

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO  
BENEDICTO XVI**

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA  
CON MENCIÓN EN: COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA**



**RECURSOS DIGITALES Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN  
ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCION  
EDUCATIVA DE SECHURA, 2022**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON MENCIÓN  
EN: COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA

**AUTOR**

Br. Raúl Zeta Pingo

**ASESOR**

Ms. Rodri Demus de la Cruz Rodríguez

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Educación y Responsabilidad Social

**TRUJILLO – PERÚ**

**2023**

## TESIS DE ZETA PINGO RAUL

### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>17%</b> INDICE DE SIMILITUD	<b>16%</b> FUENTES DE INTERNET	<b>3%</b> PUBLICACIONES	<b>12%</b> TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------	---------------------------------------

### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>Submitted to Gitam University</b> Trabajo del estudiante	<b>5%</b>
<b>2</b>	<b>1library.co</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>3</b>	<b>repositorio.uct.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>4</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>5</b>	<b>tesis.ucsm.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>6</b>	<b>repositorio.uta.edu.ec</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>repositorio.autonomadeica.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>8</b>	<b>Submitted to Universidad Catolica de Trujillo</b> Trabajo del estudiante	<b>&lt;1%</b>
<b>9</b>	<b>repositorio.unh.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>

## **AUTORIDADES UNIVERSITARIAS**

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M

**Arzobispo Metropolitano de Trujillo**

**Fundador y Gran Canciller**

Dr. Miranda Diaz Luis Orlando

**Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI**

Dra. Silva Balarezo Mariana Geraldine

**Vicerrectora Académica**

Dra. Silva Balarezo Mariana Geraldine

**Decana de la Facultad de Humanidades**

Dr. Espinoza Polo Francisco Alejandro


**Vicerrector Académico (e) de Investigación**

Dra. Reategui Marín Teresa Sofia

**Secretaria General**

### **Aprobación del asesor**

Yo, Ms./Dr. Rodri Demus De la Cruz Rodríguez, con DNI N° 41229417 como asesor de la tesis titulada “RECURSOS DIGITALES Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE SECHURA, 2022”, desarrollada por el bachiller Raúl Zeta Pingo con DNI N° 02737746, egresados del Programa de Complementación Universitaria, carrera profesional de Educación Secundaria con mención en Computación e Informática, considero que dicho trabajo para optar el título profesional reúne los requisitos tanto técnicos como científicos y corresponden con las normas establecidas en el reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de titulación de la Facultad de Humanidades. Por tanto, autorizó la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.



.....  
Rodri Demus De la Cruz Rodríguez  
Asesor

## **Dedicatoria**

A mi querida mamá Carmen, a mi esposa Isabel e hijas, Lucia, Greis y Camila por brindarme su apoyo y fortaleza para llegar a la meta.

Raúl.

## **Agradecimiento**

A la Universidad Católica de Trujillo por acogerme y brindarme la oportunidad de formarme profesionalmente. Toda mi gratitud a los maestros que nos transmiten sus experiencias y conocimientos para superarnos en la vida, siendo fuente de inspiración para formar personas con valores y cambiar la sociedad.

## Declaratoria de autenticidad

Yo, Raúl Zeta Pingo con DNI 02737746, egresado del Programa de Estudios de complementación pedagógica y universitaria de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de humanidades, para la elaboración y sustentación de la tesis titulada: “RECURSOS DIGITALES Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SECHURA, 2022”, la cual consta de un total de 98 páginas, en las que se incluye 16 tablas y 9 figuras, más un total de 38 páginas en anexos.

Asimismo, se deja constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Por otro lado, se garantiza que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de entera responsabilidad.

Se declara también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de 18 %, estándar permitido por el Reglamento de grados y títulos de la Universidad Católica de Trujillo.

*El autor*



Raúl Zeta Pingo  
DNI 02737746

## Índice de contenidos

Autoridades Universitarias .....	ii
Conformidad del asesor .....	iii
Dedicatoria .....	iv
Agradecimiento .....	v
Declaratoria de autenticidad .....	vi
Índice de contenidos .....	vii
Índice de tablas .....	ix
Índice de figuras .....	ix
RESUMEN .....	xi
ABSTRACT .....	xii
CAPÍTULO: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	13
1.1 Planteamiento del problema.....	13
1.2 Formulación del problema .....	14
1.2.1 Problema general .....	14
1.2.2 Problemas específicos.....	14
1.3 Formulación de objetivos.....	15
1.3.1 Objetivo general .....	15
1.3.2 Objetivos específicos .....	15
1.4 Justificación de la investigación .....	15
CAPÍTULO: MARCO TEÓRICO .....	17
2.1 Antecedentes de la investigación .....	17
2.1.1 Internacionales.....	17
2.1.2 Nacionales .....	18
2.1.3 Locales.....	19
2.2 Bases teórico científicas.....	21
2.2.1 Recursos educativos digitales .....	21
2.2.2. Aprendizaje Significativo .....	27
2.2.2.1. Conceptualización del aprendizaje significativo .....	27
2.2.2.2. Teorías que sustentan el aprendizaje significativo.....	27
2.3. Definición de términos básicos .....	30
2.4. Identificación de dimensiones.....	31



2.4.2.	Recursos digitales .....	31
2.4.3.	Aprendizaje significativo.....	31
2.5.	Formulación de hipótesis .....	32
2.5.2.	Hipótesis general .....	32
2.5.3.	Hipótesis específicas.....	32
2.6.	Operacionalización de variables .....	33
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA.....		35
3.1	Tipo de investigación.....	35
3.2	Método de investigación .....	35
3.3	Diseño de investigación .....	35
3.4	Población, muestra y muestreo .....	36
3.4.1	Población .....	36
3.4.2	Muestra.....	36
3.4.3	Muestreo .....	37
3.5	Técnicas e instrumentos de recojo de datos.....	37
3.6	Técnicas de procesamiento y análisis de datos .....	38
3.7	Ética investigativa.....	38
CAPÍTULO IV: RESULTADOS .....		39
4.1	Presentación y análisis de resultados .....	39
4.1.1	De la variable recursos digitales.....	39
4.1.2	De la variable aprendizaje Significativo.....	43
4.2	Prueba de hipótesis .....	48
4.3	Discusión de resultados.....	51
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS.....		55
5.1	Conclusiones.....	55
5.2	Sugerencias .....	56
ANEXOS.....		61

## Índice de tablas

Tabla 1. Recursos Digitales y Aprendizaje Significativo. ....	33
Tabla 2. Distribución de la población por grado, sección y sexo. ....	36
Tabla 3. Distribución de la muestra por grado, sección y sexo. ....	36
Tabla 4. Recursos digitales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022. ....	39
Tabla 5. Recursos digitales de comunicación en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022. ....	40
Tabla 6. Recursos digitales de colaboración en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022. ....	41
Tabla 7. Recursos digitales para crear contenidos en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022. ....	42
Tabla 8. Recursos digitales de evaluación en alumnos de primero de secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022. ....	42
Tabla 9. Nivel de aprendizaje significativo en alumnos de primero de secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022. ....	43
Tabla 10. Nivel de la dimensión cognoscitiva en alumnos de primero de secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022. ....	44
Tabla 11. Nivel de la dimensión afectivo-social en alumnos de primero de secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022. ....	45
Tabla 12. Prueba de normalidad entre recursos digitales y aprendizaje significativo. ....	46
Tabla 13. Dispersión de las puntuaciones de los recursos digitales y aprendizaje significativo en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022. ....	47
Tabla 14. Prueba estadística de Rho de Spearman de recursos digitales y aprendizaje significativo. ....	49
Tabla 15. Prueba estadística de Rho de Spearman de la dimensión cognoscitiva y la variable recursos digitales. ....	50
Tabla 16. Prueba estadística de Rho de Spearman de la dimensión afectiva - social y la variable recursos digitales. ....	51

## Índice de figuras

Figura 1. Esquema de diseño de investigación.....	34
Figura 2. Recursos digitales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022.....	38
Figura 3. Recursos digitales de comunicación en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022.....	39
Figura 4. Recursos digitales de colaboración en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022.....	40
Figura 5. Recursos digitales para crear contenidos en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022.....	41
Figura 6. Recursos digitales de evaluación en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022.....	42
Figura 7. Aprendizaje significativo en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022.....	43
Figura 8. Aprendizaje significativo cognoscitivo en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022.....	44
Figura 9. Aprendizaje significativo afectivo-social en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022.....	45

## RESUMEN

Este estudio se ejecutó con el propósito de determinar la relación que existe entre el uso de recursos digitales y el aprendizaje significativo del área educación para el trabajo en estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022, desde el enfoque cuantitativo, el estudio fue de tipo correlacional, de corte transversal de diseño no experimental, correlacional; la muestra estuvo constituida de 131 estudiantes. Para recabar los datos se usó la encuesta como técnica, y además se usó el cuestionario como instrumento para ambas variables. Según los resultados conseguidos tenemos que los alumnos de la Institución Educativa objetivo de investigación muestran que el 1.5% se encuentran en nivel bajo, el 32.8% nivel medio, y el 65.6% en el nivel alto en relación al uso de recursos digitales; asimismo para la variable aprendizaje significativo en los estudiantes se evidenció que el 0.8% se encuentra en nivel bajo, el 12.2% nivel medio; y un 87.0% el nivel alto. Frente a los resultados se llega a la conclusión que entre la variable aprendizaje significativo y recursos digitales, existe correlación de 0.251 y se acepta la hipótesis de investigación.

*Palabras clave:* Enseñanza, aprendizaje significativo, recursos digitales.

## ABSTRACT

This study was carried out with the purpose of determining the relationship that exists between the use of digital resources and significant learning in the area of education for work in first grade students of secondary education of the Sechura Educational Institution, 2022, from the quantitative approach, the study was of the correlational type, cross-sectional with a non-experimental, correlational design; the sample consisted of 131 students. To collect the data, the survey was used as a technique, and the questionnaire was also used as an instrument for both variables. According to the results obtained, we have that the students of the Educational Institution that is the objective of the investigation show that 1.5% are at a low level, 32.8% at a medium level, and 65.6% at a high level in relation to the use of digital resources; Likewise, for the significant learning variable in students, it was evidenced that 0.8% are at a low level, 12.2% are at a medium level; and 87.0% the high level. Faced with the results, it is concluded that between the significant learning variable and digital resources, there is a correlation of 0.251 and the research hypothesis is accepted.

*Key words:* Teaching, significant learning, digital resources.

## CAPÍTULO I

### PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

#### 1.1 Planteamiento del problema

En la actualidad, la tecnología ha avanzado de una manera impresionante, los adelantos en computación, telecomunicaciones, dispositivos de comunicación y entretenimiento han sido muy rápidos, además con el paso del tiempo, los dispositivos digitales, que hoy son todo una novedad, el día de mañana será algo obsoleto, en tal sentido como profesionales debemos ir a la par con las tecnologías de información y comunicación y conocer todos aquellos recursos digitales que innovan la perspectiva de los acontecimientos (Haak, 2016).

A través de la historia los recursos digitales han venido desarrollándose constantemente teniendo en cuenta los intereses de los entornos sociales, donde la persona por ser creativa e innovadora siempre está experimentando, teniendo en cuenta la capacidad que ofrece el ciberespacio, donde la mayoría de estudiantes gracias a estos recursos digitales se interesan por aprender ya que son atraídos en su aprendizaje, permitiendo adquirir diversas estrategias conforme a la realidad que se presenta (Meneses, 2009).

El Perú actualmente afronta un gran reto de salud pública que se conoce, pero también sabemos que las nuevas tecnologías han influenciado produciendo un cambio en nosotros, y ahora son el pilar de la educación remota que se desarrolla en nuestro país, nos encontramos interactuando en un escenario globalizado donde las transformaciones tecnológicas están generando una transformación digital, en este sentido se busca atraer el interés de los estudiantes utilizando lo que la tecnología nos ofrece, brindándoles recursos educativos virtuales que los hagan involucrarse en su aprendizaje, con ello se pretende valorar los recursos digitales de mayor excelencia, estudiando sus implicancias en el aprendizaje significativo de los alumnos (Rojas, 2021).

En la Institución Educativa Sechura – Piura las clases virtuales y la situación de distanciamiento social generó en los estudiantes desinterés en sus labores escolares, más aún si el material educativo enviados por los docentes no eran agradables, ni buscan atraer el interés del estudiantes, conteniendo solamente textos, sin colores ni imágenes, ni se

realiza la interacción con videos explicativos; por ello, se tiene que emplear nuevas técnicas didácticas interactivas pues conforman una herramienta estratégica para el proceso enseñanza-aprendizaje, donde el profesor al momento de realizar una sesión de aprendizaje debe elegir los recursos y el material didáctico motivador que tiene pensado emplear para de esta manera impulsar el aprendizaje significativo en los alumnos. Por consiguiente, debemos impulsar un poderoso cambio y aprovechar las posibilidades de innovación pedagógica que se ofrecen a través de la educación remota.

Teniendo en cuenta la realidad de esta Institución Educativa, donde se observa que los estudiantes cuentan con los dispositivo móviles para poder desarrollar sus actividades de manera sincrónica o asincrónica y así hacer uso de los recursos digitales los cuales influyen significativamente en su aprendizaje, pues les brindan mejor interacción entre estudiante – estudiante, estudiante - profesor que les permitirá lograr sus competencias y capacidades en las áreas de estudio, así como su autonomía permitiéndoles también involucrarse en las situaciones significativas y problemáticas que se le presenten, logrando impactar y percibir la sesión como si se encontraran en el salón de clase de manera presencial.

Es así que, ante este contexto de esta Institución Educativa de Sechura, en el presente estudio se indaga sobre la asociación entre recursos digitales y aprendizaje significativo de estudiantes de media.

## **1.2 Formulación del problema**

### **1.2.1 Problema general**

¿Cuál es la relación que existe entre el uso de recursos digitales y el aprendizaje significativo del área educación para el trabajo en estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022?

### **1.2.2 Problemas específicos**

¿Cuál es el nivel de uso de los recursos digitales de los estudiantes de primer grado de secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022?

¿Cuál es el nivel de aprendizaje significativo del área educación para el trabajo de los estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022?

¿Cuál es la relación que existe entre el uso de recursos digitales y la dimensión cognoscitiva del aprendizaje significativo del área educación para el trabajo en estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022?

¿Cuál es la relación que existe entre el uso de recursos digitales y la dimensión afectivo social del aprendizaje significativo del área educación para el trabajo en estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022?

### **1.3 Formulación de objetivos**

#### **1.3.1 Objetivo general**

Determinar la relación que existe entre el uso de recursos digitales y el aprendizaje significativo del área educación para el trabajo en estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022.

#### **1.3.2 Objetivos específicos**

Identificar el nivel de uso de los recursos digitales de los estudiantes de primer grado de secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022

Establecer el nivel de aprendizaje significativo del área educación para el trabajo en estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022.

Determinar la relación que existe entre el uso de recursos digitales y la dimensión cognoscitiva del aprendizaje significativo del área educación para el trabajo en estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022.

Determinar la relación que existe entre el uso de recursos digitales y la dimensión afectivo social del aprendizaje significativo del área educación para el trabajo en estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022.

### **1.4 Justificación de la investigación**

Para la fundamentación teórica, de acuerdo a la variable de recursos digitales se considera el aporte de la teoría del conectivismo, en donde se consideran elementos esenciales para su aplicación e importancia en su utilidad, asimismo para la variable aprendizaje significativo se tiene en cuenta las teorías de Bruner, Ausubel,



constructivismo como elemento fundamental del accionar de los estudiantes frente a su proceso de aprendizaje.

En lo práctico, permitió recoger información de las variables en estudio, las mismas que contribuyen a tomar medidas correctivas y establecer planes de mejora en lo que corresponde a la institución objeto de investigación.

A nivel metodológico el presente trabajo se convirtió en una base de información analizada y científica para investigaciones posteriores y/o estrategias de mejora en la muestra estudiada, también facilitará diseñar y aplicar un conjunto de actividades y estrategias, que promuevan un aprendizaje significativo y conlleve al desarrollo de docentes y alumnos, mediante la aplicación de los cuestionarios denominados: cuestionario de aprendizaje significativo y cuestionario uso de recursos digitales, los mismos que han sido validados por el juicio de expertos y su respectiva validación.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

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

##### **2.1.1 Internacionales**

Lagua (2022), efectuó un estudio denominado “Orientación psicopedagógica en el proceso de aprendizaje significativo en los estudiantes de décimo grado de educación general básica superior de la unidad educativa Atahualpa”, para alcanzar el Título de Licenciada en Psicopedagogía. El propósito de la indagación se basó en el estudio de la repercusión de la orientación psicopedagógica y la forma de apoyo en el aprendizaje significativo aplicando el instrumento a 127 alumnos. El trabajo es de tipo mixto con nivel descriptivo y correlacional, obteniendo como resultados que la orientación psicopedagógica brindada por los profesores permite obtener un nivel alto de aprendizaje significativo, validando de esta manera la hipótesis.

Castro (2022), desarrolló un estudio titulado “Modelo de educación contextualizada para optimizar el aprendizaje significativo en la Unidad Educativa Babahoyo”, su finalidad fue lograr ser doctora en educación, para ello se tomó en cuenta a dos equipos de alumnos del nivel básico superior siendo uno el equipo experimental y el otro el de control, a quienes se les aplicó un test de 20 interrogantes donde se obtuvo una confiabilidad de la prueba Mc Donald’s, logrando comprobar que la investigación mejora con efectos positivos al aprendizaje significativo.

Canencia (2021), realizó una investigación titulada “Las herramientas digitales y el aprendizaje significativo en los estudiantes del 7mo año de educación básica de la unidad educativa Las Américas en el cantón Ambato”, para alcanzar el Título de Licenciada en Psicopedagogía. La finalidad fue conocer como inciden las herramientas digitales en el aprendizaje significativo, trabajando con una población de 65 alumnos del 7mo año de Educación Básica a quienes se les aplicó dos instrumentos que fueron validados y verificados por profesores de la Universidad de Ambato, obteniendo como resultados la demostración de la hipótesis donde se afirma que las herramientas digitales trascienden en el aprendizaje significativo.

Figuerola (2020), desarrolló la investigación titulada “Aprendizaje significativo en los docentes de una Unidad Educativa de Amaluza”, para alcanzar su maestría en educación. El fin fue determinar el nivel de aprendizaje significativo, en los profesores de una Unidad Educativa de Amaluza, la población de estudio fue de 14 profesores que se les realizó un cuestionario de 30 preguntas resueltas en escala ordinal obteniendo una confiabilidad de 0,836, obteniendo como resultado un nivel regular con relación al aprendizaje significativo.

Venegas (2017), ejecutó una investigación denominada “Valoración del uso de recursos digitales como apoyo en la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en Educación Primaria”, y alcanzar el grado de Doctorado en Salamanca, universidad europea. Es un estudio de tipo descriptiva y mixta, y en concreto se ha elegido el estudio de caso. Así mismo con la ayuda de entrevistas que se realizaron a los actores educativos se logró observar una valoración positiva, donde los estudiantes expresan su atracción por el área de matemática siendo para ellos una disciplina de mayor importancia y que además valoran por ser de utilidad en su vida cotidiana, en tal sentido se sienten motivados cuando realizan trabajos utilizando los recursos TIC en el aula.

### **2.1.2 Nacionales**

Cahuascanco (2022), desarrolló una investigación titulada “Recursos digitales y logros de aprendizaje en estudiantes de secundaria en una Institución Educativa del Manu, 2021”, y lograr el nivel su maestría, teniendo como finalidad establecer si hay relación significativa entre los recursos digitales y logros de aprendizaje en alumnos de secundaria, siendo la investigación de tipo básico no experimental. Se contó con un modelo de 121 alumnos a quienes se les asignó los instrumentos que fueron validados por especialistas estableciendo fiabilidad por el Alfa de Cronbach, en cuanto a logros de aprendizaje como variable se utilizó los registros auxiliares, estableciendo que existe una asociación significativa entre las variantes de estudio..

Ramos (2021), desarrolló una investigación titulada “Recursos digitales en el aprendizaje significativo en estudiantes de 4to grado de secundaria en el distrito de Independencia” con el fin de alcanzar el título profesional de arquitecto. El del presente trabajo tuvo como finalidad, establecer el vínculo entre las dos variables de investigación, siendo de tipo correlacional y diseño no experimental. Se empleó a 15 estudiantes como muestra, aplicándose un cuestionario a fin de reconocer la adecuación del espacio de

estudio apropiado para el aprendizaje significativo, obteniendo como resultados que el aprendizaje significativo se relaciona con el uso de recursos digitales.

Torres (2019), realizó una investigación titulada “Alfabetización digital y aprendizaje significativo del área de Ciencia y Tecnología en estudiantes de VI ciclo nivel secundario, Institución N° 1123”, para lograr su maestría, el trabajo tiene como finalidad determinar el nexo que existe entre el aprendizaje significativo y la alfabetización digital del área de CyT en alumnos del VI de secundaria de la IE 1123. Su diseño fue no experimental, tipo transversal correlacional. Para ello se tuvo en cuenta la población que estaba conformada por alumnos de 1° y 2° de secundaria en un total de 120, eligiendo una muestra censal. Se usó como instrumento el cuestionario que consignó preguntas cerradas las mismas que se aplicaron teniendo en cuenta cada una de las variables. La presente investigación arrojó como resultado que hay un nexo significativo directo y alto entre las variables, para ello se aplicó la estadística de Spearman, y con ayuda del nivel de sig. Se obtuvo desechar la hipótesis nula y validar la hipótesis alterna.

Villegas (2019), realizó una investigación titulada “Tecnologías de información y comunicación y aprendizaje significativo en estudiantes de la I.E. José C. Mariátegui – Huancayo”, para alcanzar el título profesional de Licenciatura en Educación, se utilizó el metodología a experimental cuasi experimental. Para esta investigación se trabajó con la población de alumnos de 4° de secundaria, considerando a dos de las secciones como el grupo de control y a otras dos secciones se le denominó el grupo experimental. En este caso los equipos, tanto el experimental como el de control fueron valorados por una prueba pedagógica, para ello el empleo de las TIC se probó a lo largo de un semestre académico, donde los efectos fueron analizados con la distribución de frecuencias, la media aritmética, rangos, las pruebas de inferencia y medidas de variación, obteniendo que las TIC contribuyen adecuadamente en el aprendizaje significativo.

### **2.1.3 Regionales**

Sosa (2021), realizó una investigación titulada “Gestión educativa y aprendizaje significativo desde la perspectiva docente en una Institución Educativa de Piura, 2021”, y así lograr el nivel de maestría. El trabajo desarrollado tuvo como meta conocer la asociación entre sus variables objeto de estudio desde la visión docente en una Institución Educativa de Piura, su enfoque fue cuantitativo de diseño no experimental y tipo correlacional. Se aplicaron dos cuestionarios a 52 estudiantes, donde se determinó que la

gestión educativa está en un nivel aceptable y muy aceptable y el aprendizaje significativo se consideró como regular por parte de los profesores.

Vásquez (2021), realizó una indagación denominada “Estrategias andragógicas en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la escuela de posgrado de la Universidad Nacional de Piura”, y lograr el nivel académico de Maestra en Docencia Universitaria, donde se buscó definir el dominio de las estrategias andragógicas en el aprendizaje significativo, realizando una investigación aplicada correlacional y un enfoque cuantitativo. Se logró como producto un grado elevado de desarrollo de estrategias andragógicas y una percepción también elevada sobre el aprendizaje significativo, finalizando que hay una incidencia significativa de los métodos andragógicas en el aprendizaje significativo.

Moncada (2020), realizó una investigación titulada “Las herramientas tecnológicas y el aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes de una institución educativa, Piura, 2020”, con el fin de alcanzar el nivel maestría. Se dio una exploración no experimental, correlacional de enfoque cuantitativo. La investigación estuvo integrada por una muestra de 29 alumnos aplicándoles un cuestionario de 20 preguntas, después de haber estudiado la información que se recogió se logró obtener como producto que el manejo efectivo de las herramientas tecnológicas en los alumnos es de un nivel medio, comprobándose así que las herramientas tecnológicas son de limitado dominio por los estudiantes. En cuanto al aprendizaje de entornos virtuales se demostró que los alumnos están en un nivel regular y que menos aún se cuenta con un ambiente virtual que oriente los aprendizajes. De esta manera se llega a la deducción que el manejo de las herramientas tecnológicas en los alumnos demuestran algunas condiciones debido a la altura en que se localizan, lo cual demuestra que existen obstáculos para formar conocimientos y desarrollar resultados por medio de procesos innovadores, así también podemos confirmar que el aprendizaje en ambientes virtuales se encuentra en un nivel regular pues se muestra inoportunos para las diversas actividades independientes, y así ayudarse con los diversos medios y recursos digitales, del mismo modo en el manejo de herramientas y recursos tecnológicos.

Soto (2019), desarrolló una investigación denominada “Estrategias de aprendizaje y aprendizaje significativo en docentes de la Institución Educativa de Piura, 2018”, con la finalidad en alcanzar el nivel de maestra. El objeto fue constituir la relación del aprendizaje significativo con las estrategias de aprendizaje en profesores de la una IE de

Piura, donde 30 profesores de sexo masculino y femenino conformaron la población de estudio y su trabajo fue no experimental con diseño correlacional – asociativo, obteniendo como efecto que hay influencia significativa entre las variables de estudio, entonces finaliza señalando que existe relación entre el aprendizaje significativo y las estrategias de aprendizaje.

## **2.2 Bases teórico científicas**

### **2.2.1 Recursos educativos digitales**

Son materiales y medios que contribuyen en el desarrollo de transmisión de conocimientos, para lo cual deben estar organizados de manera clara y sus orientaciones deben proveer al estudiante el progreso de habilidades y destrezas.

Para el profesor fomentar recursos educativos implica un manejo de manera didáctica, mediática y tecnológica de los procedimientos, para de esta manera poder impartir contenidos, así como sirviéndose de los lenguajes y canales que nos brinda la tecnología digital (Triquell, 2007).

#### **2.2.1.1 Componentes de los recursos educativos digitales**

A nivel educativo, se consideran los siguientes componentes:

- a. El soporte.** Que viene hacer el apoyo que nos permitirá desarrollarnos de manera tecnológica.
- b. El contenido.** Permite transmitir un mensaje utilizando diversos recursos.
- c. El servicio.** Permite tener en cuenta que cada uno de los recursos presenta una finalidad definida el cual llega a los usuarios en este caso los estudiantes para poder afianzar sus competencias tecnológicas (Triquell, 2007).

Es importante saber que el recurso humano juega un papel importante, pues son ellos quienes crean los contenidos, ofrecen el soporte tecnológico a los estudiantes ayudándose de la parte tecnológica en un recurso digital. Por lo tanto, como docentes debemos lograr que todo material digital debe ser inclusivo y accesible, a la vez viable de aplicar en el ámbito educativo o en alguna prestación, en este caso está dado por las tecnologías digitales.

Por consiguiente, un producto o prestación debe cumplir el poder de accesibilidad y usabilidad (Rodriguez, 2019).

**a. Accesibilidad.** La accesibilidad acepta la inclusión social, produciendo aprendizaje en los alumnos, por tanto, debemos aportar un recurso asequible. El acceso a los recursos digitales es amplio pues admite elaborar recursos para todos los individuos (Rodríguez, 2019).

**b. Usabilidad.** La usabilidad es propia para sus receptores, del mismo modo permite obtener fines específicos dirigido a públicos precisos. Es llamada facilidad de uso, por tanto, para que la producción obtenga sus propósitos tiene que ser efectivo, eficiente y agradable (Rodríguez, 2019).

En su mayoría tenemos que los individuos separan lo que no es útil al interior de un determinado escenario, en tal sentido, la usabilidad es adherente a la productividad.

Por lo tanto, podemos asegurar que todo medio digital tiene que ser inclusivo es decir posibilitar el acceso a todos los individuos, debe ser beneficioso, provechoso, eficaz e interesante, siendo ésta una condición muy importante permitiendo que los alumnos permanezcan o dejen de lado un material.

En el inicio de enseñanza aprendizaje los recursos de índole digital ofrecen diversas vías que fortalecen el entendimiento, e impulsa a los alumnos, con ello vemos que variados medios aportan beneficiosos recursos de valiosa información y enseñanza acorde a las características particulares de cada alumno, de esta manera la gamificación, videos, la realidad aumentada, videojuegos y recursos tecnológicos interactivos son considerados dentro de estos recursos (García, 2008).

**a. Video y televisión digital.** Son instrumentos que permiten asimilar la comunicación audiovisual, de este modo el video es considerado como recurso de expresión, de evaluación, de información para el progreso profesional de los profesores y el desenvolvimiento de los estudiantes, del mismo modo generan dinámicas participativas, que después se llevarán a un análisis y reflexión del recurso. Mediante un producto audiovisual, el alumno puede aprender a expresarse utilizando el lenguaje, donde con ayuda de la cámara puede lograr y transmitir información, así como elaborar un producto que utilizará en su proceso de aprendizaje (García, 2008).

Con estas actividades estamos logrando en los alumnos el crecimiento de diversas habilidades y destrezas, así como su aprendizaje autónomo y significativo, así como colaborativo, teniendo en cuenta para ello su entorno y sus necesidades e intereses. Por

consiguiente, la televisión como recurso audiovisual podemos considerarla como medio que nos proporciona información cuyo objetivo es captar el interés del usuario brindando información mundial, y de la realidad local. Pero éstos contenidos muchas veces no se escogen con puntos de vista didácticos lo que produce un favoritismo hacia algunos temas y el olvido de otros, entonces se puede afirmar que la televisión hoy en día resulta ser un instrumento de masificación de ideologías, cultura, moral, normas, donde los profesores debemos de ser conscientes de la importancia de este recurso en el ámbito educativo.

**b. Videojuegos y gamificación.** Los videojuegos permiten a los estudiantes socializarse, así como incluir el análisis de valores y conductas que se presentan en los juegos para de esta manera reflexionar sobre los mismos. Con ayuda de los videojuegos los estudiantes desarrollan competencias para el empleo de los entornos virtuales, así como maneja información de una infinidad de recursos (García, 2008).

Con los videojuegos los estudiantes se convierten en protagonistas de diversas aventuras, demostrando agilidad, ingenio, habilidad, destreza, se transportan en el tiempo y espacio aprendiendo así a resolver conflictos. La gamificación o manejo de la mecánica del juego, donde podemos establecer reglas, recompensas, niveles y diseños de la experiencia donde las actividades diarias se transforman en actividades lúdicas, motivando de esta manera a lograr los objetivos (Sulmont, 2016).

El aprendizaje basado en juegos consiste en usar el juego como soporte para el aprendizaje, ofreciendo de esta manera una experiencia práctica tanto para profesores como para los alumnos. Para implementar la gamificación en el aula debemos seguir los siguientes pasos:

- Tener clara la finalidad que debemos alcanzar.
- Modifica el talento que tienes en juego.
- Plantear desafíos propios.
- Instituir reglas.
- Establecer un método de retribución.
- Presentar una destreza retadora.
- Fijar horizontes graduales de dificultad (Sulmont, 2016)

En conclusión, los videojuegos son parte del quehacer diario donde los estudiantes intercambian información, desarrollan competencias y hacen uso correcto de su tiempo sin



olvidar sus responsabilidades por tal motivo los docentes deben valorarlos sin perder de vista sus repercusiones negativas.

**c. Realidad Aumentada.** Recurso que parte de una información establecida, concreta, como resultado de una indagación y trasladada posteriormente a diversos de un espacio establecido y que después es trasladada en diversos formatos: Exhibiciones, videos, audios por medio de enlaces (Blázquez, 2017).

Ejemplos de esta tecnología son:

**Prensa.** Actualmente los escritos utilizan códigos de tecnología QR junto con otras herramientas que permiten acceder de manera amplia la información de interés para cada estudiante.

**Publicidad.** También tiene influencia desde la realidad aumentada con el uso de los códigos QR, brindándole al cliente acceso a las campañas, volantes, videos interactivos, instructivos, compras que facilitan el acceso a la información y oportunidades.

**Entretenimiento.** Es uno de los pioneros en poner en marcha acciones de realidad aumentada a través de la tecnología y se apoya en interacciones, recorridos en vivo, videos, animación en colores, audios, etc. Con la finalidad de entretener a las personas.

**Educación.** Debemos de tener en cuenta que hoy en día tanto los estudiantes como los docentes vienen a ser los creadores de la información, empleando los medios digitales y tecnológicos, a través de diversas aplicaciones y experiencias que el trabajo pedagógico tiene como soporte la realidad aumentada, usados dentro o fuera de las aulas. En este aspecto la realidad aumentada brinda:

**Motivación.** Esta se ve aumentada de manera extraordinaria en los alumnos cuando el recurso utilizado se apoya con la tecnología.

**Trabajo colaborativo.** Permite el trabajo en equipo, de cooperación entre estudiantes, al hacer uso de recursos digitales.

**Construcción del conocimiento por parte del estudiante.** Al contar el alumno con los instrumentos indispensables que favorecen su aprendizaje, éste será atractivo, realizable y eficaz, transformándose en actor de su propio conocimiento. Mayor información. Se obtiene a través de imágenes, enunciados, palabras claves, facilitan la recuperación, ampliación y acceso a la información tanto previa como nueva.

**Tecnología accesible.** La mayor parte de aplicaciones poseen características de estar al alcance de manera gratuita, posibilitando hacer uso de funciones básicas pero suficientes para desarrollar labores grandiosas.

**Instrumentos accesibles.** Actualmente los alumnos poseen mínimamente un instrumento móvil que le facilita el desarrollo de actividades.

**Desarrollo de destrezas tecnológicas.** El uso de la realidad aumentada dentro del ámbito educativo ha permitido emplear lenguajes, recursos, manejo de las herramientas tecnológicas que antes no poseíamos al hacer uso de los recursos clásicos que no lo demandaban (Blázuques, 2017).

### **2.2.1.2 Teorías que sustentan el uso de los recursos digitales**

Con el transcurrir del tiempo y a través de diversos programas se han añadido en el ambiente escolar tecnologías digitales realizándose así innovaciones educativas, así la mayor parte de Instituciones educativas cuentan con ordenadores portátiles (XO), materiales de robótica, laboratorios de cómputo, y recientemente Fundación telefónica desarrolla en nuestro país el Proyecto Aula Digital, cuya misión es disminuir la brecha en educación generando una educación digital de calidad a niños y niñas de ambientes abandonados de África, Asia y América Latina.

En nuestro país, el Proyecto Aula Digital guía su trabajo en la instrucción de profesores para el incremento de la Competencia Digital Docente, además ayuda al crecimiento de las políticas educativas. Al mismo tiempo brinda un sinnúmero de recursos y ofertas destinadas a perfeccionar en el beneficio de la tecnología para el progreso de las competencias TIC plasmadas en el currículo nacional (Sulmont, 2016).

Es así que todo docente debe de desarrollar competencias digitales como es: Administra su crecimiento profesional y tareas educativas, mediante el uso de la tecnología, para de esta manera poder poner en práctica experiencias de aprendizaje de acuerdo a los beneficios y necesidades de los alumnos (Sulmont 2016).

Del mismo modo el estudiante debe desarrollar competencias digitales tal como lo señala el Currículo Nacional, donde dentro del perfil de egreso se incluye la Competencia Transversal N° 28: se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC. Esta competencia incluye la unión de diversos procesos como búsqueda, elección y valoración de información, así como la elaboración de materiales digitales. Así también el estudiante

podrá participar en colectivos virtuales, adaptándose y teniendo en cuenta sus beneficios y necesidades, de esta forma podrá comentar, cambiar y mejorar entornos virtuales. En consecuencia, esta competencia en el estudiante conlleva la conjugación de las siguientes capacidades de acuerdo con el MINEDU(2017):

**Personaliza entornos virtuales.** Con la ayuda de esta capacidad, el alumno comunica de forma coordinada y compatible su singularidad, considerando sus ventajas, características e información en las diferentes condiciones virtuales.

**Gestiona información del entorno virtual.** Permite separar, estructurar y ordenar los diferentes datos que podemos rastrear en el medio virtual, para ello debe considerar las diferentes estrategias y configuraciones avanzadas.

**Interactúa en entornos virtuales.** Esta capacidad permite al alumno mediar en otros espacios virtuales participativos para relacionarse con alumnos de edad similar y particularmente considerando sus necesidades e intereses.

**Crea objetos virtuales en diversos formatos.** Permite al alumno ampliar activos y aparatos avanzados con propósitos y elementos cambiados teniendo en cuenta su situación específica y así trabajar en sus ciclos.

Actualmente el número de recursos digitales disponibles se ha proliferado desde que se introdujeron infinidad de herramientas tecnológicas en el aula, las mismas que necesitan cumplir estándares de calidad para el mercado por lo tanto deben presentar características como: Que sean herramientas y aplicaciones gratuitas, son alcanzables para todos y de fácil aprendizaje, tanto para docentes como para alumnos, su tarea facilita el trabajo de los docentes, alumnos y no suponer una barrera, deben brindar recursos de varios valores que el profesorado pueda cambiar y adecuar acorde a sus necesidades (Pinilla, 2020).

### **2.2.1.3. Tipos de Recursos Digitales según sus funciones.**

**Para La Comunicación.** Permiten entablar una comunicación con muchos participantes, ya sea oral o escrita, entre ellos tenemos: Class Flow, Classroom, Clameo.

**Para La Colaboración.** Son aquellas que permiten almacenar, organizar y clasificar información en la nube con uno o más colaboradores y con la facilidad de que estos puedan visualizar, editar, y comentar los archivos en tiempo real, tenemos el Padlet, Jamboard.

**Para La Creación de Contenidos.** Son aquellos que permiten elaborar distintos contenidos como infografías, mapas conceptuales, historietas, álbumes digitales, podemos destacar el Canva, y Cmap tools.

**Para La Evaluación.** Permiten que los estudiantes distingan sus avances y al mismo tiempo admitir retroalimentación de forma adecuada por ejemplo el Quizizz (MINEDU, 2020)

## **2.2.2. Aprendizaje Significativo**

### **2.2.2.1. Conceptualización del aprendizaje significativo**

En las últimas décadas en nuestro país últimamente se viene concentrando en el desarrollo de competencias que incluye otros procesos de aprendizaje, dejando atrás un paradigma centrado exclusivamente en saberes, esto incluye el aprendizaje de distintos saberes tal como lo plantea Hernández (2002).

- SABER (Ideas, conocimientos, datos)
- SABER HACER (Destrezas, habilidades)
- SABER SER (Valores y actitudes)

Todo esto, apoyado por las teorías contemporáneas que explican y aportan, desde distintas disciplinas, cómo es que se produce el proceso de aprendizaje.

### **2.2.2.2. Teorías que sustentan el aprendizaje significativo**

Para el conductismo de Skinner, el aprendizaje se produce tras la asociación de estímulo y respuestas que son observables.

Para el cognitivismo de Bruner, Ausubel; el aprendizaje implica procesos mentales, en la que la mente se compara como una computadora que transforma la información para luego transformarla en contenidos que se dirigen a la memoria de largo plazo.

Para el constructivismo, representado por Piaget, Bandura y Vygotsky; es trascendental la invención de “andamios o estructuras” con las que se va asentar la cimentación de un conocimiento nuevo.

Para el socio-constructivismo, planteado por Vygotsky, sostiene que, en el contexto social, se va creando, construyendo conocimiento de forma mutua.

Para el construccionismo, de Papert, se necesita “acción” para crear conocimiento – aprendizaje (Sulmont, 2016, p. 20).

La perspectiva conectivista, plantea que, junto con el adelanto del internet, aplicativos y acceso a las redes sociales, el aprendizaje se influye en fuentes de información que pueden establecerse cuando: Un individuo incrementa información nueva, a la que ya conoce, por experiencia, y la descubre digitalmente.

Varias personas a partir de un descubrimiento que es compartido y unido a lo ya conocido, forman algo nuevo (Sulmont, 2016, p. 20).

Por lo tanto, podemos afirmar que el aprendizaje es dinámico incluye variables como la emoción, motivación y cognición, además es la interacción intrínseca y extrínseca un factor que también se dinamiza en su construcción.

David Paul Ausubel es uno de los defensores de la Teoría Cognitiva del Aprendizaje, refiere que la persona aprende o genera un conocimiento nuevo, cuando recepciona la información y la relaciona con sus conocimientos anteriores, para ello en el caso de los estudiantes ellos deben “operar” mentalmente lo decepcionado con el que se encuentra expuesto y otorgarle un significado.

El aprendizaje significativo Proceso en el que alumno relaciona, comprende y asimila la nueva tarea de aprendizaje de una manera racional y sin imposición, y las une a su bagaje de ideas, saber y experiencias que ya se encuentran en sus estructuras cognoscitivas (Mata, 2017).

Aprendizaje significativo por descubrimiento, se da directamente por el alumno.

Aprendizaje significativo por recepción, donde el concepto se presenta a la persona y éste la debe interiorizar.

El aprendizaje significativo de principios, que se divide en, un Aprendizaje subordinado e inclusivo el mismo que ocurre cuando las nuevas ideas se ven relacionadas con otras subordinadas, que ya se encuentran en la estructura cognoscitiva de la persona.

El aprendizaje superordinario, resulta de la relación con ideas superordinadas ya existentes.

El aprendizaje combinatorio, resulta en el momento que la nueva idea se vincula con la práctica del individuo.

### **2.2.2.3. Dimensiones del Aprendizaje Significativo**

**Cognoscitivas.** Se inicia de la estructura cognoscitiva del sujeto, donde están ubicados los conocimientos anteriores que forman la base para asimilar otras dinámicas que estén correlacionadas. En cuanto a su desarrollo intelectual, la persona debe tener las habilidades y destrezas pertenecientes a su edad cronológica y mental. Se toma en cuenta también la capacidad intelectual que implica la aptitud de la persona para solucionar una tarea; ello incluye sus capacidades verbales, cuantitativas y sus destrezas para resolver una situación problemática. Del mismo modo tenemos los recursos intelectuales denominadas disposiciones cognitivas, en la cual hace referencia que para comprender un aprendizaje es necesario diversos elementos e ideas que están relacionadas con un área en específico, motivando y despertando hacia el conocimiento. Así también, es el proceso de desarrollo junto con la maduración, elementos que interfieren en delimitar las habilidades y estrategias puesta en marcha por una persona.

**Afectivo-sociales.** En esta variable interviene el mediador, quien es el que busca alentar a la persona y motivarla para que se predisponga a la incorporación de novedosas ideas, aprendizajes y principios; junto a ellos, es la familia quienes influyen en este proceso al ser un factor de relación social importante y significativo para el individuo desde niño. Así mismo los factores motivacionales y actitudinales juegan un importante papel en el aprendizaje individual. Ello implica la autoestima y la motivación al logro.

En conclusión, el aprendizaje significativo busca identificar y desarrollar en los estudiantes nuevos enfoques, principios y nuevas formas de relacionarse aplicables a su vida cotidiana, enlazando así lo previo con lo nuevo, organizándose así una nueva estructura cognitiva (Mata, 2017).

### **2.2.2.4. Situaciones del Aprendizaje Significativo**

En una clase según Ausubel se pueden diferenciar disposiciones de aprendizaje como son:

**a. Relacionado al modo en que se apropia la información.** En este caso podemos ubicar el aprendizaje por recepción donde mayormente el tema se da en su estructura final, aquí el estudiante debe interiorizar en su conocimiento lo que ya está establecido.

En el caso del aprendizaje por descubrimiento el estudiante debe ir encontrando sus propias ideas para dar solución a las dificultades encontradas y de esta manera el conocimiento pueda ser significativo en su formación.

**b. Relacionado a la incorporación a la estructura cognitiva.** Que puede ser por significado donde el estudiante debe mostrar una actitud positiva, además posee el entendimiento anticipado y puede suscitarse con la ayuda de planificaciones adecuadas.

Así también tenemos la modalidad por repetición, donde el estudiante muestra una postura de retener información, no posee discernimientos previos por tanto se dan relaciones arbitrarias con su forma mental (Hernández, 2002).

### **2.3. Definición de términos básicos**

#### **2.3.1 Recursos educativos digitales**

“Son materiales y medios que repercuten en el crecimiento de elaboración de conocimientos y deben proveer al estudiante el desarrollo de habilidades y destrezas” (Triquell, 2007, p.35).

#### **2.3.2 Aprendizaje significativo**

“Es el proceso por el cual un estudiante relaciona, comprende y asimila la nueva tarea de aprendizaje de una manera racional” (Mata, 2017, p. 56)

#### **2.3.3 Cognoscitivo**

“Es el proceso por medio del cual las personas son competentes de originar y asimilar conocimiento” (Mata, 2017, p. 102).

#### **2.3.4 Afectivo Sociales**

“Es una variable que busca alentar a la persona para que se predisponga a la incorporación de novedosas ideas, aprendizajes y principios” (Mata, 2017, p. 87).

#### **2.3.5 Aprendizaje**

“Acción que permite lograr información útil para desarrollarse en nuestro alrededor” (Cueva, 2015, p.34).

#### **2.3.6 Enseñanza**

“Es el grupo de hechos que realiza el profesor con la finalidad que el alumno desarrolle actividades que lo ayudan a inclinarse al logro de sus competencias” (Cueva, 2015, p. 56).

### **2.3.7 Evaluación**

“Su fin es constatar que la persona ha alcanzado las metas ofrecidas” (Cueva, 2015, p. 72).

### **2.3.8 Tecnología**

“Actúa como ayuda cognitiva que sustituye una habilidad no desarrollada o reducida, es un apoyo que brinda lo necesario para emprender una actividad decretada” (Aguilera, 2004, p. 126).

### **2.3.9 Usabilidad**

“Es comodidad de uso que permite producir y alcanzar la finalidad específica en un contexto de uso propio” (Rodríguez, 2019, p.34).

### **2.3.10 Internet**

“Es la red universal de redes de computación por medio del cual los seres humanos se pueden comunicar e intercambiar información” (UNESCO, 2004, p.72)

### **2.3.11 Multimedia**

“Es la unión de diversos recursos, CD-ROM, parlantes, etcétera, por medio de una computadora permite el uso integrado de imágenes, gráficos, textos para que la persona interactúe creativamente” (UNESCO, 2004, p.182).

## **2.4. Identificación de dimensiones**

### **2.4.2. Recursos digitales**

- De comunicación.
- De colaboración.
- Crear contenidos.
- Evaluación.

### **2.4.3. Aprendizaje significativo**

- Cognoscitiva.
- Afectivo – social.



## **2.5. Formulación de hipótesis**

### **2.5.2. Hipótesis general**

Existe relación entre el uso de recursos digitales y el aprendizaje significativo del área educación para el trabajo en estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022.

### **2.5.3. Hipótesis específicas**

Existe relación entre el uso de recursos digitales y la dimensión cognoscitiva del aprendizaje significativo del área educación para el trabajo en estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022.

Existe relación entre el uso de recursos digitales y la dimensión afectivo social del aprendizaje significativo del área educación para el trabajo en estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022.

## 2.6. Operacionalización de variables

**Tabla 1**

*Operacionalización de los recursos digitales y aprendizaje significativo*

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de medición
Recursos Digitales	Son medios y materiales que influyen en el proceso de elaboración de conocimientos, para lo cual deben estar organizados de manera clara y sus orientaciones deben proveer al estudiante el desarrollo de habilidades y destrezas (Triquell 2007)	Recurso de contenido que hace uso de técnicas interactivas y audiovisuales, de manera amigable, útil, atrayente, inclusivo y novedoso, en el proceso de enseñanza aprendizaje.	De comunicación	Entablan comunicación con muchos participantes.	1-7	Cuestionario	Ordinal 1: Nunca. 2: Casi nunca. 3: A veces. 4: Casi siempre. 5: Siempre.
			De colaboración	Almacenan, organizan y clasifican información.	8-12		
			Crear contenidos	Elaboran distintos contenidos como infografías o historietas digitales.	13-14		
				Elaboran mapas conceptuales.	15-16		
			En esta investigación la variable se evalúa mediante la aplicación de cuestionario	Evaluación	Uso de estrategias de autoevaluación activa. Usa recursos virtuales para la retroalimentación.		
Aprendizaje significativo	Proceso por el cual un estudiante relaciona, comprende	El aprendizaje significativo busca, identificar y	Cognoscitiva	Desarrollo intelectual. Capacidad intelectual. Recursos	1-6 7-11 12-13	Cuestionario	Ordinal 1: Nunca.

vo	y asimila la nueva tarea de aprendizaje de una manera racional y sin imposición, (Cognoscitiva) y las une a su bagaje de ideas, saberes y experiencias que ya se encuentran en sus estructuras cognoscitivas y a su vez matizarlas exponiéndolas y evidenciándolas con acciones observables (afectivo -social) (Mata 2017 p.19)	desarrollar en los estudiantes nuevos enfoques, principios y nuevas formas de relacionarse aplicables a su vida cotidiana, enlazando lo previo con lo nuevo, lo cual se hace evidente desde el aspecto cognoscitivo y afectivo social, lo cual se medirá mediante la aplicación de una encuesta, con un cuestionario en la escala de likert	intelectuales.	Apoyo familiar. Factores motivacionales. Factores actitudinales.	14-15 16-18 19-20	2: Casi nunca. 3: A veces. 4: Casi siempre. 5: Siempre.
----	---	---	----------------	--	-------------------------	--

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA

#### 3.1 Tipo de investigación

El presente trabajo es básico en este sentido Valderrama (2013) sostiene que mediante ella se pretende acrecentar los nuevos conocimientos teóricos, donde el investigador se esmera en comprender y asimilar mejor el problema. En este caso la investigación que se realizó permitirá conocer los conocimientos teóricos de la Influencia de los recursos digitales en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la una Institución Educativa de Sechura.

Es correlacional porque su propósito es comprender la relación o nivel de unión que hay entre dos variables en una realidad en particular, esto permitirá primero evaluar las variables relacionadas, para luego describirlas y luego cuantificar y analizar la afinidad (Hernández, et al., 2014).

#### 3.2 Método de investigación

Método deductivo. Porque nos va a permitir descubrir principios desconocidos a partir de los conocidos y así poder realizar conclusiones inmediatas (Behar, 2008).

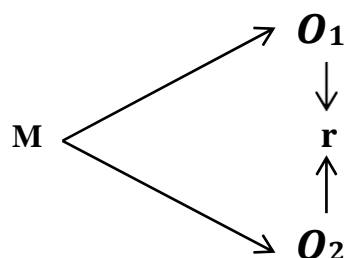
Este método se fundamenta en la deducción permitiendo proponer opiniones de manera general para fundamentar, interpretar o demostrar los aspectos característicos de la realidad (Neill, 2018).

#### 3.3 Diseño de investigación

En este sentido teniendo en cuenta el aporte de Valderrama (2013), es diseño del presente proyecto es no experimental, descriptiva - correlacional, de corte transversal. En este sentido se busca la relación que hay entre dos o más variables, sin manipulación de las variables, por lo tanto, su diseño es el siguiente:

**Figura 1**

*Esquema de diseño de investigación*



Dónde:

M: Muestra de estudio

O1: Variable recursos digitales.

O2: Variable aprendizaje significativo.

r: Relación entre las variables de estudio

### 3.4 Población, muestra y muestreo

#### 3.4.1 Población

La población o universo, es el grupo integro de individuos que coinciden con una variedad de definiciones (Hernández, 2019).

En esta investigación el objeto de estudio son los alumnos de primer grado de secundaria de una Institución Educativa de Sechura y está compuesta de la siguiente forma:

**Tabla 2**

*Distribución de la población por grado, sección y sexo*

Grado y sección	Hombres	Mujeres	Total
Primero	61	70	131
Segundo	66	67	133
Tercero	52	44	96
Cuarto	63	64	127
Quinto	55	36	91
Total	297	281	578

*Nota.* Los datos corresponden a las nóminas oficiales de matrícula de la Institución Educativa del año 2022.

#### 3.4.2 Muestra

Es un subconjunto de la población, de donde se recogerán los datos adecuados, la misma que debe ser propia de la población para poder universalizar los resultados encontrados (Hernández et al., 2014).

**Tabla 3**

*Distribución de la muestra por grado, sección y sexo.*

Grado y sección	Hombres	Mujeres	Total
Primero A	16	17	33

Primero B	13	19	32
Primero C	17	17	34
Primero D	15	17	32
Total	61	70	131

*Nota.* Los datos corresponden a las nóminas oficiales de matrícula de la Institución Educativa del año 2022

### 3.4.3 Muestreo

La medida de la muestra en esta investigación se utilizó el muestreo no probabilístico, en este caso el proceso obedece a la toma de decisiones del investigador por lo tanto el método no es mecánico, entonces las muestras que se seleccionan obedecen a otros dictámenes (Hernández *et al.* 2014). El muestreo no probabilístico es el procedimiento que implica que el investigador elige la muestra de acuerdo a su conveniencia sin la intervención de alguna regla estadística (Carrasco, 2009).

### 3.5 Técnicas e instrumentos de recojo de datos

Para el presente informe se utilizó la encuesta la misma que consiste en la técnica de recolectar datos por medio del uso de cuestionarios que son administrados por personal capacitados o asignados en una determinada muestra (Cruz *et at.*, 2011).

El cuestionario es el instrumento de recopilación de datos que contiene preguntas referentes a las variables de estudio, las mismas que deben ser coherentes con el planteamiento del problema (Hernández *et al.*, 2014). En tal sentido los instrumentos para la indagación son originales de elaborados a partir de la teoría revisada.

En relación a la variable recursos digitales, se trabajó las siguientes dimensiones: comunicación, colaboración, crear contenidos y evaluación; constitución en un instrumento de 20 preguntas.

En relación a la variable aprendizaje significativo, se trabajó las siguientes dimensiones: cognoscitiva y afectiva - social; constitución en un instrumento de 20 preguntas.

Por otro lado, de acuerdo a los instrumentos se solicitó la validez del instrumento y confiabilidad, el cual estuvo a cargo por expertos los mismos que emitieron opinión favorable y lo segundo la confiabilidad Alfa de Cronbach; obteniendo para la variable recursos digitales 0.825 y la variable aprendizaje significativo con un 0.837.

### **3.6 Técnicas de procesamiento y análisis de datos**

Cuando se descompone información cuantitativa debemos de tener en cuenta lo siguiente: En primer lugar, que los patrones estadísticos son imágenes de la realidad y en segundo lugar que los efectos numéricos siempre se explican en contexto (Hernández et al., 2014), para ello se tendrá en cuenta lo siguiente:

Tabulación. Es organizar en tablas la información recogida en los cuestionarios para luego hacer el análisis y comentarios de los datos (Cabezas et al., 2018, p. 103)

Estudio estadístico. Estadística descriptiva. Consiste en describir los datos o valores alcanzados para cada variable de la indagación después de haber aplicado el instrumento a la muestra (Hernández, 2002).

Coefficiente de Rho de Spearman. Prueba estadística cuya finalidad es reconocer la relación entre dos variables (Hernández, 2002).

De acuerdo al acápite anterior se desarrolló el análisis de datos, el mismo que se consideró las tablas de frecuencia de las variables en estudio, posteriormente se trabajaron las tablas de las correlaciones haciendo uso del estadístico SPSS versión 25.

### **3.7 Ética investigativa**

La ética investigativa se ha transformado en una de las más usadas en la comunidad del conocimiento y en la globalización ya que esta nos ha juntado interiormente a los investigadores en un solo espacio de labores, compartiendo preguntas, proyectos y descubrimientos de forma paralela (Domingo, 2018).

Se considera a los estudiantes como fin y no como medio, cumpliendo con la ética y normas legales teniendo en cuenta su confidencialidad, dignidad, así como su privacidad, y el cumplimiento de las normas APA en su 7ma. edición para de esta manera respetar los autores de los libros consultados y la confidencialidad de los encuestados.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS

#### 4.1 Presentación y análisis de resultados

##### 4.1.1 De la variable recursos digitales

**Tabla 4**

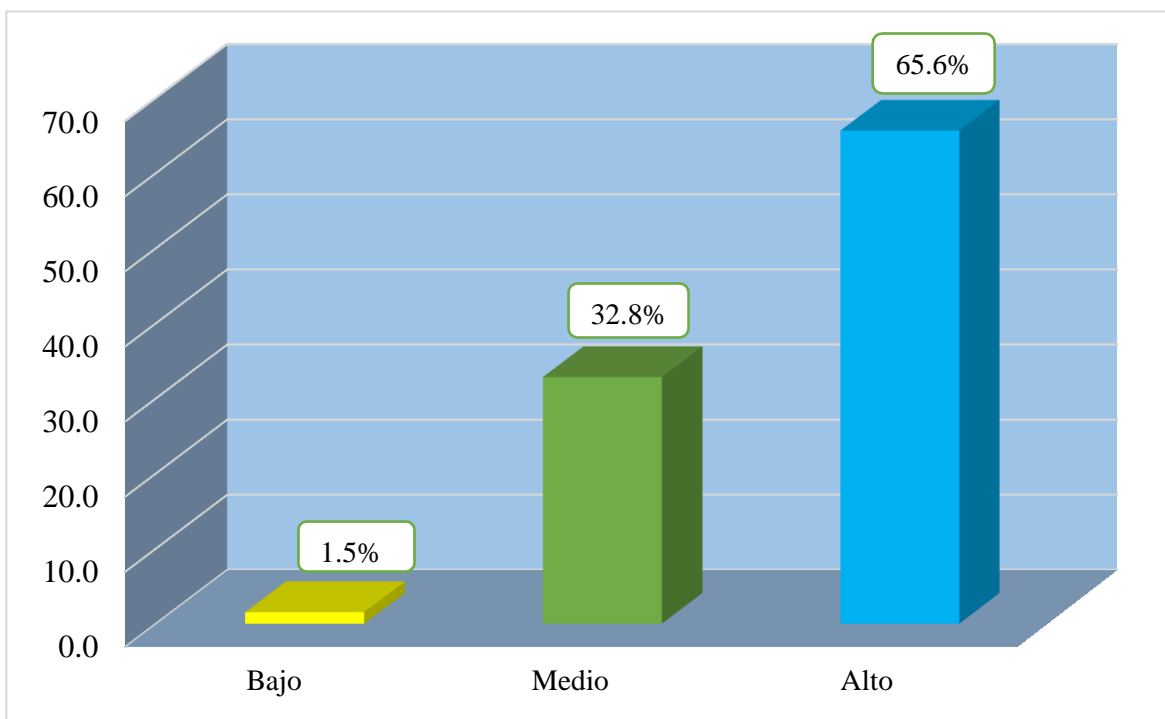
*Nivel de uso de recursos digitales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	2	1.5%
Medio	43	32.8%
Alto	86	65.6%
Total	131	100.0%

*Nota.* Base de datos de los instrumentos aplicados a los estudiantes de la Institución Educativa.

**Figura 2**

*Nivel de uso de recursos digitales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022*



*Nota.* Construida a partir de la Tabla 4.



*Descripción.* De acuerdo a la Tabla 4 y Figura 2, sobre la variable recursos digitales se comprobó que el 1.5% que refiere a 2 alumnos se encuentran en nivel bajo, y, el 32.8% que es semejante a 43 estudiantes se ubican en el nivel medio; finalmente, el 65.6% que equivale a 86 estudiantes se observa que se localizan en el nivel alto.

**Tabla 5**

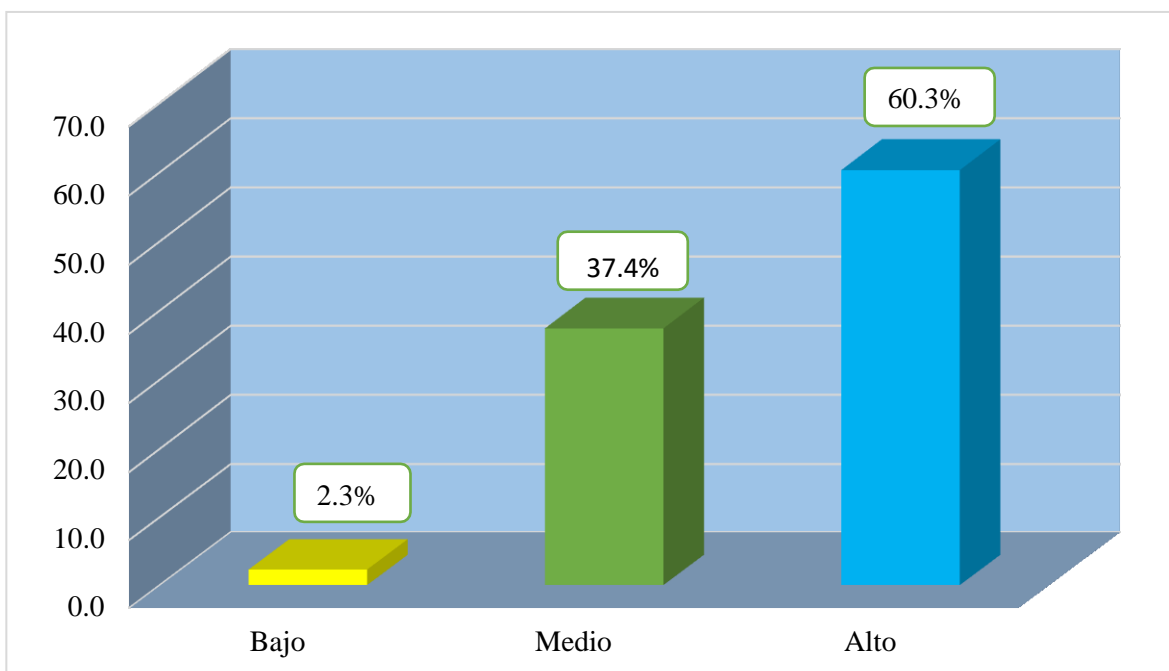
*Nivel de uso de recursos digitales de comunicación en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	3	2.3%
Medio	49	37.4%
Alto	79	60.3%
Total	131	100.0%

*Nota.* Base de datos de los instrumentos aplicados a los estudiantes de la Institución Educativa.

**Figura 3**

*Nivel de uso de recursos digitales de comunicación en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022*



*Nota.* Construida a partir de la Tabla 5

*Descripción.* Teniendo en cuenta la Tabla 5 y Figura 3, sobre la dimensión de comunicación de los recursos digitales se demostró que el 2.3% que equivale a 3 alumnos

se encuentran en nivel bajo, mientras que, el 37.4% que equivale a 49 estudiantes se encuentran en nivel medio; por último, el 60.3% que simboliza a 79 estudiantes se observa que están ubicados en el nivel alto.

**Tabla 6**

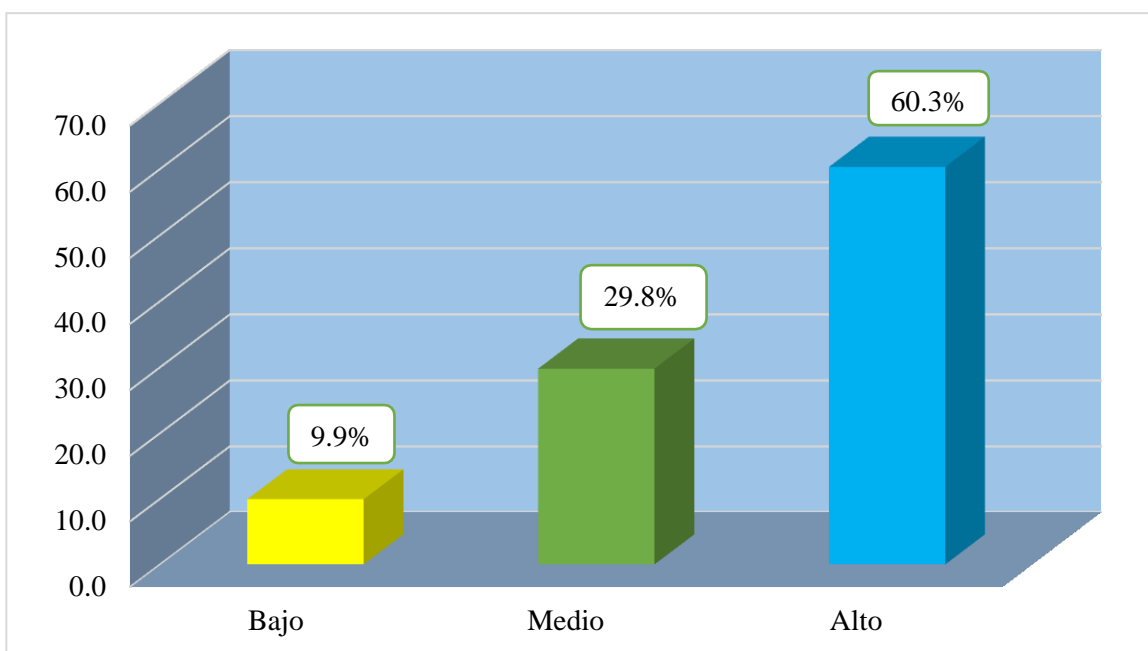
*Nivel de uso de recursos digitales de colaboración en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	13	9.9%
Medio	39	29.8%
Alto	79	60.3%
Total	131	100.0%

*Nota.* Base de datos de los instrumentos aplicados a los estudiantes de la Institución Educativa.

**Figura 4**

*Nivel de uso de recursos digitales de colaboración en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022*



*Nota.* Construida a partir de la Tabla 6.

*Descripción.* De acuerdo a la Tabla 6 y Figura 4, sobre la dimensión de colaboración de los recursos digitales se registró que el 9.9% que equivale a 13 estudiantes se encuentran en nivel bajo, sin embargo, el 29.8% que equivale a 39 estudiantes están en el nivel medio; por último, el 60.3% que equivale a 79 estudiantes se encuentran en el nivel alto.

**Tabla 7**

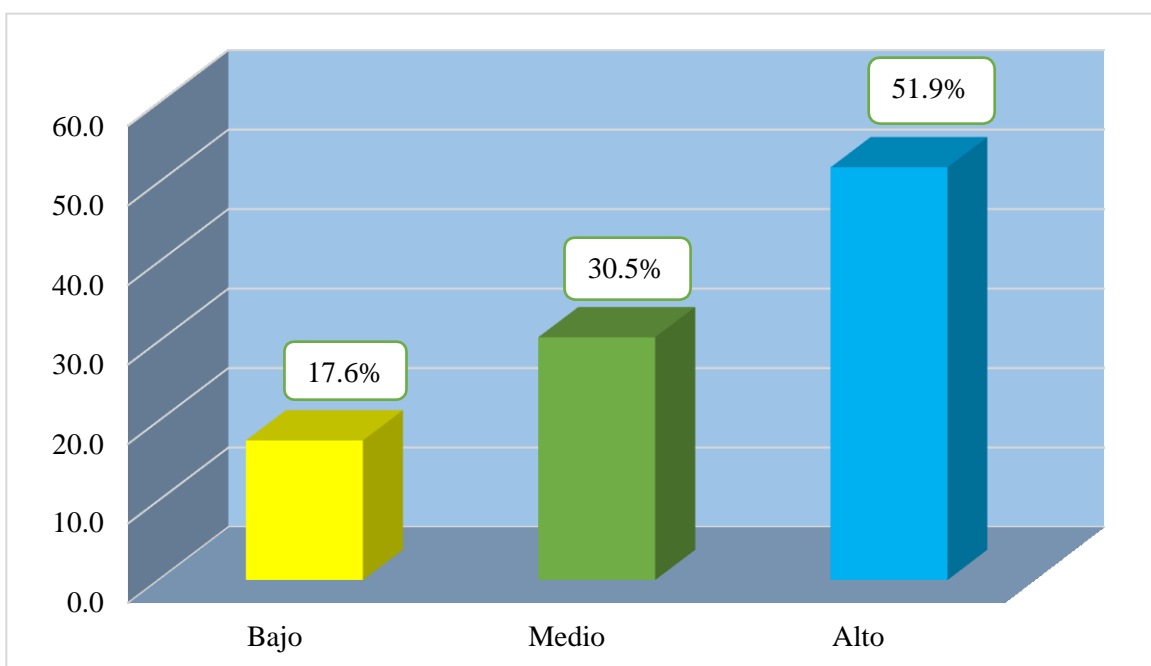
*Nivel de uso de recursos digitales para crear contenidos en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	23	17.6%
Medio	40	30.5%
Alto	68	51.9%
Total	131	100.0%

*Nota.* Base de datos de los instrumentos aplicados a los estudiantes de la Institución Educativa.

**Figura 5**

*Nivel de uso de recursos digitales para crear contenidos en alumnos de primero de secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022*



*Nota.* Construida a partir de la Tabla 7.

*Descripción.* Según la Tabla 7 y Figura 5, sobre la dimensión de crear contenidos de los recursos digitales se registró que el 17.6% que representa a 23 alumnos se encuentran en nivel bajo, sin embargo, el 30.5% que equivale a 40 estudiantes se encuentran en el nivel medio; finalmente, el 51.9% que simboliza a 68 estudiantes se aprecia que se encuentran en el nivel alto.

**Tabla 8**

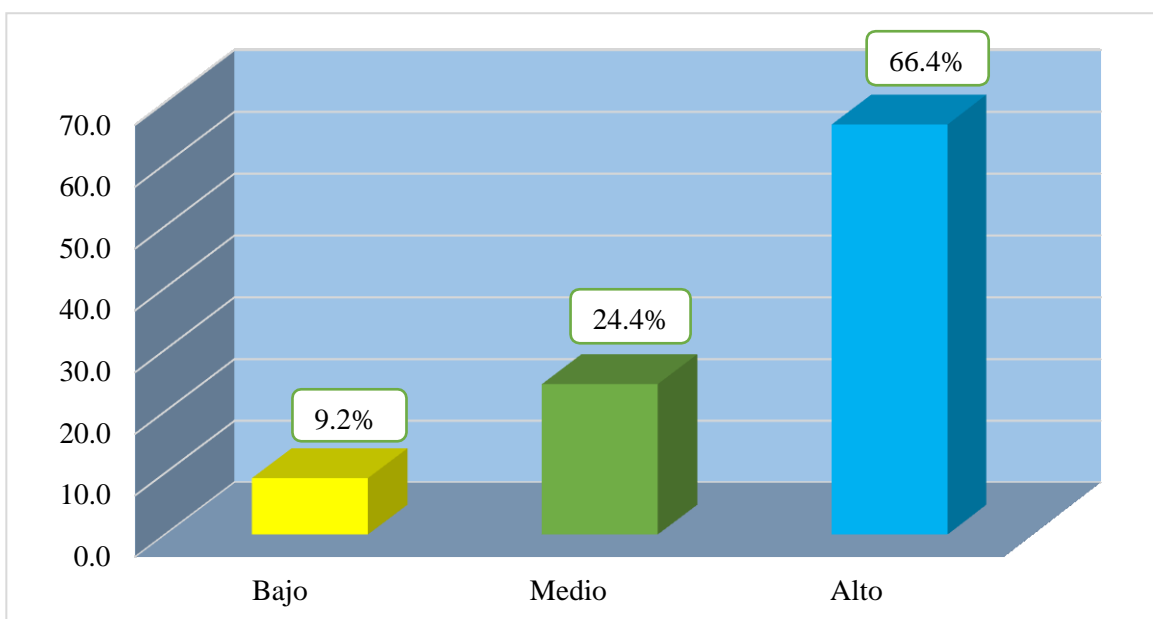
*Nivel de uso de recursos digitales de evaluación en alumnos de primero de secundaria de*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	12	9.2%
Medio	32	24.4%
Alto	87	66.4%
Total	131	100.0%

Nota. Base de datos de los instrumentos aplicados a los estudiantes de la Institución Educativa..

### Figura 6

Nivel de uso de recursos digitales de evaluación en alumnos de primero de secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022



Nota. Construida a partir de la Tabla 8.

*Descripción.* Según la tabla 8 y figura 6, sobre la dimensión de evaluación de los recursos digitales se registró que el 9.2% que equivale a 12 escolares se encuentran en nivel bajo, mientras que, el 24.4% que equivale a 32 alumnos se ubican en el nivel medio; finalmente, el 66.4% que representa a 87 estudiantes se observa que se encuentran en el nivel alto.

#### 4.1.2 De la variable aprendizaje Significativo

### Tabla 9

Nivel de aprendizaje significativo en alumnos de primero de secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022

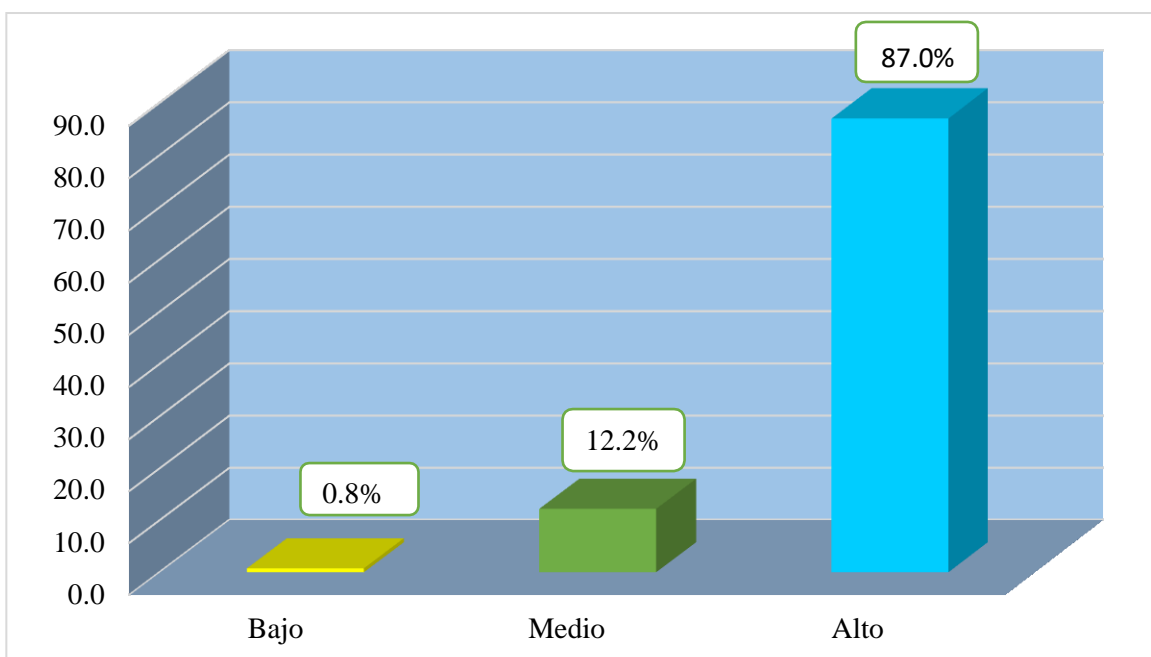
Nivel	Frecuencia	Porcentaje
-------	------------	------------

Bajo	1	0.8%
Medio	16	12.2%
Alto	114	87.0%
Total	131	100.0%

*Nota.* Base de datos de los instrumentos aplicados a los estudiantes de la Institución Educativa.

### Figura 7

*Nivel de aprendizaje significativo en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022*



*Nota.* Construida a partir de la Tabla 9.

*Descripción.* Según la Tabla 9 y Figura 7, sobre la variable aprendizaje significativo se registró que el 0.8% que equivale a 1 escolar se encuentra en nivel bajo, mientras que, el 12.2% que equivale a 16 estudiantes están en el nivel medio; finalmente, el 87.0% que representa a 114 escolares se observa que se encuentran en el nivel alto.

### Tabla 10

*Nivel de la dimensión cognoscitiva en alumnos de primero de secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022*

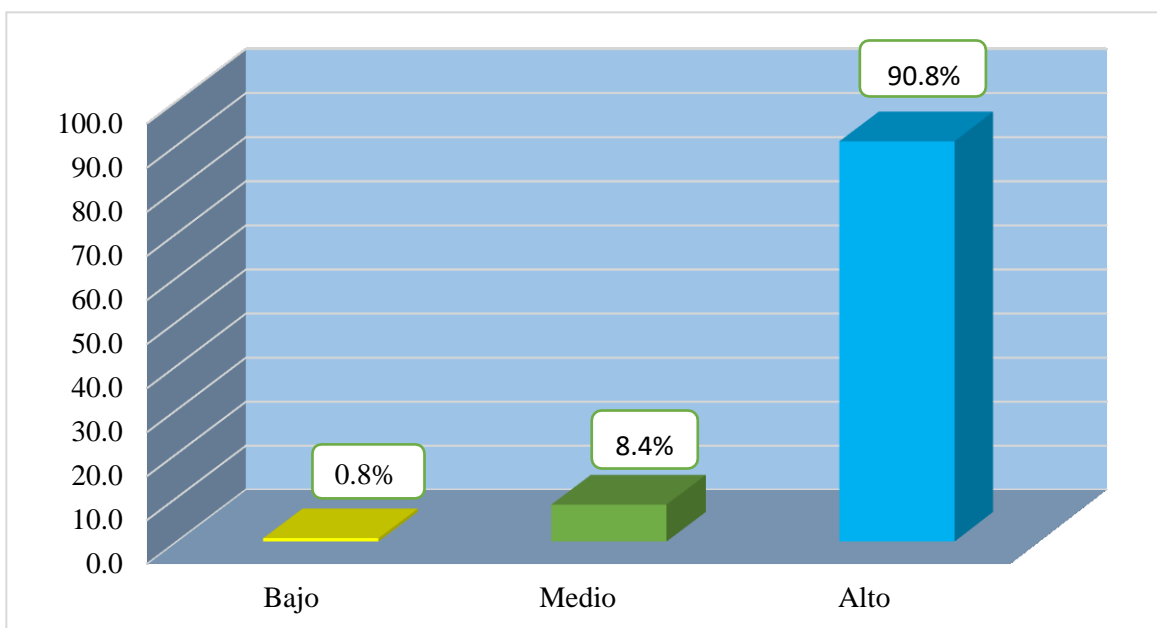
Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	1	0.8%
Medio	11	8.4%

Alto	119	90.8%
Total	131	100.0%

*Nota.* Base de datos de los instrumentos aplicados a los estudiantes de la Institución Educativa.

**Figura 8**

*Nivel de la dimensión cognoscitivo en alumnos de primero de secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022*



*Nota.* Construida a partir de la Tabla 10.

*Descripción.* Según la Tabla 10 y Figura 8, sobre la dimensión cognoscitiva de la variable aprendizaje significativo se registró que el 0.8% que representa a 1 estudiante se encuentra en nivel bajo, mientras que, el 8.4% que equivale a 11 alumnos se ubican en el nivel medio; por último, el 90.8% que equivale a 119 escolares se observa que se encuentran en el nivel alto.

**Tabla 11**

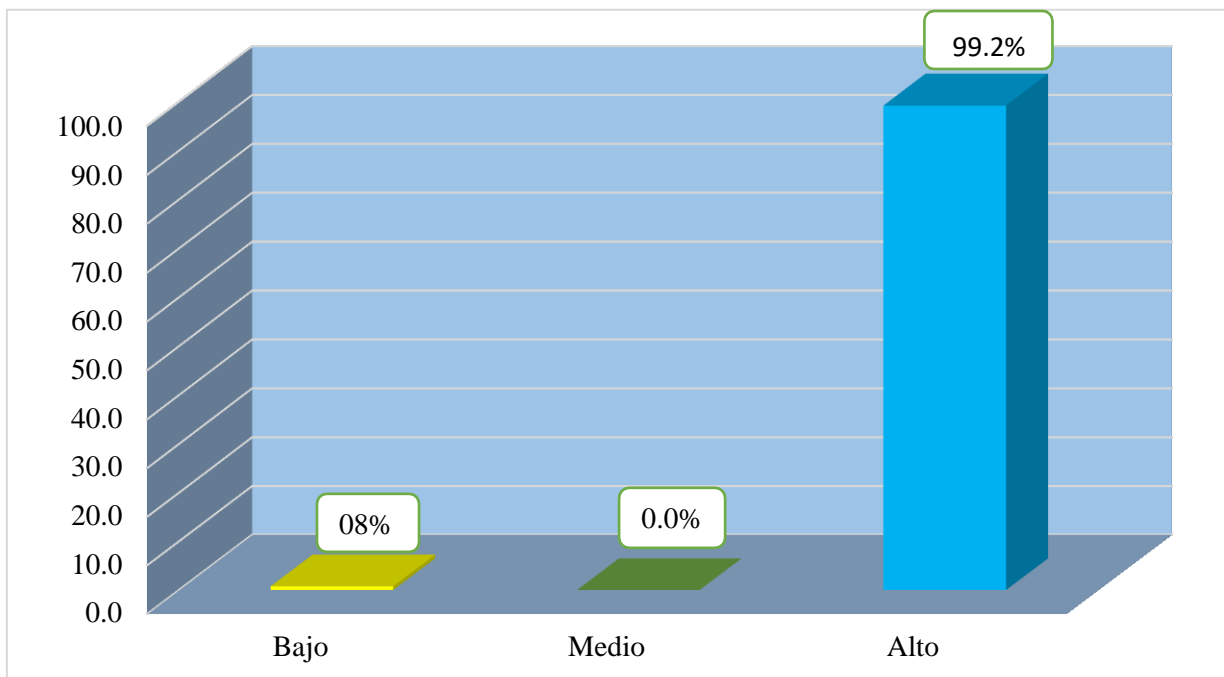
*Nivel de la dimensión afectivo-social en alumnos de primero de secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	1	0.8%
Medio	0	0%
Alto	130	99.2%
Total	131	100.0%

Nota. Base de datos de los instrumentos aplicados a los estudiantes de la Institución Educativa.

### Figura 9

Nivel de la dimensión afectivo-social en alumnos de primero de secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022



Nota. Construida a partir de la Tabla 11.

*Descripción.* Teniendo en cuenta la Tabla 11 y Figura 9, sobre la dimensión afectivo-social de la variable aprendizaje significativo se registró que el 0.8% que representa a 1 alumno se encuentra en nivel bajo, mientras que, el 0.0% que equivale a 0 alumnos se ubican en el nivel medio; por último, el 99.2% que equivale a 130 escolares se observa que se encuentran en el nivel alto.

#### 4.1.3 Resultado de la prueba de normalidad

Tabla 12

Prueba de normalidad entre recursos digitales y aprendizaje significativo

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Estadístico	gl	Sig.
Recursos digitales	.063	131	.200*
Aprendizaje significativo	.104	131	.001
cognoscitiva	.080	131	.041
Afectivo-social	.109	131	<.001

Nota. Base de datos de SPSS V 28.

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

*Descripción.* De acuerdo a la Tabla 12 de la investigación realizada sobre la prueba de normalidad se observa que la variable recursos digitales muestra relación no paramétrica: mientras que la variable aprendizaje significativo se muestra un valor de 0.001, esto indica a que está por debajo de 0.05 (prueba no paramétrica).

**Tabla 13**

*Dispersión de las puntuaciones de los recursos digitales y aprendizaje significativo en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022*

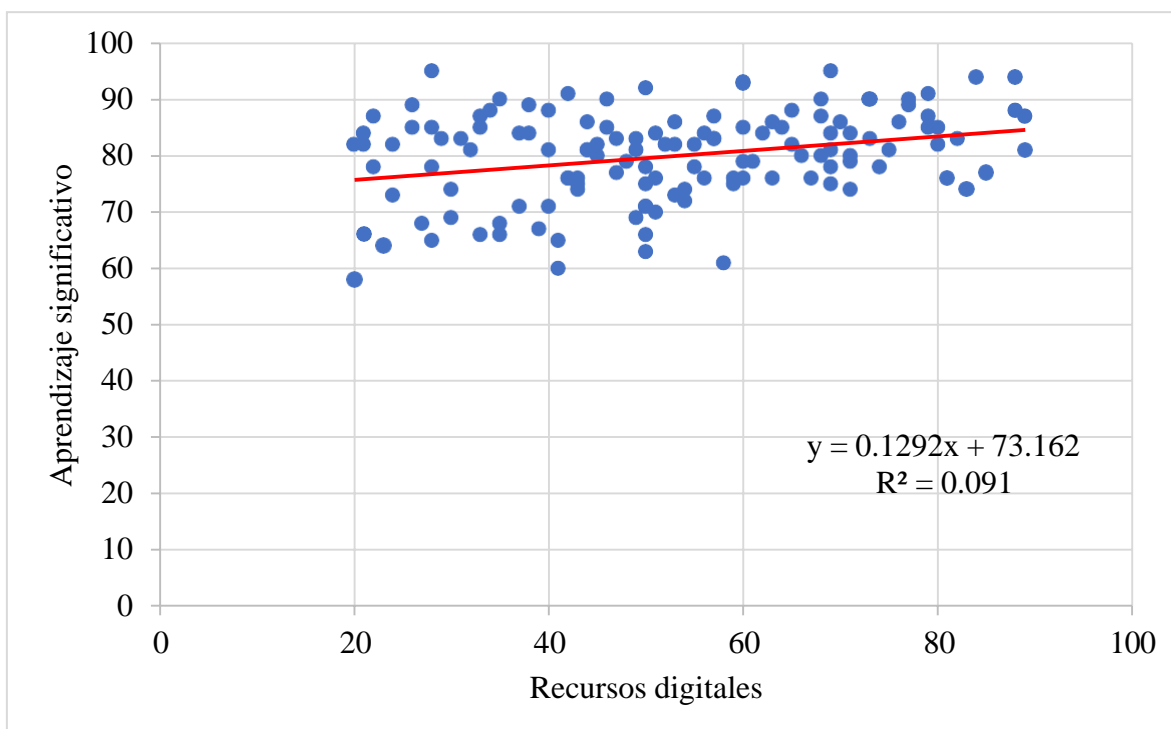
	44	50	76	57	65	63	55	60	73	69	50	81	28	69
	46	33	65	67	55	80	48	51	53	61	49	68	47	24
	49	26	34	22	79	60	51	79	73	60	69	57	57	68
	22	59	71	37	54	28	42	43	30	38	20	24	21	44
Recursos	60	37	70	39	77	23	45	56	21	47	42	35	68	35
digitales	43	75	20	33	21	50	29	89	40	66	40	52	27	71
	71	41	49	50	46	53	69	45	53	32	44	69	54	40
	51	50	31	44	38	62	28	64	41	63	56	71	83	74
	79	84	50	50	88	80	77	85	89	33	58	82	30	42
	59	28	35	26	88									
	75	71	86	87	88	76	78	93	90	78	63	76	78	95
	85	66	82	76	82	85	79	70	73	79	69	90	77	82
	83	85	88	78	85	85	84	87	83	79	81	83	83	87
	87	76	80	71	72	85	76	74	74	89	58	73	82	81
Aprendizaje	76	84	86	67	90	64	80	76	66	83	91	90	80	66
significativo	76	81	82	87	84	75	83	87	88	80	81	82	68	79
	84	60	81	66	90	86	75	82	82	81	86	84	74	71
	76	78	83	81	84	84	95	85	65	86	84	74	74	78
	91	94	92	71	88	82	89	77	81	85	61	83	69	76
	75	65	68	89	94									

Nota. Base de datos de los instrumentos aplicados a los estudiantes de la Institución Educativa.

**Figura 10**

*Dispersión de las puntuaciones de los recursos digitales y aprendizaje significativo en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022*





*Nota.* Construida a partir de la Tabla 13.

*Descripción.* Se observa de la Figura 10 de la tabla 12, la relación de puntuaciones de los recursos digitales y aprendizaje significativo según sus pares ordenados, también los datos se ubican en el primer cuadrante con respecto al plano cartesiano, lo cual señala que el conjunto de datos resulta ser positivos. Con respecto a la línea de tendencias se ubica de forma creciente, mostrando la pendiente determinantemente positiva siendo  $y = 0.1292x + 73.162$  y  $R^2 = 0.091$ , lo que representa a 9.1 % de cambios entre las variables del estudio.

## 4.2 Prueba de hipótesis

### 4.2.1. En la variable recursos digitales y aprendizaje significativo

- Formulación de hipótesis

$H_{01}$ : No existe relación entre el uso de recursos digitales y el aprendizaje significativo del área educación para el trabajo en estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022.

$$H_{01}: r_{01} = 0$$

$H_{a1}$ : No existe relación entre el uso de recursos digitales y el aprendizaje significativo del área educación para el trabajo en estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022.

$$H_{a1}: r_{a1} > 0$$

- Estadística de contraste

Los datos no tienen distribución normal por tanto se usó Rho de Spearman.

- Nivel de significancia

$$\alpha = 0.05$$

- Resultados

**Tabla 14**

*Prueba estadística de Rho de Spearman de recursos digitales y aprendizaje significativo*

		Recursos digitales
Aprendizaje	Coefficiente de correlación	.251**
significativo	Sig. (bilateral)	.004
	N	131

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

*Nota.* Base de datos de los instrumentos aplicados a los estudiantes de la Institución Educativa..

- Decisión

En la tabla 15 se aprecia los datos estadísticos de Rho de Spearman. Se evidencia que existe correlación positiva débil (0.251) de las variables recursos digitales y aprendizaje significativo. Así mismo la significatividad es menor que 0.05 lo que determina aprobar la hipótesis de investigación.

#### **4.2.2. En la variable recursos digitales y la dimensión afectivo social**

- Formulación de hipótesis

H<sub>01</sub>: No existe relación entre el uso de recursos digitales y la dimensión cognoscitiva del aprendizaje significativo del área educación para el trabajo en estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022.

$$H_{01}: r_{01} = 0$$

H<sub>a1</sub>: Existe relación entre el uso de recursos digitales y la dimensión cognoscitiva del aprendizaje significativo del área educación para el trabajo en estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022.

$$H_{a1}: r_{a1} > 0$$

- Estadística de contraste

Los datos no tienen distribución normal por tanto se usó Rho de Spearman.

- Nivel de significancia

$$\alpha = 0.05$$

- Resultados

### Tabla 15

*Prueba estadística de Rho de Spearman de la dimensión cognoscitiva y la variable recursos digitales*

		Recursos digitales
Cognoscitiva	Coefficiente de correlación	.225*
	Sig. (bilateral)	.010
	N	131

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

*Nota.* Base de datos de los instrumentos aplicados a los estudiantes de la Institución Educativa.

- Decisión

En la Tabla 15 se aprecia los datos estadísticos de Rho de Spearman. Se evidencia que existe correlación positiva débil (0.225) de la variable recursos digitales y la dimensión cognoscitiva del aprendizaje significativo. Así mismo la significatividad es mayor a 0.05 lo que determina rechazar la hipótesis de investigación y aceptar la hipótesis nula.

#### 4.2.3. Dimensión afectiva - social y la variable recursos digitales.

- Formulación de hipótesis

H<sub>01</sub>: No existe relación entre el uso de recursos digitales y la dimensión afectivo social del aprendizaje significativo del área educación para el trabajo en estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022.

$$H_{01}: r_{01} = 0$$

H<sub>a1</sub>: Existe relación entre el uso de recursos digitales y la dimensión afectivo social del aprendizaje significativo del área educación para el trabajo en estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022.

$$H_{a1}: r_{a1} > 0$$

- Estadística de contraste

Los datos no tienen distribución normal por tanto se usó Rho de Spearman.

- Nivel de significancia

$$\alpha = 0.05$$

- Resultados

**Tabla 16**

*Prueba estadística de Rho de Spearman de la dimensión afectiva - social y la variable recursos digitales*

		Recursos digitales
Afectivo-social	Coefficiente de correlación	.230**
	Sig. (bilateral)	.008
	N	131

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

*Nota.* Base de datos de los instrumentos aplicados a los estudiantes de la Institución Educativa.

- Decisión

En la Tabla 16 se aprecia los datos estadísticos de Rho de Spearman. Se evidencia que existe correlación positiva débil (0.230) de las variables recursos digitales y la dimensión afectiva - social. Así mismo la significatividad es mayor a 0.05 lo que determina rechazar la hipótesis de investigación y aceptar la hipótesis nula.

### 4.3 Discusión de resultados

En relación al objetivo identificar el nivel de uso de los recursos digitales en estudiantes de primer grado de secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022. Teniendo en cuenta los resultados correspondientes a la variable recursos digitales se evidenció que el 1.5% se ubican en un nivel bajo, el 32.8% se ubican en el nivel medio; finalmente, el 65.6% están en el nivel alto; estos resultados se enmarcan dentro de las dimensiones de comunicación, colaboración, crear contenidos, evaluación. Estos porcentajes de nivel alto se relacionan debido a que los docentes utilizan el Class Flow para interactuar en las clases virtuales, el mismo que les permite mejor la comunicación con todo el grupo, es oportuno mencionar que se propician la participación oral o escrita entre estudiantes utilizando a través de los recursos virtuales mencionados.

Por otro lado, de acuerdo a los resultados se puede inferir que los docentes facilitan materiales para las tareas como videos, encuestas, al mismo tiempo los invitan a difundir su información con revistas o historietas utilizando recursos digitales como el Calaméo u

otro; estas actividades trabajadas se ven apoyadas al momento de guardar la información, toda vez que el profesor les brinda orientaciones para utilizar recursos digitales que almacenan información en la nube. Así mismo, el docente del área de EPT utiliza el Padlet como un medio para el desarrollo de las clases, además se realizan trabajos colaborativos para propiciar la participación usando recursos digitales. Es oportuno mencionar que los docentes les enseñan a crear contenidos en mapas conceptuales, con elementos visuales utilizando recursos digitales como el cmaptools, quizizz, mentimeter u otros.

Teniendo en cuenta el acápite anterior, sobre los resultados coinciden en parte con Canencia (2021), en donde considera que las herramientas digitales trascienden en el aprendizaje significativo, además Venegas (2017) que considera que los estudiantes se sienten motivados cuando realizan trabajos utilizando los recursos TIC en el aula, además de valoran su utilidad en su vida cotidiana. Ramos (2021), significativo, obteniendo como resultados que el aprendizaje significativo se relaciona con el uso de recursos digitales.

En relación a las convergencias con los antecedentes de investigación se considera el aporte de Triquell, (2007) que considera los recursos educativos como el desarrollo y ejecución de manera didáctica, mediática y tecnológica de los procedimientos, para de esta manera poder impartir contenidos, así como sirviéndose de los lenguajes y canales que nos brinda la tecnología digital, En esta aplicación de recursos tecnológicos se debe tener en cuenta el nivel de accesibilidad el mismo que posibilita no solo la lectura y comprensión, sino también inclusión, produciendo aprendizaje en los alumnos, en consecuencia resulta importante facilitar un recurso que sea asequible. De la misma manera la accesibilidad digital es global porque admite la producción de diseños para todos (Rodríguez, 2019), asimismo la usabilidad es propia para sus receptores, del mismo modo permite obtener fines específicos dirigido a públicos precisos. Es llamada facilidad de uso, por tanto, para que la producción obtenga sus propósitos tiene que ser efectivo, eficiente y agradable (Rodríguez, 2019).

Finalmente es oportuno indicar que esta variable en estudio se base en la teoría del conectivismo y que de acuerdo a Siemens (2004), el conocimiento esta que cambia de forma constante con apertura a más allá de lo individual. La teoría del aprendizaje basada en la era digital, explica el complejo proceso de aprendizaje de evolución rápida y adaptado a la corriente digital, que en palabras de su creador es el constructo se expande

por medio de redes de conexiones, “por lo que el aprendizaje consiste en la capacidad de construir y atravesar esas redes” (p.54).

En relación al objetivo establecer el nivel de aprendizaje significativo del área educación para el trabajo en estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022. Teniendo en cuenta los resultados de la variable aprendizaje significativo se pudo diagnosticar que existe un 0.8% que se encuentra en nivel bajo, el 12.2% lo identificamos en el nivel medio; y un 87.0% se ubica en el nivel alto. Los resultados nos permiten identificar que los alumnos pueden deducir ante una imagen o expresiones ya sea orales o gestual, fácilmente de qué se trata, además comprenden los mensajes, es oportuna indicar que existe una fortaleza en el aprendizaje de los estudiantes y se manifiesta en el error, el mismo que sirve para replantear las actividades, estrategias y procedimientos para generar un nuevo aprendizaje e inclusive replantear un nuevo aprendizaje; oportuno precisar que ante los problemas o retos que se te presentan en clase o en tu hogar se utiliza el aprendizaje para ponerlo de manifiesto en la vida diaria y darle utilidad lo aprendido en la vida cotidiana.

De acuerdo a lo explicado líneas arriba, los resultados en un porcentaje alto coinciden con el aporte de Laguna (2022), en donde considera que la orientación psicopedagógica brindada por los profesores permite obtener un nivel alto de aprendizaje significativo, esto se pone de manifiesto en la practicidad que se desarrolla dentro y fuera de la institución educativa, es importante mencionar que se desarrollan actividades prácticas y que permite que el estudiante desarrolle sus actividades de forma colaborativa y además se promueva el espíritu creativo de los estudiantes. Por otro lado, también se coincide con Castro (2022) en donde indica que el trabajo de los maestros permite mejorar el aprendizaje significativo.

De acuerdo a las aproximaciones del resultado y los antecedentes se hace necesario destacar la conceptualización del aprendizaje significativo en donde Mata (2017) lo considera como el proceso por el cual un estudiante relaciona, comprende y asimila la nueva tarea de aprendizaje de una manera racional, esto implica tener métodos, técnicas y procedimientos para el manejo de conocimientos y poner de manifiesto en su vida diaria. Asimismo es oportuno precisar que las teorías más notables en el proceso del aprendizaje significativo implica conocer el constructivismo, representado por Piaget, Bandura y Vygotsky; en donde es trascendental la invención de “andamios o estructuras” con las que

se va a sentar la cimentación de un conocimiento nuevo y la importancia que representa que la persona aprende o genera un conocimiento nuevo, cuando reciben la información y la relaciona con sus conocimientos anteriores, para ello en el caso de los estudiantes ellos deben “operar” mentalmente lo que se encuentra expuesto y otorgarle un significado.

En relación al objetivo determinar la relación que existe entre el uso de recursos digitales y el aprendizaje significativo del área educación para el trabajo en estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022. Tenemos que de acuerdo a la estadística inferencial el Aprendizaje significativo y recursos digitales, existe correlación de 0.251 y se acepta la hipótesis dado que el sig.  $<0.05$ , estos resultados nos permiten coincidir con lo planteado por Cahuascanco (2022) en cuanto a que los logros de aprendizaje y recursos digitales en estudiantes de secundaria presentan una relación significativa entre las variables de estudio. Además, Ramos (2021) investigó sobre la relación entre aprendizaje significativo y recursos digitales, obteniendo como resultados la relación en sus variables estudiadas.

## CAPÍTULO V

### CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

#### 5.1 Conclusiones

Primera. Los estudiantes que fueron objeto de investigación muestran que el 1.5% se encuentran en nivel bajo, el 32.8% nivel medio; y el 65.6% en el nivel alto en relación a la aplicación de los recursos digitales.

Segunda. Para la variable aprendizaje significativo en los estudiantes se evidenció que el 0.8% se ubican en nivel bajo, el 12.2% nivel medio; y el 87.0% el nivel alto.

Tercera. Se evidencia que existe correlación positiva débil (0.225) entre la variable recursos digitales y la dimensión cognoscitiva del aprendizaje significativo, además de rechazar la hipótesis de investigación y aceptar la hipótesis nula debido a la significancia bilateral de 0.10

Cuarta. Se evidencia que existe correlación positiva débil (0.230) entre la variable recursos digitales y la dimensión afectiva - social del aprendizaje significativo, además de rechazar la hipótesis de investigación y aceptar la hipótesis nula debido a la significancia bilateral de 0.08

Quinta. Para la variable aprendizaje significativo y recursos digitales, existe correlación dado al valor de 0.251; además de aceptar la hipótesis dado que la significancia es de 0.004 y es menor a 0.05, en tal sentido se acepta la hipótesis de investigación.



## **5.2 Sugerencias**

Primera. A los maestros y maestras de la institución educativa se les sugiere aplicar recursos digitales para generar aprendizajes más dinámicos y significativos, los mismos que generan participación activa en los estudiantes.

Segunda. A los funcionarios de los entes educativos del ámbito de la provincia de Sechura, promover y desarrollar el aprendizaje significativo el mismo que contribuye a poner en práctica sus aprendizajes adquiridos.

Tercera. Al director de la institución educativa implementar talleres de capacitación para fortalecer las capacidades digitales, las mismas que contribuyan a mejorar los aprendizajes de los educandos.

Cuarta. A los maestros de la jurisdicción de la Ugel Sechura desarrollar talleres socioemocionales para fortalecer la salud emocional de los estudiantes y la comunidad educativa.

Quinta. A los representantes de la UGEL promover la inclusión de recursos digitales en labores académicas con los estudiantes, además de las capacitaciones a los docentes con la finalidad de estar a la vanguardia del paradigma de este tiempo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilera, A. (2004). *Introducción a las dificultades del aprendizaje*. McGRAW-HILL.
- Behar, D. (2008). *Metodología de la investigación*. Ediciones Shalom.  
<http://rdigital.unicv.edu.cv/bitstream/123456789/106/3/Libro%20metodologia%20investigacion%20este.pdf>.
- Blázquez, A. (2017). *Realidad Aumentada en Educación*.  
[https://oa.upm.es/45985/1/Realidad\\_Aumentada\\_\\_Educacion.pdf](https://oa.upm.es/45985/1/Realidad_Aumentada__Educacion.pdf)
- Cabezas, E. D., Andrade, D., y Torres, J. (2018). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Sangolquí.
- Cahuascanco, E. (2022). *Recursos digitales y logros de aprendizaje en estudiantes de secundaria en una Institución Educativa del Manu, 2021* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/80247>.
- Canencia, M. J. (2021). *Las herramientas digitales y el aprendizaje significativo en los estudiantes de 7mo año de educación básica de la unidad educativa “Las Américas” en el cantón Ambato* [Tesis de Licenciatura, Universidad técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspu>.
- Carrasco, S. (2009). *Metodología de la investigación científica*. San Marcos.
- Castro, V. N. (2022). *Modelo de educación contextualizada para optimizar el aprendizaje significativo en la Unidad Educativa Babahoyo, Ecuador – 2021* [Tesis de doctorado, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/77846>
- Cruz, J., Carbonelli, M., y Irrazábal, G. (2011). *Introducción al conocimiento científico y la metodología de la investigación*. Universidad Nacional Arturo Jauretche.  
<https://www.aacademica.org/gabriela.irrazabal/50.pdf>.
- Cueva C., R., y Rodríguez, L. (2015). *Psicología del aprendizaje*. San Marcos.
- Domingo, A. (2018). *Ética de la investigación*. Herder.
- Figuroa, W. E. (2020). *Aprendizaje significativo en los docentes de una unidad educativa de Amaluza, Ecuador, 2019* [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo].  
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/43012>.
- García, A. (2008). *Recursos Digitales Para la Mejora de la Enseñanza - Aprendizaje*.  
<http://hdl.handle.net/10366/131421>.
- Haak, L. S. (2016). *Creando ecosistemas de aprendizaje con el aula digital*. Fundación Telefónica.

- Hernández, R., Fernández, C., Baptista, L. (2014). *Metodología de la Investigación* (5.<sup>a</sup> ed.). McGrawHill.
- Hernández, F. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*(2.<sup>a</sup> ed.). McGrawHill.
- Hernández, R., y Mendoza, C. (2019). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill/Interamericana Editores.
- Lagua, M. L. (2022). *Orientación psicopedagógica en el proceso de aprendizaje significativo en los estudiantes de décimo grado de educación general básica superior de la Unidad Educativa Atahualpa* [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/34490>
- Mata, L. (2017). *Procesos incidentes en el aprendizaje Significativo*. UNERMB.
- Meneses, E. Q. (2009). Recursos didácticos digitales: medios innovadores para el trabajo colaborativo en línea. *Revista Electrónica@ Educare*, 13(2), 47-62.
- MINEDU. (2017). *Curriculo Nacional de la Educación Básica*. Lima-Perú.
- Moncada, Y. A. (2020). *Las herramientas tecnológicas y el aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes de una institución educativa, Piura, 2020* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/48313>
- Neill, D., y Cortez, L. (2018). *Procesos y fundamentos de la investigación científica*. UTMACH.
- Pinilla, J. (2020). *Recursos Digitales Para El Aula del S. XXI*. <http://hdl.handle.net/11531/66657>. Inclusión.
- Ramos, J. M., y Rengifo, J. A. (2021). *Recursos digitales en el aprendizaje significativo en estudiantes de 4to grado de secundaria en el distrito de Independencia, Lima, 2021* [Tesis de Licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/78815>
- Rodriguez, D. (2019). *Recursos Digitales Inclusivos y Amigables*. <http://eprints.rclis.org/33974/1/RecursosDigitales-Diana%20Rodriguez%20Palchevich.pdf>
- Rojas, R. (01 de 05 de 2021). Más allá de los retos de la educación digital en el Perú. [stakeholders.com.pe/](https://stakeholders.com.pe/) [stakeholders.com.pe/](https://stakeholders.com.pe/ddhh/educacion/mas-alla-de-los-retos-de-la-educacion-digital-en-el-peru/)  
<https://stakeholders.com.pe/ddhh/educacion/mas-alla-de-los-retos-de-la-educacion-digital-en-el-peru/>

- Sosa, M. (2021). *Gestión educativa y aprendizaje significativo desde la perspectiva docente en una Institución Educativa de Piura, 2021* [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/77760>
- Soto, O. E. (2019). *Estrategias de aprendizaje y aprendizaje significativo en docentes de la institución educativa de Piura, 2018* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/40923>
- Sulmont, L. (2016). *Creando Ecosistemas de Aprendizaje con el Aula Digital*. [https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/wp-content/uploads/2021/06/Manual\\_Ecosistemas-1.pdf](https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/wp-content/uploads/2021/06/Manual_Ecosistemas-1.pdf).
- Torres, J. M. (2019). *Alfabetización digital y aprendizaje significativo del área Ciencia y Tecnología en estudiantes del VI ciclo nivel secundario, Institución N° 1123* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/37111>.
- Triquell, X. (2007). *Recursos Virtuales Para Problemas Reales*. <https://lizvidal.com/wp-content/uploads/2007/02/recursosvirtuales-1.pdf>
- UNESCO. (2004). *Las tecnologías de la información y la comunicación en la formación docente*. Ediciones TRILCE. [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000129533\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000129533_spa)
- Valderrama, S. (2013). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica. Cuantitativa, cualitativa y mixta* (2.ª ed.). Editorial San Marcos.
- Vásquez, S. G. (2021). *Estrategias andragógicas en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional de Piura – Piura 2021* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/67095>.
- Venegas, J. D. (2017). *Valoración del uso de recursos digitales como apoyo a la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en Educación Primaria* [Tesis de Doctorado, Universidad de Salamanca]. <http://hdl.handle.net/10366/137265>.
- Villegas, K. (2019). *Tecnologías de información y comunicación y aprendizaje significativo en estudiantes de la I.E. José Mariátegui- Huancayo* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Centro del Perú]. <http://hdl.handle.net/20.500.12894/5387>.

Woolfolk, A. (2010). *Psicología Educativa*. Pearson Educación.  
<https://crecerpsi.files.wordpress.com/2014/03/libro-psicologia-educativa.pdf>.  
Mexico.

## ANEXOS

### Anexo 1: Instrumentos de medición

#### CUESTIONARIO USO DE RECURSOS DIGITALES

**Instrucción:** Estimado estudiante, el motivo del presente cuestionario, tiene por finalidad recoger información relevante sobre el nivel de uso de los recursos digitales, que se dan en nuestra Institución Educativa, por lo tanto, te agradezco tengas a bien resolver el mismo, ya que tiene carácter de anónimo y su finalidad solo es de carácter académico.

A continuación, tienes 20 ítems, con 5 opciones de respuesta, NUNCA, CASI NUNCA, A VECES, CASI SIEMPRE Y SIEMPRE, en el cual optarás por marcar con un aspa (X) en el recuadro que corresponde, según las características que usted observa en la realidad.

**1 = Nunca      2 = Casi nunca      3 = A veces      4 = Casi siempre      5 = Siempre**

N°	Ítems	1	2	3	4	5
1	En tu aula los docentes utilizan el ClassFlow para interactuar en las clases virtuales					
2	Cuando los docentes utilizan recursos digitales, permite una mejor comunicación con todo el grupo					
3	Los docentes propician la participación oral o escrita entre estudiantes utilizando el ClassFlow o classroom.					
4	En el desarrollo de sus clases cuando los docentes utilizan el Classroom o ClassFlow se nota una mejor comunicación virtual.					
5	Los docentes les facilitan materiales para las tareas como videos, encuestas, u otros utilizando ClassFlow o Classroom.					
6	Los docentes los invitan a difundir su información con revistas o historietas utilizando recursos digitales como el Calaméo u otro.					
7	Con que frecuencia el uso del Calaméo es orientada como medio de publicación.					
8	Su profesor les brinda orientaciones para utilizar recursos digitales que almacenan información en la nube, como el padlet u otro.					
9	El docente del área de EPT utiliza el Padlet como un medio para el desarrollo de las clases.					
10	Con qué frecuencia hace que los estudiantes interactúen usando recursos digitales como el padlet, Jamboard, u otros.					
11	Los docentes les orientan a organizar información usando recursos digitales como el Jamboard u otros.					
12	El docente de EPT encarga trabajos colaborativos para propiciar la participación docente usando recursos digitales.					
13	Los docentes les enseñan a crear sus publicaciones (Infografías) utilizando el Canva o Genially.					
14	En el área de EPT el docente les encarga realizar trabajos con contenidos inéditos en historietas o revistas utilizando Canva u otros.					

15	Los docentes les enseñan a crear contenidos en mapas conceptuales, con elementos visuales utilizando recursos digitales como el cmaptools.					
16	El docente de EPT los orienta para elaborar sus mapas conceptuales utilizando el cmaptools u otros recursos.					
17	El docente evalúa las actividades de manera entretenida utilizando recursos virtuales, como Quizizz, mentimeter u otros.					
18	Los cuestionarios de las evaluaciones se realizan mediante el juego con recursos virtuales.					
19	Los docentes realizan encuestas y juegos en el grupo, utilizando recursos virtuales como Mentimeter u otros recursos.					
20	Los docentes hacen autoevaluación y retroalimentación de manera dinámica, utilizando recursos virtuales.					

## CUESTIONARIO DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVO

**Instrucción:** Estimado estudiante: El motivo del presente cuestionario, tiene por finalidad recoger información relevante sobre el nivel de desarrollo de los aprendizajes significativos, que se dan en nuestra institución educativa, por lo tanto, te agradezco tengas a bien resolver el mismo, ya que tiene carácter de anónimo y su finalidad solo es de carácter académico.

A continuación, tienes 20 ítems, con 5 opciones de respuesta, NUNCA, CASI NUNCA, A VECES, CASI SIEMPRE Y SIEMPRE, en el cual optarás por marcar con un aspa (X) en el recuadro que corresponde, según las características que usted observa en la realidad.

**1 = Nunca      2 = Casi nunca      3 = A veces      4 = Casi siempre      5 = Siempre**

N°	Ítems	1	2	3	4	5
1	Ante una imagen o expresiones ya sea orales o gestual, fácilmente puede deducir de qué se trata					
2	Cuando el profesor de EPT te solicita algo, fácilmente puedes comprender el mensaje que te quiere decir					
3	Puede captar con facilidad lo que el docente de EPT explica cuando hace uso de recursos virtuales.					
4	Pensamiento: ¿Acostumbas pensar después del desarrollo de tus clases, sobre la manera como elaborarás tus evidencias?					
5	Cuando el docente de EPT explica, imaginas cómo es o puede ser, mentalmente.					
6	Puedes representar mentalmente lo que los docentes describen en sus explicaciones en clases					
7	Ante problemas o retos que se te presentan en clase o en tu hogar, ¿puedes solucionarlo utilizando lo que has aprendido, ya sea en el colegio u otro lugar?					
8	Al observar algún objeto, puedes imaginar una de sus partes como componente de otro objeto diferente.					
9	Si observas algo que por primera vez lo has visto, ¿te haces un concepto de lo que es?					
10	Argumenta y pregunta: ¿En tu aula o con tus amistades, explicas o argumentas tus ideas?					
11	Haces preguntas a tus amigos, que les invita a pensar o tener conocimiento previo de lo que se le pregunta para poder responder.					
12	Cuando observas algo que te atrae, ¿te surgen ideas de la utilidad que puede tener o las cosas que puedes aprender de ello?					
13	Cuando algo te sale mal o te equivocas, ¿aprovechas para lograr un nuevo aprendizaje?					
14	Tu familia te apoya cuando tienes nuevas ideas de cómo pueden mejorar algunas cosas en casa.					
15	Si quieres aprender algo, ¿cuentas con el apoyo de tu familia?					
16	Te planteas metas para ser alcanzadas, en mediano o largo plazo.					



17	Cuando quieres lograr algo que te propones, ¿persistes hasta conseguirlo?					
18	Te dedicas a tus estudios para alcanzar las metas que te has propuesto.					
19	Cuando estás realizando alguna tarea, te preocupa el esfuerzo que se necesita para culminarlo.					
20	Cuando estás realizando alguna actividad del colegio, no dejas que nada te desconcentre					

## Anexo 2: Ficha técnica

### FICHA TÉCNICA

Nombre original del instrumento:	Cuestionario de uso de recursos digitales
Autor y año:	Original: Pingo (2022). Adaptación: Sin adaptación
Objetivo del instrumento:	Recoger información relevante sobre el nivel de uso de los recursos digitales, que se dan en nuestra Institución Educativa.
Usuarios:	Estudiantes de la I:E Sechura
Forma de administración o modo de aplicación:	Cuestionario aplicado de forma presencial.
Validez:	Se sometió a la validación mediante el análisis de 3 expertos en la variable de estudio. Emitieron opinión favorable.
Confiability:	Alfa de Cronbach ,825

### Evaluación

Escala Cualitativa	Escala cuantitativa									
	DIMIENSIÓN 1 Comunicación		DIMIENSIÓN 2 De colaboración		DIMIENSIÓN 3 Crear contenidos		DIMIENSIÓN 4 Evaluación		VARIABLE 1 Recursos digitales	
Niveles	Puntaje mínimo	Puntaje máximo	Puntaje mínimo	Puntaje máximo	Puntaje mínimo	Puntaje máximo	Puntaje mínimo	Puntaje máximo	Puntaje mínimo	Puntaje máximo
Bajo (1)	7	16	5	11	4	9	4	9	20	46
Medio (2)	17	26	12	18	10	15	10	15	47	73
Alto (3)	27	35	19	25	16	20	16	20	74	110

## FICHA TÉCNICA

Nombre original del instrumento:	Cuestionario de aprendizaje significativo
Autor y año:	Original: Pingo (2022)
	Adaptación: Sin adaptación
Objetivo del instrumento:	Recoger información relevante sobre el nivel de desarrollo de los aprendizajes significativos, que se dan en nuestra Institución Educativa.
Usuarios:	Estudiantes de la I:E Sechura
Forma de administración o modo de aplicación:	Cuestionario aplicado de forma presencial.
Validez:	Se sometió a la validación mediante el análisis de 3 expertos en la variable de estudio. Emitieron opinión favorable.
Confiabilidad:	Alfa de Cronbach ,837

## Evaluación

Escala Cualitativa	Escala cuantitativa					
	DIMIENSIÓN 1 Cognoscitiva		DIMIENSIÓN 2 Afectivo - social		VARIABLE 2 Aprendizaje significativo	
Niveles	Puntaje mínimo	Puntaje máximo	Puntaje mínimo	Puntaje máximo	Puntaje mínimo	Puntaje mínimo
Bajo (1)	13	30	7	16	20	46
Medio (2)	31	48	17	26	47	73
Alto (3)	49	65	27	35	74	110

### Anexo 3: Validez y fiabilidad de instrumentos



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

**Instrucciones:** Marque con una X en donde corresponde, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Nº de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Recursos digitales	De comunicación	Entablan comunicación con muchos participantes	1 - 7	X	
	Capacidades de colaboración	Almacenan, organizan y clasifican información.	8 - 12	X	
	Capacidades para crear contenidos	- Elaboran distintos contenidos como infografías o historietas digitales. - Elaboran mapas conceptuales	13 - 14 15 - 16	X	
	Capacidades de evaluación	- Usa estrategias de autoevaluación activa. - Usa recursos virtuales para la retroalimentación.	17 - 18 19 - 20	X	
Aprendizaje significativo	Cognoscitiva	- Desarrollo Intelectual. - Capacidad intelectual. - Recursos intelectuales.	1 - 6 7 - 11 12 - 13	X	
	Afectivo Social	- La familia. - Factores Motivacionales. - Factores Actitudinales.	14 - 15 16 - 18 19 - 20	X	



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### CUESTIONARIO “APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS”

**Instrucciones de Evaluación de ítems:** Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

*MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado*

**Categorías a evaluar:** Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
N°	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Ante una imagen o expresiones ya sea orales o gestual, fácilmente puede deducir de qué se trata	X					
2	Cuando el profesor de EPT te solicita algo, fácilmente puedes comprender el mensaje que te quiere decir	X					
3	Puede captar con facilidad lo que el docente de EPT explica cuando hace uso de recursos virtuales.	X					
4	Pensamiento: ¿Acostumbra pensar después del desarrollo de tus clases, sobre la manera como elaborarás tus evidencias?	X					
5	Cuando el docente de EPT explica, imaginas cómo es o puede ser, mentalmente.	X					
6	Puedes representar mentalmente lo que los docentes describen en tus explicaciones en clases	X					
7	Ante problemas o retos que se te presentan en clase o en tu hogar, puedes solucionarlo utilizando lo que has aprendido, ya sea en el colegio u otro lugar?	X					
8	Al observar algún objeto, puedes imaginar una de sus partes como componente de otro objeto diferente.	X					
9	Si observas algo que por primera vez lo has visto, ¿te haces un concepto de lo que es?	X					
10	Argumenta y pregunta: ¿En tu aula o con tus amistades, explicas o argumentas tus ideas?	X					
11	Haces preguntas a tus amigos, que les invita a pensar o tener conocimiento previo de lo que se le pregunta para poder responder.	X					
12	Cuando observas algo que te atrae, ¿te surgen ideas de la utilidad que puede tener o las cosas que puedes aprender de ello?	X					
13	Cuando algo te sale mal o te equivocas, ¿aprovechas para lograr un nuevo aprendizaje?	X					
14	Tu familia te apoya cuando tienes nuevas ideas de cómo pueden mejorar algunas cosas en casa.	X					
15	Si quieres aprender algo, ¿cuentas con el apoyo de tu familia?	X					
16	Te planteas metas para ser alcanzadas, en mediano o largo plazo.	X					
17	Cuando quieres lograr algo que te propones, ¿persistes hasta conseguirlo?	X					
18	Te dedicas a tus estudios para alcanzar las metas que te has propuesto.	X					
19	Cuando estás realizando alguna tarea, te preocupa el esfuerzo que se necesita para culminarlo.	X					
20	Cuando estás realizando alguna actividad del colegio, no dejas que nada te desconcentre	X					
<b>Total:</b>		60					

**Evaluado por:** Josefa Isabel Chunga Pazo DNI: 02877514 Fecha: 08-04-22 Firma:

  
 -----  
**Josefa Isabel Chunga Pazo**  
 Magister en Administración de la Educación  
 CPP# 314731



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### CUESTIONARIO DE USO DE RECURSOS DIGITALES

**Instrucciones de Evaluación de ítems:** Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

*MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado*

**Categorías a evaluar:** Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
N°	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	En tu aula los docentes utilizan el ClassFlow para interactuar en las clases virtuales.	X					
2	Cuando los docentes utilizan recursos digitales, permite una mejor comunicación con todo el grupo.	X					
3	Los docentes propician la participación oral o escrita entre estudiantes utilizando el ClassFlow o classroom.	X					
4	En el desarrollo de sus clases cuando los docentes utilizan el Classroom o ClassFlow se nota una mejor comunicación virtual.	X					
5	Los docentes les facilitan materiales para las tareas como videos, encuestas, u otros utilizando ClassFlow o Classroom.	X					
6	Los docentes los invitan a difundir su información con revistas o historietas utilizando recursos digitales como el Calaméo u otro.	X					
7	Con que frecuencia el uso del Calaméo es orientada como medio de publicación.	X					
8	Su profesor les brinda orientaciones para utilizar recursos digitales que almacenan información en la nube, como el padlet u otro.	X					
9	El docente del área de EPT utiliza el Padlet como un medio para el desarrollo de las clases.	X					
10	Con qué frecuencia hace que los estudiantes interactúen usando recursos digitales como el padlet, Jamboard, u otros.	X					
11	Los docentes les orientan a organizar información usando recursos digitales como el Jamboard u otros.	X					
12	El docente de EPT encarga trabajos colaborativos para propiciar la participación docente usando recursos digitales.	X					
<b>Dim. 3. Recursos para crear contenidos</b>							
13	Los docentes les enseñan a crear sus publicaciones (Infografías) utilizando el Canva o Genially.	X					
14	En el área de EPT el docente les encarga realizar trabajos con contenidos inéditos en historietas o revistas utilizando Canva u otros.	X					
15	Los docentes les enseñan a crear contenidos en mapas conceptuales, con elementos visuales utilizando recursos digitales como el emaptools.	X					
16	El docente de EPT los orienta para elaborar sus mapas conceptuales utilizando el emaptools u otros recursos.	X					
17	El docente evalúa las actividades de manera entretenida utilizando recursos virtuales, como Quizizz, mentimeter u otros.	X					
18	Los cuestionarios de las evaluaciones se realizan mediante el juego con recursos virtuales.	X					
19	Los docentes realizan encuestas y juegos en el grupo, utilizando recursos virtuales como Mentimeter u otros recursos.	X					
20	Los docentes hacen autoevaluación y retroalimentación de manera dinámica, utilizando recursos virtuales.	X					



**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI**

<b>Total:</b>	60					
---------------	----	--	--	--	--	--

**Evaluado por:** Josefa Isabel Chunga Pazo **DNI:** 02877514 **Fecha:** 08-04-22 **Firma:**

  
-----  
**Josefa Isabel Chunga Pazo**  
**Magister en Administración de la Educación**  
**CPPe 314731**



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Josefa Isabel Chunga Pazo, con Documento Nacional de Identidad N° 02877514, de profesión Profesora en Educación Secundaria con Mención en Matemática, grado académico de Master en Administración de la Educación, con código de colegiatura 314731, labor que ejerzo actualmente como Docente en la I.E. Sechura.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Cuestionario de aprendizajes significativos**, diseñado por los Br. Raúl Zeta Pingo, cuyo propósito es recoger información relevante sobre el nivel de desarrollo de los aprendizajes significativos, a los efectos de su aplicación a **estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Sechura, de Sechura.**

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems	X				
Amplitud del contenido a evaluar	X				
Congruencia con los indicadores	X				
Coherencia con las dimensiones	X				

#### **Apreciación total:**

Muy adecuado (X) Bastante adecuado ( ) Adecuado ( ) Poco adecuado ( ) No adecuado ( )

Piura, a los 08 del mes de abril del 2022

**Apellidos y nombres:** Josefa Isabel Chunga Pazo **DNI:** 02877514 **Firma:**

  
-----  
**Josefa Isabel Chunga Pazo**  
Magister en Administración de la Educación  
CPE 314731





## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Josefa Isabel Chunga Pazo**, con Documento Nacional de Identidad N° 02896581, de profesión Profesora en Educación Secundaria con Mención en Matemática, grado académico de Master en Administración de la Educación, con código de colegiatura 314731, labor que ejerzo actualmente como Docente en la I.E Sechura.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **cuestionario de uso de recursos digitales**, diseñado por los Br. Raúl Zeta Pingo, cuyo propósito es recoger información relevante sobre el nivel de uso de los recursos digitales, a los efectos de su aplicación a **estudiantes de primero de secundaria de la Instrucción Educativa Sechura de Sechura**.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems	X				
Amplitud del contenido a evaluar	X				
Congruencia con los indicadores	X				
Coherencia con las dimensiones	X				

#### Apreciación total:

Muy adecuado (X) Bastante adecuado ( ) Adecuado ( ) Poco adecuado ( ) No adecuado ( )

Piura, a los 08 días del mes de abril del 2022

**Apellidos y nombres:** Josefa Isabel Chunga Pazo **DNI:** 02877514 **Firma:**

  
-----  
**Josefa Isabel Chunga Pazo**  
Magister en Administración de la Educación  
CPE 314731



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

**Instrucciones:** Marque con una X en donde corresponde, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Nº de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Recursos digitales	De comunicación	Entablan comunicación con muchos participantes	1 - 7	X	
	Capacidades de colaboración	Almacenan, organizan y clasifican información.	8 - 12	X	
	Capacidades para crear contenidos	- Elaboran distintos contenidos como infografías o historietas digitales. - Elaboran mapas conceptuales	13 - 14 15 - 16	X	
	Capacidades de evaluación	- Uso de estrategias de autoevaluación activa. - Usa recursos virtuales para la retroalimentación.	17 - 18 19 - 20	X	
Aprendizaje significativo	Cognoscitiva	- Desarrollo Intelectual. - Capacidad intelectual. - Recursos intelectuales.	1 - 6 7 - 11 12 - 13	X	
	Afectivo Social	- La familia. - Factores Motivacionales. - Factores Actitudinales.	14 - 15 16 - 18 19 - 20	X	



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### CUESTIONARIO "APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS"

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

*MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado*

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Ante una imagen o expresiones ya sea orales o gestual, fácilmente puede deducir de qué se trata	X					
2	Cuando el profesor de EPT te solicita algo, fácilmente puedes comprender el mensaje que te quiere decir	X					
3	Puede captar con facilidad lo que el docente de EPT explica cuando hace uso de recursos virtuales	X					
4	Pensamiento: ¿Acostumbra pensar después del desarrollo de tus clases, sobre la manera como elaborarás tus evidencias?	X					
5	Cuando el docente de EPT explica, imaginas cómo es o puede ser, mentalmente.	X					
6	Puedes representar mentalmente lo que los docentes describen en sus explicaciones en clases	X					
7	Ante problemas o retos que se te presentan en clase o en tu hogar, ¿puedes solucionarlo utilizando lo que has aprendido, ya sea en el colegio u otro lugar?	X					
8	Al observar algún objeto, puedes imaginar una de sus partes como componente de otro objeto diferente.	X					
9	Si observas algo que por primera vez lo has visto, ¿te haces un concepto de lo que es?	X					
10	Argumenta y pregunta: ¿En tu aula o con tus amistades, explicas o argumentas tus ideas?	X					
11	Haces preguntas a tus amigos, que les invita a pensar o tener conocimiento previo de lo que se le pregunta para poder responder.	X					
12	Cuando observas algo que te atrae, ¿te surgen ideas de la utilidad que puede tener o las cosas que puedes aprender de ello?	X					
13	Cuando algo te sale mal o te equivocas, ¿aprovechas para lograr un nuevo aprendizaje?	X					
14	Tu familia te apoya cuando tienes nuevas ideas de cómo pueden mejorar algunas cosas en casa.	X					
15	Si quieres aprender algo, ¿cuentas con el apoyo de tu familia?	X					
16	Te planteas metas para ser alcanzadas, en mediano o largo plazo.	X					
17	Cuando quieres lograr algo que te propones, ¿persistes hasta conseguirlo?	X					
18	Te dedicas a tus estudios para alcanzar las metas que te has propuesto.	X					
19	Cuando estás realizando alguna tarea, te preocupa el esfuerzo que se necesita para culminarlo.	X					
20	Cuando estás realizando alguna actividad del colegio, no dejas que nada te desconcentre	X					
<b>Total:</b>		60					

**Evaluado por:** Milagros Katy Franco Sánchez DNI: 02896581 Fecha: 05-04-22 Firma:



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### CUESTIONARIO DE USO DE RECURSOS DIGITALES

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

*MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado*

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
N°	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	En tu aula los docentes utilizan el ClassFlow para interactuar en las clases virtuales.	X					
2	Cuando los docentes utilizan recursos digitales, permite una mejor comunicación con todo el grupo.	X					
3	Los docentes propician la participación oral o escrita entre estudiantes utilizando el ClassFlow o classroom.	X					
4	En el desarrollo de sus clases cuando los docentes utilizan el Classroom o ClassFlow se nota una mejor comunicación virtual.	X					
5	Los docentes les facilitan materiales para las tareas como videos, encuestas, u otros utilizando ClassFlow o Classroom.	X					
6	Los docentes los invitan a difundir su información con revistas o historietas utilizando recursos digitales como el Calaméo u otro.	X					
7	Con que frecuencia el uso del Calaméo es orientada como medio de publicación.	X					
8	Su profesor les brinda orientaciones para utilizar recursos digitales que almacenan información en la nube, como el padlet u otro.	X					
9	El docente del área de EPT utiliza el Padlet como un medio para el desarrollo de las clases.	X					
10	Con qué frecuencia hace que los estudiantes interactúen usando recursos digitales como el padlet, Jamboard, u otros.	X					
11	Los docentes les orientan a organizar información usando recursos digitales como el Jamboard u otros.	X					
12	El docente de EPT encarga trabajos colaborativos para propiciar la participación docente usando recursos digitales.	X					
13	Los docentes les enseñan a crear sus publicaciones (Infografías) utilizando el Canva o Genially.	X					
14	En el área de EPT el docente les encarga realizar trabajos con contenidos inéditos en historietas o revistas utilizando Canva u otros.	X					
15	Los docentes les enseñan a crear contenidos en mapas conceptuales, con elementos visuales utilizando recursos digitales como el emaptools.	X					
16	El docente de EPT los orienta para elaborar sus mapas conceptuales utilizando el emaptools u otros recursos.	X					
17	El docente evalúa las actividades de manera entretenida utilizando recursos virtuales, como Quizizz, mentimeter u otros.	X					
18	Los cuestionarios de las evaluaciones se realizan mediante el juego con recursos virtuales.	X					
19	Los docentes realizan encuestas y juegos en el grupo, utilizando recursos virtuales como Mentimeter u otros recursos.	X					
20	Los docentes hacen autoevaluación y retroalimentación de manera dinámica, utilizando recursos virtuales.	X					
<b>Total:</b>		60					



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

**Evaluado por:** Milagros Katy Franco Sánchez DNI: 02896581 Fecha: 05-04-22 Firma: \_\_\_\_\_

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'MKF', written over a horizontal line.



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Milagros Katy Franco Sánchez, con Documento Nacional de Identidad N° 02896581, de profesión Licenciado en Educación Secundaria con Mención en Matemática, grado académico de Master en Administración de la Educación, con código de colegiatura 1002896581, labor que ejerzo actualmente como Docente en la I.E Carlos Augusto Salaverry..

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Cuestionario de aprendizajes significativos**, diseñado por los Br. Raúl Zeta Pingo, cuyo propósito es recoger información relevante sobre el nivel de desarrollo de los aprendizajes significativos, a los efectos de su aplicación a **estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Sechura, de Sechura.**

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems	X				
Amplitud del contenido a evaluar	X				
Congruencia con los indicadores	X				
Coherencia con las dimensiones	X				

#### **Apreciación total:**

Muy adecuado (X) Bastante adecuado ( ) Adecuado ( ) Poco adecuado ( ) No adecuado ( )

Piura, a los 05 del mes de abril del 2022

**Apellidos y nombres:** Milagros Katy Franco Sánchez **DNI:** 02896581 **Firma:**



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Milagros Katy Franco Sánchez**, con Documento Nacional de Identidad N° 02896581, de profesión Licenciado en Educación Secundaria con Mención en Matemática, grado académico de Master en Administración de la Educación, con código de colegiatura 1002896581, labor que ejerzo actualmente como Docente en la I.E Carlos Augusto Salaverry.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **cuestionario de uso de recursos digitales**, diseñado por los Br. Raúl Zeta Pingo, cuyo propósito es recoger información relevante sobre el nivel de uso de los recursos digitales, a los efectos de su aplicación a **estudiantes de primero de secundaria de la Instrucción Educativa Sechura de Sechura**.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems	X				
Amplitud del contenido a evaluar	X				
Congruencia con los indicadores	X				
Coherencia con las dimensiones	X				

#### **Apreciación total:**

Muy adecuado (X) Bastante adecuado ( ) Adecuado ( ) Poco adecuado ( ) No adecuado ( )

Piura, a los 05 días del mes de abril del 2022

**Apellidos y nombres:** Milagros Katy Franco Sánchez **DNI:** 02896581 **Firma:**



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

**Instrucciones:** Marque con una X en donde corresponde, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Nº de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Recursos digitales	De comunicación	Entablan comunicación con muchos participantes	1 - 7	x	
	Capacidades de colaboración	Almacenan, organizan y clasifican información.	8 - 12	x	
	Capacidades para crear contenidos	- Elaboran distintos contenidos como infografías o historietas digitales. - Elaboran mapas conceptuales	13 - 14 15 - 16	x	
	Capacidades de evaluación	- Uso de estrategias de autoevaluación activa. - Uso recursos virtuales para la retroalimentación.	17 - 18 19 - 20	x	
Aprendizaje significativo	Cognoscitiva	- Desarrollo Intelectual. - Capacidad intelectual. - Recursos intelectuales.	1 - 6 7 - 11 12 - 13	x	
	Afectivo Social	- La familia. - Factores Motivacionales. - Factores Actitudinales.	14 - 15 16 - 18 19 - 20	x	





## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### CUESTIONARIO "APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS"

**Instrucciones de Evaluación de ítems:** Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

*MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado*

**Categorías a evaluar:** Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
N°	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Ante una imagen o expresiones ya sea orales o gestual, fácilmente puede deducir de qué se trata	X					
2	Cuando el profesor de EPT te solicita algo, fácilmente puedes comprender el mensaje que te quiere decir	X					
3	Puede captar con facilidad lo que el docente de EPT explica cuando hace uso de recursos virtuales.	X					
4	Pensamiento: ¿Acostumbra pensar después del desarrollo de tus clases, sobre la manera como elaborarás tus evidencias?	X					
5	Cuando el docente de EPT explica, imaginas cómo es o puede ser, mentalmente.	X					
6	Puedes representar mentalmente lo que los docentes describen en sus explicaciones en clases	X					
7	Ante problemas o retos que se te presentan en clase o en tu hogar, ¿puedes solucionarlo utilizando lo que has aprendido, ya sea en el colegio u otro lugar?	X					
8	Al observar algún objeto, puedes imaginar una de sus partes como componente de otro objeto diferente.	X					
9	Si observas algo que por primera vez lo has visto, ¿te haces un concepto de lo que es?	X					
10	Argumenta y pregunta: ¿En tu aula o con tus amistades, explicas o argumentas tus ideas?	X					
11	Haces preguntas a tus amigos, que les invita a pensar o tener conocimiento previo de lo que se le pregunta para poder responder.	X					
12	Cuando observas algo que te atrae, ¿te surgen ideas de la utilidad que puede tener o las cosas que puedes aprender de ello?	X					
13	Cuando algo te sale mal o te equivocas, ¿aprovechas para lograr un nuevo aprendizaje?	X					
14	Tu familia te apoya cuando tienes nuevas ideas de cómo pueden mejorar algunas cosas en casa.	X					
15	Si quieres aprender algo, ¿cuentas con el apoyo de tu familia?	X					
16	Te planteas metas para ser alcanzadas, en mediano o largo plazo.	X					
17	Cuando quieres lograr algo que te propones, ¿persistes hasta conseguirlo?	X					
18	Te dedicas a tus estudios para alcanzar las metas que te has propuesto.	X					
19	Cuando estás realizando alguna tarea, te preocupa el esfuerzo que se necesita para culminarlo.	X					
20	Cuando estás realizando alguna actividad del colegio, no dejas que nada te desconcentre	X					
<b>Total:</b>		60					

**Evaluado por:** Carlos Cherre Antón DNI: 40991682 Fecha: 11-04-22 Firma:



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### CUESTIONARIO DE USO DE RECURSOS DIGITALES

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

*MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado*

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
N°	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	En tu aula los docentes utilizan el ClassFlow para interactuar en las clases virtuales	X					
2	Cuando los docentes utilizan recursos digitales, permite una mejor comunicación con todo el grupo	X					
3	Los docentes propician la participación oral o escrita entre estudiantes utilizando el ClassFlow o classroom.	X					
4	En el desarrollo de sus clases cuando los docentes utilizan el Classroom o ClassFlow se nota una mejor comunicación virtual.	X					
5	Los docentes les facilitan materiales para las tareas como videos, encuestas, u otros utilizando ClassFlow o Classroom.	X					
6	Los docentes los invitan a difundir su información con revistas o historietas utilizando recursos digitales como el Calaméo u otro.	X					
7	Con qué frecuencia el uso del Calaméo es orientada como medio de publicación.	X					
8	Su profesor les brinda orientaciones para utilizar recursos digitales que almacenan información en la nube, como el padlet u otro.	X					
9	El docente del área de EPT utiliza el Padlet como un medio para el desarrollo de las clases.	X					
10	Con qué frecuencia hace que los estudiantes interactúen usando recursos digitales como el padlet, Jamboard, u otros.	X					
11	Los docentes les orientan a organizar información usando recursos digitales como el Jamboard u otros.	X					
12	El docente de EPT encarga trabajos colaborativos para propiciar la participación docente usando recursos digitales.	X					
13	Los docentes les enseñan a crear sus publicaciones (Infografías) utilizando el Canva o Genially.	X					
14	En el área de EPT el docente les encarga realizar trabajos con contenidos inéditos en historietas o revistas utilizando Canva u otros.	X					
15	Los docentes les enseñan a crear contenidos en mapas conceptuales, con elementos visuales utilizando recursos digitales como el cmaptools.	X					
16	El docente de EPT los orienta para elaborar sus mapas conceptuales utilizando el cmaptools u otros recursos.	X					
17	El docente evalúa las actividades de manera entretenida utilizando recursos virtuales, como Quizizz, mentimeter u otros.	X					
18	Los cuestionarios de las evaluaciones se realizan mediante el juego con recursos virtuales.	X					
19	Los docentes realizan encuestas y juegos en el grupo, utilizando recursos virtuales como Mentimeter u otros recursos.	X					
20	Los docentes hacen autoevaluación y retroalimentación de	X					



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

manera dinámica, utilizando recursos virtuales.							
<b>Total:</b>	60						

Evaluado por: Carlos Cherre Antón DNI: 40991682 Fecha: 11-04-22 Firma:



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Carlos Cherre Antón, con Documento Nacional de Identidad N° 40991682, de profesión Licenciado en Educación Secundaria con especialidad Historia y geografía, con código de colegiatura 0108310, labor que ejerzo actualmente como Docente en la Institución Educativa Almirante Miguel Grau de Morropón.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Cuestionario de aprendizajes significativos**, diseñado por los Br. Raúl Zeta Pingo, cuyo propósito es recoger información relevante sobre el nivel de uso de los recursos digitales, a los efectos de su aplicación a **estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Sechura, de Sechura.**

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems	x				
Amplitud del contenido a evaluar	x				
Congruencia con los indicadores	x				
Coherencia con las dimensiones	x				

#### **Apreciación total:**

Muy adecuado (X ) Bastante adecuado ( ) Adecuado ( ) Poco adecuado ( ) No adecuado ( )

Piura, a los 11 días del mes de abril del 2022

Apellidos y nombres: CHERRE ANTÓN CARLOS DNI: 40991682 Firma:



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Carlos Cherre Antón**, con Documento Nacional de Identidad N° 40991682, de profesión Licenciado en Educación Secundaria con especialidad Historia y geografía, con código de colegiatura 0108310, labor que ejerzo actualmente como Docente en la Institución Educativa Almirante Miguel Grau de Morropón.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **cuestionario de uso de recursos digitales**, diseñado por los Br. Raúl Zeta Pingo, cuyo propósito es recoger información relevante sobre el nivel de uso de los recursos digitales, a los efectos de su aplicación a **estudiantes de primero de secundaria de la Instrucción Educativa Sechura de Sechura**.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems	x				
Amplitud del contenido a evaluar	x				
Congruencia con los indicadores	x				
Coherencia con las dimensiones	x				

#### **Apreciación total:**

Muy adecuado (X) Bastante adecuado ( ) Adecuado ( ) Poco adecuado ( ) No adecuado ( )

Piura, a los 11 días del mes de abril del 2022

**Apellidos y nombres:** Cherre Antón Carlos **DNI:** 40991682 **Firma:**

#### Anexo 4: Confiabilidad

### ANÁLISIS DE CONFIABILIDAD CUESTIONARIO DE RECURSOS DIGITALES

<b>Estadísticos de fiabilidad</b>				
Alfa de Cronbach	N de elementos			
,825	20			
<b>Estadísticos total-elemento</b>				
	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento- total corregida	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento
Pregunta 1	38,53	80,446	,955	,757
Pregunta 2	38,97	82,698	,833	,831
Pregunta 3	38,77	82,094	,819	,891
Pregunta 4	38,86	85,466	,509	,840
Pregunta 5	38,67	82,698	,873	,861
Pregunta 6	38,47	82,594	,869	,821
Pregunta 7	38,56	85,366	,549	,840
Pregunta 8	38,94	80,448	,909	,857
Pregunta 9	38,77	82,998	,863	,861
Pregunta 10	38,61	87,701	,389	,874
Pregunta 11	38,77	82,698	,843	,831
Pregunta 12	38,62	83,442	,736	,845
Pregunta 13	38,83	80,646	,975	,767
Pregunta 14	38,51	87,901	,319	,864
Pregunta 15	38,63	80,746	,955	,747
Pregunta 16	38,88	82,037	,773	,832
Pregunta 17	38,95	88,536	,010	,897
Pregunta 18	38,42	87,665	,160	,846
Pregunta 19	38,63	83,494	,570	,866
Pregunta 20	38,78	82,837	,793	,872

**ANÁLISIS DE CONFIABILIDAD**  
**CUESTIONARIO DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**

**Estadísticos de fiabilidad**

Alfa de Cronbach .837	N de elementos 20
--------------------------	----------------------

**Estadísticos total-elemento**

	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento- total corregida	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento
Pregunta 1	55.03	94.202	.273	.860
Pregunta 2	56.45	103.313	-.049	.872
Pregunta 3	57.39	94.405	.225	.865
Pregunta 4	55.20	91.422	.451	.817
Pregunta 5	56.34	94.905	.344	.836
Pregunta 6	59.45	93.012	.267	.846
Pregunta 7	53.54	89.104	.425	.863
Pregunta 8	58.35	97.231	.170	.891
Pregunta 9	59.78	102.436	-.094	.813
Pregunta 10	57.71	95.991	.181	.833
Pregunta 11	53.01	102.482	-.063	.896
Pregunta 12	54.07	93.878	.379	.843
Pregunta 13	56.79	99.676	.049	.868
Pregunta 14	54.89	97.759	.134	.877
Pregunta 15	57.54	104.861	-.040	.800
Pregunta 16	56.40	94.447	.241	.832
Pregunta 17	57.43	106.148	-.162	.846
Pregunta 18	53.29	99.515	.049	.890
Pregunta 19	54.34	98.132	.183	.873
Pregunta 20	58.78	96.919	.118	.867

## Anexo 5: Base de datos

BASE DE DATOS DE LA VARIABLE: RECURSOS DIGITALES																									
	D1: DE COMUNICACIÓN								D2: DE COLABORACIÓN					D3: CREAR CONTENIDOS					D4: EVALUACIÓN					TV	
	1	2	3	4	5	6	7	TD	8	9	10	11	12	TD	13	14	15	16	TD	17	18	19	20		TD
1	2	5	1	1	1	5	5	20	3	2	1	3	3	12	1	3	1	1	6	1	1	3	1	6	44
2	3	4	3	4	3	3	3	23	1	1	2	2	3	9	2	3	1	3	9	1	3	2	3	9	50
3	1	5	1	1	5	5	3	21	5	3	3	3	5	19	5	5	3	4	17	4	5	5	5	19	76
4	3	4	3	4	4	5	4	27	4	1	1	3	2	11	1	1	1	3	6	3	4	3	3	13	57
5	2	5	2	2	4	2	4	21	4	4	4	4	5	21	2	2	5	3	12	2	4	2	3	11	65
6	3	4	2	4	4	3	4	24	4	3	3	2	3	15	2	3	3	4	12	3	3	2	4	12	63
7	1	5	3	5	3	2	3	22	1	3	5	3	3	15	1	1	1	1	4	5	3	1	5	14	55
8	3	5	1	3	4	1	4	21	5	4	1	3	5	18	1	2	2	1	6	1	5	4	5	15	60
9	3	5	3	5	5	4	4	29	5	4	1	1	3	14	5	5	4	1	15	1	5	4	5	15	73
10	4	5	3	1	4	2	1	20	5	4	3	2	5	19	1	5	4	5	15	3	4	3	5	15	69
11	2	4	3	3	3	3	2	20	2	2	2	2	2	10	1	2	2	3	8	3	3	3	3	12	50
12	5	5	4	5	4	3	4	30	4	4	4	5	4	21	4	3	4	3	14	5	4	3	4	16	81
13	1	3	1	1	4	1	1	12	2	1	1	1	2	7	1	1	2	1	5	1	1	1	1	4	28
14	5	5	1	2	1	5	5	24	1	5	5	5	5	21	1	1	5	1	8	1	5	5	5	16	69
15	1	3	1	1	1	3	3	13	1	3	1	2	3	10	1	2	5	2	10	2	4	3	4	13	46
16	2	4	1	1	1	1	1	11	1	2	1	2	1	7	1	2	2	2	7	1	1	2	4	8	33
17	1	4	3	3	3	1	3	18	4	4	3	3	3	17	3	4	5	4	16	3	3	3	5	14	65
18	1	5	1	3	4	5	3	22	3	2	5	2	5	17	3	4	3	3	13	5	3	4	3	15	67
19	1	3	1	3	3	3	5	19	5	1	3	3	1	13	3	2	2	3	10	3	2	3	5	13	55
20	5	3	5	4	4	4	3	28	5	2	5	3	4	19	3	4	4	5	16	3	5	4	5	17	80
21	4	4	4	3	3	3	3	24	3	1	1	1	2	8	1	2	1	3	7	2	1	3	3	9	48
22	1	3	3	3	3	3	2	18	2	3	2	3	2	12	2	3	3	3	11	2	2	3	3	10	51
23	3	2	2	4	2	3	2	18	5	1	2	3	4	15	1	2	3	5	11	1	2	1	5	9	53



24	1	5	1	5	4	2	3	21	5	1	2	5	5	18	1	3	3	3	10	4	1	3	4	12	61
25	1	3	2	3	4	4	1	18	3	1	2	3	3	12	2	3	2	3	10	1	3	2	3	9	49
26	5	5	5	5	5	1	1	27	1	5	5	1	5	17	5	5	1	1	12	1	1	5	5	12	68
27	2	4	2	3	2	2	3	18	3	1	3	1	3	11	1	3	2	2	8	3	2	2	3	10	47
28	1	2	1	1	1	3	1	10	1	1	1	1	1	5	1	2	1	1	5	1	1	1	1	4	24
29	1	4	1	1	4	3	1	15	1	1	1	3	4	10	4	4	4	1	13	1	2	4	4	11	49
30	1	3	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	4	1	1	1	5	8	26
31	1	2	1	3	3	1	1	12	2	1	3	1	1	8	1	3	2	1	7	1	1	3	2	7	34
32	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	4	1	1	1	3	6	22
33	1	3	2	3	5	4	3	21	5	3	5	4	4	21	5	5	5	5	20	5	4	3	5	17	79
34	1	3	2	3	3	4	3	19	4	3	4	3	2	16	4	3	4	3	14	2	3	3	3	11	60
35	2	3	1	2	2	4	3	17	2	2	3	2	4	13	2	2	2	2	8	2	4	2	5	13	51
36	1	5	4	5	4	4	3	26	4	5	4	2	3	18	4	5	5	4	18	3	5	4	5	17	79
37	4	4	4	3	4	3	4	26	3	3	4	4	5	19	4	4	3	3	14	3	3	4	4	14	73
38	2	2	2	3	4	4	3	20	3	4	3	2	3	15	3	3	3	4	13	4	3	4	1	12	60
39	2	4	2	3	3	4	3	21	4	4	4	4	5	21	4	4	5	4	17	3	3	2	2	10	69
40	2	5	2	2	2	5	3	21	4	3	2	2	3	14	2	3	2	2	9	5	2	3	3	13	57
41	1	3	2	2	4	4	3	19	3	2	2	3	3	13	3	3	4	3	13	2	3	3	4	12	57
42	3	5	3	3	3	5	3	25	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	12	3	5	3	5	16	68
43	1	3	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	22
44	1	4	4	3	3	2	2	19	3	2	2	3	3	13	2	3	5	4	14	4	3	3	3	13	59
45	1	5	1	1	1	3	5	17	4	4	5	3	4	20	4	5	4	4	17	3	5	4	5	17	71
46	1	3	1	1	1	2	2	11	2	1	1	2	3	9	1	2	2	2	7	2	2	3	3	10	37
47	3	3	3	2	3	3	1	18	3	3	3	3	4	16	1	3	3	3	10	1	3	3	3	10	54
48	1	5	1	2	2	2	1	14	1	1	2	1	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	28
49	1	1	1	1	1	3	2	10	3	5	1	1	2	12	3	3	4	2	12	4	2	1	1	8	42
50	1	3	1	2	1	5	2	15	1	2	1	1	4	9	1	2	4	2	9	2	2	2	4	10	43
51	1	3	1	1	1	1	1	9	3	1	1	1	3	9	1	1	1	1	4	1	2	1	4	8	30

52	1	3	1	1	1	3	2	12	3	1	3	3	3	13	1	2	1	1	5	1	3	1	3	8	38
53	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	20
54	1	5	1	1	1	1	1	11	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	24
55	1	2	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	21
56	1	5	1	1	1	5	4	18	4	1	1	2	3	11	1	1	1	4	7	1	3	1	3	8	44
57	5	1	3	3	5	3	3	23	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	12	1	3	3	3	10	60
58	1	3	1	1	1	3	3	13	3	1	2	1	2	9	2	2	2	1	7	1	2	2	3	8	37
59	2	2	2	2	2	4	4	18	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	70
60	1	3	1	1	1	3	3	13	3	1	1	1	3	9	1	1	1	2	5	3	3	3	3	12	39
61	1	5	1	1	5	5	4	22	4	5	4	4	5	22	4	5	5	4	18	4	5	5	1	15	77
62	1	2	1	1	1	1	1	8	2	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	1	2	1	1	5	23
63	1	5	1	3	3	1	1	15	1	2	3	5	3	14	1	1	3	1	6	2	3	3	2	10	45
64	1	4	1	3	3	4	3	19	2	3	2	3	3	13	4	2	3	4	13	3	2	3	3	11	56
65	1	2	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	21
66	1	5	1	1	1	3	2	14	5	1	1	1	1	9	1	1	5	1	8	1	5	5	5	16	47
67	1	4	1	1	1	1	1	10	4	2	1	1	3	11	1	2	1	3	7	1	4	4	5	14	42
68	1	4	1	1	1	3	4	15	2	5	1	1	1	10	1	1	1	1	4	1	3	1	1	6	35
69	1	1	1	1	3	3	3	13	5	5	3	3	3	19	3	3	5	5	16	5	5	5	5	20	68
70	1	3	1	1	2	1	1	10	3	1	1	3	1	9	1	1	3	1	6	1	3	3	3	10	35
71	1	5	1	1	1	3	1	13	5	1	1	1	3	11	2	1	5	1	9	1	3	3	3	10	43
72	3	4	3	5	4	4	5	28	3	3	5	3	4	18	4	5	3	5	17	3	4	3	2	12	75
73	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	20
74	1	5	1	1	1	1	1	11	1	1	1	1	3	7	1	1	1	1	4	1	4	1	5	11	33
75	1	2	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	21
76	1	3	1	1	1	3	1	11	1	1	3	3	3	11	3	5	5	5	18	3	1	3	3	10	50
77	1	5	1	1	1	1	1	11	1	2	1	1	3	8	1	2	1	2	6	1	1	1	1	4	29
78	4	4	5	5	5	4	5	32	5	4	4	5	4	22	5	3	5	4	17	5	3	5	5	18	89
79	1	4	1	1	1	4	4	16	1	1	1	1	3	7	3	3	1	1	8	1	2	1	5	9	40

80	1	5	2	3	4	2	5	22	5	2	3	3	4	17	5	2	3	4	14	4	4	2	3	13	66
81	1	1	1	1	1	1	3	9	4	3	3	2	3	15	2	2	2	2	8	2	2	1	3	8	40
82	1	4	1	1	3	3	3	16	5	5	4	4	3	21	1	2	3	2	8	2	1	2	2	7	52
83	1	3	1	1	1	1	2	10	1	1	1	1	2	6	1	1	1	1	4	1	2	1	3	7	27
84	2	5	3	3	4	3	5	25	3	3	3	3	5	17	3	5	3	4	15	3	4	4	3	14	71
85	3	2	3	4	4	3	3	22	3	4	3	3	3	16	4	4	5	5	18	3	4	4	4	15	71
86	1	5	1	1	3	5	1	17	1	1	3	1	3	9	1	1	5	2	9	1	1	1	3	6	41
87	3	3	3	3	2	2	3	19	2	1	2	1	1	7	2	3	2	2	9	2	4	4	4	14	49
88	2	3	2	3	3	2	2	17	3	2	3	2	2	12	2	2	3	3	10	2	3	3	3	11	50
89	2	3	2	1	4	4	2	18	3	1	1	3	1	9	1	2	3	3	9	2	2	3	3	10	46
90	3	3	2	2	3	1	3	17	3	2	3	2	3	13	3	3	4	2	12	2	2	3	4	11	53
91	3	3	3	3	3	3	3	21	4	4	3	4	3	18	3	4	5	5	17	4	3	3	3	13	69
92	1	3	1	1	1	3	2	12	3	2	2	2	3	12	2	3	3	3	11	2	3	2	3	10	45
93	1	4	1	1	1	2	2	12	4	2	3	2	3	14	2	1	4	5	12	4	4	2	5	15	53
94	1	2	1	1	1	2	2	10	4	1	1	5	1	12	1	1	1	1	4	1	1	2	2	6	32
95	1	3	1	1	1	3	3	13	2	2	3	2	3	12	2	2	3	2	9	2	3	2	3	10	44
96	2	4	4	3	3	3	4	23	4	3	4	4	3	18	4	4	3	4	15	3	3	4	3	13	69
97	1	5	1	1	1	4	1	14	3	2	1	3	4	13	4	3	2	4	13	5	4	2	3	14	54
98	4	1	1	2	1	5	4	18	1	1	1	1	1	5	3	1	2	1	7	2	1	3	4	10	40
99	2	4	2	2	2	3	2	17	3	3	2	2	3	13	2	3	3	3	11	2	2	3	3	10	51
100	1	4	1	1	1	3	2	13	3	1	2	3	3	12	2	3	3	4	12	2	3	3	5	13	50
101	1	5	1	1	1	1	1	11	1	1	1	1	3	7	1	1	1	1	4	1	3	1	4	9	31
102	1	4	1	1	1	3	1	12	2	2	2	2	4	12	2	2	2	2	8	2	4	3	3	12	44
103	1	5	1	3	1	1	3	15	1	1	1	2	2	7	1	1	1	1	4	2	3	2	5	12	38
104	1	2	2	2	3	2	4	16	2	4	2	3	2	13	4	2	5	5	16	5	3	5	4	17	62
105	1	5	1	1	1	1	2	12	1	1	1	1	4	8	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	28
106	1	4	1	1	1	5	4	17	5	1	4	3	3	16	1	5	5	5	16	4	4	3	4	15	64
107	3	2	2	2	1	3	1	14	2	1	3	3	3	12	1	2	2	2	7	1	2	2	3	8	41

108	2	3	2	3	2	3	5	20	4	3	5	3	3	18	4	3	3	3	13	3	3	3	3	12	63
109	1	5	1	1	1	5	4	18	5	1	1	3	5	15	1	1	4	3	9	3	3	5	3	14	56
110	3	4	3	4	3	2	4	23	5	5	3	5	3	21	5	4	3	4	16	3	1	3	4	11	71
111	1	4	4	5	5	5	4	28	5	1	3	3	5	17	5	5	4	5	19	4	5	5	5	19	83
112	3	4	3	5	3	3	4	25	4	3	3	4	5	19	3	3	5	5	16	3	4	3	4	14	74
113	5	5	4	5	5	4	2	30	5	5	4	5	3	22	2	2	3	5	12	2	3	5	5	15	79
114	3	2	3	4	4	3	4	23	4	4	5	5	5	23	4	5	5	5	19	5	5	4	5	19	84
115	3	3	5	3	5	1	3	23	1	1	3	2	1	8	2	5	2	2	11	1	3	1	3	8	50
116	3	3	2	3	4	3	2	20	2	2	3	3	2	12	2	2	4	3	11	2	2	1	2	7	50
117	5	5	4	5	5	4	3	31	5	4	3	3	5	20	5	5	4	5	19	3	5	5	5	18	88
118	5	4	4	3	4	4	3	27	5	4	3	4	4	20	3	4	5	5	17	3	4	4	5	16	80
119	1	5	1	5	4	5	3	24	4	5	2	4	5	20	5	3	5	4	17	4	3	4	5	16	77
120	5	4	4	3	5	4	3	28	4	5	4	5	4	22	3	4	4	5	16	5	5	5	4	19	85
121	5	5	2	4	5	5	5	31	5	5	5	2	4	21	4	5	5	4	18	5	5	4	5	19	89
122	2	4	2	3	2	1	1	15	3	1	1	2	2	9	1	1	1	1	4	1	1	1	2	5	33
123	1	5	1	2	3	3	4	19	2	4	3	2	4	15	3	2	5	2	12	5	3	1	3	12	58
124	5	4	5	3	5	4	3	29	5	5	4	5	3	22	4	5	3	3	15	5	3	3	5	16	82
125	2	3	1	3	2	2	1	14	1	1	1	1	1	5	3	1	1	1	6	1	1	1	2	5	30
126	2	3	2	2	4	4	3	20	2	1	2	2	3	10	2	2	1	1	6	1	2	1	2	6	42
127	3	4	2	3	4	3	2	21	3	2	3	2	4	14	2	2	4	3	11	3	2	4	4	13	59
128	1	3	1	2	3	1	1	12	2	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	3	1	1	1	6	28
129	1	4	1	1	1	4	1	13	1	2	1	1	2	7	2	2	2	2	8	4	1	1	1	7	35
130	1	5	1	1	1	1	1	11	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	4	1	3	1	1	6	26
131	4	5	5	5	5	4	4	32	5	4	4	4	5	22	5	4	4	5	18	4	4	3	5	16	88

BASE DE DATOS DE LA VARIABLE: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO																							
	D1: COGNOSCITIVA														D2: AFECTIVO-SOCIAL						TV		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	TD	14	15	16	17	18	19		20	TD
1	2	3	1	3	3	3	3	3	5	5	5	5	4	46	3	5	5	5	4	5	3	30	76
2	3	3	4	4	5	3	4	3	3	2	3	3	4	46	5	4	3	4	5	3	3	27	73
3	3	5	1	5	5	3	5	1	5	5	5	3	5	54	5	5	5	5	5	5	5	35	89
4	5	3	4	5	3	3	5	4	4	5	5	4	5	59	5	5	5	5	5	4	3	32	91
5	3	4	5	5	3	4	4	3	4	5	4	5	5	59	5	5	5	5	5	5	4	34	93
6	3	4	3	5	4	4	3	5	4	3	2	4	4	54	5	5	3	4	5	3	3	28	82
7	4	3	5	5	5	1	5	5	3	1	1	3	5	53	5	5	4	3	5	5	5	32	85
8	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	3	5	67	5	5	5	5	5	5	4	34	101
9	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	70	3	3	5	4	5	5	4	29	99
10	3	4	5	4	3	4	5	4	3	4	1	3	4	57	5	5	4	3	5	4	5	31	88
11	3	3	3	4	3	2	5	2	2	3	3	3	3	50	4	5	3	3	4	2	3	24	74
12	3	5	3	5	3	2	3	3	3	5	1	2	5	55	4	5	5	5	5	4	5	33	88
13	4	3	4	3	5	4	4	3	3	5	3	3	5	62	3	5	4	4	5	5	3	29	91
14	5	5	3	5	5	5	5	5	3	5	4	5	5	74	5	5	5	5	5	5	5	35	109
15	3	3	4	4	5	4	5	3	4	3	4	5	5	67	4	5	4	5	5	5	5	33	100
16	3	5	4	3	4	3	4	4	2	2	2	2	5	59	3	3	3	4	4	3	3	23	82
17	5	3	3	5	3	5	3	3	3	5	4	3	4	66	5	5	4	5	5	4	5	33	99
18	4	3	2	4	5	5	5	4	3	2	3	4	4	66	4	5	5	3	5	3	3	28	94
19	5	4	5	3	4	5	3	4	4	2	5	4	5	72	4	5	3	3	5	5	4	29	101
20	4	3	3	5	5	4	4	3	4	4	3	5	4	71	5	5	5	4	5	5	5	34	105
21	3	3	3	5	3	2	4	3	4	3	3	4	4	65	5	5	5	5	5	5	5	35	100
22	3	3	3	4	3	3	2	3	3	4	1	3	4	61	5	5	5	5	5	3	3	31	92
23	4	3	5	2	5	3	4	5	4	1	2	3	4	68	5	5	2	3	4	4	5	28	96
24	3	5	3	5	3	5	4	2	4	1	1	5	5	70	5	5	4	5	5	4	5	33	103
25	3	3	2	5	4	2	3	4	2	3	2	4	3	65	5	4	3	5	5	3	4	29	94

26	1	5	5	5	5	3	5	5	5	3	3	5	5	81	5	5	5	5	5	5	5	35	116
27	3	4	3	4	5	3	5	3	3	3	2	5	5	75	5	5	4	3	5	3	4	29	104
28	5	4	4	5	5	5	3	3	5	3	3	3	5	81	3	5	5	3	3	5	5	29	110
29	4	3	4	5	4	3	4	5	5	4	4	5	4	83	3	5	4	4	5	3	5	29	112
30	3	4	5	5	2	3	5	3	4	4	5	3	5	81	5	5	5	5	5	4	5	34	115
31	4	3	4	5	5	4	4	3	5	5	3	4	5	85	5	5	5	5	5	5	4	34	119
32	3	3	4	5	3	3	3	4	1	5	4	5	5	80	5	5	4	1	5	5	5	30	110
33	4	5	5	5	4	4	3	3	2	5	4	4	3	84	5	5	5	4	5	5	5	34	118
34	4	5	5	5	4	4	3	3	4	5	3	4	5	88	5	4	4	4	5	5	4	31	119
35	3	4	5	5	5	4	4	3	5	5	4	4	5	91	4	4	5	5	4	3	3	28	119
36	4	5	3	4	5	4	3	4	5	5	5	4	5	92	5	5	4	3	5	5	4	31	123
37	3	4	4	5	4	3	5	4	5	3	2	4	5	88	5	5	4	5	4	5	4	32	120
38	3	3	4	5	3	4	5	3	4	3	2	4	4	85	4	5	5	4	5	5	4	32	117
39	3	3	4	5	4	3	5	4	2	5	3	3	5	88	4	5	5	3	5	5	5	32	120
40	3	3	5	5	4	5	3	3	5	3	3	5	5	92	5	5	5	4	5	4	3	31	123
41	3	4	3	5	5	4	3	4	3	3	3	5	5	91	5	5	4	5	5	5	4	33	124
42	3	4	3	5	5	3	5	3	3	5	5	5	5	96	5	5	5	5	5	3	5	33	129
43	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	3	4	4	102	4	5	2	5	5	3	4	28	130
44	3	5	4	4	5	4	5	4	4	3	3	3	5	96	2	5	3	3	5	3	3	24	120
45	4	5	3	3	4	5	5	3	3	5	4	3	4	96	5	5	3	2	5	4	5	29	125
46	3	4	3	3	3	2	5	2	4	3	3	2	4	87	5	5	4	3	4	4	5	30	117
47	4	3	3	3	4	4	3	3	2	3	4	4	4	91	3	4	4	4	5	5	3	28	119
48	5	3	3	5	3	5	5	5	3	3	3	5	2	98	5	5	5	5	5	5	5	35	133
49	3	4	3	5	3	3	4	2	4	5	3	3	5	96	4	3	4	4	5	4	5	29	125
50	1	5	3	5	5	3	5	3	4	4	2	3	5	98	5	5	2	3	5	3	3	26	124
51	4	5	3	4	3	4	4	3	4	2	1	3	4	95	4	5	4	5	4	3	5	30	125
52	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	111	5	5	3	5	5	4	3	30	141
53	3	5	4	2	5	5	3	4	2	3	4	5	1	99	1	1	2	2	2	1	3	12	111

54	3	3	2	5	5	4	3	2	2	1	3	3	5	95	5	5	4	4	5	4	5	32	127
55	4	4	4	5	4	4	5	3	4	5	3	4	5	109	2	3	5	4	5	5	4	28	137
56	4	3	3	5	3	4	5	5	5	3	3	3	5	107	4	5	5	5	5	3	3	30	137
57	3	3	3	3	3	3	3	4	5	3	2	3	3	98	5	5	5	5	5	5	5	35	133
58	4	3	3	5	5	3	4	3	4	5	5	4	5	111	5	4	3	5	5	5	4	31	142
59	3	4	1	3	5	5	5	5	5	4	5	4	5	113	2	5	5	5	5	5	5	32	145
60	3	3	2	5	3	3	2	5	3	4	2	2	3	100	3	3	3	4	5	5	4	27	127
61	5	5	3	5	3	5	5	1	3	5	5	5	5	116	5	5	5	5	5	5	5	35	151
62	2	1	1	3	1	5	3	2	4	5	1	3	5	98	3	5	4	4	4	3	5	28	126
63	5	5	3	3	3	3	5	5	3	3	5	5	1	112	5	5	3	5	5	3	5	31	143
64	3	3	4	3	5	4	2	3	4	5	4	2	4	110	5	5	4	5	5	3	3	30	140
65	3	1	1	4	1	3	4	4	4	4	3	4	3	104	5	5	4	4	4	1	4	27	131
66	5	4	2	5	3	4	5	3	5	3	4	2	5	116	5	5	5	5	5	3	5	33	149
67	4	5	3	5	2	5	5	4	5	5	4	5	5	124	5	5	5	5	5	5	4	34	158
68	3	4	5	4	2	5	5	4	5	5	4	5	5	124	5	5	5	5	5	5	4	34	158
69	3	4	3	5	3	3	3	5	5	3	2	3	5	116	5	5	5	5	5	3	5	33	149
70	3	5	2	3	4	2	3	4	5	1	3	3	1	109	1	1	5	5	5	5	5	27	136
71	3	3	3	5	5	5	5	3	3	5	3	3	3	120	3	3	5	3	5	3	5	27	147
72	3	3	3	4	4	5	5	3	4	3	5	4	4	122	5	5	3	5	5	3	5	31	153
73	4	1	1	4	3	5	5	3	4	5	4	5	5	122	4	5	5	5	5	5	4	33	155
74	3	4	5	5	3	4	5	5	5	3	5	5	5	131	5	5	4	5	5	3	3	30	161
75	5	4	3	4	5	4	5	4	5	3	3	3	4	127	5	4	5	5	5	3	5	32	159
76	3	4	3	3	3	2	5	3	4	5	3	3	5	122	5	5	3	3	5	3	5	29	151
77	3	4	5	5	4	4	3	2	4	4	4	5	4	128	3	5	4	5	5	5	5	32	160
78	4	5	4	5	3	5	5	4	5	4	3	5	1	131	5	5	5	5	5	4	5	34	165
79	4	3	5	5	5	4	5	3	4	4	4	5	4	134	5	5	4	5	5	4	5	33	167
80	3	4	5	3	4	3	5	3	4	2	3	4	5	128	5	5	5	5	5	2	5	32	160
81	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	128	5	5	5	5	5	4	5	34	162

82	3	5	5	5	3	5	5	5	5	3	2	2	5	135	4	5	3	4	5	3	5	29	164
83	3	3	2	5	3	4	4	2	4	2	3	3	4	125	5	5	3	4	5	1	3	26	151
84	5	4	3	5	5	5	4	3	2	4	3	3	2	132	5	5	4	2	5	5	5	31	163
85	4	3	3	4	5	3	5	3	3	5	5	4	5	137	5	3	5	5	5	4	5	32	169
86	1	1	1	3	1	1	5	1	1	3	3	4	5	116	5	5	5	3	4	5	3	30	146
87	3	3	2	4	5	3	3	3	5	3	3	5	5	134	5	5	5	5	5	4	5	34	168
88	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	127	4	4	3	3	4	4	5	27	154
89	4	4	3	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	146	5	5	4	5	5	5	4	33	179
90	3	3	3	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	145	3	4	5	5	5	5	4	31	176
91	5	4	5	3	4	3	5	3	3	3	3	3	4	139	5	3	5	3	5	3	3	27	166
92	4	4	4	5	3	4	4	3	3	5	5	4	5	145	5	5	5	5	5	2	2	29	174
93	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	145	3	3	4	5	5	5	5	30	175
94	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	2	5	147	4	4	4	3	4	4	5	28	175
95	3	4	4	5	4	4	3	4	3	5	5	4	5	148	5	5	3	5	5	5	5	33	181
96	4	5	3	5	4	4	4	3	4	4	5	4	5	150	4	5	5	5	4	2	5	30	180
97	4	5	3	5	2	2	5	3	3	3	2	4	5	143	3	2	4	5	5	4	5	28	171
98	3	4	3	5	2	3	5	2	3	3	2	4	4	141	3	4	5	4	5	3	4	28	169
99	3	4	3	5	3	5	3	3	3	4	3	4	5	147	4	4	4	3	5	4	4	28	175
100	3	3	4	5	3	3	4	3	3	5	3	4	5	148	3	5	5	5	5	3	4	30	178
101	3	3	4	5	5	2	5	4	5	3	1	5	5	151	4	5	5	5	5	5	4	33	184
102	3	4	3	5	5	3	5	3	4	2	3	4	5	151	5	5	5	4	5	3	5	32	183
103	3	3	5	3	4	5	5	3	3	2	5	5	5	154	5	5	5	5	5	3	5	33	187
104	1	4	3	2	5	5	5	4	3	5	5	4	5	155	5	5	5	4	5	4	5	33	188
105	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	165	5	5	5	5	5	5	5	35	200
106	4	5	4	5	3	4	5	4	5	3	3	5	4	160	4	4	5	5	5	3	5	31	191
107	2	3	2	5	4	3	3	2	5	3	2	3	3	147	2	3	4	3	4	5	4	25	172
108	3	3	4	5	4	5	5	3	5	5	3	3	5	161	5	5	5	5	5	3	5	33	194
109	3	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	1	5	162	5	5	5	5	5	4	2	31	193



110	4	3	2	5	3	5	3	5	4	3	1	3	4	155	5	3	5	4	3	4	5	29	184
111	3	5	5	5	4	4	4	3	4	2	3	4	1	158	3	3	4	4	5	3	5	27	185
112	4	4	4	4	4	4	4	3	5	3	3	3	5	162	5	5	5	4	3	3	3	28	190
113	3	4	5	5	3	3	5	5	5	3	5	5	5	169	5	5	5	5	5	5	5	35	204
114	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	175	5	5	5	5	5	3	5	33	208
115	5	5	3	5	5	5	5	3	5	5	3	5	5	174	5	5	5	5	5	3	5	33	207
116	4	3	3	4	3	4	5	3	3	4	2	3	4	161	3	3	4	3	4	4	5	26	187
117	5	3	5	5	3	5	3	4	5	5	3	4	5	172	5	5	4	4	5	5	5	33	205
118	2	5	5	5	3	4	5	4	5	4	3	4	5	172	4	5	4	5	4	1	5	28	200
119	5	5	5	3	3	3	5	3	5	3	5	5	5	174	5	5	4	5	5	5	5	34	208
120	5	4	5	4	3	3	4	4	4	3	3	3	5	170	4	5	3	4	5	3	3	27	197
121	5	3	1	5	4	5	5	4	3	1	5	5	5	172	5	5	3	5	5	2	5	30	202
122	4	5	4	4	3	4	5	4	3	3	3	5	5	174	5	4	5	5	5	5	4	33	207
123	1	3	2	4	2	2	3	2	4	2	1	3	3	155	5	4	4	4	4	5	3	29	184
124	1	3	2	4	3	4	5	4	5	4	4	5	5	173	5	5	5	5	5	4	5	34	207
125	3	4	3	3	3	4	4	2	3	4	4	2	3	167	4	5	4	4	4	1	5	27	194
126	3	3	2	5	3	4	4	2	4	3	2	5	5	171	5	5	4	4	5	4	4	31	202
127	2	4	4	3	4	2	5	3	4	3	4	4	4	173	4	5	3	4	5	4	4	29	202
128	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	4	4	170	3	3	3	4	3	4	3	23	193
129	1	3	3	4	4	1	2	3	3	4	2	1	5	165	5	5	4	4	5	4	5	32	197
130	3	4	4	5	2	4	5	5	4	5	5	5	5	186	5	5	5	5	5	3	5	33	219
131	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	190	5	5	5	5	5	5	5	35	225

## Anexo 5: Matriz de consistencia

**Título:** Recursos digitales en el aprendizaje significativo en el área de educación para el trabajo de los estudiantes de secundaria

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p><b>Problema general:</b> ¿Cuál es la relación que existe entre el uso de recursos digitales y el aprendizaje significativo del área educación para el trabajo en estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022?</p> <p><b>Problemas específicos:</b> ¿Cuál es el nivel de uso de los recursos digitales de los estudiantes de primer grado de secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022? ¿Cuál es el nivel de aprendizaje significativo del área educación para el trabajo en estudiantes de primer grado de educación secundaria de</p>	<p><b>Hipótesis general:</b> Existe relación entre el uso de recursos digitales y el aprendizaje significativo del área educación para el trabajo en estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022.</p> <p><b>Hipótesis específicas:</b> Existe relación entre el uso de recursos digitales y la dimensión cognoscitiva del aprendizaje significativo del área educación para el trabajo en estudiantes de primer grado de educación secundaria</p>	<p><b>Objetivo general:</b> Determinar la relación que existe entre el uso de recursos digitales y el aprendizaje significativo del área educación para el trabajo en estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022.</p> <p><b>Objetivos específicos:</b> Identificar el nivel de uso de los recursos digitales de los estudiantes de primer grado de secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022 Establecer el nivel de aprendizaje significativo del área educación para el trabajo en estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa</p>	<p>Recursos digitales.</p> <p>Aprendizaje significativo</p>	De comunicación	<p><b>Tipo:</b> básica</p> <p><b>Métodos:</b> Deductivo</p> <p><b>Diseño:</b> No experimental</p> <p><b>Población y muestra:</b> <b>Población:</b> Estudiantes de secundaria de la I.E Sechura. <b>Muestra:</b> aulas de 1”A”, 1”B”, 1”C”, 1”D”</p> <p><b>Técnicas e instrumentos de recolección de datos:</b> <b>Técnica:</b> Encuesta. <b>Instrumento:</b> Cuestionario</p> <p><b>Métodos de análisis de investigación:</b> Seriación, codificación, tabulación, Estudio estadístico, Coeficiente de correlación de Rho de Spearman para contrarrestar las hipótesis.</p>
				De colaboración	
				Crear contenidos.	
				De evaluación.	
				Cognoscitiva.	
				Afectivo social.	

<p>la Institución Educativa Sechura, 2022?  ¿Cuál es la relación que existe entre el uso de recursos digitales y la dimensión cognoscitiva del aprendizaje significativo del área educación para el trabajo en estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022?  ¿Cuál es la relación que existe entre el uso de recursos digitales y la dimensión afectivo social del aprendizaje significativo del área educación para el trabajo en estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022?</p>	<p>de la Institución Educativa Sechura, 2022.  Existe relación entre el uso de recursos digitales y la dimensión afectivo social del aprendizaje significativo del área educación para el trabajo en estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022.</p>	<p>Sechura, 2022.  Determinar la relación que existe entre el uso de recursos digitales y la dimensión cognoscitiva del aprendizaje significativo del área educación para el trabajo en estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022.  Determinar la relación que existe entre el uso de recursos digitales y la dimensión afectivo social del aprendizaje significativo del área educación para el trabajo en estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Sechura, 2022.</p>			
---	---	--	--	--	--