibido, las herramientas digitales cumplen ampliamente con las expectativas y necesidades formativas de los usuarios.

**Tabla 9**

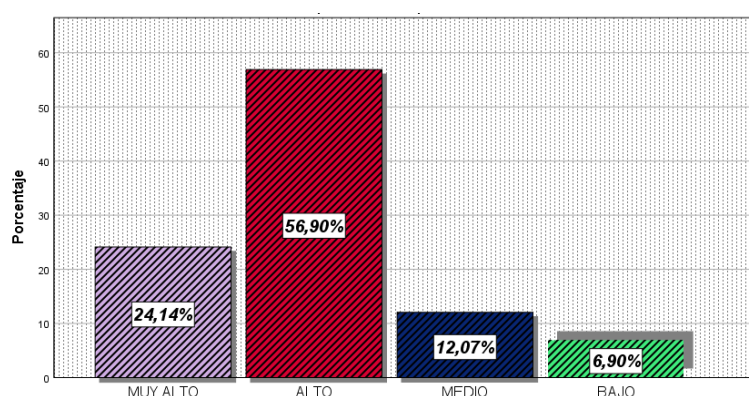
*Tabla de frecuencia de la dimensión componente de Expectativa*

	Frecuencia	Porcentaje
ALTO	33	56,9
BAJO	4	6,9
MEDIO	7	12,1
MUY ALTO	14	24,1
Total	58	100,0

*Nota.* Datos tomados de la encuesta realizada a estudiantes

**FIGURA 7**

*Dimensión componente de expectativa*



*Nota.* La figura muestra las cifras en porcentaje de la dimensión

### **Interpretación**

El 56,9% de los encuestados presenta expectativas altas sobre la variable evaluada, lo que indica que la mayoría considera que sus expectativas han sido bien satisfechas.

Un 24,1% adicional se ubica en "MUY ALTO", sumando a los anteriores, existe un 81% dentro de los rangos superiores, lo que refuerza una percepción mayoritariamente positiva.

### **Análisis**

La predominancia de los niveles "ALTO" y "MUY ALTO" refleja éxito en la satisfacción de las expectativas generadas por el proceso o herramienta evaluada, lo que respalda la pertinencia de seguir empleando o fortaleciendo dicha intervención en contextos educativos.

El bajo porcentaje en el nivel "BAJO" permite enfocar futuras mejoras y adaptaciones para este segmento, promoviendo así mayor equidad en satisfacción y asegurando que todos los usuarios se beneficien plenamente.

**Tabla 10**

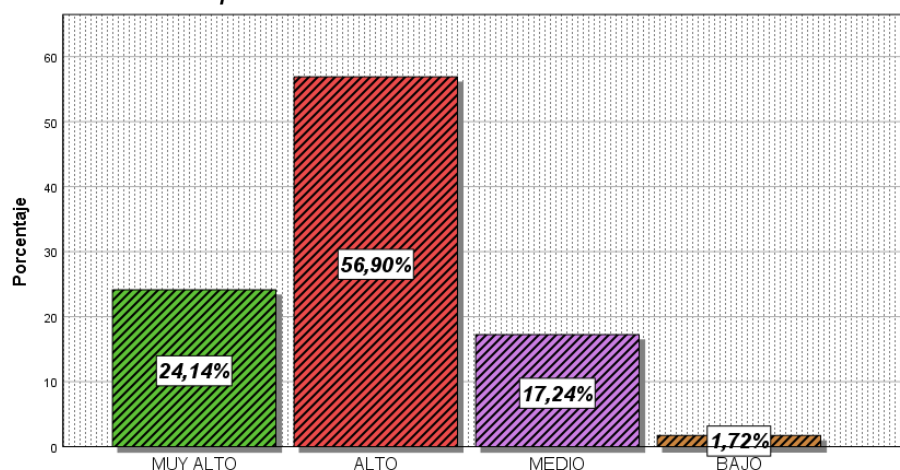
*Tabla de frecuencia de la dimensión Componente Afectivo*

	Frecuencia	Porcentaje
ALTO	33	56,9
BAJO	1	1,7
MEDIO	10	17,2
MUY ALTO	14	24,1
Total	58	100,0

Nota. Datos tomados de la encuesta realizada a estudiantes

**FIGURA 8**

*Dimensión Componente Afectivo*



Nota. La figura muestra las cifras en porcentaje de la dimensión

### **Interpretación**

El 56,9% de participantes presenta un componente afectivo "ALTO", reflejando una reacción emocional positiva predominante hacia la experiencia evaluada.

Un 24,1% adicional se sitúa en "MUY ALTO", lo que suma un 81% de respuestas en los dos rangos superiores, afianzando el ambiente emocionalmente favorable.

Un 17,2% reporta un nivel "MEDIO", señalando experiencias afectivas satisfactorias pero no sobresalientes.

### **Análisis**

La concentración en los niveles superiores ("ALTO" y "MUY ALTO") indica una experiencia emocional generalmente placentera, motivadora y satisfactoria, con impacto positivo sobre la participación y el compromiso.

Los resultados en el nivel "MEDIO" invitan a fortalecer, desde el acompañamiento y la innovación didáctica, el fortalecimiento afectivo en algunos estudiantes.

**Tabla 11**

#### *Prueba de normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Estadístico	gl	Sig.
Variable 1: Herramientas digitales	,068	58	,200*
Variable 2: Motivación	,094	58	,200*

*Nota.* Datos tomados del procesamiento usando el SPSS v25

### **Decisión**

El valor del estadístico K-S (0,068 para "Herramientas digitales" y 0,094 para "Motivación") es relativamente bajo, reflejando poca diferencia respecto a la distribución normal teórica.

Los grados de libertad (gl = 58) indican que ambas variables se evaluaron con la misma cantidad de datos, lo cual es estadísticamente apropiado para comparabilidad.

El p-valor (Sig. = ,200\*) en ambos casos es mayor que el nivel de corte habitual ( $\alpha=0.05$ ), por lo que no existen pruebas suficientes para rechazar la hipótesis de normalidad en ninguna de las dos variables. Por tanto se usó el *r* de Pearson.

### 4.3. Pruebas de hipótesis.

#### 4.3.1. Prueba de Hipótesis General.

Tabla 12

*Correlación entre las variables Herramientas digitales y Motivación.*

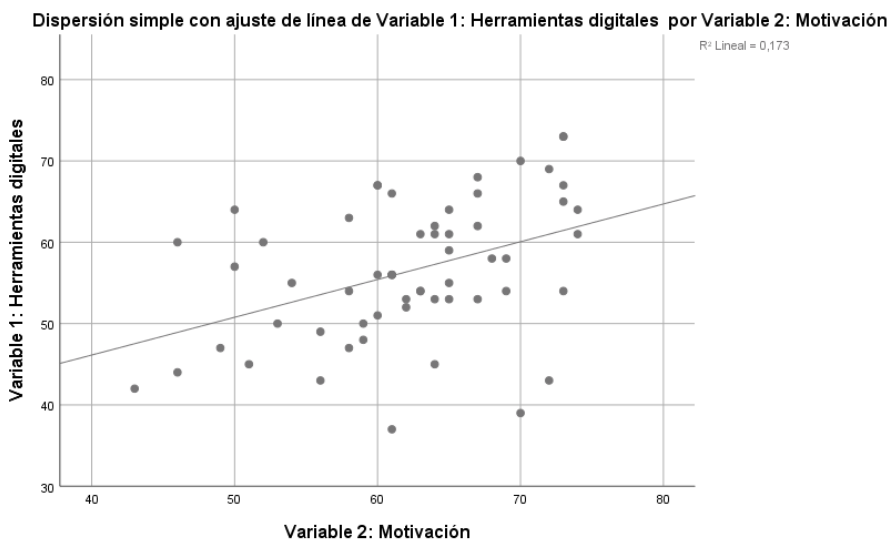
		Variable 1: Herramientas digitales	Variable 2: Motivación
Variable 1: Herramientas digitales	Correlación de Pearson	1	,416**
	Sig. (bilateral)		,001
	N	58	58
Variable 2: Motivación	Correlación de Pearson	,416**	1
	Sig. (bilateral)	,001	
	N	58	58

\*\* La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

*Nota.* Datos obtenidos por el software SPSS v 25

FIGURA 9

*Dispersión de Herramientas digitales y Motivación*



### a) Toma de Decisión:

El valor  $r=0.416$  indica una correlación moderada y positiva: a mayor utilización o percepción positiva de las herramientas digitales, mayor es el nivel de motivación de los participantes, y viceversa.

Este hallazgo respalda la hipótesis de que la implementación de herramientas digitales en entornos educativos puede contribuir al aumento de la motivación estudiantil, coherente con estudios recientes en el campo educativo.

Sin embargo, aunque moderada, la correlación no es perfecta, por lo que se infiere que existen otros factores adicionales que también influyen sobre la motivación.

Estos resultados ofrecen argumentos sólidos para recomendar políticas de integración tecnológica como estrategia para fortalecer la motivación, sugiriendo investigar, además, qué características o contextos potencian al máximo este vínculo.

### 4.3.2. Prueba de Hipótesis específicas

**Tabla 13**

*Correlación entre la dimensión funcionalidad técnica y motivación.*

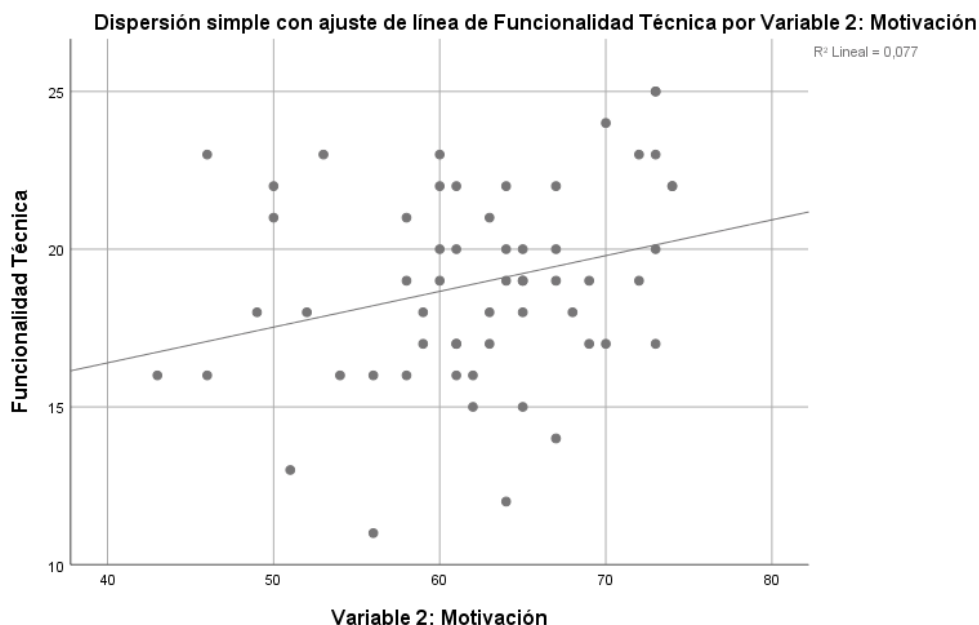
		Funcionalidad Técnica	Variable 2: Motivación
Funcionalidad Técnica	Correlación de Pearson	1	,278*
	Sig. (bilateral)		,035
	N	58	58
Variable 2: Motivación	Correlación de Pearson	,278*	1
	Sig. (bilateral)	,035	
	N	58	58

\*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

*Nota.* Datos obtenidos por el software SPSS v 25

**FIGURA 10**

*Dispersión de dimensión funcionalidad técnica y motivación.*



**a) Toma de Decisión:**

El valor  $r=0.278$  indica una correlación positiva baja a moderada: cuando la percepción de la funcionalidad técnica de las herramientas digitales aumenta, también lo hace la motivación, aunque el vínculo no es fuerte ni determinante.

Este resultado sugiere que el desempeño técnico—es decir, la facilidad de uso, estabilidad y eficiencia—de las herramientas digitales tiene influencia positiva en la motivación de los usuarios.

Sin embargo, dado que la correlación es baja a moderada, es probable que otros factores (por ejemplo: integración pedagógica, accesibilidad o componentes afectivos) también sean relevantes para explicar los niveles de motivación.

El hallazgo apoya la importancia de seleccionar y optimizar recursos digitales que sean técnicamente robustos y amigables, ya que estos pueden contribuir, aunque modestamente, a la motivación en el entorno educativo.

**Tabla 14**

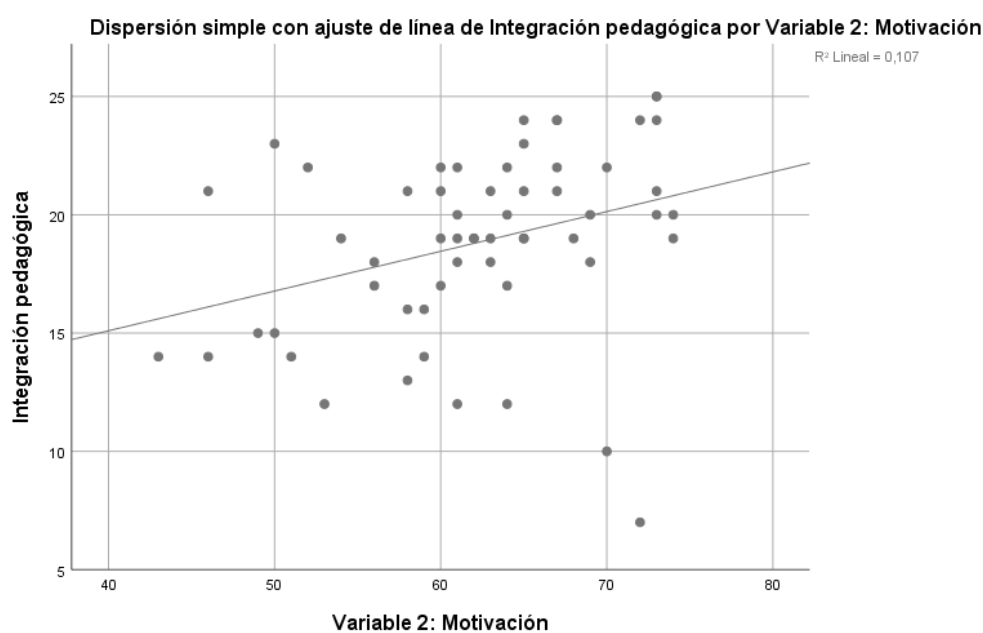
*Correlación entre la dimensión integridad pedagógica y Motivación*

		Integración pedagógica	Variable 2: Motivación
Integración pedagógica	Correlación de Pearson	1	,327*
	Sig. (bilateral)		,012
	N	58	58
Variable 2: Motivación	Correlación de Pearson	,327*	1
	Sig. (bilateral)	,012	
	N	58	58

\*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).  
 Nota. Datos obtenidos por el software SPSS v 25

**FIGURA 11**

*Dispersión de dimensión integridad pedagógica y Motivación*



#### a) Toma de Decisión:

El coeficiente  $r=0.327$  indica una correlación positiva moderada: a medida que la integración pedagógica de las herramientas digitales se fortalece, aumenta la motivación de los estudiantes.

Este resultado sugiere que una adecuada integración pedagógica—es decir, la incorporación pertinente, estratégica y efectiva de herramientas digitales en

el diseño e implementación de las actividades educativas—tiene un impacto relevante en la motivación estudiantil.

Aunque la correlación es moderada y no alcanza niveles altos, es superior a la detectada para funcionalidad técnica, lo que destaca la importancia de enfoques didácticos más que sólo tecnológicos.

El hallazgo refuerza la recomendación de invertir en formación pedagógica para docentes sobre cómo integrar recursos digitales, ya que este aspecto puede potenciar el interés y compromiso de los estudiantes..

**Tabla 15**

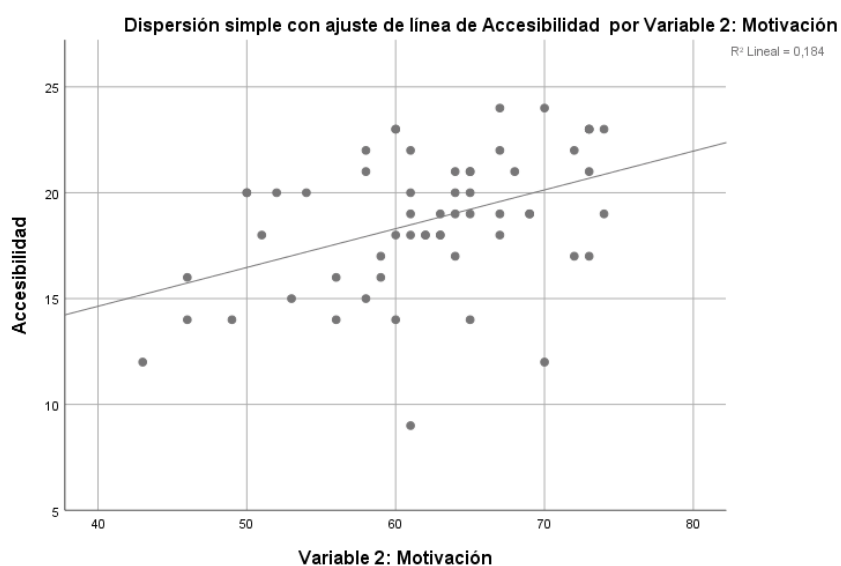
*Correlación entre la dimensión accesibilidad y la variable Motivación.*

		Accesibilidad	Variable 2: Motivación
Accesibilidad	Correlación de Pearson	1	,429**
	Sig. (bilateral)		,001
	N	58	58
Variable 2: Motivación	Correlación de Pearson	,429**	1
	Sig. (bilateral)	,001	
	N	58	58

\*\* La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).  
Nota. Datos obtenidos por el software SPSS v 25

**FIGURA 12**

*Dimensión Componente Afectivo*



**a) Toma de Decisión**

El coeficiente  $r=0.429$  indica una correlación positiva moderada: a mayor percepción de accesibilidad en las herramientas digitales, mayor es la motivación de los estudiantes.

Este hallazgo destaca que la facilidad de acceso, disponibilidad, y facilidad de uso de las herramientas digitales son factores determinantes para fortalecer la motivación en los usuarios del entorno educativo.

El nivel de asociación es moderado-alto dentro del rango educativo, por encima de otras dimensiones correlacionadas (como integración pedagógica o funcionalidad técnica), lo que enfatiza la importancia de remover barreras de acceso para potenciar el compromiso y la motivación escolar..

Instituciones pueden usar estos resultados para priorizar la selección de plataformas y recursos digitales que satisfagan principios de accesibilidad universal, asegurando que ningún usuario quede rezagado debido a dificultades tecnológicas.

## CAPITULO V: DISCUSIÓN

El presente estudio evidenció una correlación positiva entre el Herramientas digitales y la motivacion, con un coeficiente de pearson de  $r = 0.416$ . Estos hallazgos coinciden con la literatura reciente, que muestra como el uso de recursos tecnológicos y aplicaciones digitales contribuye tanto al incremento del interés académico como a la satisfacción y compromiso de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Investigaciones desarrolladas en entornos tanto escolares como universitarios destacan que la implementación activa de herramientas digitales modernas—por ejemplo, plataformas colaborativas, recursos multimodales y dinámicas gamificadas—facilita la participación, el aprendizaje autónomo y el sentido de logro personal.

La relación positiva ( $r=0.416$ ) encontrada, aunque de magnitud moderada, confirma que las tecnologías digitales funcionan como un recurso motivacional relevante, creando espacios de aprendizaje más dinámicos y adaptativos. Sin embargo, este nivel de correlación también sugiere que la motivación estudiantil depende de otros factores, como el contexto pedagógico, la calidad de la interacción docente-estudiante y las características individuales del alumnado.

Diversos estudios recalcan la importancia de la adecuada integración pedagógica de las TIC, más allá de su sola presencia instrumental. La motivación se ve potenciada cuando los recursos digitales son acompañados por estrategias didácticas innovadoras, retroalimentación personalizada y oportunidades para la autonomía y la creatividad. El rol del docente, por tanto, es determinante no solo en la selección y uso de plataformas, sino en el acompañamiento y orientación durante el proceso educativo

El estudio evidenció una correlación positiva, entre la dimensión “Funcionalidad Técnica y la motivacion, reflejada en un coeficiente de pearson

de  $r = 0.278$ . El coeficiente de Pearson obtenido indica una relación positiva, aunque baja a moderada, entre la percepción de funcionalidad técnica de las herramientas digitales y la motivación de los estudiantes. Este resultado es concordante con investigaciones que han destacado que la usabilidad, estabilidad y eficiencia de las plataformas digitales promueven un mejor acceso y experiencia de usuario; factores que, aunque no determinantes por sí solos, sí contribuyen al entusiasmo y compromiso del estudiante en tareas educativas digitales. El valor de  $r=0.278$ , significativo a un nivel de  $p<0.05$ , muestra que la funcionalidad técnica es un componente a considerar, aunque no el único ni el más importante en la dinámica motivacional.

Así, estos resultados refuerzan la idea de que un entorno digital funcional y confiable contribuye al desarrollo de conductas más proactivas y persistentes en las actividades de formación, pero también invitan a reflexionar sobre la necesidad de fortalecer otras dimensiones, como la integración pedagógica, accesibilidad y el acompañamiento docente, que históricamente han demostrado tener asociaciones incluso mayores con la motivación estudiantil. En suma, la funcionalidad técnica debe ser vista como un facilitador que, integrado a una propuesta educativa global, puede potenciar los niveles de motivación y, con ello, la calidad del aprendizaje

El presente estudio evidenció una correlación positiva, , entre la dimensión integración pedagógica y la motivación, con un coeficiente de Pearson de  $r = 0.327$ , El valor hallado indica una relación moderada: a mayor integración pedagógica de los recursos digitales, mayor es la motivación reportada por los estudiantes. Esta tendencia es consistente con estudios recientes que muestran que cuando las tecnologías se utilizan de manera planificada, estratégica e interactivamente—por ejemplo, implementando actividades colaborativas, gamificadas o basadas en proyectos—se incrementa la participación y la motivación de los estudiantes.

Adicionalmente, diversos autores coinciden en que la integración pedagógica no solo implica el uso superficial de tecnología, sino su

articulación con enfoques metodológicos activos y personalizados, brindando oportunidades para el aprendizaje autónomo, la creatividad y la apropiación crítica del conocimiento. En consecuencia, el diseño e implementación de experiencias de aprendizaje mediadas por TIC requiere que los docentes desarrollen competencias digitales y didácticas, y diseñen ambientes de aprendizaje estimulantes y relevantes.

El resultado del presente estudio también señala que, aunque la relación es significativa, la integración pedagógica es solo uno de los factores que incide sobre la motivación. Factores técnicos, afectivos, contextuales y de accesibilidad también pueden ser determinantes. Por esta razón, se recomienda abordar la integración tecnológica en los centros educativos desde una perspectiva holística, implementando procesos continuos de formación docente, mejorando la infraestructura y propiciando una cultura digital inclusiva.

El presente estudio evidenció una correlación positiva entre la dimensión “accesibilidad y motivación, con un coeficiente de pearson de  $r = 0.429$ . Estos hallazgos resaltan que la accesibilidad no sólo es relevante para garantizar la equidad y la inclusión, sino que también actúa como un catalizador de la motivación estudiantil. La relación positiva moderada hallada en este estudio se alinea con investigaciones previas que subrayan cómo el acceso fácil, flexible y personalizado a plataformas y recursos digitales fomenta el sentido de competencia, la autonomía y la satisfacción de los estudiantes. Al eliminar barreras técnicas y asegurar que todos los participantes puedan interactuar sin obstáculos significativos, se incrementa el interés, la participación activa y la disposición al aprendizaje.

La accesibilidad abarca múltiples dimensiones: desde la facilidad de acceso a los dispositivos y plataformas, hasta el diseño inclusivo de materiales y la presencia de apoyos adaptativos. Cuando tales aspectos están bien resueltos, los estudiantes no solo participan más, sino que perciben el proceso educativo como más justo, relevante y estimulante, fortaleciendo su motivación intrínseca. Además, se observa que la retroalimentación instantánea, la personalización del ritmo de trabajo y la interacción dinámica,

posibles gracias a recursos accesibles, propician ambientes de aprendizaje activos y satisfactorios.

No obstante, es importante señalar que, aunque la correlación es moderadamente fuerte, la accesibilidad no es el único factor que incide en la motivación: intervienen también la calidad pedagógica, el acompañamiento docente y las características personales del alumnado. Por ello, estos resultados deben ser utilizados para impulsar políticas de mejora continua tanto en infraestructura tecnológica como en formación docente en competencias digitales y estrategias inclusivas.

## CONCLUSIONES

- Se concluye que los resultados del estudio confirman una correlación positiva y significativa entre el uso de herramientas digitales y la motivación estudiantil ( $r=0.416$ ). Esto verifica que la integración de recursos tecnológicos en los procesos educativos no solo promueve el interés por el aprendizaje, sino que incrementa la disposición, el entusiasmo y la participación activa del alumnado. La evidencia empírica obtenida coincide con investigaciones actuales, donde las herramientas digitales son consideradas factores motivacionales de alto impacto en contextos escolares y universitarios.
- El estudio demuestra que la accesibilidad a herramientas digitales juega un papel determinante en el fortalecimiento de la motivación estudiantil, evidenciando una correlación moderada-alta ( $r=0.429$ ). Este hallazgo subraya la importancia de eliminar barreras tecnológicas y garantizar la inclusión, pues el acceso equitativo y fácil uso de plataformas virtuales favorecen el sentido de satisfacción, autonomía y compromiso de los estudiantes durante su experiencia de aprendizaje.

Se identificó que dimensiones como la funcionalidad técnica y la motivación ( $r=0.327$ ) están positivamente relacionadas con la motivación, aunque con menor incidencia que la accesibilidad. Estos resultados resaltan que el diseño didáctico, la pertinencia de las actividades y la calidad de las plataformas deben acompañar la implementación tecnológica para maximizar el impacto motivacional. Se recomienda que docentes y gestores educativos prioricen tanto el

soporte técnico como la formación en estrategias pedagógicas innovadoras adaptadas al entorno digital.

- Se identificó una relación positiva y estadísticamente significativa entre la dimensión accesibilidad y la motivación, con un coeficiente de correlación de Pearson  $r=0.429$ . Este resultado demuestra que la facilidad de acceso a recursos digitales y plataformas virtuales favorece directamente la motivación, incrementando el interés, la autonomía y la participación activa en el aprendizaje. Además, consolidar entornos accesibles resulta esencial para garantizar la equidad educativa y fomentar el compromiso de estudiantes con distintos perfiles y necesidades, tal como lo señalan investigaciones recientes sobre innovación y accesibilidad en la educación inclusiva.

## SUGERENCIAS

### **Primero**

- Promover la integración sistemática de herramientas digitales interactivas y adaptables dentro del currículo, priorizando aquellas que fomenten la participación y el interés del estudiante.

### **Segundo**

- Garantizar la disponibilidad de recursos tecnológicos y conectividad en todos los contextos escolares, priorizando a los grupos más vulnerables para reducir la brecha digital.

### **Tercero**

- Diseñar programas de capacitación continua para que los docentes innoven en la integración pedagógica de las tecnologías y generen prácticas más inclusivas y efectivas.

### **Cuarto**

- Reforzar la cultura de innovación tecnológica en las instituciones educativas, mediante incentivos a docentes y estudiantes que exploren y difundan buenas prácticas digitales.

### **Quinto**

- Desarrollar iniciativas de acompañamiento emocional y motivacional para los estudiantes, usando las tecnologías como medio para fortalecer la autoconfianza y el sentido de pertenencia.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arcentales, M., et al. (2020). Uso de tecnologías digitales para mejorar la motivación en estudiantes. *Revista de Innovación Educativa*, 15(2), 120-135.
- Ausubel, D. P. (1963). *The psychology of meaningful verbal learning*. Grune & Stratton.
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. W. H. Freeman.
- Borrego, A., García, M., & Ruíz, M. (2016). TIC y aprendizaje significativo. *Educación y Tecnología*, 22(3), 123-135.
- Burón, M. (2006). *Psicología de la motivación*. Editorial Síntesis.
- Candy, P. C. (1991). *Self-direction for lifelong learning*. Jossey-Bass.
- Carcaño, J. (2021). Herramientas digitales en la educación. *Revista Científica de Tecnología Educativa*, 5(2), 78-89.
- Comisión Europea. (2012). *Competencias digitales para el aprendizaje permanente*. Bruselas: Comisión Europea.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Plenum.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9-15.
- Eccles, J. S., Lord, S., & Midgley, C. (1991). What are we doing to early adolescents? The impact of educational contexts on early adolescents. *American Journal of Education*, 99(4), 521-542.
- Elliot, A. J. (1997). Integrating the classic and contemporary approaches to achievement motivation: A hierarchical model of approach and avoidance achievement motivation. *Advances in Motivation and Achievement*, 10, 143-179.
- Fullan, M. (2007). *The new meaning of educational change* (4th ed.). Teachers College Press.
- Garrison, D. R., & Anderson, T. (2003). *E-learning in the 21st century: A framework for research and practice*. RoutledgeFalmer.
- Gisbert, M., & Esteve, F. (2016). Competencias digitales docentes. *Revista de Innovación Educativa*, 14(1), 35-48.

- Greenhow, C., & Lewin, C. (2016). Social media and education: Reconceptualizing the boundaries of formal and informal learning. *Learning, Media and Technology*, 41(1), 6-30.
- Haleem, A., Javaid, M., & Singh, R. P. (2022). Impact of digital tools on student motivation. *Journal of Educational Technology*, 18(4), 210-220.
- Irmer, B., & Trutwin, A. (2020). The different effects of digital devices on students' motivation: Evidence from the United States. *Educational Researcher*, 49(7), 456-468.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning* (5th ed.). Allyn & Bacon.
- Lezcano Vilano, M., et al. (2023). Herramientas digitales y motivación en estudiantes universitarios. *Revista Peruana de Educación*, 12(1), 55-70.
- Marsh, H. W. (1993). Academic self-concept: Theory, measurement, and research. *Journal of Educational Psychology*, 85(3), 322-336.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Meece, J. L., Anderman, E. M., & Anderman, L. H. (2006). Classroom goal structure, student motivation, and academic achievement. *Annual Review of Psychology*, 57, 487-503.
- MINEDU. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Ministerio de Educación del Perú.
- Navarro, J. (2002). *Teorías y modelos de la motivación*. Editorial Síntesis.
- Pellegrino, J. W. (2012). Assessment in support of learning. *Educational Researcher*, 41(2), 1-14.
- Pintrich, P. R. (1989). The dynamic interplay of student motivation and cognition in the college classroom. *Advances in Motivation and Achievement*, 6, 117-160.
- Pintrich, P. R., & De Groot, E. V. (1990). Motivational and self-regulated learning components of classroom academic performance. *Journal of Educational Psychology*, 82(1), 33-40.
- Pintrich, P. R., & Schunk, D. H. (2006). *Motivation in education: Theory, research, and applications* (2nd ed.). Pearson.

- Reigeluth, C. M. (1999). *Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory (Vol. 2)*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54-67.
- Sánchez, R. (2015). Interactividad en entornos digitales. *Revista de Tecnología Educativa*, 12(2), 45-60.
- Torres, J., & Barnabé, V. (2020). Educación mediada por tecnología. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 19(2), 100-115.
- Traxler, J. (2009). Learning in a mobile age. *International Journal of Mobile and Blended Learning*, 1(1), 1-12.
- UNESCO. (2010). *Tecnologías de la información y la comunicación en la educación*. París: UNESCO.
- URBE. (2023). Herramientas digitales en el aula. Recuperado de <https://www.urbe.edu.ve>
- Walkington, C. (2013). Using adaptive learning technologies to personalize instruction to student interests: The impact of relevant contexts on performance and learning outcomes. *Journal of Educational Psychology*, 105(4), 932-945.
- Wigati, D., et al. (2025). Leveraging digital learning tools to boost student motivation. *International Journal of Educational Research*, 45(1), 50-65.
- Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a self-regulated learner: An overview. *Theory into Practice*, 41(2), 64-70

# **ANEXOS**

### Anexo 1: Matriz de consistencia

**TÍTULO: “Herramientas digitales y la motivación en estudiantes del 6to grado de primaria de la I.E. la Pastora, Puerto Maldonado, 2025”**

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES/ DIMENSIONES	METODOLÓGÍA
<p><b>PROBLEMA GENERAL:</b> PG: ¿Cuál es la relación que existe entre las herramientas digitales y la motivación en estudiantes del 6to grado de primaria de la I.E. la Pastora, Puerto Maldonado, 2025?</p> <p><b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b> PE1: ¿Cuál es la relación que existe entre la funcionalidad técnica y la motivación en estudiantes del 6to grado de primaria de la I.E. la Pastora, Puerto Maldonado, 2025? PE2: ¿Cuál es la relación que existe entre la integración pedagógica y la motivación en estudiantes del 6to grado de primaria de la I.E. la Pastora, Puerto Maldonado, 2025? PE3: ¿Cuál es la relación que existe entre la accesibilidad y la motivación en estudiantes del 6to grado de primaria de la I.E. la Pastora, Puerto Maldonado, 2025?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL:</b> OG: Determinar la relación que existe entre las herramientas digitales y la motivación en estudiantes del 6to grado de primaria de la I.E. la Pastora, Puerto Maldonado, 2025.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b> OE1: Determinar la relación entre la funcionalidad técnica y la motivación en estudiantes del 6to grado de primaria de la I.E. la Pastora, Puerto Maldonado, 2025. OE2: Determinar la relación entre la integración pedagógica y la motivación en estudiantes del 6to grado de primaria de la I.E. la Pastora, Puerto Maldonado, 2025. OE3: Determinar la relación entre la accesibilidad y la motivación en estudiantes del 6to grado de primaria de la I.E. la Pastora, Puerto Maldonado, 2025.</p>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL:</b> HG: Existe relación entre las herramientas digitales y la motivación en estudiantes del 6to grado de primaria de la I.E. la Pastora, Puerto Maldonado, 2025.</p> <p><b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</b> HE1: Existe relación entre la funcionalidad técnica y la motivación en estudiantes del 6to grado de primaria de la I.E. la Pastora, Puerto Maldonado, 2025. HE2: Existe relación entre la integración pedagógica y la motivación en estudiantes del 6to grado de primaria de la I.E. la Pastora, Puerto Maldonado, 2025. HE3: Existe relación entre la accesibilidad y la motivación en estudiantes del 6to grado de primaria de la I.E. la Pastora, Puerto Maldonado, 2025..</p>	<p><b>VARIABLE DE ESTUDIO 1</b> Herramientas digitales Dimensiones Funcionalidad técnica Integración pedagógica Accesibilidad</p> <p><b>VARIABLE DE ESTUDIO 2: MOTIVACIÓN</b> <u>DIMENSIONES</u> Componente de valor Componente de expectativa Componente afectivo</p>	<p><b>Tipo de Investigación</b> basico <b>Diseño de Investigación</b> Descriptivo correlacional <b>Población:</b> • Estudiantes de primaria <b>Muestra:</b> 58 estudiantes <b>Técnicas e Instrumentos de recojo de datos</b> • Cuestionario <b>Técnicas de Análisis de Datos</b> Cuadros de frecuencia, diagramas, estadísticos de centralización y dispersión, coeficientes de correlación.</p>

## Anexo 2: Matriz de operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN
<b>VARIABLE 1</b> Herramientas digitales	"Programas de computadora que tienen un propósito educativo y fomentan el desarrollo de aprendizajes de forma activa, autónoma y colaborativa" (Carcaño, 2021).	<b>Funcionalidad técnica</b> Capacidad que tiene la herramienta para operar correctamente y facilitar el aprendizaje.	✓ Uso de plataformas educativas (ej. Google Classroom, Moodle).	1 = Nunca 2 = Rara vez 3 = A veces 4 = Frecuentemente 5 = Siempre
		<b>Integración pedagógica:</b> Grado en que la herramienta se adapta y apoya los procesos de enseñanza-aprendizaje.	✓ Creación y uso de recursos interactivos (ej. Kahoot, Educaplay). ✓ - Facilidad de acceso y navegación.	1 = Nunca 2 = Rara vez 3 = A veces 4 = Frecuentemente 5 = Siempre
		<b>Accesibilidad</b> Facilidad con la que estudiantes y docentes pueden acceder y utilizar la herramienta.	✓ Promoción de la colaboración entre estudiantes y docentes.	1 = Nunca 2 = Rara vez 3 = A veces 4 = Frecuentemente 5 = Siempre

VARIABLES	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN
<b>VARIABLE 2</b> Motivación	Según Ryan y Deci (2000), la motivación se refiere a los factores que energizan y dirigen la conducta, diferenciando entre motivación intrínseca (cuando la acción se realiza por el placer o interés propio) y motivación extrínseca (cuando la conducta se orienta hacia recompensas externas).	Componente de Valor: Relacionado con la importancia y relevancia que el estudiante otorga a la tarea o meta.	✓ Grado de interés y relevancia percibida en las actividades escolares	1 = Nunca 2 = Rara vez 3 = A veces 4 = Frecuentemente 5 = Siempre
		Componente de Expectativa Creencias y autopercepciones sobre la propia capacidad para lograr la tarea.	✓ Confianza en la propia capacidad para realizar tareas.	1 = Nunca 2 = Rara vez 3 = A veces 4 = Frecuentemente 5 = Siempre
		Componente Afectivo: Emociones y reacciones emocionales positivas o negativas vinculadas al logro o fracaso en la tarea.	✓ Reacciones emocionales ante el éxito o fracaso. ✓ - Persistencia y esfuerzo en las actividades.	1 = Nunca 2 = Rara vez 3 = A veces 4 = Frecuentemente 5 = Siempre

### Anexo 3: Instrumentos

CUESTIONARIO DE PREGUNTAS SOBRE HERRAMIENTAS DIGITALES															
<b>IE</b>	La pastora	<b>SEXO</b>	( ) VARÓN ( ) MUJER												
<b>PROVINCIA REGION</b>	TAMBOPATA MADRE DE DIOS	<b>EDAD</b>	( ) AÑOS												
<b>INSTRUCCIONES: Distinguido (a) estudiante</b>															
A continuación, Usted encontrará un conjunto de afirmaciones sobre la HERRAMIENTAS DIGITALES, a las que deberá responder con la mayor sinceridad y veracidad posible. No existen respuestas correctas o incorrectas. Utilice el tiempo necesario. El instrumento tiene carácter anónimo e individual. Coloque una (X) en el recuadro correspondiente de acuerdo al siguiente enunciado:															
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Nunca</td> <td>Rara vez</td> <td>A veces</td> <td>Frecuentemente</td> <td>Siempre</td> </tr> </tbody> </table>				1	2	3	4	5	Nunca	Rara vez	A veces	Frecuentemente	Siempre
1	2	3	4	5											
Nunca	Rara vez	A veces	Frecuentemente	Siempre											
		<b>VARIABLE: Herramientas digitales</b>		<b>ESCALA DE VALORACIÓN</b>											
<b>N°</b>	<b>DIMENSIÓN 1: funcionalidad técnica</b>														
01	Las herramientas digitales que utilizo funcionan bien y sin problemas técnicos.		1	2	3	4	5								
02	Las aplicaciones o programas me permiten hacer mis tareas sin que se cierren o se trabe la computadora o tablet.		1	2	3	4	5								
03	Las herramientas digitales tienen botones y opciones fáciles de entender y usar.		1	2	3	4	5								
04	Puedo guardar y recuperar mis trabajos sin dificultad usando las herramientas digitales.		1	2	3	4	5								
05	Las herramientas digitales tienen diferentes formas de mostrar la información (videos, imágenes, textos)		1	2	3	4	5								
<b>N°</b>	<b>DIMENSIÓN 2: Afectiva</b>		<b>ESCALA DE VALORACIÓN</b>												
06	Las herramientas digitales me ayudan a entender mejor lo que estudio.		1	2	3	4	5								
07	Las actividades con herramientas digitales me hacen participar más en clase.		1	2	3	4	5								
08	Los profesores usan las herramientas digitales para que aprender sea más divertido.		1	2	3	4	5								
09	Las herramientas digitales me permiten trabajar con mis compañeros y aprender juntos.		1	2	3	4	5								
10	Las tareas con herramientas digitales están relacionadas con lo que aprendemos en clase		1	2	3	4	5								
<b>N°</b>	<b>DIMENSIÓN 3 : Conductual</b>		<b>ESCALA DE VALORACIÓN</b>												
11	Puedo usar las herramientas digitales en la escuela cuando las necesito.		1	2	3	4	5								
12	Las herramientas digitales funcionan en diferentes dispositivos como computadoras, tablets o celulares.		1	2	3	4	5								
13	Las herramientas digitales son fáciles de usar para todos los estudiantes.		1	2	3	4	5								
14	Cuando tengo dudas para usar las herramientas digitales, alguien me ayuda a entender.		1	2	3	4	5								
15	Las herramientas digitales me permiten aprender desde cualquier lugar y en cualquier momento.		1	2	3	4	5								

### CUESTIONARIO DE PREGUNTAS PARA MEDIR MOTIVACIÓN

<b>IEI</b>	LA PASTORA	<b>SEXO</b>	( ) VARÓN ( ) MUJER
<b>PROVINCIA REGION</b>	TAMBOPATA MADRE DE DIOS	<b>EDAD</b>	( ) AÑOS

**INSTRUCCIONES: Distinguido (a) estudiante (a)**

A continuación, Usted encontrará un conjunto de afirmaciones sobre la variable motivación a las que deberá responder con la mayor sinceridad y veracidad posible. No existen respuestas correctas o incorrectas. Utilice el tiempo necesario. El instrumento tiene carácter anónimo e individual. Coloque una (X) en el recuadro correspondiente de acuerdo al siguiente enunciado:

1	2	3	4	5
Nunca	Rara vez	A veces	Frecuentemente	Siempre

<b>VARIABLE: MOTIVACIÓN</b>		<b>ESCALA DE VALORACIÓN</b>				
<b>Nº</b>	<b>DIMENSIÓN 1: Componente de Valor</b>					
01	Creo que las actividades que hago en la escuela son importantes para mi futuro	1	2	3	4	5
02	Me parece importante aprender cosas nuevas todos los días	1	2	3	4	5
03	Siento que lo que hago en clase me ayuda a ser mejor persona.	1	2	3	4	5
04	Me gusta cumplir con mis tareas porque sé que me ayudan a crecer.	1	2	3	4	5
05	Pienso que esforzarme en la escuela es valioso para mí.	1	2	3	4	5
<b>Nº</b>	<b>DIMENSIÓN 2: Componente de Expectativa</b>					
06	Creo que puedo hacer bien todas las actividades que me piden en la escuela.	1	2	3	4	5
07	Confío en que si me esfuerzo, voy a sacar buenas calificaciones.	1	2	3	4	5
08	Siento que tengo las habilidades para aprender lo que me enseñan.	1	2	3	4	5
09	Pienso que si trabajo con cuidado, puedo lograr mis metas escolares.	1	2	3	4	5
10	Creo que las cosas necesarias para estudiar (libros, ayuda, buen lugar) están a mi alcance.	1	2	3	4	5
<b>Nº</b>	<b>DIMENSIÓN 3: Componente Afectivo</b>					
11	Me siento feliz cuando empiezo una tarea o proyecto en la escuela.	1	2	3	4	5
12	Me gusta hacer mis tareas porque me siento contento al terminar.	1	2	3	4	5
13	Siento emoción cuando aprendo algo nuevo en clase.	1	2	3	4	5
14	Me llena de alegría pensar que puedo lograr lo que me propongo en la escuela.	1	2	3	4	5
15	Aunque una tarea sea difícil, trato de mantenerme animado/a para seguir adelante.	1	2	3	4	5

## Anexo 4: Solicitud de autorización para aplicación de instrumentos



INSTITUCIÓN EDUCATIVA BÁSICA REGULAR  
"LA PASTORA"  
Puerto Maldonado – Madre de Dios



**"AÑO DE LA RECUPERACION Y CONSOLIDACION DE LA ECONOMIA PERUANA"**  
**"Madre De Dios capital de la Biodiversidad del Perú"**

### CONSTANCIA

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "LA PASTORA" HACE CONSTAR QUE EL SEÑOR JOSÉ ANTONIO ACHATA MAMANI, IDENTIFICADO CON DNI N.º 75503548, JUNTO CON AYDE YAURI HUMANQUILLAY, IDENTIFICADA CON DNI N.º 76632702, REALIZARON LA APLICACIÓN DE SU INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS EN ESTA INSTITUCIÓN.

Investigación titulada: "Herramientas digitales y la motivación en estudiantes del 6to grado de primaria de la I.E. La Pastora, Puerto Maldonado, 2025".

La aplicación del cuestionario se llevó a cabo con los estudiantes del sexto grado de primaria, en coordinación con los docentes y con la debida autorización de la Dirección. Durante este proceso, los responsables demostraron responsabilidad y compromiso académico, garantizando el adecuado uso de la información obtenida únicamente con fines de investigación.

Se expide la presente constancia a solicitud del interesado, para los fines que estime conveniente.

Puerto Maldonado, jueves 11 de septiembre de 2025



## Anexo 5: Carta de validación de instrumentos

Universidad Amazonica de Madre de Dios  
Facultad de Educación

"Madre de Dios capital de la Biodiversidad"

Puerto Maldonado, junio de 2025

**CARTA S/N – 2025**

**SEÑOR (A):  
(DR.) (MGT) (Lic)**

FREDY R. DUEÑAS LINARES

**Presente.-**

**ASUNTO. SOLICITO OPINIÓN PARA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.**

Es grato dirigirme a Ud. para saludarlo cordialmente y a la vez manifestarle que, en condición de egresados de la Universidad Amazónica de Madre de Dios, venimos realizando el trabajo de investigación cuyo título es: "HERRAMIENTAS DIGITALES Y LA MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES DEL 6TO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. LA PASTORA, PUERTO MALDONADO, 2025"

Por tal razón, recorro a su conocimiento y experiencia en el campo de la investigación para solicitarle su opinión profesional respecto a la estructura y validez de los instrumentos que acompaño a la presente.

- Matriz de consistencia de la investigación.
- Matriz de operacionalización de variables
- Instrumento

Agradezco por anticipado su aceptación a la presente, quedando de Ud. muy reconocida.

Atentamente.

.....  
**José Antonio Achata Mamani.**  
Tesista

.....  
**AYDE YAURI HUAMANQUILLAY.**  
Tesista

Universidad Amazonica de Madre de Dios  
Facultad de Educación

"Madre de Dios capital de la Biodiversidad"

Puerto Maldonado, junio de 2025

**CARTA S/N – 2025**

SEÑOR (A):  
(DR.) (MGT) (Lic)

*Thony psc Luz Henares*

**Presente.-**

**ASUNTO.** SOLICITO OPINIÓN PARA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.

Es grato dirigirme a Ud. para saludarlo cordialmente y a la vez manifestarle que, en condición de egresados de la Universidad Amazónica de Madre de Dios, venimos realizando el trabajo de investigación cuyo título es: "HERRAMIENTAS DIGITALES Y LA MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES DEL 6TO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. LA PASTORA, PUERTO MALDONADO, 2025"

Por tal razón, recorro a su conocimiento y experiencia en el campo de la investigación para solicitarle su opinión profesional respecto a la estructura y validez de los instrumentos que acompaño a la presente.

- Matriz de consistencia de la investigación.
- Matriz de operacionalización de variables
- Instrumento

Agradezco por anticipado su aceptación a la presente, quedando de Ud. muy reconocida.

Atentamente.

Jose Antonio Achata Mamani.  
Tesista

AYDE YAURI HUAMANQUILLAY.  
Tesista

Universidad Amazonica de Madre de Dios  
Facultad de Educación

"Madre de Dios capital de la Biodiversidad"

  
Recibido

Puerto Maldonado, junio de 2025

**CARTA S/N – 2025**

**SEÑOR (A):  
(DR.) (MGT) (Lic)**

.....  
*Jose Manuel Navarro Rios*

**Presente.-**

**ASUNTO. SOLICITO OPINIÓN PARA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.**

Es grato dirigirme a Ud. para saludarlo cordialmente y a la vez manifestarle que, en condición de egresados de la Universidad Amazónica de Madre de Dios, venimos realizando el trabajo de investigación cuyo título es: "HERRAMIENTAS DIGITALES Y LA MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES DEL 6TO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. LA PASTORA, PUERTO MALDONADO, 2025"

Por tal razón, recorro a su conocimiento y experiencia en el campo de la investigación para solicitarle su opinión profesional respecto a la estructura y validez de los instrumentos que acompaño a la presente.

- Matriz de consistencia de la investigación.
- Matriz de operacionalización de variables
- Instrumento

Agradezco por anticipado su aceptación a la presente, quedando de Ud. muy reconocida.

Atentamente.

  
.....  
**Jose Antonio Achata Mamani.**  
Tesisista

  
.....  
**AYDE YAURI HUAMANQUILLAY.**  
Tesisista

## Anexo 6: Ficha de validación

### UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZONICA DE MADRE DE DIOS FACULTAD DE EDUCACION

#### VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

##### I. DATOS GENERALES:

**Título del trabajo de investigación:**

"HERRAMIENTAS DIGITALES Y LA MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES DEL 6TO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. LA PASTORA, PUERTO MALDONADO, 2025".

**Nombre del instrumento:** Cuestionario

**Investigador (a):** JOSE ANTONIO ACHATA MAMANI  
AYDE YAURI HUAMANQUILLAY

##### II. DATOS DEL EXPERTO:

**Nombres y Apellidos:** Jose Manuel Navarro Rios

**Lugar y fecha:** Pto. Maldonado

##### III. OBSERVACIONES EN CUANTO A:

**1. FORMA: (Ortografía, coherencia lingüística, redacción)**

Muy bien

**2. CONTENIDO: (Coherencia en torno al instrumento. Si el indicador corresponde a los ítems y dimensiones)**

Muy bien

**3. ESTRUCTURA: (Profundidad de los ítems)**

Muy bien

##### IV. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:

##### LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación

Debe corregirse

Sello y Firma

Mgt. o Dr.: Jose Manuel Navarro Rios

DNI: 74795176

Cel: 954 38 19 77

**UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZONICA DE MADRE DE DIOS  
FACULTAD DE EDUCACION**

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

**I. DATOS GENERALES:**

**Título del trabajo de investigación:**

"HERRAMIENTAS DIGITALES Y LA MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES DEL 6TO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. LA PASTORA, PUERTO MALDONADO, 2025".

**Nombre del instrumento:** CUESTIONARIO

**Investigador (a):** JOSE ANTONIO ACHATA MAMANI

AYDE YAURI HUAMANQUILLAY

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.				✓	
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.				✓	
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				✓	
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				✓	
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				✓	
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.			✓		
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.				✓	
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación.				✓	
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables			✓		
	10. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.				✓	

**II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:**

Procede su aplicación

Debe corregirse



Sello y Firma

Mgt. Dr.: José Manuel Navarra Ríos

DNI N°: 70795176.....

Cel: 956381977.....



**UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZONICA DE MADRE DE DIOS  
FACULTAD DE EDUCACION**

---

**VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

**I. DATOS GENERALES:**

**Título del trabajo de investigación:**

"HERRAMIENTAS DIGITALES Y LA MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES DEL 6TO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. LA PASTORA, PUERTO MALDONADO, 2025".

**Nombre del instrumento:** Cuestionario

**Investigador (a):** JOSE ANTONIO ACHATA MAMANI  
AYDE YAURI HUAMANQUILLAY

**II. DATOS DEL EXPERTO:**

**Nombres y Apellidos:** Tony Paul Lozano Henares

**Lugar y fecha:** .....

**III. OBSERVACIONES EN CUANTO A:**

**1. FORMA: (Ortografía, coherencia lingüística, redacción)**

.....  
Procede

**2. CONTENIDO: (Coherencia en torno al instrumento. Si el indicador corresponde a los ítems y dimensiones)**

.....  
Procede

**3. ESTRUCTURA: (Profundidad de los ítems)**

.....  
Coherente

**IV. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:**

.....  
.....

**LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:**

Procede su aplicación   
Debe corregirse

Sello y Firma

Mgt. o Dr.: .....

DNI: .....

Cel: .....

UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZONICA DE MADRE DE DIOS  
FACULTAD DE EDUCACION

**VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

**I. DATOS GENERALES:**

**Título del trabajo de investigación:**  
"HERRAMIENTAS DIGITALES Y LA MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES DEL 6TO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. LA PASTORA, PUERTO MALDONADO, 2025".

**Nombre del instrumento:** Cuestionario  
**Investigador (a):** JOSE ANTONIO ACHATA MAMANI  
AYDE YAURI HUAMANQUILLAY

**II. DATOS DEL EXPERTO:**

**Nombres y Apellidos:** *Fredy Decua Finas*  
**Lugar y fecha:** *Puerto Maldonado*

**III. OBSERVACIONES EN CUANTO A:**

**1. FORMA: (Ortografía, coherencia lingüística, redacción)**

*Coherente*

**2. CONTENIDO: (Coherencia en torno al instrumento. Si el indicador corresponde a los ítems y dimensiones)**

*Adecuado*

**3. ESTRUCTURA: (Profundidad de los ítems)**

*Segue em ordem cronológica*

**IV. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:**

.....  
.....

**LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:**

Procede su aplicación   
Debe corregirse

*[Firma]*  
Sello y Firma  
Mgt. o Dr. *Fredy Decua Finas*  
DNI: *23864419*  
Cel: *957714842*

**UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZONICA DE MADRE DE DIOS  
FACULTAD DE EDUCACION**

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

**I. DATOS GENERALES:**


**Título del trabajo de investigación:**  
"HERRAMIENTAS DIGITALES Y LA MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES DEL 6TO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. LA PASTORA, PUERTO MALDONADO, 2025".

**Nombre del instrumento:** CUESTIONARIO  
**Investigador (a):** JOSE ANTONIO ACHATA MAMANI  
AYDE YAURI HUAMANQUILLAY

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.				/	
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.				/	
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				/	
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				/	
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				/	
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.				/	
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.				/	
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación.				/	
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables				/	
	10. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.			/		

**II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:**

Procede su aplicación   
Debe corregirse

  
 Sello y Firma  
 Mgt. Dr. Freddy Rolando Danta Jarama  
 DNI N°: 93864449  
 Cel: 957714847

## Anexo 7: Consentimiento informado

### DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN INSTITUCIÓN EDUCATIVA BASICA REGULAR LA PASTORA

---

Puerto Maldonado, 15 de setiembre de 2025

## CONSENTIMIENTO INFORMADO

El suscrito, Director de la Institución Educativa Básica Regular "La Pastora", manifiesta que doy constancia y otorgo mi consentimiento informado a los tesisistas **Sr. ACHATA MAMANI, Jose Antonio y Srta. YAURI HUAMANQUILLAY, Ayde**, estudiantes de la Escuela Profesional de Educación en las especialidades de Educación Primaria e Informática de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios. Dichos tesisistas han realizado la aplicación del instrumento de investigación *con los estudiantes del 6to de primaria, proyecto de tesis titulado: "Herramientas digitales y la motivación en estudiantes del 6to grado de primaria de la I.E. la Pastora, Puerto Maldonado, 2025"*.

Durante el desarrollo de las actividades contempladas en su proyecto de tesis, ambos investigadores demostraron responsabilidad, profesionalismo y un desempeño satisfactorio. Asimismo, manifiesto tener pleno conocimiento de la aplicación del instrumento de investigación diseñado por los tesisistas y aplicado a los estudiantes de nuestra institución educativa.

La presente constancia es emitida a solicitud de los interesados, para los fines que estimen pertinentes.

Atentamente,

  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN MADRE DE DIOS  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA BASICA REGULAR LA PASTORA  
DIRECCIÓN  
Prof. David OLIVERA ABAZA  
DIRECTOR I.E. "LA PASTORA"