



UNAP



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**

TESIS

**EFFECTOS DE LAS ESTRATEGIAS INTERACTIVAS EN LOS LOGROS DE
APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 60528 HERMANOS PALLA, INTUTO 2022**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON ESPECIALIDAD EN
CIENCIAS NATURALES**

PRESENTADO POR:

CARLOS ALBERTO AMIAS DEL AGUILA

ASESOR:

Lic. EDGAR REATEGUI NORIEGA, Mgr.

IQUITOS, PERÚ

2022

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS N°174-CGT-FCEH-UNAP-2022

En Iquitos, en el auditorio de la **Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades** a los **28** días del mes de **octubre** del **2022** a horas **10.00 a.m.**, se dio inicio a la sustentación pública de la Tesis titulada: **EFFECTOS DE LAS ESTRATEGIAS INTERACTIVAS EN LOS LOGROS DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 60528 HERMANOS PALLA, INTUTO 2022**, aprobado con R.D. N°1642-2022-FCEH-UNAP del 12/01022, presentado por el bachiller: **CARLOS ALBERTO AMIAS DEL AGUILA**, para optar el Título Profesional de **Licenciado en Educación Secundaria con especialidad en Ciencias Naturales**, que otorga la Universidad Nacional de acuerdo a Ley y Estatuto.

El Jurado Calificador y dictaminador designado mediante R.D. N° 1226-2022-FCEH del 15/08/22, está integrado por:

Dr. ELEODORO CORDOVA RAMIREZ	Presidente
Mgr. FERNANDO GUEVARA TORRES	Secretario
Dra. SELVA LIBERTAD DIAZ VASQUEZ	Vocal

Luego de haber escuchado con atención y formulado las preguntas necesarias, las cuales fueron respondidas: *Satisfactoriamente*.....

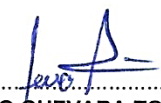
El Jurado después de las deliberaciones correspondientes, llegó a las siguientes conclusiones:

La Sustentación Pública y la Tesis ha sido... *Aprobado*... con la calificación... *Buena*.....

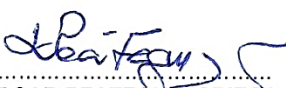
Estando el bachiller apto para obtener el Título Profesional de **Licenciado en Educación Secundaria con especialidad en Ciencias Naturales**

Siendo las *12:10 pm*..... se dio por terminado el acto... *Académico*.....

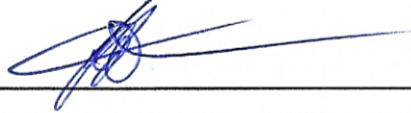

.....
Dr. ELEODORO CORDOVA RAMIREZ
Presidente


.....
Mgr. FERNANDO GUEVARA TORRES
Secretario


.....
Dra. SELVA LIBERTAD DIAZ VASQUEZ
Vocal


.....
Mgr. EDGAR REATEGUI NORIEGA
Asesor

JURADO Y ASESOR



Lic. ELEODORO CORDOVA RAMIREZ Dr.
Presidente

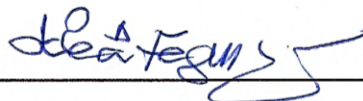


Lic. FERNANDO GUEVARA TORRES Mgr.
Secretario



Lic. SELVA LIBERTAD DIAZ VASQUEZ Dra.
Vocal

ASESOR



Lic. EDGAR REATEGUI NORIEGA, Mgr.

DEDICATORIA

A mis padres Margarita y Alberto quienes con su amor, paciencia y esfuerzo me han permitido llegar a cumplir un sueño más, gracias por inculcar en mí ejemplo de esfuerzo y valentía, de no temer las adversidades porque Dios está conmigo siempre.

Mis angelitos Belinda, Zezé, April y Leixa por su cariño y apoyo incondicional, durante todo este proceso, por estar conmigo en todo momento, porque con sus oraciones, consejos y palabras de aliento hicieron de mí una mejor persona y de una u otra forma me acompañan en todos mis sueños y metas.

Finalmente, dedico esta tesis a Adriana, por apoyarme cuando más lo necesitaba, por extender su mano en momentos difíciles y por el amor brindado cada día, de verdad mil gracias, siempre te llevo en mi corazón.

CARLOS ALBERTO

AGRADECIMIENTO

El autor de la presente investigación, agradece infinitamente a las siguientes personas e instituciones:

Mi profundo agradecimiento a todas las autoridades y personal de la Institución Educativa Hermanos Palla, por confiar en mí, abrirme las puertas y permitirme realizar todo el proceso investigativo dentro de su establecimiento educativo.

De igual manera, mi agradecimiento a la Universidad Nacional de la Amazonía Peruana, a la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, a mis maestros, en especial al recordado Maestro Gabel Daniel Sotil García (+) quien con la enseñanza de sus valiosos conocimientos contribuyeron a mi crecimiento profesional. Un abrazo hasta el cielo Maestro por su paciencia, dedicación y amistad.

Finalmente, quiero expresar mi más grande y sincero agradecimiento al Mgr. Edgar Reátegui Noriega, principal colaborador durante todo este proceso; quien con su dirección, conocimiento y enseñanza permitió la concreción de la investigación.

El Autor

INDICE

PORTADA	i
ACTA DE SUSTENTACIÓN	ii
JURADO Y ASESORES	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
ÍNDICE	vi
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	5
1.1. Antecedentes	5
1.2. Bases teóricas	8
1.3. Definición de términos básicos	14
CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES	15
2.1. Formulación de la hipótesis	15
2.2. Variable y definición operacional	16
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	19
3.1. Tipo y diseño de investigación	19
3.2. Diseño muestral	20
3.3. Procedimientos de recolección de datos	22
3.4. Procesamiento y análisis de datos	22

3.5. Aspectos éticos	24
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	25
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN	41
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES	43
CAPÍTULO VII: RECOMENDACIONES	44
CAPÍTULO VIII: FUENTES DE INFORMACIÓN	45
ANEXOS	48
Anexo 1: Matriz de consistencia	49
Anexo 2: Instrumento de evaluación	50
Anexo 3: Prueba de validez y confiabilidad	55

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1: Proceso formativo de las estrategias interactivas	25
Tabla 2: Herramientas tecnológicas de las estrategias interactivas	27
Tabla 3: Dimensiones de las estrategias interactivas	30
Tabla 4: Logros de aprendizaje antes (Pre test) de la aplicación de las Estrategias interactivas	32
Tabla 5: Logros de aprendizaje después (Post test) de la aplicación de las Estrategias interactivas	35
Tabla 6: Logros de aprendizaje antes (Pre test) y después (Post test) de la aplicación de las Estrategias interactivas	38

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Pág.
Gráfico 1: Proceso formativo de las estrategias interactivas	26
Gráfico 2: Herramientas tecnológicas de las estrategias interactivas	28
Gráfico 3: Dimensiones de las estrategias interactivas	30
Gráfico 4: Logros de aprendizaje antes (Pre test) de la aplicación de las Estrategias interactivas	33
Gráfico 5: Logros de aprendizaje después (Post test) de la aplicación de las Estrategias interactivas	36

RESUMEN

La investigación se planteó el siguiente objetivo general: Determinar los Logros de Aprendizaje antes y después de la aplicación de las estrategias interactivas de los estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022.

La investigación fue de tipo correlacional. El diseño general que se empleó fue el de la investigación experimental de tipo pre experimental.

La población lo conformaron 343 estudiantes de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022.

La muestra estuvo conformada por 76 estudiantes de Educación Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hnos. Palla 2022. La selección de la muestra fue extraída a partir del diseño muestral para poblaciones menores a 1,500.

El instrumento de recolección de datos que se utilizó fue el cuestionario y la prueba de pre y post test que tuvo como propósito conocer los logros de aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa N° 60528 Hnos. Palla 2022 antes y después de la aplicación de las estrategias interactivas.

Los resultados más importantes son: $t_c = 33,30$; $t_t = 2.82$; $g_l = 9$; $\alpha = 1\%$, concluyendo que los Logros de Aprendizaje antes y después de la aplicación de las estrategias interactivas tienen una diferencia estadísticamente significativa en los estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022. Por tanto, se acepta la hipótesis de investigación: “Los logros de aprendizaje tendrán una diferencia estadísticamente significativa antes y después de la aplicación de las estrategias interactivas en los estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022”.

Palabras Claves: ESTRATEGIAS INTERACTIVAS. LOGROS DE APRENDIZAJE.

ABSTRACT

The research had the following general objective: Determine the Learning Achievements before and after the application of the interactive strategies of the Secondary School students of the Educational Institution No. 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022.

The research was of a correlational type. The general design used was that of the experimental investigation of the pre-experimental type.

The population was made up of 343 students from Educational Institution No. 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022.

The sample consisted of 76 Secondary Education students from Educational Institution No. 60528 Hnos. Palla 2022. The selection of the sample, drawn from the sample design for populations of less than 1,500.

The data collection instrument that was used was the questionnaire and the pre and posttest that had the purpose of knowing the learning achievements of the students of the Educational Institution No. 60528 Hnos. Palla 2022 before and after the application of interactive strategies.

The most important results are: $t_c = 33.30$; $t_t = 2.82$; $df = 9$; $\alpha = 1\%$, concluding that the Learning Achievements before and after the application of the interactive strategies have a statistically significant difference in the Secondary School students of the Educational Institution No. 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022. Therefore, the hypothesis is accepted. research hypothesis: "Learning Achievements will have a statistically significant difference before and after the application of interactive strategies in Secondary School students of Educational Institution No. 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022".

Keywords: INTERACTIVE STRATEGIES. LEARNING ACHIEVEMENTS.

INTRODUCCIÓN

(Gómez Segura, 2018) afirma que el Perú no es ajeno a los nuevos paradigmas pedagógicos existentes razón por lo que se requiere un currículo humanista y moderno basado en el desarrollo de competencias, capacidades y actitudes que brinde a los estudiantes un conjunto de habilidades, destrezas, conocimientos, valores y actitudes que promuevan una actitud científica. En ese contexto, la sociedad exige de que los estudiantes cuenten con una multiplicidad de habilidades que les permita responder a las demandas académicas, sociales, científicas y tecnológicas de nuestro tiempo. Por lo que, precisamente, existe en la comunidad educativa una gran preocupación sobre resultados de los logros de aprendizaje de los estudiantes.

Los sistemas educativos en América Latina, y en particular el nuestro, ha logrado notables avances en cuanto a los índices de escolaridad; sin embargo, es muy poco lo que ha avanzado en el ámbito de la calidad de los resultados de aprendizajes por la poca práctica de estrategias interactivas. Esta situación limita el desarrollo de sus capacidades, conocimientos y reproducción sin generar en ellos una actitud que responda a las necesidades y exigencias de la educación actual.

El aprendizaje interactivo es clave en el desarrollo del aprendizaje del estudiante; por esta razón nos planteamos la presente investigación que se realiza en la Institución Educativa con el fin de aplicar las estrategias interactivas para promover la adquisición de nuevos conocimientos y una mejor forma de lograr los aprendizajes a través del cual el estudiante pueda expresar sus capacidades y adquirir actitud positiva hacia los tópicos que se desarrollen en clase.

Gracias a esta investigación realizada y aplicada a los estudiantes, se generará una mejora de su desenvolvimiento, desarrollando en ellos estrategias que fácilmente les permita lograr la expresión de los saberes, y al mismo tiempo planteándoles problemas de investigación.

Por esta razón, formulamos la investigación denominada Efectos de las estrategias interactivas en los logros de aprendizaje de los estudiantes de secundaria de la institución educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022.

A partir del cual formulo el:

Problema general:

¿Cómo son los Logros de aprendizaje antes y después de la aplicación de las Estrategias Interactivas de los estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022?

De igual forma planteamos los problemas específicos:

¿Cuál es el nivel de Logros de Aprendizaje antes de la aplicación de las Estrategias Interactivas en los estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022?

¿Cuál es el nivel de Logros de Aprendizaje después de la aplicación de las Estrategias Interactivas en los estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022?

¿Cuál es la diferencia de los Logros de Aprendizaje antes y después de la aplicación de las Estrategias Interactivas en los estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022?

Asimismo, se formuló el:

Objetivo general:

Determinar los Logros de Aprendizaje antes y después de la aplicación de las estrategias interactivas en los estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022.

También se formuló los objetivos específicos:

Evaluar los Logros de Aprendizaje con un pre test antes de la aplicación de las Estrategias Interactivas en los estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022.

Evaluar los Logros de Aprendizaje con un post test después de la aplicación de las Estrategias Interactivas en los estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022.

Establecer la diferencia de los Logros de Aprendizaje antes y después de la aplicación de las Estrategias Interactivas en los estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022.

El presente estudio tiene significatividad porque nos permitirá conocer si las Estrategias interactivas tienen un efecto positivo sobre la variable Logros de aprendizaje y con ello mejorar la performance de los estudiantes. En este sentido, los resultados que se obtuvieron ayudan a proponer soluciones en la mejora del aprendizaje, adquisición del conocimiento y mejores resultados en el campo educativo.

El trabajo es abordado a partir de siete capítulos, a decir:

CAPÍTULO I. MARCO TEÓRICO: Está constituido por los antecedentes del estudio, el marco teórico y los términos básicos.

CAPÍTULO II. HIPÓTESIS Y VARIABLES: Está estructurado por la formulación de las hipótesis y la operacionalización de las variables.

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA: Está compuesto por el tipo y diseño de investigación, el diseño muestral, los procedimientos, técnicas e instrumentos de recolección de datos, el procesamiento, análisis de datos y aspectos éticos.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS: Están organizados en el análisis descriptivo y análisis inferencial.

CAPÍTULO V. DISCUSIÓN: Están expresados como contrastación de resultados con estudios anteriores.

CAPÍTULO VI. CONCLUSIONES: Se encuentran expresados en conclusiones específicas y conclusión general.

CAPÍTULO VII. RECOMENDACIONES.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

ANEXOS

El Autor

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

A nivel internacional:

El 2018, en el departamento de Guayaquil, República del Ecuador se realizó una investigación de tipo cualitativo – cuantitativo, que incluyó una muestra de 70 estudiantes del 8avo grado de educación general básica. Los resultados que sugiere el estudio son:

Implementar las estrategias interactivas de aprendizaje en el ámbito escolar para que el estudiante interactúe con el docente para la mejora en las actividades curriculares, extracurriculares, taller, lecciones y evaluaciones.

Para la mejora del rendimiento académico es bueno brindar al estudiante nueva plataforma, sistema, software para que acceda a información necesaria para profundizar las veces que sea preciso y a su vez siga fortaleciendo sus aprendizajes.

El sistema propuesto ayuda directamente al administrador en el momento de complementar la clase y al estudiante le resulta provechoso aprender a través de la revolución de imágenes que se le brinda con respecto al tema que se realice. (Herrera & Flores, 2018)

El 2012, en el departamento de Atizapán, Estado de México, se realizó una investigación de tipo cualitativo que incluyó una muestra formada por 3 profesoras del Departamento de Desarrollo que imparten la materia de

Pensamiento Crítico a alumnos de 2º semestre. En cuanto a los estudiantes la muestra fue de 74 estudiantes, a las que se dividió en los grupos de cada profesora, que también constituyen parte de la presente investigación, estuvieron formados por 24 alumnos (programa bilingüe), 25 alumnos (internacional) y 25 alumnos (programa multicultural) respectivamente.

Las conclusiones se presentan a partir de dos categorías de análisis que son: comportamientos de apoyo mostrados por la profesora y desarrollo de la competencia de resolución de problemas; cada categoría fue establecida de acuerdo a una fundamentación teórica previamente establecida. (Rojas, 2012)

A nivel nacional:

El año 2020, en el departamento de Cerro de Pasco – Perú, se realizó la investigación con enfoque básico, cuantitativo, transversal, descriptivo correlacional, que utilizó como muestra 16 estudiantes del primero y segundo grado, la que se eligió de manera directa intencional.

Los resultados obtenidos demuestran una relación significativa entre las estrategias interactivas y las habilidades de indagación como da cuenta de 0,981 en la correlación de Spearman; que indica que existe relación alta y fuerte entre las variables de estudio. (Gómez, 2020)

El 2019, en la ciudad de Chiclayo, departamento de Lambayeque – Perú, se realizó la investigación de tipo cuantitativo con método experimental y diseño cuasi experimental, que incluyó una muestra de 41 estudiantes de quinto grado de primaria, los instrumentos que se utilizaron para la recolección de datos son

las notas de campo, en el proceso de la aplicación del proyecto para plasmar el avance y actitudes de los estudiantes; los cuestionarios, para la entrevista con estudiantes y docentes. Esta investigación obtuvo como resultados esperados que la aplicación de las estrategias interactivas potenciará en los estudiantes del quinto grado de primaria los niveles de comprensión lectora. (Llempen, 2019)

A nivel local y regional:

En el año 2020, en la ciudad de Iquitos – Perú, se realizó el trabajo de investigación de tipo experimental, cuasi experimental, que incluyó una población total de 97 estudiantes del segundo grado de secundaria de la institución educativa Silfo Alván del Castillo N° 60054, representada por una muestra de total 58 estudiantes el cual se dividieron en grupo experimental: 2° A (30) y grupo control: 2° B (28), el instrumento que se utilizó fue prueba de desempeño escrito de comprensión. Esta investigación obtuvo como conclusión general:

La aplicación del programa educativo de estrategias interactivas mejora significativamente la comprensión de textos en inglés en los estudiantes del segundo grado de secundaria en la Institución Educativa Pública Primario Secundario de Menores N° 60054 José Silfo Alván del Castillo, Iquitos 2017. (p-valor = 0,00 < 0,05). (Amías et al., 2020)

1.2. Bases Teóricas

1.2.1. Estrategias Interactivas

De acuerdo a (Zangara & Sanz, 2012) precisan que “la palabra interactivo que proviene de interacción, es la acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más grupos, personas u otros agentes o la influencia recíproca de varias entidades (fuerzas, objetos, personas, etc.)” (p. 85). Mientras que en contexto (Tacuri Lozada & Zea García, 2011, p. 55) afirman que las estrategias interactivas son herramientas de gran importancia a la hora de realizar todo tipo de presentaciones, debido a que la estrategia marcará el nivel de éxito que tengan las mismas, de tal forma que siempre insistimos en que lo trascendente es poner mucho énfasis en la planificación de la estrategia. Por tanto, las estrategias interactivas son aquellas acciones que permitirán direccionar al estudiante hacia el logro de un objetivo determinado.

1.2.1.1. Proceso Formativo de las Estrategias Interactivas

(Herrera Toala & Flores Guerrero, 2018) manifiestan que “las estrategias formativas nos sirven como juego de simulación social dando un plan de intervención que promueve al desarrollo del aprendizaje, mediante un cuestionario de preguntas para evaluar capacidad intelectual del educando” (p. 19).

Según Villalustre y Del Moral (2015) como se citó en (Herrera Toala & Flores Guerrero, 2018, p. 19) afirman que:

los procesos formativos están amplificadas para transponer la enseñanza en el entorno social, académico, cognitivo a tener iniciativa de emprender la búsqueda del conocimiento, orientado a un objetivo específico o meta. El juego de gamificación, mecánicas, asignación de puntos, presentación de desafíos.

Finalmente, se determina que esta fórmula de implementación con las herramientas didácticas se manipula en el proceso formativo, para complementar tareas, actividades, evaluaciones como recurso que ayudan al proceso de enseñanza - aprendizaje, que no brindan los textos auto instructivos.

1.2.1.2. Herramientas Tecnológicas de las Estrategias Interactivas

Las herramientas tecnológicas son producto de la actividad humana en la comunidad que busca satisfacer las demandas, necesidades e intereses en el ámbito académico, este conocimiento que dimana de las actividades científicas o empíricas que se expresan en diversas estructuras como: hardware, software, humanware o manpower, entre las herramientas tecnológicas se encuentra a facebook, twitter, tumblr, pinterest, cloud. (Herrera Toala & Flores Guerrero, 2018, p. 19)

Según (Berridi Ramírez et al., 2015) afirman que “como objetivo evaluar dimensiones de interacción en contextos virtuales de aprendizaje en estudiantes

para construir la escala adecuada en el desarrollo de los procesos fundamentales en un espacio cibernético”.

En fin, se llega a la conclusión que las herramientas tecnológicas de las estrategias interactivas de aprendizaje sirven de soporte al cumplimiento de los distintos objetivos como mecanismos de evaluación de los estudiantes, diagnóstico del escolar, toma de decisiones y formulación de los materiales o recurso de clase.

1.2.2. Logros de Aprendizaje

De acuerdo al Ministerio de Educación (2011) citado en (Rodríguez, 2017, p. 42) sostiene que los “Logros de aprendizaje son los resultados de los aprendizajes obtenidos por los estudiantes al final de un periodo o año académico como consecuencia del proceso enseñanza – aprendizaje”.

Estos se verifican a través de los desempeños que luego de ser precisados se convierten en señales o pistas observables del desempeño humano, que dan cuenta externamente de lo que está sucediendo internamente en el educando, la misma que exige una comprensión e interpretación pedagógica por parte del docente. Son el mirador u observatorio a través del cual se puede valorar los pensamientos, sentimientos, logros y otras realidades humanas.

Además, los logros del aprendizaje son comprendidos como referentes para desarrollar las capacidades las mismas que forman parte de las competencias de las diferentes áreas curriculares; constituyen en forma estimativa, lo que el estudiante ha logrado como parte de su proceso de aprendizaje. En suma, los logros de aprendizaje son capacidades respondientes de este frente a estímulos

educativos, susceptibles de ser interpretados según objetivos o propósitos educativos pre establecidos por las Instituciones educativas que reciben directrices del órgano rector, el MINEDU.

1.2.2.1. Características de los Logros de Aprendizaje

García y Palacios (2005) como se citó (Rodríguez, 2017, p. 44) sostiene que los logros de aprendizaje presentan las siguientes características:

a. Es dinámico, dado que responde al proceso de aprendizaje en la que se matizan las competencias, capacidades y desempeños que el estudiante debe lograr.

b. Es estático ya que comprende al producto del aprendizaje generado por el estudiante la que se convierte en una nota literal (Cualitativa) o numérica (Cuantitativa).

c. Está ligado a estándares de calidad y criterios de valoración cualitativa o cuantitativa.

d. Es un medio y no un fin en sí mismo, porque su trayectoria busca fortalecer confianza al educando.

e. Está relacionado a propósitos de carácter ético que incluye expectativas económicas, lo cual hace necesario un tipo de logro en función al modelo social vigente.

1.2.2.2. Características de la Evaluación de los Logros de Aprendizaje

Hidalgo, M (1998) como se citó en (Rodríguez, 2017, p. 45) expresa que “las características de la evaluación son los rasgos esenciales que traducen la orientación y cambio de acción a la evaluación”. Están referidos a sus cualidades y rasgos diferenciados.

Los rasgos más relevantes son:

- Integral. Abarca la totalidad del proceso de aprendizaje, sus aspectos cognitivos, procedimentales y actitudinales.
- Flexible. Es posible de variar en el proceso de aprendizaje. No hay procesos rígidos en el aprendizaje del estudiante.
- Diversificación. Implica realizar un proceso pertinente de reajuste y adaptación del currículo.
- Continua. Se da durante todo el proceso pedagógico (inicio, desarrollo y cierre).
- Sistemática. En razón de que es un proceso ordenado, coherente y de lógica interna, que abarca las diferentes tipologías: autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.
- Planificación. Acciones organizadas para desarrollar procesos curriculares.
- Participativa. Propicia la intervención de todos los agentes educativos: docentes, estudiantes y padres de familia.
- Teleológica. Se guía por objetivos y metas en función de los propósitos educativos.

- **Objetiva.** Se basa en competencias, capacidades y desempeños que permiten la cualificación y cuantificación del logro de aprendizaje, evitando cualquier subjetivismo del evaluador.
- **Personalizada.** Posibilita la reflexión y medición de los logros de aprendizajes individuales, sin desatender al grupo.

1.3. Definición de Términos Básicos

Estrategias Interactivas. Son aquellas acciones que permitirán direccionar al estudiante hacia el logro de un objetivo determinado.

Estudiantes. Son las personas cuyo aprendizaje son orientados hacia su formación integral.

Logros de Aprendizaje. Son el resultado de los aprendizajes alcanzados por los estudiantes al final de un periodo o año académico como consecuencia del proceso enseñanza – aprendizaje.

CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.1. Formulación de la Hipótesis

2.1.1. Hipótesis General

Los Logros de Aprendizaje tendrán una diferencia estadísticamente significativa antes y después de la aplicación de las estrategias interactivas de los estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022.

2.1.2. Hipótesis Derivadas

Los Logros de Aprendizaje obtendrán resultados en la escala En proceso (11 – 13) antes de la aplicación de las Estrategias Interactivas de los estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022.

Los Logros de Aprendizaje obtendrán resultados en la escala Logro esperado (14 – 17) después de la aplicación de las Estrategias Interactivas de los estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022.

La diferencia de los Logros de Aprendizaje será estadísticamente significativa antes y después de la aplicación de las Estrategias Interactivas de los

estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022.

2.2. Variables y su Operacionalización

2.2.1. Identificación de Variables.

Variable independiente (X): Estrategias Interactivas.

Variable dependiente (Y): Logros de Aprendizaje.

2.2.2. Definición Conceptual de Variables.

La Variable independiente (X) Estrategias Interactivas: Se define conceptualmente como las acciones que permitirán direccionar al estudiante hacia el logro de un objetivo determinado.

La Variable dependiente (Y) Logros de Aprendizaje: Se define conceptualmente como resultados de la evaluación del aprendizaje adquiridos en un periodo determinado: año, semestre o bimestre/trimestre.

2.2.3. Definición Operacional de Variables.

La Variable independiente (X) Estrategias Interactivas: Se define operacionalmente en acciones indispensables en sus dimensiones: proceso formativo y herramientas tecnológicas, cuyos valores son: Alto (siempre) de 61 – 90%. Medio (A veces) 31 – 60% y Bajo (Nunca) de 0 – 30%.

La Variable dependiente (Y) Logros de Aprendizaje: Se define operacionalmente como los aprendizajes obtenidos por los estudiantes,

considerado como logro destacado de 18-20, logrado esperado de 17-14, en proceso de 13-11 y en inicio cuando alcanzan el puntaje de 0-10.

2.2.4. Operacionalización de Variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES		ÍTEMS	ÍNDICE O VALOR FINAL	INSTRUMENTO
Variable Independiente (X) Estrategias Interactivas	1 Proceso Formativo	1.1.	Poseo capacidad de simular	X1.1.	Alto (Siempre) 61– 90% Medio (A veces) 31 – 60% y Bajo (Nunca) 0 – 30%	Encuesta - Cuestionario
		1.2.	Intervengo en el desarrollo del aprendizaje	X1.2.		
		1.3.	Genero adecuadamente preguntas	X1.3.		
		1.4.	Propicio adecuadamente respuestas	X1.4.		
		1.5.	Demuestro mi capacidad intelectual	X1.5.		
		1.6.	Emprendo búsqueda de conocimientos	X1.6.		
		1.7.	Tengo objetivos claros	X1.7.		
		1.8.	Implemento acciones y recursos favorables al aprendizaje	X1.8.		
		1.9.	Cumplo pertinentemente mis tareas	X1.9.		
		1.10.	Adquiero evaluaciones satisfactorias	X1.10.		
	2 Herramientas Tecnológicas	2.1.	Hago uso de equipos multimedia para el desarrollo de mi aprendizaje	X2.1.		
2.2.		Hago uso de aplicativos multimedia para el desarrollo de mi aprendizaje	X2.2.			

		2.3.	Interactúo adecuadamente con la tecnología	X2.3.		
		2.4.	Desarrollo mis tareas con más facilidad	X2.4.		
		2.5.	Perfecciono mis habilidades tecnológicas	X2.5.		
Variable Dependiente (Y) Logros de Aprendizaje	Áreas curriculares de EB – Nivel secundaria		Competencias de cada área curricular		Logro destacado (18 – 20) Logro esperado (17 – 14) En proceso (13 – 11) En inicio (10 – 0)	Prueba de pre y post test

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1. Tipo y Diseño

3.1.1. Tipo de Investigación

La investigación pertenece a una investigación de tipo correlacional, con dos variables: Variable Independiente (X): Estrategias interactivas. Variable Dependiente (Y): Logros de Aprendizaje.

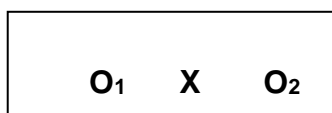
El estudio pertenece al enfoque cuantitativo de investigación porque se sustentó en investigaciones anteriores y lo más importante en este proceso es que se sometió a prueba la hipótesis para lo cual previamente se utilizó la recolección de datos para la realización del tratamiento estadístico respectivo con base en la medición numérica.

Asimismo, la investigación fue de tipo aplicativo, porque se utilizó el método experimental de tipo Pre – Experimental, ya que fue necesario manipular la variable independiente: Estrategias interactivas, para que genere un efecto en la variable dependiente: Logro de Aprendizaje, (Hernández-Sampieri & Mendoza Torres, 2018).

3.1.2. Diseño de Investigación

De acuerdo al tipo de investigación, se asumió el diseño de investigación cuasi-experimental con pre test y post test. De acuerdo con Hernández, et al. (2006) el diseño Cuasi-Experimental consiste en: “Manipular deliberadamente, al menos, una variable independiente: Estrategias interactivas para ver su efecto o relación con una más variables dependientes”, para esta investigación: Logros de Aprendizaje (p. 169)

El diseño de la investigación fue Diseño Pre-Test y post-Test con un solo grupo, cuyo esquema es: (Valderrama Mendoza & Velásquez, J. 2019)



Leyenda:

O₁: Pre test

X: Estrategias interactivas

O₂: Post test.

3.2. Diseño Muestral

3.2.1. Población

La población de estudio estuvo conformada por estudiantes del primer al quinto grado de secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla jurisdicción de la provincia de Loreto (Nauta) distrito del Tigre y Centro Poblado Intuto de la región Loreto, distribuidos de la siguiente manera:

Cód.	Institución Educativa	N° de estudiantes del Primer al Quinto de Secundaria
1	N° 60528 “Hnos. Palla” – Intuto (Rio Tigre)	79
2		78
3		75
4		61
5		50
Total		343

Fuente: Nóminas de matrícula – 2021 (Base referencial).

3.2.2. Muestra

La muestra estuvo conformada por 76 estudiantes de Educación Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 “Hnos. Palla” 2021

La selección de la muestra fue extraída a partir del diseño muestral para poblaciones menores a 1,500.

Margen: 10%

Nivel de confianza: 90%

Población: 343

Tamaño de muestra: 76

Ecuacion Estadistica para Proporciones poblacionales

n= Tamaño de la muestra

Z= Nivel de confianza deseado

p= Proporción de la población con la característica deseada (éxito)

q= Proporción de la población sin la característica deseada (fracaso)

e= Nivel de error dispuesto a cometer

N= Tamaño de la población

$$n = \frac{z^2(p \cdot q)}{e^2 + \frac{z^2(p \cdot q)}{N}}$$

3.3. Procedimientos de Recolección de Datos

3.3.1. Procedimientos de Recolección de Datos

El procedimiento de recolección de datos se realizó de la siguiente manera:

- ✓ Elaboración y aprobación del proyecto de tesis.
- ✓ Solicitud de permiso a la Decana de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, para la realización de la investigación.
- ✓ Preparación del instrumento de recolección de datos.
- ✓ Aplicación de la prueba de validez y confiabilidad al instrumento de recolección de datos, por jueces expertos.
- ✓ Ejecución de los instrumentos de recolección de datos en la institución educativa.
- ✓ Procesamiento estadístico de la información recolectada.
- ✓ Organización de la información en tablas y gráficos.
- ✓ Análisis e interpretación de los datos sistematizados.
- ✓ Fundamentación de la discusión y presentación del informe.
- ✓ Sustentación y defensa de la tesis.

3.3.2. Técnicas de Recolección de Datos

La técnica que se empleó en la recolección de datos fue la encuesta porque permitió aplicar el instrumento a la muestra seleccionada.

Técnica	Instrumento
Encuesta	Cuestionario

3.3.3. Instrumentos de Recolección de Datos

Se utilizó el cuestionario y la prueba de pre y post test como instrumentos de recolección de información antes y después de la aplicación de las Estrategias Interactivas, el mismo que fue sometido a prueba de validez y confiabilidad por un grupo de expertos antes de su aplicación.

3.4. Procesamiento y Análisis de Datos

3.4.1. Procesamiento de Datos.

La información recolectada fue procesada utilizando el Programa Estadístico SPSS, versión 23, entorno Windows XP, apoyado en la hoja de cálculo Excel.

3.4.2. Análisis de Datos

El análisis numérico se realizó mediante el uso de medidas de resumen (frecuencias y porcentajes). Mientras que, para el análisis inferencial, se utilizó la prueba de hipótesis *t de Student*, con un nivel de significancia α 1.

Los resultados están presentados en tablas y gráficos estadísticos para facilitar su análisis e interpretación correspondiente

3.5. Aspectos Éticos

La presente investigación consideró el respeto irrestricto a los derechos fundamentales de las personas, principalmente cuidando el derecho a la reserva de la identidad de las personas, a la buena imagen personal y la confidencialidad de la información; por lo que los datos serán reportados de manera anónima y para fines específicos de la investigación. De igual forma, se garantizó la originalidad de la investigación, respetando el derecho de autor, mediante el cumplimiento de las normas de conducta de responsabilidad en investigación.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1. ANÁLISIS DESCRIPTIVO

4.1.1. Proceso formativo de las estrategias interactivas en los estudiantes de secundaria de la institución educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022

Tabla 1

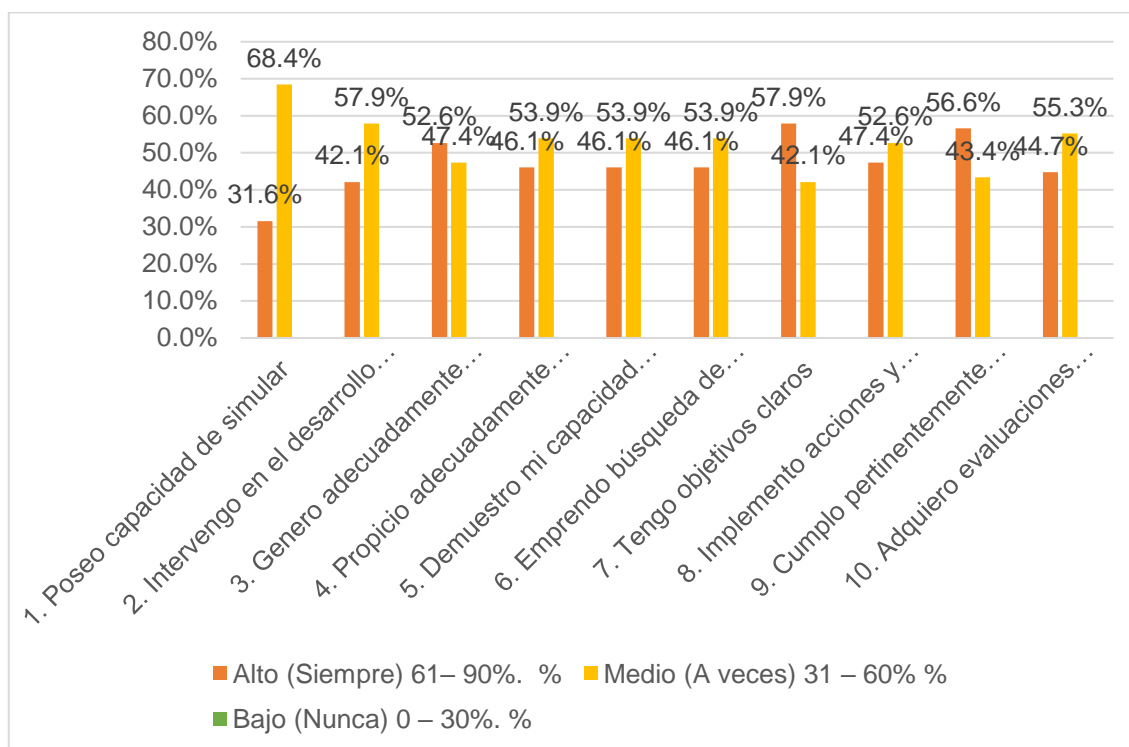
Proceso formativo de las estrategias interactivas

Proceso Formativo	Alto (Siempre) 61– 90%.		Medio (A veces) 31 – 60%		Bajo (Nunca) 0 – 30%.		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%
1. Poseo capacidad de simular	24	31.6%	52	68.4%	0	0.0%	76	100%
2. Intervengo en el desarrollo del aprendizaje	32	42.1%	44	57.9%	0	0.0%	76	100%
3. Genero adecuadamente preguntas	40	52.6%	36	47.4%	0	0.0%	76	100%
4. Propicio adecuadamente respuestas	35	46.1%	41	53.9%	0	0.0%	76	100%
5. Demuestro mi capacidad intelectual	35	46.1%	41	53.9%	0	0.0%	76	100%
6. Emprendo búsqueda de conocimientos	35	46.1%	41	53.9%	0	0.0%	76	100%
7. Tengo objetivos claros	44	57.9%	32	42.1%	0	0.0%	76	100%
8. Implemento acciones y recursos favorables al aprendizaje	36	47.4%	40	52.6%	0	0.0%	76	100%
9. Cumpro pertinentemente mis tareas	43	56.6%	33	43.4%	0	0.0%	76	100%
10. Adquiero evaluaciones satisfactorias	34	44.7%	42	55.3%	0	0.0%	76	100%
PROMEDIO	35.8	47.1%	40.2	52.9%	0	0.0%	76	100%

Fuente: Base de datos del autor

Gráfico 1

Proceso formativo de las estrategias interactivas



Fuente: Tabla 1

En la tabla y gráfico 1 se observa el Proceso formativo de las estrategias interactivas y es el siguiente:

Del promedio (\bar{x}) de 76 (100 %) estudiantes de secundaria de la institución educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022, manifestaron MEDIO (A veces) 40.2 (52.9%) acerca del Proceso formativo de las estrategias interactivas predominado con 52 (68.4%) el indicador Poseo capacidad de simular. ALTO (Siempre) 35.8 (47.1) acerca del Proceso formativo de las estrategias interactivas predominado con 44 (57.9%) el indicador Tengo objetivos claros.

Concluyendo que es MEDIO (A Veces) el Proceso formativo de las estrategias interactivas en los estudiantes de secundaria de la institución educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022.

Tabla 2

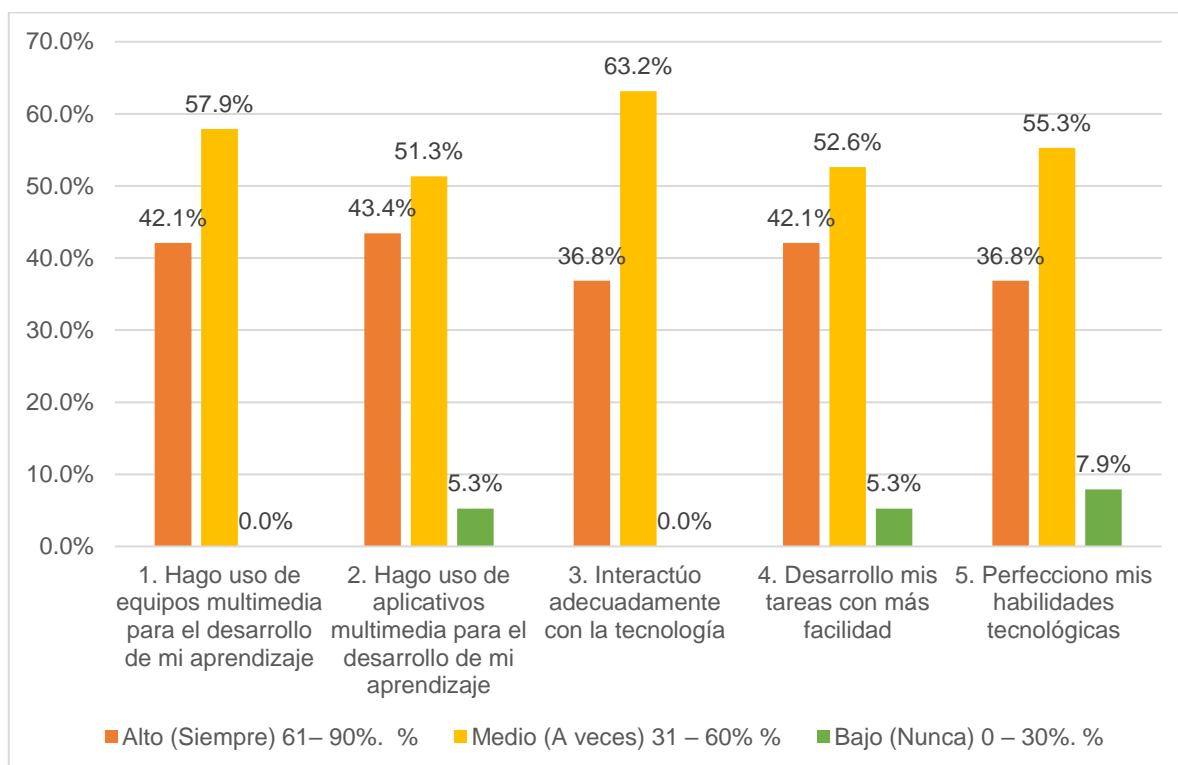
Herramientas tecnológicas de las estrategias interactivas

Herramientas Tecnológicas	Alto (Siempre) 61– 90%.		Medio (A veces) 31 – 60%		Bajo (Nunca) 0 – 30%.		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%
1. Hago uso de equipos multimedia para el desarrollo de mi aprendizaje	32	42.1%	44	57.9%	0	0.0%	76	100%
2. Hago uso de aplicativos multimedia para el desarrollo de mi aprendizaje	33	43.4%	39	51.3%	4	5.3%	76	100%
3. Interactúo adecuadamente con la tecnología	28	36.8%	48	63.2%	0	0.0%	76	100%
4. Desarrollo mis tareas con más facilidad	32	42.1%	40	52.6%	4	5.3%	76	100%
5. Perfecciono mis habilidades tecnológicas	28	36.8%	42	55.3%	6	7.9%	76	100%
PROMEDIO	30.6	40.3%	42.6	56.1%	2.8	3.7%	76	100%

Fuente: Base de datos del autor

Gráfico 2

Herramientas tecnológicas de las estrategias interactivas



Fuente: Tabla 2

En la tabla y gráfico 02 se observa las herramientas tecnológicas de las estrategias interactivas y es el siguiente:

Del promedio (\bar{x}) de 76 (100 %) estudiantes de secundaria de la institución educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022, manifestaron MEDIO (A veces) 42.6 (56.1%) acerca del uso de herramientas tecnológicas de las estrategias interactivas predominado con 48 (63.2%) el indicador Interactúo adecuadamente con la tecnología. ALTO (Siempre) 30.6 (40.3) acerca del uso de herramientas tecnológicas de las estrategias interactivas predominado con 33 (43.4%) el indicador Hago uso de aplicativos multimedia para el desarrollo de mi aprendizaje. BAJO (Nunca) 2.8 (3.7%) acerca del uso de herramientas

tecnológicas de las estrategias interactivas predominado con 6 (7.9) perfecciono mis habilidades tecnológicas.

Concluyendo que es MEDIO (A Veces) el uso de herramientas tecnológicas de las estrategias interactivas en los estudiantes de secundaria de la institución educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022.

Tabla 3

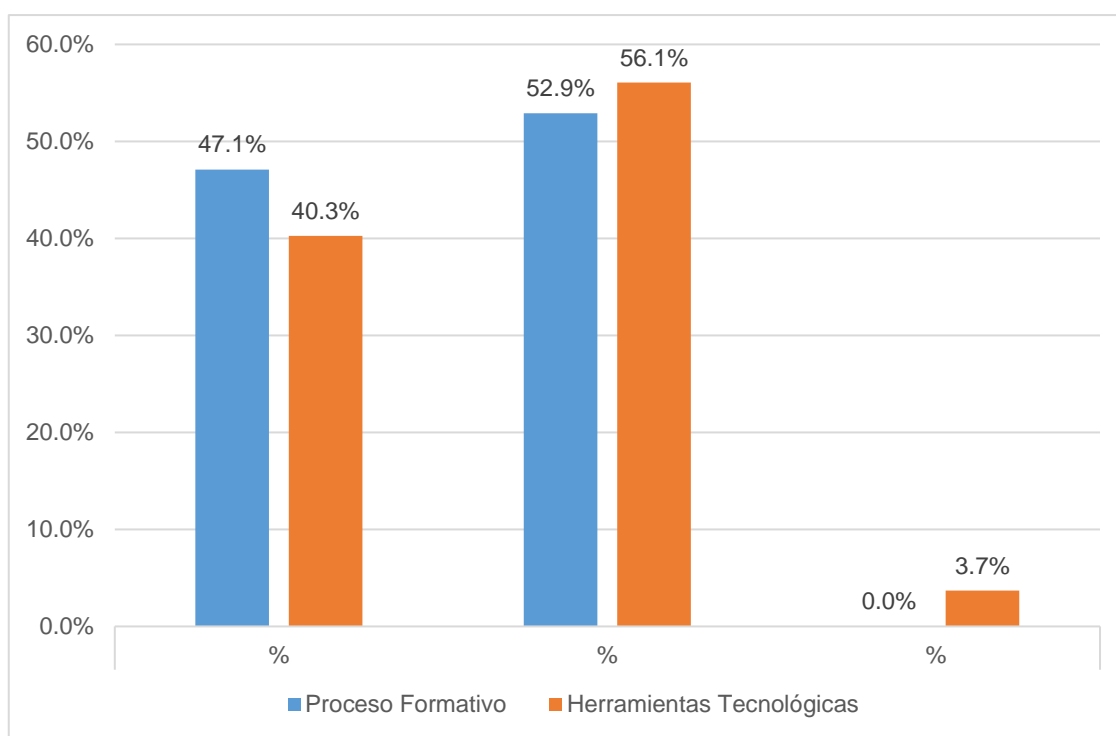
Dimensiones de las estrategias interactivas

ESTRATEGIAS INTERACTIVAS	Alto (Siempre) 61– 90%.		Medio (A veces) 31 – 60%		Bajo (Nunca) 0 – 30%.		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Proceso Formativo	35.8	47.1%	40.2	52.9%	0	0.0%	76	100%
Herramientas Tecnológicas	30.6	40.3%	42.6	56.1%	2.8	3.7%	76	100%
PROMEDIO	33.2	43.7%	41.4	54.5%	1.4	1.8%	76	100%

Fuente: Base de datos del autor

Gráfico 3

Dimensiones de las estrategias interactivas



Fuente: Tabla 3

En la tabla y gráfico 03 se observa las dimensiones de las Estrategias interactivas y es el siguiente:

Del promedio (\bar{x}) de 76 (100 %) estudiantes de secundaria de la institución educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022, manifestaron MEDIO (A veces) 41.4 (54.5%) acerca de las Estrategias interactivas predominando con 42.6 (56.1%) los indicadores de la dimensión Herramientas tecnológicas. BUENO 33.2 (43.7%) acerca de las Estrategias interactivas predominando con 35.8 (47.1%) los indicadores de la dimensión proceso formativo. BAJO (Nunca) 1.4 (1.8%) acerca de las Estrategias interactivas predominando con 2.8 (3.7%) los indicadores de la dimensión Herramientas tecnológicas.

Con estos resultados logramos un acercamiento a la aplicación de las estrategias interactivas como mecanismo para mejorar los logros de aprendizaje en los estudiantes de secundaria de la institución educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022.

4.1.2. Logros de aprendizaje antes (Pre test) y después (Post test) de la aplicación de las estrategias interactivas en los estudiantes de secundaria de la institución educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022

Tabla 4

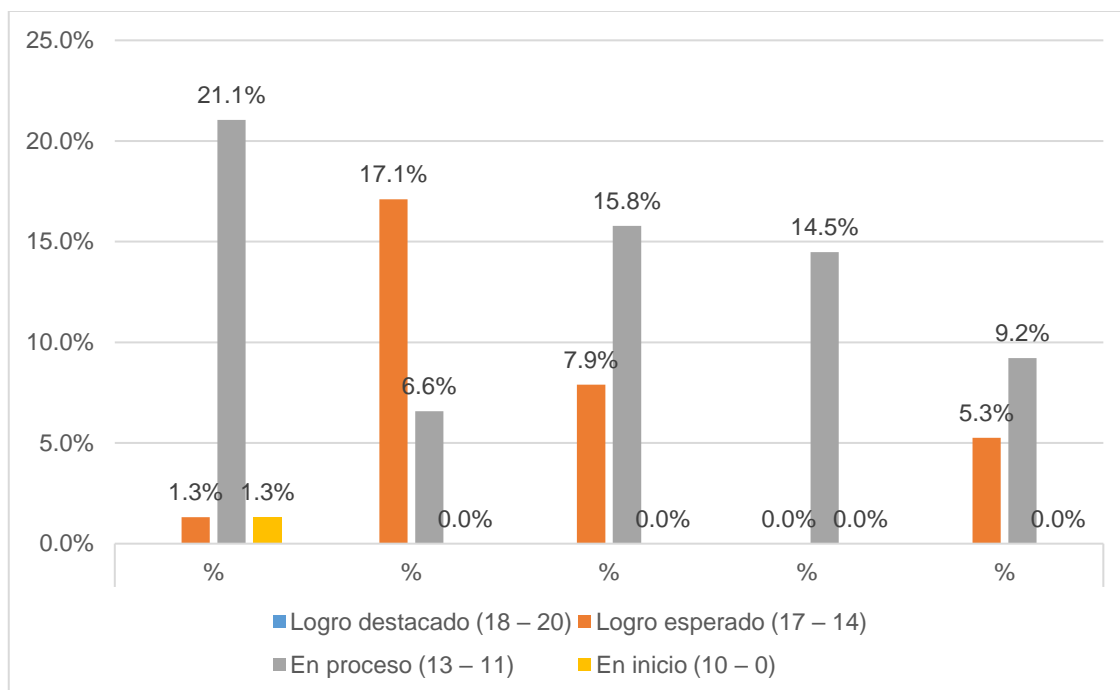
Logros de aprendizaje antes (Pre test) de la aplicación de las Estrategias interactivas

Logros de Aprendizaje - Pre-Test	1ro de Secundaria		2do de Secundaria		3ro de Secundaria		4to de Secundaria		5to de Secundaria		Total	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Logro destacado (18 – 20)	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
Logro esperado (17 – 14)	1	1.3%	13	17.1%	6	7.9%	0	0.0%	4	5.3%	24	31.6%
En proceso (13 – 11)	16	21.1%	5	6.6%	12	15.8%	11	14.5%	7	9.2%	51	67.1%
En inicio (10 – 0)	1	1.3%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	1	1.3%
Total											76	100%

Fuente: Base de datos del autor

Gráfico 4

Logros de aprendizaje antes (Pre test) de la aplicación de las Estrategias interactivas



Fuente: Tabla 4

En la tabla y gráfico 04 se observa los logros de aprendizaje antes (pre test) de la aplicación de las estrategias interactivas y es el siguiente:

Del promedio (\bar{x}) de 76 (100 %) estudiantes de secundaria de la institución educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022, manifestaron LOGRO EN PROCESO (13 - 11) 51 (67.1%) antes de la aplicación de las estrategias interactivas predominado con 16 (21.1%) los estudiantes del primer grado de secundaria. LOGRO ESPERADO (17 - 14) 24 (31.6) antes de la aplicación de las estrategias interactivas predominado con 13 (17.1%) los estudiantes del segundo grado de secundaria. EN INICIO (10 - 00) 1 (1.3%) antes de la aplicación de las estrategias interactivas predominado con 1 (1.3%) un estudiante del 1º grado de secundaria.

Concluyendo que es LOGRO EN PROCESO (13 - 11) los logros de aprendizaje antes de la aplicación de las estrategias interactivas en los estudiantes de secundaria de la institución educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022.

Con estos resultados se logró el objetivo específico N° 1: Evaluar los Logros de Aprendizaje con un pre test antes de la aplicación de las Estrategias Interactivas de los estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022.

De igual manera se logró la hipótesis derivada N° 1: Los Logros de Aprendizaje obtendrán resultados en la escala En proceso (11 – 13) antes de la aplicación de las Estrategias Interactivas de los estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022.

Tabla 5

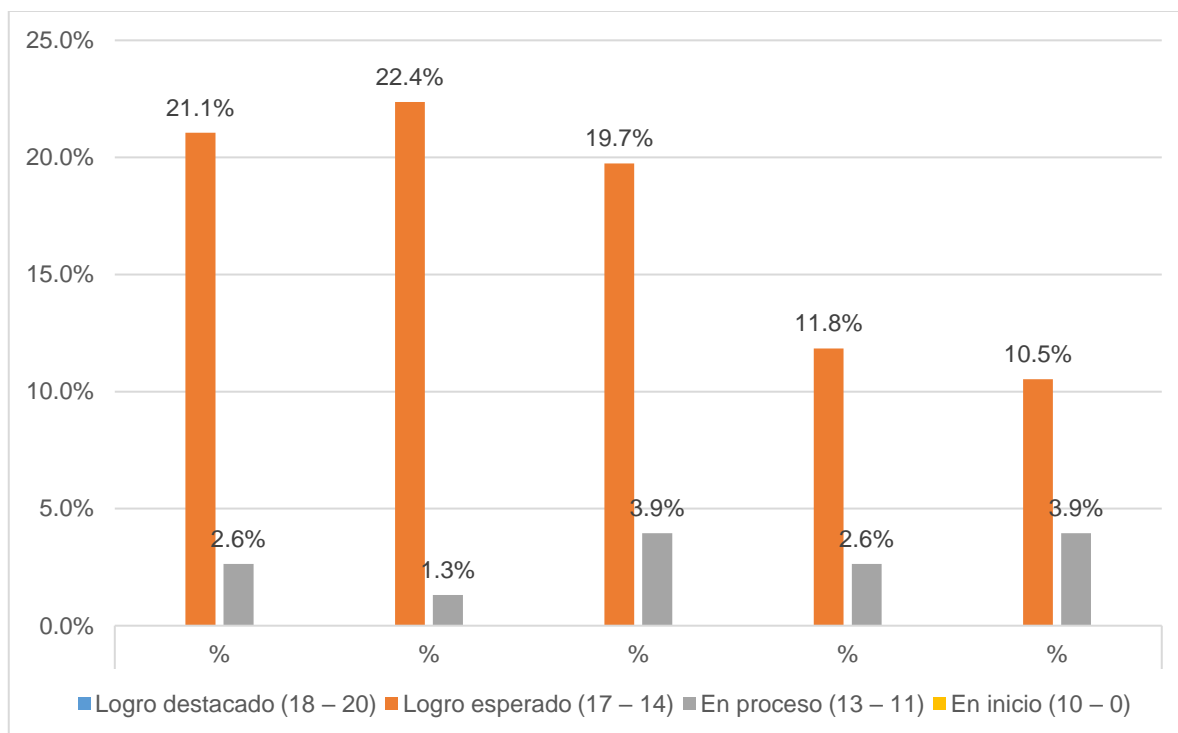
Logros de aprendizaje después (Post test) de la aplicación de las Estrategias interactivas

Logros de Aprendizaje - Post-Test	1ro de Secundaria		2do de Secundaria		3ro de Secundaria		4to de Secundaria		5to de Secundaria		Total	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Logro destacado (18 – 20)	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
Logro esperado (17 – 14)	16	21.1%	17	22.4%	15	19.7%	9	11.8%	8	10.5%	65	85.5%
En proceso (13 – 11)	2	2.6%	1	1.3%	3	3.9%	2	2.6%	3	3.9%	11	14.5%
En inicio (10 – 0)	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
Total											100%	

Fuente: Base de datos del autor

Gráfico 5

Logros de aprendizaje después (Post test) de la aplicación de las Estrategias interactivas



Fuente: Tabla 5

En la tabla y gráfico 05 se observa los logros de aprendizaje después (post test) de la aplicación de las estrategias interactivas y es el siguiente:

Del promedio (\bar{x}) de 76 (100 %) estudiantes de secundaria de la institución educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022, manifestaron LOGRO ESPERADO (17 - 14) 65 (85.5%) después de la aplicación de las estrategias interactivas predominado con 17 (22.4%) los estudiantes del segundo grado de secundaria. LOGRO EN PROCESO (13 - 11) 11 (14.5) después de la aplicación de las estrategias interactivas predominado con 3 (3.9%) los estudiantes del tercer y quinto grado de secundaria. Ningún estudiante alcanzó LOGRO DESTACADO, pero se suprimió el LOGRO EN INICIO.

Concluyendo que es LOGRO ESPERADO (17 - 14) los logros de aprendizaje después de la aplicación de las estrategias interactivas en los estudiantes de secundaria de la institución educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022.

Con estos resultados se logró el objetivo específico N° 2: Evaluar los Logros de Aprendizaje con un post test después de la aplicación de las Estrategias Interactivas de los estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022.

De igual forma se logró la hipótesis derivada N° 2: Los Logros de Aprendizaje obtendrán resultados en la escala Logro esperado (14 – 17) antes de la aplicación de las Estrategias Interactivas de los estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022.

4.2. ANÁLISIS INFERENCIAL

4.2.1. LOGROS DE APRENDIZAJE ANTES Y DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS INTERACTIVAS EN LOS ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 60528 HERMANOS PALLA, INTUTO 2022

Tabla 6

Logros de aprendizaje antes (Pre test) y después (Post test) de la aplicación de las Estrategias interactivas

Logros de Aprendizaje – Post Test	Logros de Aprendizaje – Pre Test									
	Logro destacado (18 – 20)		Logro esperado (17 – 14)		En proceso (13 – 11)		En inicio (10 – 0)		Total	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Logro destacado (18 – 20)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0.0%
Logro esperado (17 – 14)	0	0%	24	32%	41	54%	0	0%	65	85.5%
En proceso (13 – 11)	0	0%	0	0%	10	13%	1	1%	11	14.5%
En inicio (10 – 0)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0.0%
Total	0	0.0%	24	31.6%	51	67.1%	1	1.3%	76	100%

$$t_c = 33,30; \quad t_t = 2.82; \quad gl = 9; \quad \alpha = 1\%$$

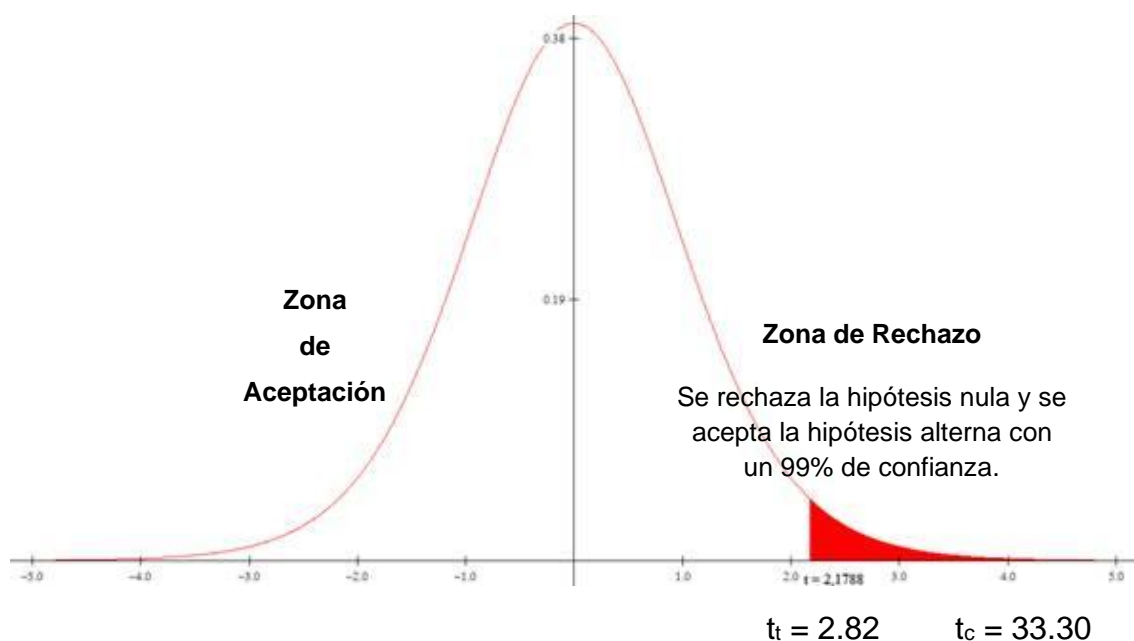
Con los resultados expuestos en la tabla 6 se logró el Objetivo específico N° 3: Establecer la diferencia de los Logros de Aprendizaje antes y después de la aplicación de las Estrategias Interactivas de los estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022.

De igual forma se logró la hipótesis derivada N° 3: La diferencia de los Logros de Aprendizaje será estadísticamente significativa antes y después de la aplicación de las Estrategias Interactivas de los estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022.

Como:

$$t_c = 33,30 > t_t = 2,82$$

Se acepta la hipótesis de investigación con una confiabilidad de 99%.



$t_c > t_t$: Como el valor de t calculado es mayor que el valor de t tabular, se acepta la hipótesis de investigación: “Los Logros de Aprendizaje tendrán una diferencia estadísticamente significativa antes y después de la aplicación de las estrategias interactivas de los estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022”.

Al aplicar el coeficiente de contingencia se obtuvo $r = 55\%$ lo que indica que existe una diferencia significativa entre el Logro de Aprendizaje antes y después de la aplicación de las Estrategias Interactivas, con un grado de 55%, con lo que se aceptó la hipótesis general de investigación: Los Logros de Aprendizaje tendrán una diferencia estadísticamente significativa antes y después de la aplicación de las estrategias interactivas en los estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022.

De igual manera se logró el objetivo general de la investigación: Determinar los Logros de Aprendizaje antes y después de la aplicación de las estrategias interactivas en los estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

Las estrategias interactivas son herramientas de gran importancia a la hora de realizar presentaciones, la correcta aplicación de la estrategia marcará el nivel de éxito que tengan las mismas, pero debemos poner mucho empeño en la planificación de la estrategia. Por tanto, las estrategias interactivas son aquellas acciones que permitirán direccionar al estudiante hacia el logro de un objetivo determinado.

Al analizar los resultados del post test se concluye que es LOGRO ESPERADO (17 - 14) los logros de aprendizaje después de la aplicación de las estrategias interactivas en los estudiantes de secundaria de la institución educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022.

Estos resultados coinciden cuando en 2019 se desarrolló una investigación de tipo cuantitativo con método experimental y diseño cuasi experimental, que incluyó como población a estudiantes del quinto grado de educación primaria. El estudio concluyó que con la aplicación de las estrategias interactivas potenciarán en los estudiantes del quinto grado de primaria los niveles de comprensión lectora (Llempen, 2019).

De igual forma coincide cuando en 2020 se desarrolló una investigación de tipo experimental, cuasi experimental, que incluyó como población a estudiantes del segundo grado de secundaria. La investigación concluyó que con la aplicación del programa educativo de estrategias interactivas mejora significativamente la comprensión de textos en inglés en los estudiantes del segundo grado de secundaria en la Institución Educativa Pública Primario

Secundario de Menores N° 60054 José Silfo Alván del Castillo, Iquitos 2017. (p-valor = 0,00 < 0,05).

De la revisión de resultados de la investigación se concluye que la aplicación de las estrategias interactivas tiene una relación estadísticamente significativa con los logros de aprendizaje después de la prueba de post test a los estudiantes de secundaria de la institución educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022.

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES

6.1. Conclusiones Específicas

Los estudiantes de secundaria de la institución educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022, muestran logros de aprendizaje en la escala Logro Esperado (17 - 14), 65 (85.5%) después de la aplicación de las estrategias interactivas.

Existe una diferencia estadísticamente significativa de los logros de aprendizaje antes y después de la aplicación de las estrategias interactivas en los estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022

Los componentes que delimitaron la variable Estrategias interactivas fueron: Proceso formativo y herramientas tecnologicas. La variable logros de aprendizaje se delimitó por las áreas curriculares del nivel secundario de la Educación Básica.

Las categorías y niveles que determinaron las Estrategias interactivas fueron: Alto (Siempre) 61 – 90%), Medio (A veces) 31 – 60%, Bajo (Nunca) 0 – 30.

6.2. Conclusión General

Los Logros de Aprendizaje antes y después de la aplicación de las estrategias interactivas tienen una diferencia estadísticamente significativa en los estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022.

CAPÍTULO VII: RECOMENDACIONES

7.1. Recomendaciones Específicas

- A los docentes de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, continuar trabajando de forma dinámica y promover entre los estudiantes la aplicación de las estrategias interactivas con el propósito de mejorar sus aprendizajes.
- A los egresados de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la UNAP, continuar estudiando este tema para profundizarlo y propiciar la mejora de los aprendizajes en las diferentes áreas curriculares.
- Difundir los resultados de la investigación a las instituciones educativas rurales y urbanas de nuestra provincia de Loreto (Nauta) y de todas las provincias de la región Loreto.

7.2. Recomendación General

- A los directivos de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, continuar apoyando toda investigación que contribuya a mejorar los aprendizajes de los estudiantes.

CAPITULO VIII: FUENTES DE INFORMACIÓN

- Amías, P., Noriega, D., & Valles, L. (2020). Programa educativo de estrategias educativas en el mejoramiento de la comprensión de textos en inglés en los estudiantes del segundo grado de secundaria en la Institución Educativa Pública Primario Secundario de menores N° 60054 José Silfo Alván del Castillo, Iquitos—2017 [Experimental, Universidad Nacional de la Amazonía Peruana].
<http://repositorio.unapiquitos.edu.pe/handle/20.500.12737/7113>
- Berridi Ramírez, Martínez Guerrero, & García Cabrero. (2015). Validación de una escala de interacción en contextos virtuales de aprendizaje.
- Calero. (1999). Tecnología educativa, realidades y perspectivas.
- Gómez Segura, Y. (2018). Las estrategias interactivas y las habilidades de indagación en los alumnos del sexto ciclo de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado de Misca—Chacayan—2018. Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión.
- Gomez, Y. (2020). Las estrategias interactivas y las habilidades de indagación en los alumnos del sexto ciclo de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado de Misca—Chacayan—2018 [Cuantitativo, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión].
<http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/2142>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). Metodología de la Investigación. Las Rutas Cuantitativa, Cualitativa y Mixta. (Primera Edición). MCGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de C.V.

- Herrera, S., & Flores, A. (2018). Estrategias interactivas de aprendizaje para el rendimiento académico. Elaboración de aula virtual [Cualitativo - Cuantitativo, Universidad de Guayaquil].
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/35977>
- Herrera Toala, S. A., & Flores Guerrero, A. M. (2018). Estrategias interactivas de aprendizaje para el rendimiento académico. Elaboración de aula virtual. Universidad de Guayaquil.
- Llempen, M. (2019). Estrategias interactivas para potenciar la comprensión lectora en estudiantes del quinto grado de educación primaria. [Cuantitativo, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo].
<http://hdl.handle.net/20.500.12423/3184>
- Rodríguez, L. (2017). Los estilos y el nivel de logro de aprendizaje en los estudiantes de la especialidad de Nutrición del Instituto Superior Tecnológico Privado Corazón de Jesús, 2014 [Universidad Nacional de Educación].
<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2096/TM%20CE-Du%203844%20R1%20-%20Rodriguez%20Guevara.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rojas, L. I. (2012). Estrategias interactivas de enseñanza y comportamientos de apoyo en el desarrollo de competencias durante la interacción profesor – alumno [Cualitativa, Universidad Virtual. Tecnológico de Monterrey].
https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/571662/DocsTec_12624.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Tacuri Lozada, K. A., & Zea García, S. M. (2011). Estrategias interactivas para desarrollar hábitos lectores. Universidad Estatal de Milagro.

Valderrama Mendoza, S., & Jaimes Velásquez, C. (2019). El Desarrollo de la Tesis. Descriptivo-Comparativa, Correlacional y Cuasiexperimental (Primera Edición). San Marcos.

Zangara & Sanz. (2012). Aproximaciones al concepto de interactividad educativa.

<http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/25943/Documentocompleto.pdf?sequence=1>

ANEXOS

Anexo N° 01: Matriz de Consistencia

Anexo N° 02: Instrumento (s) de Recolección de Datos

Anexo N° 03: Informe de Validez y Confiabilidad

Anexo N° 01: Matriz de Consistencia

Título: Efectos de las Estrategias Interactivas en los Logros de Aprendizaje de los Estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022

AUTOR (a): AMIAS DEL ÁGUILA, Carlos Alberto

Pregunta de investigación	Objetivos de la Investigación	Hipótesis	Metodología
<p>Problema General ¿Cómo son los Logros de aprendizaje antes y después de la aplicación de las Estrategias Interactivas de los estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022?</p> <p>Problemas Específicos ¿Cuál es el nivel de Logros de Aprendizaje antes de la aplicación de las Estrategias Interactivas de los estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022?</p> <p>¿Cuál es el nivel de Logros de Aprendizaje después de la aplicación de las Estrategias Interactivas de los estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022?</p> <p>¿Cuál es la diferencia de los Logros de Aprendizaje antes y después de la aplicación de las Estrategias Interactivas de los estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022?</p>	<p>Objetivo General Determinar los Logros de Aprendizaje antes y después de la aplicación de las estrategias interactivas de los estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022.</p> <p>Objetivos Específicos Evaluar los Logros de Aprendizaje con un pre test antes de la aplicación de las Estrategias Interactivas de los estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022.</p> <p>Evaluar los Logros de Aprendizaje con un post test después de la aplicación de las Estrategias Interactivas de los estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022.</p> <p>Establecer la diferencia de los Logros de Aprendizaje antes y después de la aplicación de las Estrategias Interactivas de los estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022.</p>	<p>Hipótesis General Los Logros de Aprendizaje tendrán una diferencia estadísticamente significativa antes y después de la aplicación de las estrategias interactivas de los estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022.</p> <p>Hipótesis Derivadas Los Logros de Aprendizaje obtendrán resultados en la escala En proceso (11 – 13) antes de la aplicación de las Estrategias Interactivas de los estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022.</p> <p>Los Logros de Aprendizaje obtendrán resultados en la escala Logro esperado (14 – 17) antes de la aplicación de las Estrategias Interactivas de los estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022.</p> <p>La diferencia de los Logros de Aprendizaje obtendrá una diferencia estadísticamente significativa antes y después de la aplicación de las Estrategias Interactivas de los estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022.</p>	<p>Unidad de Estudio Estudiantes del 1° al 5° grado de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla jurisdicción de la provincia de Loreto (Nauta) distrito del Tigre y Centro Poblado Intuto de la región Loreto.</p> <p>Tipo de Estudio Aplicativo, se utilizará el método experimental de tipo Pre – Experimental ya que fue necesario manipular la variable independiente: Estrategias Interactivas, para que genere un efecto en la variable dependiente: Logros de Aprendizaje</p> <p>Diseño O₁ X O₂</p> <p>Población 343 estudiantes del 1° al 5° grado de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla jurisdicción de la provincia de Loreto (Nauta) distrito del Tigre y Centro Poblado Intuto de la región Loreto.</p> <p>Muestra 76 estudiantes de Educación Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos. Palla 2022.</p> <p>Instrumento Cuestionario, la cual permitirá recolectar la información sobre Estrategias Interactivas antes y después de los Logros de Aprendizaje, el que será sometido a prueba de validez y confiabilidad antes de su aplicación.</p>

Anexo N° 02: Instrumento de Recolección de Datos



CUESTIONARIO PARA EVALUAR LOS EFECTOS DE LAS ESTRATEGIAS INTERACTIVAS EN LOS LOGROS DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 60528 HERMANOS PALLA INTUTO, 2022

(Para Estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528
Hermanos. Palla, Intuto 2022)

CÓDIGO: -----

I. PRESENTACIÓN

El presente cuestionario tiene como propósito obtener información sobre: Efectos de las Estrategias Interactivas en los Logros de Aprendizaje de los Estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022, en tal sentido le agradecemos su colaboración respondiendo a cada uno de los ítems. La información que se obtenga será confidencial. El estudio servirá para elaborar la tesis conducente a la obtención del Título Profesional de LICENCIADO EN EDUCACIÓN: Especialidad: Ciencias Naturales.

II. DATOS GENERALES

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: -----
2. ÁREA CURRICULAR: -----
3. GRADO: ----- 4. SECCIÓN: -----
5. ESTUDIANTE: -----
6. EDAD: -----7: SEXO: -----
8. DÍA: ----- 9. HORA: -----

III. INSTRUCCIONES

Lee con atención las preguntas y respóndalas marcando un aspa (X) según corresponda

IV. CONTENIDO

ESTRATEGIAS INTERACTIVAS		Alto (Siempre) 61– 90%.	Medio (A veces) 31 – 60%	Bajo (Nunca) 0 – 30%.
Proceso Formativo				
1.1.	Poseo capacidad de simular			
1.2.	Intervengo en el desarrollo del aprendizaje			
1.3.	Genero adecuadamente preguntas			
1.4.	Propicio adecuadamente respuestas			
1.5.	Demuestro mi capacidad intelectual			
1.6.	Emprendo búsqueda de conocimientos			
1.7.	Tengo objetivos claros			
1.8.	Implemento acciones y recursos favorables al aprendizaje			
1.9.	Cumplo pertinentemente mis tareas			
1.10.	Adquiero evaluaciones satisfactorias			
PROMEDIO (\bar{x})				
Herramientas Tecnológicas				
2.1.	Hago uso de equipos multimedia para el desarrollo de mi aprendizaje			
2.2.	Hago uso de aplicativos multimedia para el desarrollo de mi aprendizaje			

2.3.	Interactúo adecuadamente con la tecnología			
2.4.	Desarrollo mis tareas con más facilidad			
2.5.	Perfecciono mis habilidades tecnológicas			
PROMEDIO (\bar{x})				



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
ESPECIALIDAD CIENCIAS NATURALES**

Estimado Profesional:

GLENDY CECILIA GARCIA SALDAÑA
ENRIQUE PINEDO MEZA
FREDDY ABEL ARÉVALO VARGAS

Con motivo de la investigación que se está realizando sobre: **Efectos de las Estrategias Interactivas en los Logros de Aprendizaje de los Estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022**, es necesario someter a juicio de experto la propuesta de dimensiones, indicadores e índices.

Para la evaluación de las mencionadas variables, Ud. ha sido seleccionado a fin de emitir opinión de experto, para lo cual hemos considerado su elevada preparación científica – técnica y experiencia en la actividad TÉCNICA - PEDAGÓGICA, así como en los resultados obtenidos de su trabajo como profesional, y como directivo, pues sus opiniones resultarán de gran valor: De modo anticipado le agradecemos su valiosa colaboración.

DATOS PERSONALES:

Apellidos y Nombre (s):

Nombre y dirección de su Centro Laboral actual:

Teléfono Fijo: Celular:

Nivel en el que labora:

Título Universitario que posee:.....

Grado Académico (el más Alto):

Años de experiencia profesional:

Experiencia en Investigación: SI () NO ()

Años de Experiencia en Jefaturas:.....

Cargo que Desempeña:

Otras Responsabilidades que Ocupa:.....

Acompañó: Matriz de consistencia. Instrumento (s) de Recolección de Información. Instrumento de Validez y Confiabilidad.

Sugiero que el informe sea devuelto bajo la siguiente evaluación:

Anexo N° 03: Informe de Validez y Confiabilidad

RESULTADO DE LA PRUEBA DE VALIDEZ

TÍTULO: “Efectos de las Estrategias Interactivas en los Logros de Aprendizaje de los Estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022”

Autor (es) del Instrumento: AMIAS DEL AGUILA, CARLOS ALBERTO

Nombre del instrumento motivo de evaluación: ESTRATEGIAS INTERACTIVAS

Se realizó la prueba de validez del instrumento de recolección de datos, a través del Juicio de Expertos, donde colaboraron los siguientes profesionales:

Lic. Glendy Cecilia García Saldaña, Mgr. Docente auxiliar de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional de la Amazonía Peruana. Magister en Gestión Educativa. Candidata a Doctora en Educación.

Lic. Enrique Pinedo Meza, Mgr. Docente auxiliar de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional de la Amazonía Peruana. Magister en Docencia e Investigación Universitaria. Candidato a Doctor en Educación.

Dr. Fredy Abel Arévalo Vargas. Docente principal de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional de la Amazonía Peruana. Magister en Docencia e Investigación Universitaria y Doctor en Educación.

Profesionales	Indicadores								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Mgr. Glendy Cecilia García Saldaña	75	75	75	75	75	75	75	75	75
Mgr. Enrique Pinedo Meza	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Dr. Fredy Abel Arévalo Vargas	60	60	60	60	60	60	60	60	60
Promedio General	71.7								

Teniendo en cuenta la tabla de valoración:

VALORACIÓN	
CUANTITATIVA	CUALITATIVA
Deficiente	0 – 20
Regular	21 – 40
Buena	41 – 60
Muy Buena	61 – 80
Excelente	81 – 100

Como resultado general de la prueba de validez realizado a través del Juicio de Expertos, se obtuvo: 71.7 puntos, lo que significa que está en el rango de “Muy Buena”, quedando demostrado que el instrumento de esta investigación, cuenta con una sólida evaluación realizado por profesionales conocedores de instrumentos de recolección de datos.

RESULTADO DE LA PRUEBA DE CONFIABILIDAD

TÍTULO: “Efectos de las Estrategias Interactivas en los Logros de Aprendizaje de los Estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022”

Autor (es) del Instrumento: AMIAS DEL AGUILA CARLOS ALBERTO

Nombre del instrumento motivo de evaluación: ESTRATEGIAS INTERACTIVAS

- a. La confiabilidad para “**Efectos de las Estrategias Interactivas en los Logros de Aprendizaje de los Estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022**” se llevó a cabo mediante el método de intercorrelación de ítems cuyo coeficiente es el ALFA DE CRONBACH a través de una muestra piloto, los resultados obtenidos se muestran a continuación
- b. Estadísticos de confiabilidad para “**Efectos de las Estrategias Interactivas en los Logros de Aprendizaje de los Estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022**”

ALFA DE CRONBACH para	ALFA DE CRONBACH basado en los elementos tipificados	N° de ítems
(Efectos de las Estrategias Interactivas en los Logros de aprendizaje de los Estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 “Hnos. Palla” Intuto (Rio Tigre) 2022)	1.0	9

c. Criterio de confiabilidad valores

Según Herrera (1998):

VALORACIÓN	
CUANTITATIVA	CUALITATIVA
0,53 a menos	Confiabilidad nula
0,54 a 0,59	Confiabilidad baja
0,60 a 0,65	Confiable
0,66 a 0,71	Muy Confiable
0,72 a 0,99	Excelente confiabilidad
1.0	Confiabilidad perfecta

Para la validación del cuestionario sobre **ESTRATEGIAS INTERACTIVAS**, se utilizó el Alfa de CronBach el cual arrojó el siguiente resultado:

La confiabilidad de 9 ítems que evalúan el instrumento sobre **“Efectos de las Estrategias Interactivas en los Logros de Aprendizaje de los Estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 Hermanos Palla, Intuto 2022”**. Según Herrera (1998) donde el valor va de 0,53 a 1. Nos da como resultado de un ALFA DE CRONBACH y validado la variable sus dimensiones e indicadores arrojó 1.0 ubicándose en el rango cuantitativo 1,0 a 0,99 y cualitativo de Confiabilidad perfecta lo que permite aplicar el instrumento en la muestra del presente estudio.

Instrumento de Validez y Confiabilidad

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del experto : **García Saldaña Glendy Cecilia**
 1.2. Título Profesional : Licenciado/a () Ingeniero/a () Otro ()
 1.3. Grado académico : Bachiller () Maestro (X) Doctor ()
 1.4. Título de la Investigación : Efectos de las Estrategias Interactivas en el Rendimiento Académico de los Estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 "Hnos. Palla" Intuto (Rio Tigre) 2021
 1.5. Nombre del instrumento : Cuestionario sobre los Efectos de las Estrategias Interactivas
 1.6. Autor del instrumento : Carlos Alberto Amias del Águila
 1.7. Criterios de Aplicabilidad :

VALORACIÓN	
CUALITATIVA	CUANTITATIVA
DEFICIENTE: (No válido, reformular)	0 – 20
REGULAR: (No Válido, modificar)	21 – 40
BUENA: (Válido, mejorar)	41 – 60
MUY BUENA: (Válido, precisar)	61 – 80
EXCELENTE: (Válido, aplicar)	81 – 100

II. ASPECTOS A EVALUAR

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS CUALITATIVOS CUANTITATIVO	DEFICIENTE 00 – 20				REGULAR 21 – 40				BUENA 41 – 60				MUY BUENA 61 – 80				EXCELENTE 81 – 100			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
1. CLARIDAD	Es formulado con lenguaje apropiado																				
2. OBJETIVIDAD	Está expresado con conductas observables																				
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología																				
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																				
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los aspectos de estudio de la Variable Independiente (X): Autoestima																				
7. CONSISTENCIA	Basado en el aspecto teórico científico y del tema de estudio																				
8. COHERENCIA	Entre Título: (Problema. Objetivos e Hipótesis) (Marco Teórico. Operacionalización e Indicadores)																				
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del estudio y Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías																				
PROMEDIO DE VALORACIÓN																					

III. OPINIÓN DE LA APLICABILIDAD

IV. OBSERVACIONES

Lugar y Fecha: 8 de noviembre de 2021

Firma del experto informante

D.N.I. N° 40195635

Teléf. N°

959885956

Instrumento de Validez y Confiabilidad

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del experto : **PAVEDO NEZA CAROLINE**
 1.2. Título Profesional : Licenciado/a (X) Ingeniero/a () Otro ()
 1.3. Grado académico : Bachiller () Maestro (X) Doctor ()
 1.4. Título de la Investigación : Efectos de las Estrategias Interactivas en el Rendimiento Académico de los Estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 "Hnos. Palla" Intuto (Rio Tigr) 2021
 1.5. Nombre del instrumento : Cuestionario sobre los Efectos de las Estrategias Interactivas
 1.6. Autor del instrumento : Carlos Alberto Amias del Águila
 1.7. Criterios de Aplicabilidad :

VALORACIÓN	
CUALITATIVA	CUANTITATIVA
DEFICIENTE: (No válido, reformular)	0 - 20
REGULAR: (No Válido, modificar)	21 - 40
BUENA: (Válido, mejorar)	41 - 60
MUY BUENA: (Válido, precisar)	61 - 80
EXCELENTE: (Válido, aplicar)	81 - 100


II. ASPECTOS A EVALUAR

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS CUALITATIVOS CUANTITATIVO	DEFICIENTE 00 - 20				REGULAR 21 - 40				BUENA 41 - 60				MUY BUENA 61 - 80				EXCELENTE 81 - 100				
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. CLARIDAD	Es formulado con lenguaje apropiado																					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado con conductas observables																					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología																					X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																					X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los aspectos de estudio de la Variable Independiente (X): Autoestima																					X
7. CONSISTENCIA	Basado en el aspecto teórico científico y del tema de estudio																					X
8. COHERENCIA	Entre Título: (Problema. Objetivos e Hipótesis) (Marco Teórico. Operacionalización e Indicadores)																					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del estudio y Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías																					X
PROMEDIO DE VALORACIÓN																		80				

III. OPINIÓN DE LA APLICABILIDAD

IV. OBSERVACIONES

08-11-2021
Lugar y Fecha:


Firma del experto informante

05218314
D.N.I. N°

976550180
Teléf. N°

Instrumento de Validez y Confiabilidad

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del experto : *Arivaldo Jango Freddy Abel*
 1.2. Título Profesional : Licenciado/a () Ingeniero/a () Otro ()
 1.3. Grado académico : Bachiller () Maestro (X) Doctor ()
 1.4. Título de la Investigación : Efectos de las Estrategias Interactivas en el Rendimiento Académico de los Estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa N° 60528 "Hnos. Palla" Intuto (Río Tigré) 2021
 1.5. Nombre del instrumento : Cuestionario sobre los Efectos de las Estrategias Interactivas
 1.6. Autor del instrumento : Carlos Alberto Amias del Águila
 1.7. Criterios de Aplicabilidad :

VALORACIÓN	
CUALITATIVA	CUANTITATIVA
DEFICIENTE: (No válido, reformular)	0 – 20
REGULAR: (No Válido, modificar)	21 – 40
BUENA: (Válido, mejorar)	41 – 60
MUY BUENA: (Válido, precisar)	61 – 80
EXCELENTE: (Válido, aplicar)	81 – 100

II. ASPECTOS A EVALUAR

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS CUALITATIVOS CUANTITATIVO	DEFICIENTE 00 – 20				REGULAR 21 – 40				BUENA 41 – 60				MUY BUENA 61 – 80				EXCELENTE 81 – 100			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Es formulado con lenguaje apropiado																				
2. OBJETIVIDAD	Está expresado con conductas observables																				
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología																				
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																				
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los aspectos de estudio de la Variable Independiente (X): Autoestima																				
7. CONSISTENCIA	Basado en el aspecto teórico científico y del tema de estudio																				
8. COHERENCIA	Entre Título: (Problema, Objetivos e Hipótesis) (Marco Teórico, Operacionalización e Indicadores)																				
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del estudio y Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías																				
PROMEDIO DE VALORACIÓN																					

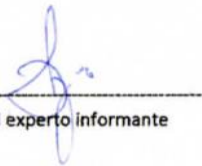
III. OPINIÓN DE LA APLICABILIDAD

IV. OBSERVACIONES

Lugar y Fecha:

Iquitos 09/11/21

Firma del experto informante



D.N.I. N°

05266874

Teléf. N°

955 224 373