

# sdvsdv

*por* Hector VELASQUEZ CUEVA

---

**Fecha de entrega:** 07-ago-2023 07:27p.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 2142854779

**Nombre del archivo:** Tesis\_VB\_Asesor\_18\_turni\_1\_-turnitin.doc (586K)

**Total de palabras:** 7903

**Total de caracteres:** 46565

**1**  
**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO**  
**BENEDICTO XVI**

**FACULTAD DE HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACION SECUNDARIA**  
**CON MENCIÓN EN: CIENCIAS SOCIALES**



**RECURSOS DIDACTICOS VIRTUALES **Y** SU RELACION CON **LAS****  
**COMPETENCIAS DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES EN:**  
**ESTUDIANTES DE SECUNDARIA AREQUIPA 2023**

**1**  
**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE**  
**LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON MENCIÓN EN**  
**CIENCIAS SOCIALES**

**AUTOR (ES)**

Br. Maria Luz Gonzales Diaz

**1** **ASESOR (A)**

Mg. Hector Israel Velasquez Cueva  
ORCID 0000-0002-4953-3452

**1**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Diversidad, derecho a la educación e inclusión

**TRUJILLO - PERÚ**

**2023**

## **I. INTRODUCCIÓN**

Actualmente se emplean los medios virtuales con el propósito de elevar el progreso de habilidades interpersonales, concluyendo la enseñanza y facilitando el seguimiento del progreso de los estudiantes. Estos medios virtuales ofrecen importantes ventajas como una mejora en la calidad del aprendizaje y una mayor motivación para los estudiantes.

En relación con la situación problemática tenemos que el contexto actual la instrucción es un derecho de la sociedad y es vital para el desarrollo del país, educarse ahora ha cambiado con el uso de las tecnologías, por consiguiente, es imprescindible que el profesor emplee las TICs en su labor docente. el cual debe tener un amplio conocimiento de los recursos didácticos virtuales.

La interacción a través de los recursos virtuales entre docente y alumno permite adquirir conocimientos y que los estudiantes desarrollen habilidades investigativas que les posibiliten aprender y contribuir a su formación. El importante trabajar el aula virtual con contenido de calidad y adecuado al contexto de los estudiantes.

La habilidad digital ha sido identificada como una de las ocho destrezas fundamentales para el aprendizaje a largo plazo. Esta competencia tiene un rol preponderante en la progresión personal y profesional, la participación ciudadana activa, la integración social y la oportunidad laboral en una sociedad fundamentada en el conocimiento.

La importancia de que el profesor posea habilidades digitales sólidas es fundamental para utilizar eficientemente los recursos educativos en línea. Es significativo que el docente perciba adecuadamente a los escolares para adaptar el contenido a sus requerimientos específicos. Asimismo, el profesor desempeña un papel crucial al enseñar a los alumnos a desarrollar sus competencias digitales y promover su capacidad de aprendizaje independiente.

La educación durante la pandemia COVID-19 ha sido viable gracias a las plataformas virtuales. Se subraya la existencia de desigualdades socioculturales entre los estudiantes en cuanto a sus habilidades tecnológicas, enfatizando la importancia de utilizar WhatsApp como una herramienta educativa. Además, se constata que aún es necesario abordar la tarea pendiente de reducir la brecha de desigualdad. El aprendizaje de los recursos educativos digitales virtuales se considera un activo cultural que favorece el desarrollo educativo y personal de las familias.

En relación al <sup>1</sup> problema general tenemos ¿Cuál es la relación que existe entre los recursos didácticos virtuales <sup>7</sup> y las competencias del área de ciencias sociales, en estudiantes de secundaria, Arequipa, 2023?, los problemas específicos tenemos: ¿Cuál es la relación de los recursos didácticos virtuales con la competencia <sup>3</sup> del área de ciencias sociales construye interpretaciones históricas en estudiantes de secundaria, Arequipa, 2023?; ¿Cuál es la relación de los recursos didácticos virtuales con la competencia del área de ciencias sociales <sup>2</sup> gestiona responsablemente el espacio y el ambiente en estudiantes de secundaria, Arequipa, 2023?; ¿Cuál es la relación de los recursos didácticos virtuales con la competencia del área de ciencias sociales <sup>2</sup> gestiona responsablemente los recursos económicos en estudiantes de secundaria, Arequipa, 2023?; ¿Cuál es la relación <sup>1</sup> de las competencias del área de ciencias sociales con los materiales didácticos virtuales <sup>3</sup> en secundaria, Arequipa, 2023?; ¿Cuál es la relación de las competencias del área de ciencias sociales con los contenidos digitales en <sup>3</sup> estudiantes de secundaria, Arequipa, 2023?

Relacionado a la justificación tenemos que este estudio es original ya que es una investigación relacionada con los recursos didácticos virtuales y su efecto en la enseñanza de la ciencia social. Es factible se utiliza recursos disponibles en tiempo y acceso a información, además de contar con la colaboración de la institución educativa. Es científica, se considera literatura especializada y actualizada. Tiene impacto social proporciona información valiosa sobre los recursos didácticos virtuales. Además, este estudio tiene valor metodológico, ya que se desarrollan instrumentos que pueden ser aplicados por otros investigadores.

La importancia de este trabajo radica en conocer sobre recursos digitales en la educación representa una oportunidad para mejorar como educador y estudiante facilitando el aprendizaje desempeñando roles activos y cruciales en el mismo. Esto propicia formación integral de aprendizaje y aprovechamiento de beneficios de la educación en línea. Además, los recursos digitales no solo son útiles en la educación completamente virtual, sino también en modalidades híbridas. La integración digital en la educación presencial requiere un mayor esfuerzo constante, por lo que estos recursos pueden facilitar la colaboración, cooperación e igualdad en una cultura educativa.

<sup>14</sup> El objetivo general <sup>7</sup> corresponde a determinar la relación que existe entre los recursos didácticos virtuales y las competencias del área de ciencias sociales, en estudiantes de secundaria, Arequipa, 2023. En relación a los objetivos específicos tenemos: Determinar la

relación de los recursos didácticos virtuales con la competencia <sup>3</sup> del área de ciencias sociales construye interpretaciones históricas en estudiantes de secundaria, Arequipa, 2023; Determinar la relación de los recursos didácticos virtuales con la competencia del área de ciencias sociales <sup>2</sup> gestiona responsablemente el espacio y el ambiente en estudiantes de secundaria, Arequipa, 2023; Determinar la relación de los recursos didácticos virtuales con la competencia <sup>2</sup> del área de ciencias sociales gestiona responsablemente los recursos económicos en <sup>1</sup> estudiantes de secundaria, Arequipa, 2023; Determinar la relación <sup>3</sup> de las competencias del área de ciencias sociales con los materiales didácticos virtuales en secundaria, Arequipa, 2023; Determinar la relación <sup>3</sup> de las competencias del área de ciencias sociales con los contenidos digitales en <sup>3</sup> estudiantes de secundaria, Arequipa, 2023

La hipótesis general es: Existe relación significativa de los recursos didácticos virtuales con <sup>5</sup> las competencias del área de ciencias sociales, en estudiantes de secundaria, Arequipa, 2023. Las hipótesis específicas corresponden a: Existe relación significativa de los recursos didácticos virtuales con la competencia <sup>3</sup> del área de ciencias sociales construye interpretaciones históricas en estudiantes de secundaria, Arequipa, 2023 Existe relación significativa de los recursos didácticos virtuales con la competencia del área de ciencias sociales <sup>2</sup> gestiona responsablemente el espacio y el ambiente en estudiantes de secundaria, Arequipa, 2023. Existe relación significativa de los recursos didácticos virtuales con la competencia <sup>2</sup> del área de ciencias sociales gestiona responsablemente los recursos económicos en <sup>1</sup> estudiantes de secundaria, Arequipa, 2023. Existe relación significativa <sup>3</sup> de las competencias del área de ciencias sociales con los materiales didácticos virtuales en secundaria, Arequipa, 2023. Existe relación significativa <sup>3</sup> de las competencias del área de ciencias sociales con los contenidos digitales en <sup>3</sup> estudiantes de secundaria, Arequipa, 2023

Como parte del trabajo tenemos el marco teórico que está conformado por antecedentes internacionales, los siguientes autores Martínez, Alegre & Tudela (2020) analizan el papel de la utilización de museos virtuales como material educativo en el en el aprendizaje de la memoria histórica. Señala la eficacia de museos físicos y lugares testimoniales como herramientas didácticas de educación histórica y ciudadanía democrática. Afirmó que los museos virtuales son útiles para abordar temas de memoria histórica en el aula, subraya la importancia de fomentar la ciudadanía democrática a través de una educación en

Ciencias Sociales que promueva pluralidad y diálogo para reparar fracturas de la sociedad del pasado que aún tienen un impacto en el presente.

Quero (2021) refiere un estudio enfocado en las dificultades de aprendizaje más comunes en la utilización de TICs en los estudios sociales. Se destaca innovación e identifican herramientas y recursos para combatir estos impedimentos, adaptándolos adecuadamente a la pedagogía y el conocimiento. También se utilizan tablas y esquemas para visualizar los avances y se presenta una definición propia de los inconvenientes de instrucción en las ciencias sociales, seleccionándose herramientas para la historia y geografía, y que en general se han utilizado menos herramientas en relación a la historia del arte.

García & Santillán (2022) realiza un estudio con el objetivo de crear una guía didáctica para utilizar Educaplay en la formación de investigaciones sociales a educandos de cuarto grado. Se utilizaron encuestas y entrevistas para obtener información y se encontró que los docentes no estaban familiarizados con la plataforma mientras que los estudiantes estaban interesados en utilizarla para reforzar sus conocimientos.

<sup>16</sup> Zambrano & García (2020) realizan un estudio para examinar la utilización de (EVA) en el campo de las ciencias sociales para escolares de bachillerato en Portoviejo. Se examina el contenido con aspectos como relevancia, pertinencia, idioma, año de publicación y lugar de origen de las publicaciones. Se lleva a cabo un análisis bibliométrico y se evaluó el contenido cualitativo presente en dichas publicaciones. Los resultados indican que los EVA brindan oportunidades para mejorar la enseñanza-aprendizaje, se adapta según necesidades educativas; concluyendo que estos promueven innovación y calidad educativa.

Los antecedentes nacionales corresponden a Según Quispe & Castro (2022) refieren un estudio que evalúa un estudio preexperimental en una institución educativa en Tacna para determinar el empleo de un blog y la mejora del nivel PTA en estudiantes de séptimo ciclo. Se utilizó un muestreo no probabilístico intencional para seleccionar a 32 escolares de 4to y 5to de secundaria y se evaluó su PTA con una rúbrica validada. El producto refleja mejora significativa después de uso del blog, con una disminución en el nivel origen y un aumento en el nivel satisfactorio. Además, se demostró que esta mejora fue estadísticamente significativa, con un p-valor mínimo que el nivel de significancia establecido.

García y Fustamante (2023) realizan un estudio con el objetivo de examinar el papel educativo de museos virtuales aplicado a las ciencias sociales y proponer una guía didáctica

para recorridos virtuales en el museo peruano encargado de preservar y exhibir colecciones arqueológicas, antropológicas e históricas. La investigación se basó en la búsqueda bibliográfica y experiencias pedagógicas. La guía complementa información y presenta actividades para que los estudiantes sean actores activos de su aprendizaje. Se concluye que la guía es una herramienta novedosa y valiosa para la práctica pedagógica, ya que incluye actividades de evaluación progresiva y formativa.

Acosta et al (2019), describe el efecto del Aula Virtual educativa (AVCCSS) en el desempeño estudiantil. Se utilizó Canvas en la modalidad b-learning, basada en fundamentos constructivista y se adoptó un enfoque cuantitativo con diseño experimental preexperimental. El estudio demostró el desempeño académico de los escolares mejoró significativamente con la utilización del AVCCSS y el aula virtual.

Gómez & Escobar (2021) examina la educación virtual en Perú (2020) la metodología consiste en analizar notas periodísticas y redes sociales. Los resultados revelan una educación virtual acentuada en desigualdades educativas y digitales. Se concluye que en pandemia la educación es invisible para los pobres en términos sociales, tecnológicos y económicos.

Los antecedentes locales corresponden a: Flores (2020) realiza un estudio encontrando que hay conexión significativa y positiva entre el empleo de recursos didácticos virtuales y el progreso de habilidades en estudios sociales en escolares de 5to de secundaria I.E. N° 41053, en Arequipa. Reflejando notable consecución en ambas variables, con una correspondencia del 75,2% y un coeficiente de significación bilateral de 0,000, inferior al nivel máximo de 0,05.

Carrera (2021) realiza un estudio con el propósito de evaluar la influencia sobre el uso de material pedagógico tecnológicos en la formación de escolares de décimo año de Estudios Sociales en una unidad educativa. Se aplica cuestionario por muestreo no probabilístico, encontrándose correlación significativa y positiva entre el uso de entornos educativos virtuales el trabajo educativo. Como conclusión, se determinó que la utilización de estos recursos es fundamental para innovar la educación y aprendizaje, además de hacerlo más interesante y pertinente para los estudiantes.

Vera (2021) relaciona la utilización de la plataforma Edmodo y las habilidades en Ciencias Sociales en escolares de 5to de secundaria de la I.E. N° 7057 - V.M.T. Con enfoque cuantitativo, básico - descriptivo correlacional, comprendida por 70 escolares de 5to de secundaria. Se trabaja prueba piloto del instrumento revelando alta confiabilidad, con un

coeficiente de 0.979 para las competencias en Ciencias Sociales y 0.964 para el uso de la plataforma Edmodo, lo cual indica una correlación de confianza excelente.

2 Ulloa (2020) busca examinar la asociación entre el uso del museo virtual y la didáctica de ciencias sociales en escolares de 5to de secundaria en Arequipa mediante un enfoque cuantitativo y un muestreo aleatorio. Se utilizó un instrumento con una escala de Likert de 24 ítems para recopilar datos. El producto muestra correlación positiva y significativa entre la colección virtual y la instrucción de ciencias sociales en los escolares. Por lo tanto, se concluyó que el uso del museo virtual podría ser beneficioso para mejorar la formación de los escolares en mención.

Las bases teóricas científicas, están conformadas por variables siendo: Recursos didácticos virtuales, al respecto Zambrano (2020) refiere que entre los aspectos de aprendizaje de los que disponen las computadoras en entornos virtuales se encuentran la gestión y administración académica, la programación de cursos, el calendario, los recursos digitales y la gestión de actividades.

Illescas (2022) refiere que los docentes pueden utilizar las TIC para diseñar y ofrecer experiencias de aprendizaje más dinámicas e interactivas, lo que puede motivar a los escolares y aumentar su disposición en el proceso de estudio. Además, las TIC pueden ser utilizadas para personalizar el aprendizaje, adaptando los materiales educativos y las actividades a las necesidades y preferencias individuales de cada estudiante.

Con relación a los tipos de materiales didácticos virtuales Campos (2023) los medios audiovisuales consisten en una combinación de herramientas visuales y auditivas que contribuyen a la educación, promoviendo una comprensión e interpretación más rápida y efectiva de las percepciones. La efectividad de recursos de enseñanza depende de la aprehensión sensorial que generan.

Google Classroom es una herramienta gratuita en español que es utilizada cumpliendo ciertos requisitos. Esta plataforma no solo implica la administración del material educativo, sino también la evaluación del avance del curso y es compatible con otras aplicaciones didácticas.

Franco y Pinargote (2022). El Google Sites diseñado tendrá una doble función para docentes y estudiantes. Los docentes lo utilizarán como una herramienta educativa para presentar la asignatura, compartir material de estudio, actividades y evaluaciones. Por otro

lado, los estudiantes podrán descargar el material, participar en realizar tareas en equipo, aprender a través de juegos, llevar a cabo evaluaciones interactivas, revisar calificaciones y comunicarse en una plataforma educativa en línea.

Además, este sitio será una guía para otros docentes que quieran implementarlo en sus asignaturas. El uso de Google Sites mejorará la adquisición y entendimiento de los temas tratados. y desarrolla habilidades comunicativas en los estudiantes. Las TIC son esenciales en la emisión informacional educativa actual. Es importante reconocer que la tecnología digital es un mecanismo cuantioso para elevar la productividad académica de los escolares y fomentar su autogestión en el aprendizaje. En este sentido, el docente desempeña un papel crucial al buscar activamente formas efectivas de incorporar estas herramientas tecnológicas en su enseñanza.

Classflow es gratis y simple que admite la innovación de contenidos educativos y la interacción entre profesores y alumnos. Montenegro (2022) Los cambios en las habilidades cognitivas, comunicativas, socio-afectivas, artísticas, corporales y motivadoras de los estudiantes, los docentes deben evaluar de manera integral. Esto implica evaluar la capacidad de escuchar, dialogar, reflexionar, colaborar y compartir experiencias, fortalezas y debilidades, lo que fortalecerá al equipo de trabajo y comprometerá a otros miembros a unirse al trabajo colaborativo. Esto generará una reflexión positiva en el comportamiento de los estudiantes.

EdPuzzle es otra plataforma gratuita que permite la inclusión de la participación de los docentes en los recursos didácticos. y el monitoreo del contenido consultado por los alumnos. Gía (2021) en la formación virtual, el uso de recursos interactivos es muy primordial para mejorar la instrucción de las ciencias sociales, se ha evidenciado correlación directa entre el empleo de estos recursos y adiestramiento de los escolares de nivel básica media en las ciencias sociales. Después de realizar una corrección, se confirma que los recursos tecnológicos apoyan en la formación escolar.

ClassDojo es una herramienta gratuita enfocada en la educación primaria y secundaria que ofrece herramientas para la creación de contenido educativo y presentaciones.

Hernández & Estero (2021) El uso de la gamificación y las TICs fueron claves para aumentar la motivación y el conocimiento sobre actividad física y salud en los estudiantes. Sin embargo, debido al tipo de estudio y su carácter práctico, los resultados deben interpretarse con precaución. En futuras investigaciones, sería importante considerar el efecto de la

experiencia del docente y del trabajo en grupo con roles asignados en las variables analizadas. A pesar de esto, el estudio propone una metodología detallada que los profesores de Educación Física pueden implementar, aunque se necesitan ciertas condiciones espaciales. En caso de mal tiempo, es necesario adaptar las tareas para que puedan realizarse de manera individual o por turnos.

En relación con los contenidos digitales, en ciencias sociales se pueden identificar diferentes métodos, tales como los expositivos, interactivos y de aprendizaje individual. En este sentido, se considera que un recurso didáctico es cualquier material que sirve como herramienta para el profesor, ya que le permite explicar de manera más clara y eficaz, lo que facilita el proceso de comprensión del alumno.

Santamaría (2022) los medios audiovisuales son valiosos para la etapa educativa, ya que pueden animar a los estudiantes a través de la percepción de estímulos visuales y auditivos. El uso adecuado de estos medios por parte del maestro puede despertar el interés y fomentar el aprendizaje de manera efectiva. Es importante recordar que los medios no tienen valor en sí mismos y dependen de la habilidad y enfoque del maestro en su uso adecuado y oportuno como herramientas didácticas para obtener ventajas en el aprendizaje.

Alpizar, Henríquez & Naranjo (2022) los medios audiovisuales son valiosos para la educación y es esencial aprovecharlos al máximo. Pueden ayudar a los estudiantes que aprenden mejor a través del oído y los que son más visuales, lo que permite al maestro presentar la clase de manera efectiva para ambos tipos de alumnos. Además, los programas educativos en diferentes formatos, como televisión, videocasete o DVD, ofrecen a los estudiantes la oportunidad de obtener saberes mediante el uso de la interactividad y participativa fuera del aula, lo que facilita su aprendizaje en áreas como la lectura.

Aparicio y Ostos (2020) refieren a la competencia como proceso constante y requiere la participación activa del estudiante en todo momento, adquiere conocimiento que le permiten comprender su contexto y desenvolverse en el buscando la construcción de su identidad. Cabrera (2021) al estudiar un tema nuevo, un alumno pasa por varias etapas, cada una de las cuales le permite profundizar o profundizar en él. Es común que sus estudiantes exijan niveles variados de conocimiento cuando aprenden nuevos temas.

Blanch (2021) la etapa aprendizaje es resultado de las nuevas tendencias ayudados por la tecnología y los medios electrónicos, instrumentos que resultan particularmente efectivos en

la formación. Estos brindan nuevas oportunidades de aprendizaje, así como una educación más personalizada y de alta calidad. Manera de aprender cómo resolver un problema a través de las capacidades adquiridas y desarrolladas por el estudiante.

Las ciencias sociales en el escenario escolar tienen preponderancia relevante creando conocimientos significativos y prácticos, así como en el establecimiento de enfoques reconocidos para comprender la realidad social. Estos conocimientos y enfoques pueden servir como punto de referencia y guía para otros conocimientos especializados que los estudiantes puedan adquirir en el futuro. En general, el objetivo es lograr una construcción gradual del conocimiento social dentro del marco educativo.

Gómez (2022) a estudiar Ciencias Sociales, los estudiantes de educación básica pueden desarrollar una conciencia sobre su papel como sujetos históricos dentro de la sociedad y asumir responsabilidades para actuar como factor de cambio del contexto social. Esto puede lograrse incorporando gestión efectiva de diversos recursos del entorno.

Construye interpretaciones históricas se relaciona con las ciencias sociales, donde el educando tiene perspectiva analítica referido a acontecimientos históricos para entender los desafíos del siglo XXI. Ello incluye uso de variedades de fuentes, comprensión del cambio, persistencia, contemporaneidad, cronología, explicación de causas y efectos de procesos históricos. El estudiante debe verse a sí mismo como agente de la historia y participe del proceso histórico, y comprender que el pasado lo afecta, pero también moldea su futuro, considera las siguientes capacidades: interpretación en base a análisis de fuentes históricas, comprende la cronología histórica y explica acontecimientos pasados que han moldeado el curso de la historia y han dejado un impacto en la sociedad actual.

El estudiante plasma sus decisiones que convengan sus exigencias actuales sin arriesgar el porvenir de los demás, al mismo tiempo que coopera en labores fortaleciendo resiliencia social frente a devastaciones. Es esencial que el alumno comprenda que el entorno es una construcción social en continua transformación, producto de interacción entre componentes naturales y antrópicos, donde los seres humanos desempeñan un papel crucial.

Para lograr ello el estudiante desarrolla habilidades como comprender la relación entre los componentes del mundo natural y social, utilizar diversas fuentes informacionales conociendo su entorno y tomando medidas para proteger el medio ambiente.

El estudiante debe gestionar sus propios recursos, así como los de su familia, de forma responsable e informada, tomando una postura crítica hacia su manejo. Esto implica entender su papel como agente económico. Considera las siguientes capacidades: Entender la relevancia de los recursos financieros para suplir necesidades y comprender la operatividad del sistema económico y monetario; tener habilidades para tomar elecciones adecuadas en términos económicos y financieros.

Según Corrales (2023) analiza resultados de tres cursos académicos utilizando métodos cualitativos y el software WebQDA. Los hallazgos muestran un aumento en la motivación para estudiar Historia del Arte y una evaluación variada de las diferentes estrategias de motivación utilizadas. Sin embargo, en general, se observa una percepción positiva de las estrategias de gamificación implementadas.

Ello conlleva a posibilitar la identificación de los requerimientos de los estudiantes en correspondencia con la utilización de recursos virtuales, programas informáticos, tutorías virtuales, navegación en Internet y entornos virtuales de aprendizaje. Tang (2023) refiere que el formato fusionado de enseñanza en digital y aprendizaje invertido eleva el aprendizaje, la atención, reflexión y práctica de los cursos por parte de los estudiantes.

Se deben proporcionar recursos que permitan complementar la educación presencial y virtual, y la plataforma Canva es una opción adecuada para abordar estas necesidades. Janštová & Zdobinská (2023) refieren que los recursos didácticos virtuales son importantes para los estudiantes pues aprecian la experimentación y la observación como las actividades más emocionantes y beneficiosas, seguidas por las tareas que condujeron a la elaboración de un producto concreto, como un herbario. En general, los estudiantes manifestaron una inclinación hacia este tipo de actividades prácticas.

Tang (2023) refiere que, en el ámbito educativo, se tienen en cuenta las necesidades cambiantes de los estudiantes al ofrecer planes de estudio flexibles que incorporen la educación autónoma y en línea. Se promueve una transición fluida y adaptable mediante una variedad de opciones de aprendizaje. Además, se busca ajustar el enfoque educativo y el personal docente a estas necesidades, mejorando el apoyo brindado. La innovación tecnológica y curricular se fomenta a través de la simplificación y estandarización, y se busca crear un entorno virtual interactivo, receptivo y auténtico.

Las (TICs) ofrecen acceso a información actualizada en diferentes fuentes y formatos multimedia. Los recursos educativos basados en ello permiten enseñar habilidades y conocimientos utilizando diversos métodos. El educador ha mencionado que utiliza estos recursos al impartir la disciplina de estudios sociales, lo que implica conexión entre la teoría, la observación y las entrevistas en el contexto educativo.

Sofi-Karim & Rached (2023) destacan que el ejercicio en línea y la instrucción a distancia han experimentado un notable incremento debido a la creciente relevancia de las computadoras y la tecnología. Resaltan lo relevante de adherirse en los sistemas de estudio módulos relacionados con las TICs, así como de ofrecer cursos intensivos a los profesores y desarrollar instalaciones educativas como estrategias para superar los desafíos y limitaciones presentes en este ámbito.

Las TICs brindan acceso a información actualizada en diferentes fuentes y formatos multimedia, y los recursos de aprendizaje basados en TIC permiten enseñar habilidades y conocimientos utilizando diversos métodos. El profesor ha mencionado que integra estos recursos en la instrucción de estudios sociales, implica una conexión entre la teoría, la observación y las entrevistas en el contexto educativo.

Jiang, Ruan & Jiang (2023) a pesar del valor que representa la educación en línea, todavía hay muchas áreas que pueden ser mejoradas. Es crucial centrarse en la creación de entornos educativos sólidos para el aprendizaje en línea, considerando las particularidades propias de cada disciplina, y proporcionar una capacitación adecuada a los educadores en términos de métodos pedagógicos, psicología del aprendizaje y tecnología.

El Covid-19 ha causado cambios importantes en diversos aspectos, incluyendo la implementación temporal de la educación en línea como alternativa para mantener las actividades diarias. No obstante, este cambio ha destacado la existencia cada vez mayor de una brecha digital, donde tanto profesores como estudiantes necesitan acceso a dispositivos tecnológicos y conexión a internet adecuada para poder cooperar en la enseñanza y aprendizaje.

Hsiao, Cheng & Lin (2023) el aplazamiento de clases por el COVID-19 ha tenido una consecuencia notable en las actividades educativas. Mediante la implementación de una combinación de métodos de investigación, los resultados obtenidos proveen información relevante para los sistemas de capacitación según requerimiento de los educadores de secundaria.

Aunque la evaluación de la educación se centra principalmente en medidas cuantitativas, es esencial crear una herramienta que brinde apoyo a los docentes y beneficie a los estudiantes. La pandemia ha tenido un efecto adverso en los indicadores de calidad, lo cual ha provocado insatisfacción tanto entre los estudiantes como entre los educadores.

Wang (2020) las computadoras y la tecnología desempeñan un papel crucial en el futuro. Como resultado, se ha evidenciado un progreso notable en el aprendizaje a distancia o en línea. Este avance ha ayudado a disminuir la reticencia tanto de los educadores como de los alumnos hacia el aprendizaje electrónico y la tecnología, al tiempo que ha proporcionado una plataforma para adquirir nuevas destrezas tecnológicas y desarrollar habilidades innovadoras.

Imleesh (2023) et al refiere la importancia de enfatizar relación beneficiosa y colaborativa con entornos virtuales tanto para los estudiantes como para los profesores, trabajando juntos de manera continua para lograr los mejores resultados de aprendizaje.

De La Cruz, Meza y Andrade (2023) debido a la sucesión de cierres, la pandemia de COVID-19 las escuelas realizan una variación abrupta de la educación presencial a la particularidad de enseñanza en línea, para ello los recursos didácticos deben ser amigables que se ajusten al contexto del estudiante.

Debido a los múltiples aplazamientos por la COVID-19, las escuelas se vieron obligadas a realizar una transformación súbita de educación presencial a la enseñanza en línea. En este sentido, es necesario que los recursos didácticos sean accesibles y se adapten al contexto de los escolares.

La educación en línea es a través de aplicación de plataformas virtuales respaldadas por Internet para investigar los métodos educativos empleados durante la pandemia con el propósito de adquirir y comprender conocimientos. A pesar de no estar completamente establecida al inicio de la crisis pandémica, la educación en contexto digital ha experimentado un rápido desarrollo, ofreciendo beneficios tanto para estudiantes como para profesores.

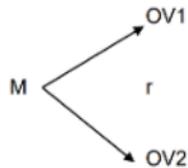
Se identifica variables, siendo la Variable 1: Recursos didácticos virtuales con sus dimensiones (D.1) Materiales didácticos virtuales, (D.2) Contenidos digitales; la variable 2: **Competencias del área de ciencias sociales con sus dimensiones (D.1) Construye interpretaciones históricas, (D.2) Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente, (D.3) Gestiona responsablemente los recursos económicos.**

## 1 II. METODOLOGÍA

### 2.1. Enfoque y tipo de investigación

Corresponde a cuantitativo que según el autor Hernández & Mendoza (2020) son supuestos se tratan como hipótesis, con conclusiones que deben ser probadas. Los datos se obtienen con análisis organizados. Es básica correlacional Hernández & Mendoza (2020), indica que estudia cualidades de variables y su relación entre las mismas. Esta basado en estudios no experimentales sin dotación de causalidad.

### 2.2. Diseño de la investigación



Donde:

M: Muestra

O1: Recursos didácticos virtuales

O2: Competencia - área de ciencias sociales

r: Índice de correlación.

### 2.3. Población, muestra y muestreo

Según Hernández & Mendoza (2020) señala que la población corresponde al total de individuos que presentan o tienen la capacidad de presentar la característica objeto de estudio.

**Población:** Alumnos de nivel educativo secundario

Alumnos de nivel educativo secundario	153
<hr/>	
	Total

**Muestra.** Según Hernández y Mendoza (2020) es un subconjunto observable y medible de la población. El objetivo primordial de la muestra es brindar a los investigadores la posibilidad de analizar una muestra que represente a la población, con el propósito de

obtener conclusiones que sean válidas y puedan ser extrapoladas a toda la población en su totalidad.

Su representación es:  $n = 109$

$$n = \frac{400}{1 + \frac{400}{N}} \quad n=109$$

**Muestreo:** Método de selección de muestra que se realiza por conveniencia, pero que utiliza técnicas probabilísticas para garantizar la representatividad de la muestra. La aplicación de un proceso de muestreo posibilita la elección de una muestra que sea simbólica de la población para realizar el estudio.

#### 15 2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos

**Técnica:** encuesta, según Según Mendoza y Avila (2020) manifiestan que se utiliza ampliamente en la investigación porque recoge y organiza rápidamente los datos. Implican el uso de herramientas y técnicas para acopio, organización, entre otras para presentar información recabada durante el proceso de investigación

**Instrumento:** Cuestionario. Según Mendoza y Avila (2020) refieren que es un documento que recoge datos para estudio. Son tácticas o métodos empleados para obtener datos significativos sobre un tema objeto de trabajo.

#### 1 2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Se elaboro el instrumento necesario “cuestionario”, validar el “cuestionario” por expertos, coordinar para aplicación del “cuestionario”, aplicación del “cuestionario” a la población, análisis estadístico utilizando el programa SPSS versión 23. Este proceso es importante conlleva a analizar información en tiempo real, histórica, reflejando patrones relevantes y valiosos que respaldan la toma de decisiones.

#### 2.6. Aspectos éticos de la investigación

Este trabajo se realiza respetando la autoría de trabajo de los investigadores, citando las fuentes de manera correcta. Este aspecto es muy importante para la credibilidad del trabajo y acciones concretas propuestas en base a este trabajo.

### III. RESULTADOS

En esta sección se exponen los resultados logrados.

**Tabla: 1**

*Datos Sociodemográficos*

Edad	Count	%
12	31	28.4
13	20	18.3
14	21	19.3
15	22	20.2
16	14	12.8
17	1	.9
Total	109	100.0

Fuente: Proveniente del instrumento utilizado (2023)

**Tabla: 2**

*Dimensión Materiales Didácticos Virtuales*

Nivel	Rango	f	%
Bajo	11 – 25	0	0.0%
Medio	26 – 40	61	55.96%
Alto	41 - 55	48	44.04%
Total		109	100%

Fuente: Proveniente del instrumento utilizado (2023)

**Gráfica 1**

*Dimensión Materiales Didácticos Virtuales*



Fuente: Instrumento utilizado (2023)

Interpretación: Los resultados muestran rango en el uso de Materiales Didácticos Virtuales.

Donde un 55.96% de los escolares representan un nivel medio y un 44.04% un nivel alto.

8

**Tabla: 3**

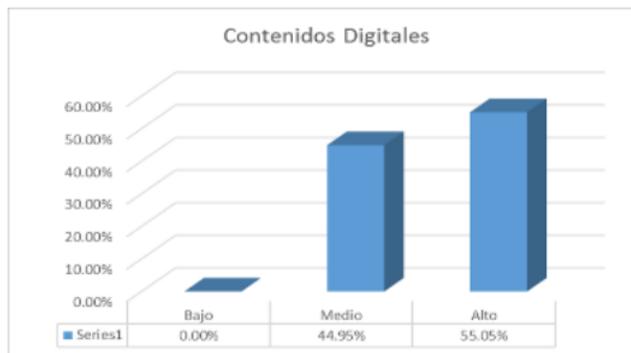
*Dimensión Contenidos Digitales*

Nivel	Rango	f	%
Bajo	7 – 15	0	0.0%
Medio	16 – 26	49	44.95%
Alto	27 - 35	60	55.05%
Total		109	100%

Fuente: Proveniente del instrumento utilizado (2023)

**Gráfica 2**

*Dimensión Contenidos Digitales*



Fuente: Proveniente del instrumento utilizado (2023)

Interpretación: Los resultados muestran rango en los Contenidos Digitales. Donde un 44.95% de los escolares representan un nivel medio y un 55.05% un nivel alto.

**Tabla: 4**

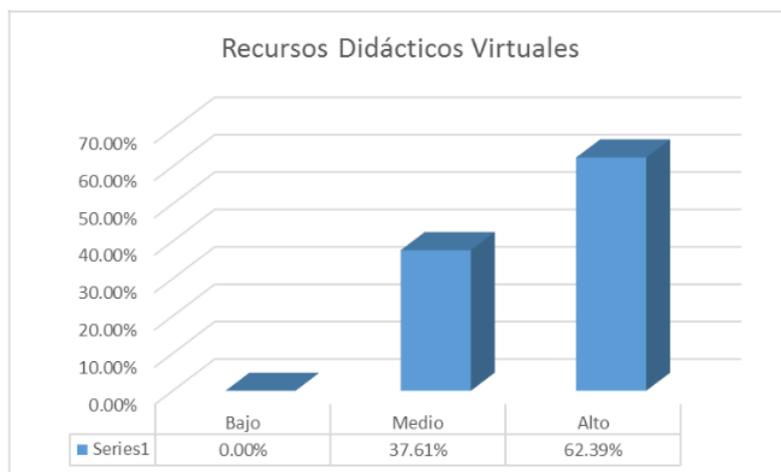
*Variable Recursos Didácticos Virtuales*

Nivel	Rango	f	%
Bajo	18 – 41	0	0.0%
Medio	42 – 65	41	37.61%
Alto	66 - 90	68	62.39%
Total		109	100%

Fuente: Proveniente del instrumento utilizado (2023)

**Gráfica 3**

*Dimensión Recursos Didácticos Virtuales*



Fuente: Proveniente del instrumento utilizado (2023)

Interpretación: Los resultados muestran rango en el uso de Recursos Didácticos Virtuales.

Donde un 37.61% de los escolares refieren un nivel medio y un 62.39% un nivel alto.

**Tabla: 5**

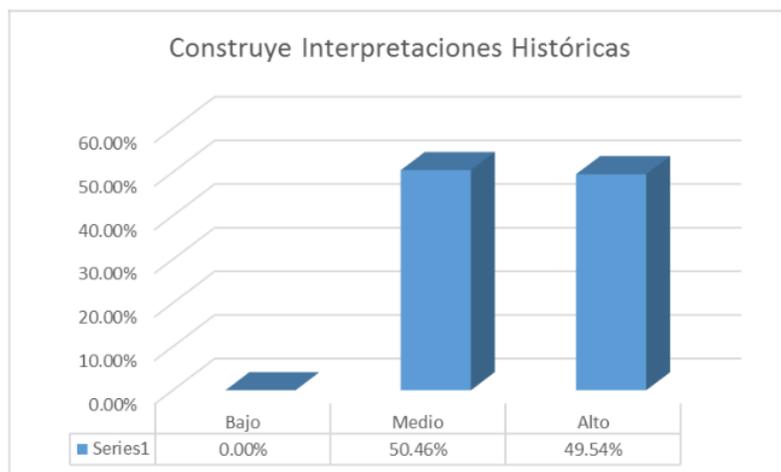
*Dimensión Construye Interpretaciones Históricas*

Nivel	Rango	f	%
Bajo	8 – 18	0	0.0%
Medio	19 – 29	55	50.46%
Alto	30 - 40	54	49.54%
Total		109	100%

Fuente: Proveniente del instrumento utilizado (2023)

**Gráfica 4**

*Dimensión Construye Interpretaciones Históricas*



Fuente: Proveniente del instrumento utilizado (2023)

Interpretación: Los resultados muestran rango en la dimensión construye interpretaciones históricas. Donde un 50.46% de los escolares representan un nivel medio y un 49.54% un nivel alto.

**Tabla: 6**

6

*Dimensión Gestiona Responsablemente el Espacio y el Ambiente*

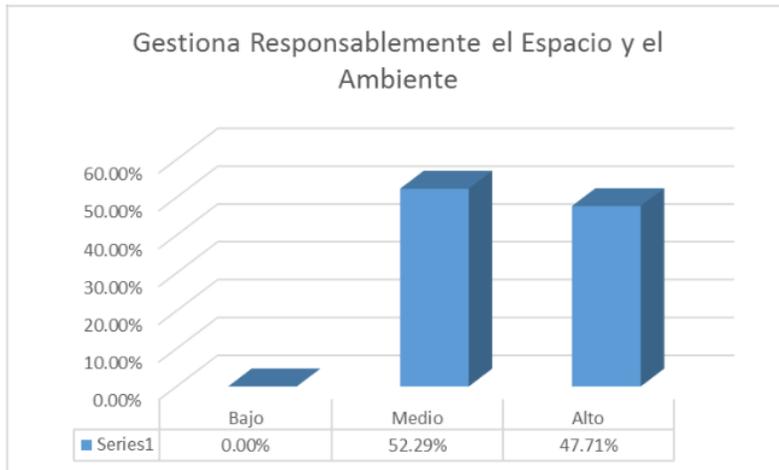
Nivel	Rango	f	%
Bajo	10 – 22	0	0.0%
Medio	23 – 37	57	52.29%
Alto	38 - 50	52	47.71%
Total		109	100%

Fuente: Proveniente del instrumento utilizado (2023)

**Gráfica 5**

3

*Dimensión Gestiona Responsablemente el Espacio y el Ambiente*



Fuente: Proveniente del instrumento utilizado (2023)

Interpretación: Los resultados muestran rango en la dimensión Gestiona Responsablemente el Espacio y el Ambiente. Donde un 52.29% de los escolares representan un nivel medio y un 47.71% un nivel alto.

**Tabla: 7**

3

*Dimensión Gestiona Responsablemente los Recursos Económicos*

Nivel	Rango	f	%
Bajo	5 – 11	0	0.0%
Medio	12 – 18	60	55.05%
Alto	19 - 25	49	44.95%
Total		109	100%

Fuente: Proveniente del instrumento utilizado (2023)

**Gráfica 6**

3

*Dimensión Gestiona Responsablemente los Recursos Económicos*



Fuente: Proveniente del instrumento utilizado (2023)

7

Interpretación: Los resultados muestran rango en la dimensión Gestiona Responsablemente los Recursos Económicos. Donde un 55.05% de los escolares representan un nivel medio y un 44.95% un nivel alto.

**Tabla: 8**

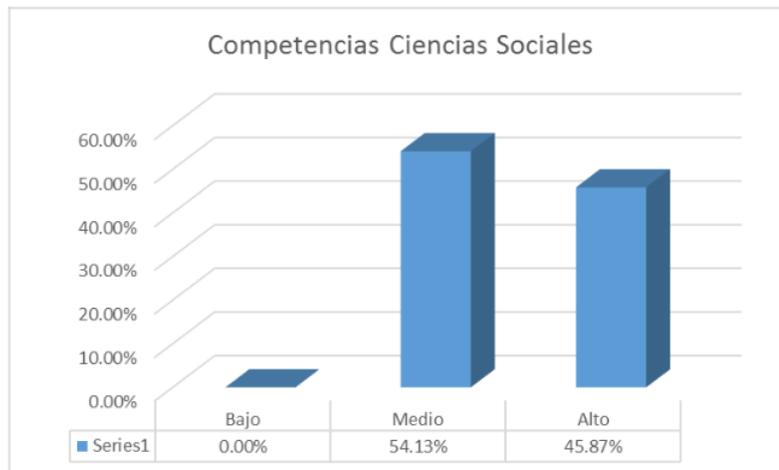
*Variable Competencias de Ciencias Sociales*

Nivel	Rango	f	%
Bajo	23 – 53	0	0.0%
Medio	54 – 84	59	54.13%
Alto	85 - 115	50	45.87%
Total		109	100%

Fuente: Proveniente del instrumento utilizado (2023)

**Gráfica 7**

*Variable Competencias Ciencias Sociales*



Fuente: Proveniente del instrumento utilizado (2023)

Interpretación: Los resultados muestran rango en la variable Competencias de Ciencias Sociales. Donde un 54.13% de los escolares representan un nivel medio y un 45.87% un nivel alto.

**Tabla: 9***Confiabilidad de los instrumentos*

	10 Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	1 Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
RD1	147,7615	73,202	,250	,667
RD2	147,7706	69,419	,433	,652
RD3	148,1376	67,064	,478	,645
RD4	147,6147	71,406	,295	,662
RD5	147,5321	74,251	,082	,676
RD6	147,8257	70,553	,300	,661
RD7	147,7431	73,711	,161	,671
RD8	147,6239	72,589	,220	,667
RD9	147,6514	73,303	,174	,670
RD10	147,8073	70,527	,326	,659
RD11	147,5046	74,734	,074	,676
RD12	147,5321	74,807	,045	,679
RD13	147,6606	74,486	,054	,679
RD14	147,6514	76,322	-,060	,685
RD15	147,6239	72,959	,191	,669
RD16	147,3761	74,700	,059	,678
RD17	147,2752	74,572	,063	,677
RD18	147,4404	73,527	,130	,673
CA1	147,7248	73,701	,142	,672
CA2	147,5596	75,452	,009	,680
CA3	147,6239	75,255	,021	,680
CA4	147,7706	72,641	,257	,666
CA5	147,7156	71,224	,297	,662
CA6	147,7890	71,964	,227	,667
CA7	147,4862	74,085	,098	,675
CA8	147,5413	75,695	-,017	,683
CA9	147,5413	72,917	,173	,670
CA10	147,7156	72,705	,231	,667
CA11	147,6239	74,626	,067	,677
CA12	147,6147	72,406	,240	,666
CA13	147,6972	73,917	,105	,675
CA14	147,7523	71,892	,342	,661
CA15	147,5963	75,724	-,025	,684
CA16	147,8532	71,497	,287	,663
CA17	147,6330	72,605	,213	,668
CA18	147,5413	75,214	,024	,679

CA19	147,6330	70,271	,359	,657
CA20	147,7982	71,033	,364	,659
CA21	147,9358	70,801	,285	,662
CA22	147,7339	73,975	,139	,672
CA23	147,8991	72,221	,265	,665

Fuente: Proveniente del instrumento utilizado (2023)

13

**Tabla: 10**

*Alfa de Cronbach general*

Cronbach's Alpha	N of Items
,675	41

Fuente: Proveniente del instrumento utilizado (2023)

**INTERPRETACIÓN**

La tabla 9 y 10, muestra un Alfa de Cronbach de ,675. reflejando nivel de confiabilidad bueno [0.6].

**Tabla: 11***Prueba de Normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Statistic	df	Sig.
Recursos Didácticos Virtuales	,089	109	,033
Materiales Didácticos Virtuales	,080	109	,085
Contenidos Digitales	,124	109	,000
Competencias Ciencias Sociales	,091	109	,026
C. I. Históricas	,110	109	,003
G. R. E. Ambiente	,132	109	,000
G. R. R. Económicos	,141	109	,000

Fuente: Proveniente del instrumento utilizado (2023)

**INTERPRETACIÓN**

Los resultados muestran prueba de normalidad Kolmogorov Smirnov, al ser la muestra mayor a 50. Se encontraron los valores de 0,033 (Recursos Didácticos Virtuales), 0,085 (Materiales Didácticos Virtuales), 0,000 (Contenidos Digitales), 0,026 (Competencias Ciencias Sociales), 0,003 (Construye Interpretaciones Históricas), 0,000 (Gestiona Responsablemente el Espacio y el Ambiente), 0,000 (Gestiona responsablemente los Recursos Económicos). Para los valores encontrados, al ser menores a 0,05, a excepción de la dimensión Materiales Didácticos Virtuales.

**Tabla: 12**

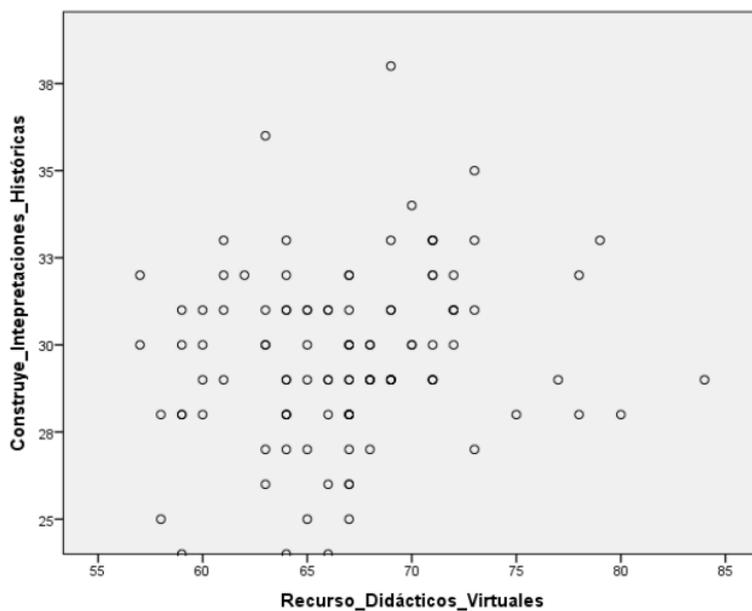
*Relación de los recursos didácticos virtuales con la competencia del área de ciencias sociales construye interpretaciones históricas*

			Recursos Didácticos Virtuales	Construye Interpretaciones Históricas
Spearman's rho	Recurso Didácticos Virtuales	Correlation Coefficient	1,000	,191*
		Sig. (2-tailed)	.	,046
		N	109	109
	Construye Interpretaciones Históricas	Correlation Coefficient	,191*	1,000
		Sig. (2-tailed)	,046	.
		N	109	109

Fuente: Proveniente del instrumento utilizado (2023)

### Gráfica 8

Diagrama de Dispersión recursos didácticos virtuales y construye interpretaciones históricas



Fuente: Proveniente del instrumento utilizado (2023)

### INTERPRETACIÓN

Los resultados muestran correlación entre la variable y competencia bilateral de  $0,046 < 0,05$ , se acepta la hipótesis específica, existiendo relación significativa entre variable y dimensión de estudio. De la misma forma, el grado de correlación hallado es de  $0,191$  siendo una correlación positiva media Hernández y Mendoza (2020). Los hallazgos encontrados, demuestran que, a mayor uso de recursos didácticos virtuales, mayor será el logro de competencia.

**Tabla: 13**

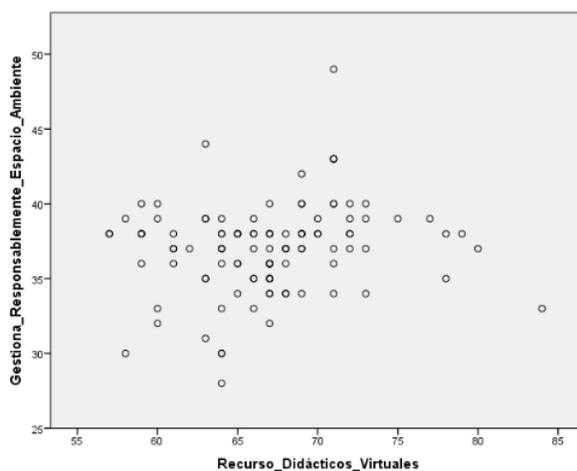
Relación <sup>12</sup> los recursos didácticos virtuales con la competencia del área de ciencias sociales *gestiona responsablemente el espacio y el ambiente*

			Recursos Didácticos Virtuales	Gestiona Responsablemente Espacio Ambiente
Spearman's rho	Recursos Didácticos Virtuales	Correlation Coefficient	1,000	,183
		Sig. (2-tailed)	.	,057
		N	109	109
	Gestiona Responsablemente Espacio Ambiente	Correlation Coefficient	,183	1,000
		Sig. (2-tailed)	,057	.
		N	109	109

Fuente: Proveniente del instrumento utilizado (2023)

**Gráfica 9**

Diagrama de Dispersión recursos didácticos virtuales <sup>2</sup> y *gestiona responsablemente el espacio y el ambiente*



Fuente: Proveniente del instrumento utilizado (2023)

**INTERPRETACIÓN**

Los resultados muestran correlación entre variable y competencia de 0,057 > 0,05, se rechaza la hipótesis específica, no existiendo relación entre variable y dimensión de estudio.

**Tabla: 14**

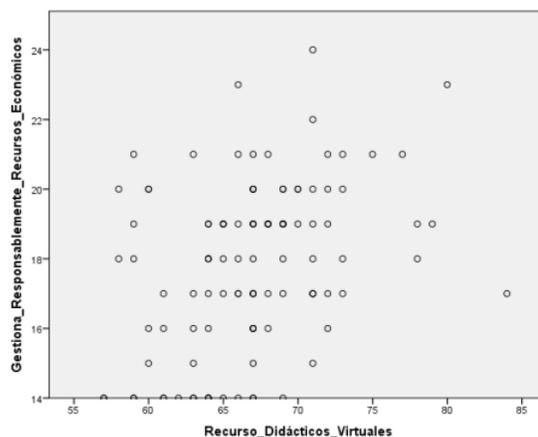
Relación de los recursos didácticos virtuales con la competencia del área de ciencias sociales *gestiona responsablemente los recursos económicos*

		Recursos Didácticos Virtuales		Gestiona Responsablemente Recursos Económicos
Spearman's rho	Recurso Didácticos Virtuales	Correlation Coefficient	1,000	,384**
		Sig. (2-tailed)	.	,000
		N	109	109
	Gestiona Responsablemente Recursos Económicos	Correlation Coefficient	,384**	1,000
		Sig. (2-tailed)	,000	.
		N	109	109

Fuente: Proveniente del instrumento utilizado (2023)

**Gráfica 10**

Diagrama de Dispersión recursos didácticos virtuales y *gestiona responsablemente los recursos económicos*



Fuente: Proveniente del instrumento utilizado (2023)

**INTERPRETACIÓN**

Los resultados muestran correlación entre la variable y competencia de  $0,000 < 0,05$ , se admite la hipótesis específica existiendo relación significativa entre variable y dimensión de estudio. La correlación hallada es de 0,384 siendo una correlación positiva media Hernández y Mendoza (2020). Los hallazgos encontrados, demuestran que, a mayor uso de recursos didácticos virtuales, mayor será el logro de la competencia.

**Tabla: 15**

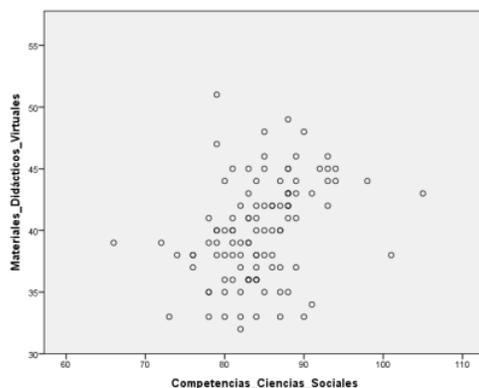
Relación competencias del área de ciencias sociales con los materiales didácticos virtuales

	Competencias Ciencias Sociales	Materiales Didácticos Virtuales
Spearman's rho	Correlation Coefficient	,405**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	109
	Correlation Coefficient	,405**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	109

Fuente: Proveniente del instrumento utilizado (2023)

**Gráfica 11**

Diagrama de Dispersión competencias del área de ciencias sociales con los materiales didácticos virtuales



Fuente: Proveniente del instrumento utilizado (2023)

### INTERPRETACIÓN

Se muestra correlación bilateral de  $0,000 < 0,05$ , se admite la hipótesis específica existiendo relación significativa entre variable y dimensión de estudio. El grado de correlación hallado es  $0,405$  siendo una correlación positiva media. Los hallazgos demuestran que, a mayores competencias del área de ciencias sociales, mayor se utilizará los materiales didácticos virtuales.

**Tabla: 16**

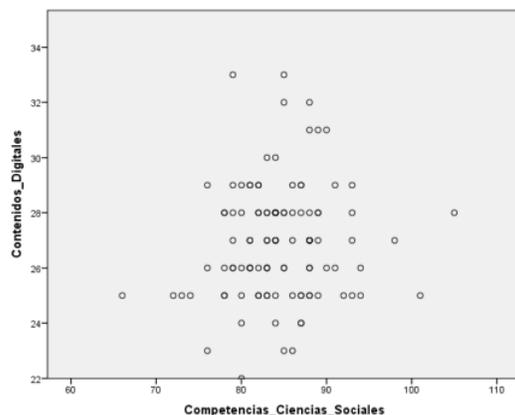
2 *Relación competencias del área de ciencias sociales con los contenidos digitales*

		Competencias	
		Ciencias Sociales	Contenidos Digitales
Spearman's rho	Competencias Ciencias Sociales	Correlation Coefficient 1,000	,095
		Sig. (2-tailed)	,328
		N	109
Contenidos Digitales		Correlation Coefficient ,095	1,000
		Sig. (2-tailed)	,328
		N	109

Fuente: Proveniente del instrumento utilizado (2023)

**Gráfica 12**

2 *Diagrama de Dispersión competencias del área de ciencias sociales con los contenidos digitales*



Fuente: Proveniente del instrumento utilizado (2023)

### INTERPRETACIÓN

5 Los resultados muestran correlación bilateral de 0,328 > 0,05, no existiendo una relación significativa entre la variable y dimensión de estudio.

**Tabla: 17**

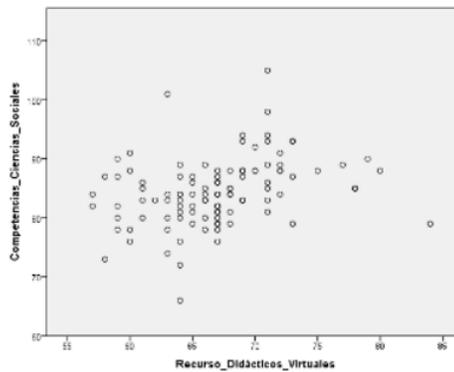
Relación entre **los recursos** didácticos virtuales y las competencias del área de ciencias sociales

		Recursos Didácticos Virtuales	Competencias Ciencias Sociales
Spearman's rho	Recurso Didácticos Virtuales	Correlation Coefficient	1,000
		Sig. (2-tailed)	,413**
		N	109
Competencias Ciencias Sociales	Recurso Didácticos Virtuales	Correlation Coefficient	,413**
		Sig. (2-tailed)	1,000
		N	109

Fuente: Proveniente del instrumento utilizado (2023)

**Gráfica 13**

Diagrama de Dispersión recursos didácticos virtuales y las competencias del área de ciencias sociales



Fuente: Proveniente del instrumento utilizado (2023)

### INTERPRETACIÓN

Los resultados muestran correlación entre las variables. Se demuestran nivel de significancia bilateral de  $0,000 < 0,05$ , se admite la hipótesis específica existiendo relación positiva y significativa entre variable y dimensión de estudio. El grado de correlación hallado es de 0,413 siendo correlación positiva media Hernández y Mendoza (2020). Se demuestra que, a mayor uso de recursos didácticos virtuales, mayor será el logro de las competencias relacionada a ciencias sociales.

#### IV. DISCUSIÓN

Los hallazgos exponen que los recursos educativos virtuales ayudan a que los estudiantes comprendan críticamente eventos y procesos históricos, así como desafíos actuales integrando diversas fuentes, comprendiendo cambios en el tiempo. Estos recursos son herramientas audiovisuales que, al aplicarse al área de ciencias sociales, representan una tecnología que aprovecha tanto la vista como el oído para favorecer la correspondencia de información. El entorno informático permite a los estudiantes seleccionar la información más relevante, establecer conexiones apropiadas, detectar errores y contradicciones, y reorganizar significativamente su propio conocimiento.

Implica entender exhaustivamente diversas causas, consecuencias de eventos históricos y reconocerse a uno mismo como agente histórico que ha desempeñado un papel en el pasado y está contribuyendo a la construcción del futuro. En relación a la dimensión materiales didácticos virtuales se tiene que un 55.96% de los escolares estiman nivel medio y 44.04% un nivel alto. Las estrategias educativas sirven para el contexto escolar en línea con los objetivos de la pedagogía. Estas estrategias incluyen técnicas de alfabetización informacional y digital análisis de contenido textual e imágenes e investigación de diversos hechos. Proponen estrategias de educación mediática, tales como el examen crítico de programas de televisión y la creación de textos de mayor complejidad Baquiro (2023).

La investigación demuestra que el uso de recursos educativos virtuales tiene un efecto beneficioso en la formación de una actitud crítica y sostenible entre los estudiantes, al impulsar una administración consciente del ambiente y del espacio. Además, se fomenta toma de decisiones que convenga las peticiones presentes sin arriesgar sociedades futuras y se fomenta la adopción de medidas para mitigar la fragilidad ante las inclemencias naturales.

En relación con los contenidos digitales los hallazgos reflejan un 44.95% de los escolares refieren un nivel medio y un 55.05% un nivel alto. Estos mismos hallazgos evidencian la importancia de llevar a cabo una gestión responsable del ambiente y espacio para construcción social dinámica que abarca elementos naturales sociales, y la humanidad tiene un papel fundamental. Logrando ello los estudiantes reflexionan sobre la interacción con la

naturaleza, diversidad ambiental, integración sociedad y convivencia con el ambiente, comprendiendo transformaciones del medio ambiente, reflexionando sobre la sostenibilidad y fuentes relacionadas con la geografía y ambiente, comprendiendo la prevención de desastres utilizando fuentes de conocimiento para entender el entorno geográfico y tomar medidas para cuidarlo. Los recursos didácticos virtuales contribuir a fomentar postura crítica y sostenible en los estudiantes al tomar decisiones que satisfagan sus requerimientos sin arriesgar las sociedades posteriores y tomar medidas para disminuir la vulnerabilidad ambiental.

La dimensión construye interpretaciones históricas. Donde un 50.46% de escolares refieren un nivel medio y un 49.54% un nivel alto. Ello refleja que el uso de herramientas didácticas basadas en medios audiovisuales es cada vez más común y necesaria tanto para profesores como para alumnos. La inclusión de recursos educativos digitales representa una opción pedagógica sobresaliente para optimizar la aptitud del proceso de instrucción aprendizaje. Si se eligen y utilizan correctamente, los medios audiovisuales pueden estimular la atención, motivación y disposición de los estudiantes para aprender y adquirir nuevos conocimientos Villacis (2023).

Los hallazgos indican que los recursos educativos son valiosos para que los estudiantes comprendan la relevancia de administrar responsablemente los recursos económicos y adopten un enfoque crítico y sostenible al tomar decisiones que convengan sus exigencias sin implicar el bienestar de las sociedades venideras. Además, se les anima a participar en acciones para reducir y habituarse al cambio climático, así como a disminuir la fragilidad de la sociedad ante diversas adversidades. Para abrazar esta perspectiva, es fundamental discernir que el espacio es una arquitectura social que se transforma constantemente, y que combina elementos naturales y sociales en interacción, donde la humanidad desempeña un papel fundamental, esta evidencia se hace patente en la dimensión relacionada a espacio y el medio ambiente refleja 52.29% de escolares con un nivel medio y un 47.71% un nivel alto.

Los resultados indican que los recursos didácticos virtuales son beneficiosos para lograr que los estudiantes comprendan los materiales de enseñanza. La utilización de estos recursos permite la innovación en la educación, se les ofrece la posibilidad de adquirir conocimientos de manera interactiva, y compartir momentos de aprendizaje. Además, estos recursos ayudan a contextualizar la información mediante la inclusión de audio y sonido, permitiendo que la información se reproduzca según las necesidades del usuario. Para implementar programas educativos efectivos los maestros deben ser líderes en la transformación digital. Por lo tanto, es fundamental brindarles capacitación en habilidades tecnológicas y fomentar el uso responsable, inclusivo y seguro de los recursos digitales, al mismo tiempo que se promueve el acceso libre y equitativo al conocimiento Gómez & Yáñez de Aldecoa (2023).

Los recursos didácticos son cruciales para que los estudiantes comprendan los contenidos digitales, son la base de la enseñanza y fomentan las interacciones entre profesores y estudiantes y entre estudiantes. Estos recursos tienen un impacto positivo durante el proceso educativo que se corrobora en la dimensión recursos económicos y su gestión consciente. Donde un 55.05% de los escolares refieren un nivel medio y un 44.95% un nivel alto. Los contenidos son fundamentales para facilitar el progreso y evolución mediante la adquisición de conocimientos con sentido y relevancia que se logra cuando se les asignan un significado personal y relevante a los contenidos aprendidos Laura, Rucoba & Villanueva (2023)

## V. CONCLUSIONES

**PRIMERA.** Existe una correlación directa entre el aumento en el uso de recursos didácticos virtuales y el progreso en la habilidad de construir interpretaciones históricas en el campo de las ciencias sociales.

**SEGUNDA.** La conexión entre los recursos educativos virtuales y la competencia de gestionar de manera responsable el espacio y el ambiente en el ámbito de las ciencias sociales, se ha determinado que los hallazgos refutan la hipótesis planteada, demostrando que no hay una correlación entre la variable y la dimensión investigada.

**TERCERA.** Los hallazgos respaldan que hay una relación positiva entre el incremento en la utilización de recursos didácticos virtuales y el éxito en el desarrollo de la competencia de gestionar responsablemente los recursos económicos.

**CUARTA.** Se evidencian una asociación positiva entre el progreso de las competencias en el ámbito de las ciencias sociales y el aumento en la utilización de materiales didácticos virtuales.

**QUINTA.** Los hallazgos obtenidos desmienten la hipótesis específica de investigación, lo cual implica que no existe una relación significativa entre la variable y la dimensión del estudio.

## VI. RECOMENDACIONES

**PRIMERA.** En relación con construye interpretaciones históricas, se recomienda que sean amigables con el estudiante para que facilite su uso sin intervención del docente.

**SEGUNDA.** En relación con la gestión del espacio y ambiente de manera consciente, se recomienda contener información sobre su contexto inmediato para que el estudiante se identifique con su problemática.

**TERCERA.** En relación con administrar de manera responsable los recursos financieros se recomienda que los estudiantes visualicen casos donde se vean representados de modo tal que se satisfaga su interés.

**CUARTA.** En relación con los materiales didácticos virtuales, se recomienda que los formatos digitales no sean abundantes sino los necesarios para que el estudiante se identifique y pueda hacer uso de ellos.

**QUINTA.** En relación con los contenidos digitales, se recomienda que sean publicitados antes de que los estudiantes los utilicen, de modo tal que sean contenidos digitales atractivas y de fácil uso para los estudiantes.

## INFORME DE ORIGINALIDAD

9%

INDICE DE SIMILITUD

8%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

5%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://repositorio.uct.edu.pe">repositorio.uct.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
2	<a href="https://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	2%
3	<a href="https://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
4	Submitted to University of Sheffield Trabajo del estudiante	1%
5	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%
6	<a href="https://pt.slideshare.net">pt.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1%
7	<a href="https://revistacientifica.uamericana.edu.py">revistacientifica.uamericana.edu.py</a> Fuente de Internet	<1%
8	<a href="https://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Fuente de Internet	<1%
9	Submitted to Michigan Technological University	<1%

10

Submitted to Universidad Catolica de Trujillo

Trabajo del estudiante

<1 %

11

Submitted to The Scientific & Technological  
Research Council of Turkey (TUBITAK)

Trabajo del estudiante

<1 %

12

materialesdidacticos.net

Fuente de Internet

<1 %

13

repositorioinstitucional.uabc.mx

Fuente de Internet

<1 %

14

repositorio.unh.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

15

bonga.unisimon.edu.co

Fuente de Internet

<1 %

16

www.researchgate.net

Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 9 words

Excluir bibliografía

Activo

# sdvsdv

---

PÁGINA 1

---

PÁGINA 2

---

PÁGINA 3

---

PÁGINA 4

---

PÁGINA 5

---

PÁGINA 6

---

PÁGINA 7

---

PÁGINA 8

---

PÁGINA 9

---

PÁGINA 10

---

PÁGINA 11

---

PÁGINA 12

---

PÁGINA 13

---

PÁGINA 14

---

PÁGINA 15

---

PÁGINA 16

---

PÁGINA 17

---

PÁGINA 18

---

PÁGINA 19

---

PÁGINA 20

---

PÁGINA 21

---

PÁGINA 22

---

PÁGINA 23

---

PÁGINA 24

---

PÁGINA 25

---

PÁGINA 26

---

PÁGINA 27

---

PÁGINA 28

---

PÁGINA 29

---

PÁGINA 30

---

PÁGINA 31

---

PÁGINA 32

---

PÁGINA 33

---

PÁGINA 34

---

PÁGINA 35

---

PÁGINA 36

---