# SECCIÓN I: Percepción sobre uso de IA (12 variables)

"S1\_AI\_training", # P1: Formación en IA

"S1\_Resources", # P2: Recursos tecnológicos

"S1\_Attitude", # P3: Actitud hacia IA

"S1\_Use\_platforms", # P4: Uso de plataformas

"S1\_Platform\_ChatGPT", # P5a: ChatGPT

"S1\_Platform\_DALLE", # P5b: DALL-E

"S1\_Platform\_Gemini", # P5c: Gemini

"S1\_Platform\_MSDesigner", # P5d: Microsoft Designer

"S1\_Platform\_Other", # P5e: Otro

"S1\_Use\_frequency", # P6: Frecuencia de uso

"S1\_Efficiency", # P7: Eficiencia

"S1\_Learning\_improvement", # P8: Mejora aprendizaje

"S1\_Familiarity", # P9: Familiaridad

"S1\_Grade\_improvement", # P10: Mejora calificaciones

"S1\_Feature\_content", # P11a: Producir contenido

"S1\_Feature\_multiproject", # P11b: Múltiples proyectos

"S1\_Feature\_ideas", # P11c: Sugerir ideas

"S1\_Feature\_data\_extract", # P11d: Extraer datos

"S1\_Feature\_data\_analysis", # P11e: Análisis datos

"S1\_Feature\_prediction", # P11f: Predicción

"S1\_Feature\_automation", # P11g: Automatización

"S1\_Feature\_chatbot", # P11h: Asistencia virtual

"S1\_Feature\_fraud", # P11i: Detectar fraudes

"S1\_Feature\_writing", # P11j: Redactar/traducir

"S1\_Feature\_none", # P11k: Ninguna útil

"S1\_Feature\_other", # P11l: Otras

"S1\_Difficulty\_originality", # P12a: Falta originalidad

"S1\_Difficulty\_critical", # P12b: Limita pensamiento crítico

"S1\_Difficulty\_dependency", # P12c: Dependencia tecnología

"S1\_Difficulty\_misinform", # P12d: Desinformación

"S1\_Difficulty\_security", # P12e: Seguridad información

"S1\_Difficulty\_ethics", # P12f: Implicaciones éticas

"S1\_Difficulty\_none", # P12g: Ninguna dificultad

"S1\_Difficulty\_other", # P12h: Otra

# IMPACTO EMPLEO (10 variables)

"IMPACT\_Employment\_increase", # Aumenta oportunidades empleo

"IMPACT\_Job\_loss", # Pérdida empleos

"IMPACT\_Work\_transformation", # Cambia naturaleza trabajos

"IMPACT\_Efficiency\_improve", # Mejora eficiencia

"IMPACT\_Skills\_update", # Requiere actualización

"IMPACT\_Tech\_interest", # Interés en campo IA

"IMPACT\_Inequality\_fear", # Temor desigualdad

"IMPACT\_Human\_skills\_concern", # Preocupación habilidades humanas

"IMPACT\_Collaboration", # Mejora colaboración

"IMPACT\_Power\_dynamics", # Cambia dinámicas poder

# LIMITACIONES APRENDIZAJE (10 variables)

"LIMIT\_Unfamiliarity", # a. No familiarizado

"LIMIT\_Technical\_problems", # b. Problemas técnicos

"LIMIT\_Utility\_lack", # c. Falta utilidad

"LIMIT\_Expectations\_unmet", # d. Expectativas no cumplidas

"LIMIT\_Support\_lack", # e. Falta apoyo

"LIMIT\_Complexity", # f. Demasiado compleja

"LIMIT\_Change\_resistance", # g. Resistencia cambio

"LIMIT\_Plagiarism\_concern", # h. Preocupación plagio

"LIMIT\_Privacy\_concern", # i. Preocupación privacidad

"LIMIT\_Motivation\_lack", # j. Falta motivación

# SECCIÓN II: UTAUT COMPLETO

# 1. Performance Expectancy (9 variables)

"UTAUT\_PE\_1a\_grades", # Mejorar calificaciones

"UTAUT\_PE\_1b\_comprehension", # Comprender conceptos

"UTAUT\_PE\_1c\_retention", # Retención información

"UTAUT\_PE\_1d\_problem\_solving", # Resolver problemas

"UTAUT\_PE\_1e\_efficiency", # Rapidez y eficiencia

"UTAUT\_PE\_1f\_personalization", # Personalizar experiencia

"UTAUT\_PE\_1g\_innovation", # Desarrollar innovación

"UTAUT\_PE\_1h\_capabilities", # Capacidades necesarias

"UTAUT\_PE\_1i\_familiarity", # Familiaridad tecnológica

# 2. Effort Expectancy (10 variables)

"UTAUT\_EE\_2a\_easy\_learn", # Fácil de aprender

"UTAUT\_EE\_2b\_time\_excessive", # Tiempo excesivo

"UTAUT\_EE\_2c\_less\_complicated", # Menos complicado

"UTAUT\_EE\_2d\_comfort", # Cómodo integrar

"UTAUT\_EE\_2e\_adaptation", # Fácil adaptarse

"UTAUT\_EE\_2f\_quick\_response", # Respuesta rápida

"UTAUT\_EE\_2g\_effort\_much", # Mucho esfuerzo

"UTAUT\_EE\_2h\_system\_quality", # Calidad sistema

"UTAUT\_EE\_2i\_security\_features", # Seguridad y privacidad

"UTAUT\_EE\_2j\_anthropomorphic", # Características antropomorfas

# 3. Social Influence (5 variables) - CRÍTICO

"UTAUT\_SI\_3a\_friends\_influence", # Influencia amigos

"UTAUT\_SI\_3b\_teachers\_influence", # Influencia profesores

"UTAUT\_SI\_3c\_peer\_pressure", # Presión compañeros

"UTAUT\_SI\_3d\_productivity\_aware", # Productividad/competitividad

"UTAUT\_SI\_3e\_institutional\_expect", # Expectativas institucionales

# 4. Facilitating Conditions (6 variables) - CRÍTICO

"UTAUT\_FC\_4a\_tech\_resources", # Recursos técnicos

"UTAUT\_FC\_4b\_training\_access", # Acceso capacitaciones

"UTAUT\_FC\_4c\_tech\_support", # Soporte técnico

"UTAUT\_FC\_4d\_institutional\_support", # Fomento institucional

"UTAUT\_FC\_4e\_policies", # Políticas facilitadoras

"UTAUT\_FC\_4f\_curriculum", # Estructura curricular

# 5. Experience (4 variables)

"UTAUT\_EX\_5a\_daily\_use", # Uso en vida diaria

"UTAUT\_EX\_5b\_extracurricular", # Actividades extracurriculares

"UTAUT\_EX\_5c\_educational\_previous", # Experiencia educativa previa

"UTAUT\_EX\_5d\_academic\_fluency", # Adopción fluida académica/laboral

# 6. Risk Perception (4 variables)

"UTAUT\_RP\_6a\_cognitive\_threat", # Amenaza pensamiento crítico

"UTAUT\_RP\_6b\_reliability", # Confusa y no confiable

"UTAUT\_RP\_6c\_preference\_avoid", # Prefiere no usar

"UTAUT\_RP\_6d\_privacy\_risk", # Riesgo privacidad

# 7. Motivation (5 variables)

"UTAUT\_MOT\_7a\_interest", # Interés en usar

"UTAUT\_MOT\_7b\_efficiency\_time", # Motivación por eficiencia

"UTAUT\_MOT\_7c\_professional\_growth", # Crecimiento profesional

"UTAUT\_MOT\_7d\_skill\_development", # Desarrollo habilidades

"UTAUT\_MOT\_7e\_practice\_enjoyment", # Disfrute práctica

# 8. Attitude (5 variables)

"UTAUT\_ATT\_8a\_learn\_quickly", # Aprender rápidamente

"UTAUT\_ATT\_8b\_useful\_teaching", # Útil enseñanza-aprendizaje

"UTAUT\_ATT\_8c\_good\_idea", # Buena idea para consultas

"UTAUT\_ATT\_8d\_future\_needs", # Adelantarse necesidades futuras

"UTAUT\_ATT\_8e\_individual\_needs", # Satisfacer necesidades individuales

# 9. Behavioral Intention (5 variables)

"UTAUT\_BI\_9a\_easy\_beginner", # Fácil para principiante

"UTAUT\_BI\_9b\_efficiency\_intention", # Intención eficiencia

"UTAUT\_BI\_9c\_effective\_use", # Uso eficaz

"UTAUT\_BI\_9d\_recommendation", # Recomendar compañeros

"UTAUT\_BI\_9e\_integration\_intention", # Intención integración

# 10. GAI Adoption Higher Education (4 variables)

"UTAUT\_GAHE\_10a\_personalization", # Educación personalizada

"UTAUT\_GAHE\_10b\_teaching\_optimization", # Optimizar métodos enseñanza

"UTAUT\_GAHE\_10c\_resource\_optimization", # Optimizar recursos

"UTAUT\_GAHE\_10d\_accessibility", # Más accesible e inclusiva

# SECCIÓN III: SOCIODEMOGRÁFICAS

"DEMO\_Learning\_style\_most", # Estilo aprendizaje más identificado

"DEMO\_Learning\_style\_least", # Estilo aprendizaje menos identificado

"DEMO\_Personality\_most", # Rasgo personalidad más identificado

"DEMO\_Personality\_least", # Rasgo personalidad menos identificado

"DEMO\_Age", # Edad

"DEMO\_Gender", # Género

"DEMO\_Professional\_area", # Área profesional

"DEMO\_Work\_sector", # Sector trabajo

"DEMO\_Professional\_experience", # Años experiencia

"DEMO\_Economic\_sector", # Sector económico

"DEMO\_Undergrad\_career", # Carrera pregrado

"DEMO\_School\_type", # Tipo colegio

"DEMO\_School\_location", # Ubicación estudios escolares

"DEMO\_Graduate\_cycle", # Ciclo postgrado

"DEMO\_University\_type", # Tipo universidad pregrado

"DEMO\_Social\_groups" # Grupos sociales pertenencia