

zdvwv

por Hector VELASQUEZ CUEVA

Fecha de entrega: 07-oct-2023 08:25a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2188407436

Nombre del archivo: TESIS_final-corregida-turnitin.docx (1.01M)

Total de palabras: 15421

Total de caracteres: 83514

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI**

FACULTAD DE HUMANIDADES

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
CON MENCIÓN EN: CIENCIAS SOCIALES**



**HERRAMIENTAS DIGITALES Y COMPETENCIAS DE CIENCIAS
SOCIALES EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SAN IGNACIO, 2023**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL EN EDUCACIÓN
SECUNDARIA CON MENCIÓN EN: CIENCIAS SOCIALES**

AUTORES

Br. Jaime Pintado Neyra
Br. Francis Miguel Nuñez García

3

ASESOR

Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva
<https://orcid.org/0000-0002-4953-3452>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Educación y Responsabilidad Social

TRUJILLO - PERÚ

2023

I. INTRODUCCIÓN

A nivel mundial, la pandemia de COVID-19 incrementó el manejo de herramientas digitales en la educación. Como tal, obliga a los maestros a encontrar nuevos métodos, estrategias y herramientas que les permitan comunicarse con éxito y eficacia con los estudiantes. Se han descubierto nuevos métodos y componentes en Internet (redes sociales) que les permiten recibir conocimientos sin necesidad de viajar o tener un gran presupuesto para adquirir materiales y hacerlos accesibles a los estudiantes a un costo razonable. Estas herramientas permiten a los usuarios brindar diversos métodos de aprendizaje en el mismo lugar y donde se encuentran los estudiantes, a la vez que brindan compromiso, comunicación, energía en la visualización de materiales y aspectos (Ortiz, 2018).

El contexto latinoamericano no ha olvidado la problemática de la formación virtual, forzando a las naciones a manejar modificaciones en sus sistemas educativos incorporando la educación virtual compartiendo entre virtual y a distancia, los entornos virtuales constituyen apoyo para la labor entre maestros y educandos (Dorrego, 2021), forzando a las estructuras escolares a actualizar a sus profesores para manejar entornos virtuales de acuerdo a las necesidades de los docentes (Sierra et al., 2018); debido a que, Gabarda (2015), los pedagogos en las naciones hispanoamericanas están inferiormente listos para manejar las TIC en el proceso de enseñanza educativa que en Europa o los países desarrollados, esto requiere una intervención urgente de todas las partes involucradas.

El empleo de equipos digitales en la formación, que brinda versatilidad y adaptabilidad a los estudiantes, ha creado herramientas interactivas que son fáciles de aprender y usar, pero la forma en que se usa la tecnología en la educación está en constante cambio, con cada mejora la eficiencia y uso de las oportunidades educativas, y recursos para optimizar la calidad del proceso de aprendizaje. Al mismo tiempo, las nuevas tecnologías requieren de una profunda reflexión para mejorar la calidad de la educación y su adecuación al quehacer educativo cotidiano (Hernández et al. 2018).

En Perú, un promedio de 9,9 millones de estudiantes asistieron a clases de forma remota, de los cuales solo el 39% de las metrópolis y el 5% de las rurales pueden navegar por la red (Lechleiter y Vidarte, 2020), no obstante, cuando se trata de formación técnica, según el informe del Ministerio de Educación (2019), nada más que el 38,7% de los educadores de secundaria acudieron en la zona urbana frente al 24,3% en el campo, los logros

muestran que los docentes que desempeñan en el marco de la educación primaria formal en el Perú, especialmente en el estado, son capacitados en modalidad virtual, esto se encuentran en una gran desventaja porque no están capacitados para tal fin. Además, su renuencia a aprender sobre entornos virtuales e integrarlos a la experiencia de aprendizaje (Cachique, 2018), además de recursos técnicos insuficientes e infraestructura inadecuada, especialmente en zonas remotas del Perú. (Gómez y Escobar, 2021), esto desencadenó un proceso de gran alcance, comenzando inicialmente por priorizar ciertas áreas del currículo, como ciudadanía y desarrollo cívico, ciencias humanas, matemáticas, transmisión y conocimiento científico (Bustamante, 2021), además, de implementar en todas las áreas del currículo.

En el marco de la organización Educativa 16624 Secundaria Santuario de San Ignacio, resultado de la enseñanza diaria del maestro, es posible mostrar el patrón de distancias deficitarias en el adquisición de habilidades en ciencias humanas, que se manifiesta en los diferentes comportamientos de estudiantes a lo largo del desarrollo de las clases, sus productos o evidencias, lo que revela brechas en la realización de los logros, además, los estudiantes rara vez se involucran en el formación en el desarrollo de lecciones organizadas en la experiencia de aprendizaje, lo que significa que no se alcanzan las habilidades esperadas. según el estudio previsto, del mismo modo, de las limitaciones de los aparatos y equipos electrónicos y la baja cobertura de internet por fenómenos naturales, las condiciones económicas de las familias también son motivos suficientes para este trabajo de investigación.

Para la realización de la pesquisa se expresó el siguiente problema: ¿Cuál es la relación entre herramientas digitales y competencias de ciencias sociales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa 16624 Defensores del Santuario de San Ignacio, 2023?

En atención al problema general se estableció los siguientes problemas específicos como se menciona: ¿Cuál es el nivel de herramientas digitales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa 16624 Defensores del Santuario de San Ignacio, 2023?; ¿Cuál es el nivel de competencias de ciencias sociales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa 16624 Defensores del Santuario de San Ignacio, 2023?; ¿Cuál es la relación entre comunicación y competencias de ciencias sociales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa 16624 Defensores del Santuario de San Ignacio, 2023?; ¿Cuál es la relación entre motivación y competencias de

ciencias sociales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa 16624 Defensores del Santuario de San Ignacio, 2023?; ¿Cuál es la relación entre innovación y cambio, y competencias de ciencias sociales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa 16624 Defensores del Santuario de San Ignacio, 2023?; ¿Cuál es la relación entre Calidad y competencias de ciencias sociales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa 16624 Defensores del Santuario de San Ignacio, 2023?; ¿Cuál es la relación entre satisfacción y competencias de ciencias sociales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa 16624 Defensores del Santuario de San Ignacio, 2023?

Desde un contexto teórico, la investigación se justifica en la medida en que se espera que sus resultados influyan en el conocimiento y brinden apoyo para futuras investigaciones relacionadas en relación al tema (Baena, 2017; entonces, este análisis es significativo porque se basa en la teoría sociocognitiva y de la comunidad virtual de aprendizaje, y se utilizará como mención para venideras pesquisas asociadas con el asunto de la instrucción virtual en el campo de las ciencias humanas.

En términos prácticos, la investigación es esencial en la medida en que ofrece alternativas de solución a una situación problemática específica en un hecho personal (Hernández y Mendoza, 2018), por ende, las deducciones de esta investigación serán el punto de partida para ofrecer posibles soluciones relacionados con el uso de tecnologías virtuales para la formación de aptitudes en el área de la educación.

También en lo metodológico, el estudio facilita el uso de herramientas específicas del contexto y puede ser utilizado en otros contextos similares. Asimismo, la metodología aplicada y la revisión teórica son de gran importancia y referencia para futuras investigaciones relacionadas con este tema.

Asimismo, en el contexto social, para el desarrollo de indagación se justifica si la finalidad de sus resultados es contribuir a la mejora de algunos rasgos de la comunidad, por lo que este análisis es fundamental porque examina el impacto del entorno virtual en personas (Arbaiza, 2014), lo que afecta el desarrollo de competencias dentro de la CCSS, los hallazgos de la investigación ayudarán a proponer estrategias para mejorar el rendimiento académico, y los beneficiarios serán los estudiantes que tendrán un mejor desarrollo en la sociedad en el futuro.

En coherencia con el problema general se redactó el siguiente objetivo: Determinar la relación entre herramientas digitales y competencias de ciencias sociales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa 16624 Defensores del Santuario de San Ignacio, 2023.

Los objetivos específicos establecidos fueron: Identificar el nivel de herramientas digitales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa 16624 Defensores del Santuario de San Ignacio, 2023. Identificar el nivel de competencias de ciencias sociales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa 16624 Defensores del Santuario de San Ignacio, 2023. Determinar la relación entre comunicación y competencias de ciencias sociales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa 16624 Defensores del Santuario de San Ignacio, 2023. Determinar la relación entre motivación y competencias de ciencias sociales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa 16624 Defensores del Santuario de San Ignacio, 2023. Determinar la relación entre innovación y cambio, y competencias de ciencias sociales en estudiantes de primero y segundo de secundaria de la Institución Educativa 16624 Defensores del Santuario de San Ignacio, 2023. Determinar la relación entre Calidad y competencias de ciencias sociales en estudiantes de primero y segundo de secundaria de la Institución Educativa 16624 Defensores del Santuario de San Ignacio, 2023. Determinar la relación entre satisfacción y competencias de ciencias sociales en estudiantes de primero y segundo de secundaria de la Institución Educativa 16624 Defensores del Santuario de San Ignacio, 2023.

A fin de comprobar la relación entre las variables se formuló la siguiente hipótesis: Existe relación entre herramientas digitales y competencias de ciencias sociales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa 16624 Defensores del Santuario de San Ignacio, 2023.

Como hipótesis específicas se establecieron las siguientes: Existe relación entre comunicación y competencias de ciencias sociales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa 16624 Defensores del Santuario de San Ignacio, 2023. Existe relación entre motivación y competencias de ciencias sociales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa 16624 Defensores del Santuario de San Ignacio, 2023. Existe relación entre innovación y cambio, y competencias de ciencias sociales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa 16624 Defensores del

Santuario de San Ignacio, 2023. Existe relación entre Calidad y competencias de ciencias sociales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa 16624 Defensores del Santuario de San Ignacio, 2023. Existe relación entre satisfacción y competencias de ciencias sociales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa 16624 Defensores del Santuario de San Ignacio, 2023.

Dentro del marco teórico se han elaborado diversas pesquisas relacionadas con el trabajo presentado y se han realizado exhaustivas revisiones bibliográficas, que permiten acceder a estos recursos ordenados recopilados en búsquedas internacionales, nacionales y regionales.

Como antecedentes internacionales en Ecuador se localizó a Sánchez y Salazar (2021) quienes en su publicación tuvieron como propósito de examinar los pasos a seguir para utilizar Google Classroom como herramienta de enseñanza virtual en el sector social del Sector Educativo EL PAN. El subconjunto de la población estaba compuesto por 34 educandos de primer año de pregrado quienes fueron encuestados mediante un instrumento cuestionario de 8 ítems y validado con un índice de confianza de alfa de 0.794. Está claro que aprender a través de plataformas de educación virtual puede ofrecer múltiples ventajas, entre ellas, mayor flexibilidad horaria, más recursos de variedad y, sobre todo, la capacidad para cooperar o intercambiar experiencias para desarrollar mejor las habilidades digitales.

Por su parte, Parra (2020) en Ecuador desarrolló su investigación con la intención de brindar a los estudiantes de los centros de educación básica la posibilidad de adquirir una apreciación por sus aptitudes en el aprendizaje de Estudios Sociales. Exploración, un programa de descubrimiento con visión de futuro, encuestó a 67 estudiantes seleccionados de un total de 900 estudiantes que utilizaron herramientas de recopilación de información y recopilaron 12 preguntas. Las conclusiones son: Percepciones sobre los modelos actuales de enseñanza en ciencias sociales. Además, revela cómo identificar altos índices de insatisfacción (77% a 80%) en la gestión educativa y cuál es la mejora del control de calidad humana y la educación básica incluye: secuencia cognitiva, habilidades profesionales y exposición al campo de estudio local. La mayoría de las métricas no están actualizadas, los planes financieros también son bajos y los educadores ahora se limitan a promover proyectos de desarrollo y utilizar las técnicas de enseñanza habituales. Completó el trabajo de ciencias sociales como un importante programa de grado modelo.

En su tesis desarrollado en Francia por Vélez y Díaz (2019), su intención fue aplicar un planteamiento académico: las TIC a través de OVA brindando acceso a CC. S.S. Obtenga una visión más holística y diferenciada de los factores reales personales, sociales y globales. Creó un programa de examen que se basa en las propias fortalezas de los estudiantes en la sala de CC. SS., propone una hipótesis centrada en OVA como un dispositivo de aprendizaje que puede apoyar la medición del aprendizaje pedagógico y su impacto en el trabajo agradable y orientado a la comunidad. La interacción entre el examen es una prueba cuantitativa utilizando grupos de referencia y sesiones de investigación utilizando tecnologías educativas en función del VLO, posterior confirmación de las diferencias en los resultados de las medidas de educación superior. Los habitantes estuvieron integrados por 320 alumnos, de ellos 280 eran de la zona rural y los 167 estudiantes restantes eran de la zona urbana. Brinda una oportunidad para determinar el efecto de las TIC en los datos digitales, esclarecer el sistema de estudio de OVA en el espacio sociológico y examinar las evidencias obtenidas, lo que permite establecer los tipos de relaciones entre los sujetos estudiados.

También, Jiménez (2020) en Colombia indago con el fin de identificar ciertas herramientas digitales que faciliten la enseñanza de actividades lúdicas con el apoyo de aplicaciones informáticas de libre acceso. Para ello siguiendo un proceso documental realizo una búsqueda en los principales repositorios de la internet y selecciono 20 documentos entre artículos, libros y tesis. Luego del análisis temático realizado concluye que para la comprensión con el apoyo de herramientas digitales es necesario la comprensión de la situación y el conocimiento de su algoritmo el cual debe englobar el currículo, la tecnología, la metodología y el manejo disciplinar.

Como trabajos previos nacionales se tiene a Puelles y Silva (2023) en su tesis desarrollado en La Libertad. Su finalidad era establecer la conexión entre el empleo de instrumentos tecnológicos y el grado de evolución de las habilidades académicas y motrices de resolución de problemas en los alumnos. Se empleó una estrategia no experimental, una técnica cuantitativa y un procedimiento de correlación directa. Se utilizaron la lista de comprobación y el cuestionario como métodos de recogida de datos para un total de 60 alumnos, de los cuales 25 constituyeron la muestra. Con un nivel de significación de 0,001 y una correlación ($Rho=0,906$), los resultados demuestran una correlación extremadamente significativa entre los factores investigados. Empleo de aplicaciones digitales y los aspectos

de la habilidad relacionados con la estructura y el movimiento de los centros de enseñanza secundaria mostraron una correlación alta y significativa.

También Rodrigo y Supho (2022) en su tesis realizado en Arequipa. El objetivo fue establecer la vinculación entre la utilización de recursos virtuales y las destrezas en ciencias humanas. Se analizó la naturaleza del estudio para determinar la aplicación metodológica de métodos cuantitativos, niveles de pertinencia y diseño no experimental. El conjunto de la muestra estuvo conformado por 271 escolares que contestaron dos formularios (uno para cada variable) en escala tipo Likert, que fue un instrumento para aplicar la técnica de la encuesta. Después de procesar las respuestas y resultados del instrumento, dado que el valor de p es igual a 0.000, este es mínimo a 0.05, en consecuencia, hay evidencia de una relación entre las herramientas virtuales y las habilidades en ciencias sociales de los alumnos; sin embargo, la alternativa es que se admite la hipótesis investigación y se desestima la hipótesis neutra. Asimismo, la correlación es moderadamente positiva según el coeficiente r de Pearson (0,524).

Desarrollado en Huánuco por Castro et al. (2022). El objetivo fue revelar el impacto de los recursos digitales para fomentar las competencias de los educandos en estudios sociales. Para ello se utilizaron los siguientes métodos analíticos y descriptivos: A partir de la recolección de la data, de igual manera, se llenó un formulario a los escolares incluidos en la prueba de indagación. Además, se aplicó el examen bibliográfico y bibliográfico para desarrollar la parte teórica del estudio. La población constó de 771 estudiantes (muestra = 33 estudiantes). Para la elaboración del reporte de cierre se ejecutaron tabulaciones y esquemas estadísticos en sus respectivas presentaciones. Los resultados son los siguientes: se destaca un valor de 67% en el nivel raro y en el nivel 33% casi siempre, mostrando el impacto de las herramientas digitales en el empleo de habilidades de los escolares de maestría en el campo de las ciencias humanas; finalmente, casi siempre y rara vez se da un valor del 33%. Los valores 67% suman 100% y determinan el impacto de los contextos virtuales y la aplicación en aptitudes en ciencias humanas.

Del mismo modo Herrera (2021) en su tesis desarrollado en Lambayeque. El presente trabajo de investigación tuvo como propósito general determinar la percepción de los estudiantes sobre el impacto del entorno virtual en el fomento de aptitudes en estudios sociales, indicó que el estudio se realizó a 26 estudiantes de secundaria en base a el método de descripción causal cuantitativa 15 preguntas, sus datos fueron analizados e interpretados,

y posteriormente se concluyó que el entorno virtual sí afectó el desempeño en el dominio social. un campo de la ciencia que refleja el proceso de aprendizaje. Hay poco interés en su uso.

Así mismo Flores (2020) en su tesis desarrollado en Ucayali. Su intención fue indicar la vinculación ³ entre el uso de las TIC y el desarrollo de habilidades sociales. El estudio se ajustó a la perspectiva cuantitativa, de modo transversal y correlacional, se contó con una comunidad de 280 alumnos con una muestra de 163 educandos, se utilizó la encuesta para recolectar la información y se empleó un formulario para cada variable. Los datos se procesaron, analizaron e interpretaron mediante el programa estadístico SPSS V22. El índice ² de confiabilidad alfa de Cronbach fue de 0,979 en un caso y ¹⁶ de 0,967 en el otro. La prueba de Spearman confirmó que existe una asociación sustancial entre el uso de las tecnologías de la información y la comunicación y el aprendizaje de habilidades en ciencias humanas. Para las dimensiones, se alcanzó una correlación positiva fuerte de $r=0,942$ y un valor $p=0,00$, con un umbral de significación del 1%.

Por su parte Flores (2020) en su tesis desarrollado en Arequipa, su propósito era establecer la vinculación entre la didáctica virtual y las competencias en ciencias humanas de los alumnos. El estudio utilizó ¹⁹ un diseño de investigación transversal descriptivo-correlacional, no experimental, una orientación de investigación cuantitativa, un tipo de investigación básico, la población y muestra estuvo constituido por 50 educandos, un muestreo probabilístico aleatorio simple para el muestreo, el software de análisis de datos Stats 2.0 y 44 alumnos de quinto curso de secundaria como muestra. Como herramientas de recogida de datos se utilizaron el instrumento y la encuesta, junto con el cuestionario. Los resultados indicaron que la didáctica virtual guarda una relación sustancial y directa con las aptitudes en ciencias humanas de los educandos de quinto curso de educación media, con un nivel del 54,50% para la didáctica virtual frente al 65,90% para las competencias en ciencias sociales.

En el ámbito de Cajamarca, región en la que se realizó la investigación se encontró a Villalobos (2022) en su tesis su objetivo fue determinar el impacto del uso del aula en las aptitudes virtuales de los educandos. Tipos de investigación utilizados, niveles de interpretación, uso de métodos hipotético-deductivos, diseños no experimentales utilizando secciones transversales y causales relacionadas. El estudio anterior consideró dos variables: primero, la aplicación Google Classroom fue la variable independiente y, segundo, la

alfabetización digital fue la variable dependiente. Participaron en este estudio 70 alumnos de dos centros escolares. Se utilizó como técnica e instrumento una encuesta basada en la escala de Likert, que fue validada por profesionales y evaluada mediante el alfa de Aiken V. Cronbach. Los resultados sugieren que Google Classroom tuvo un efecto sobre las habilidades numéricas de los estudiantes, ya que el valor p o de significación es inferior a 0,05. Además, según la pseudo-R-cuadrado derivada, Google Classroom explica el 8,2% del crecimiento de la habilidad numérica de la variable.

Otro trabajo es el de Centurión (2022) quien indaga con el objetivo fue identificar la relevancia de la cognición de la actividad lúdica en tres dimensiones: dinámica, mecánica, componentes, variables, rendimiento académico. Metodológicamente, el estudio fue no experimental, horizontal y relacional, la prueba del análisis incluyó a 99 escolares de 3er grado que recibieron un formulario digital desarrollada en Google Sheets para recopilar datos sobre el juego perceptivo y se utilizaron notas para comprender los resultados del aprendizaje; además, se empleó el programa SPSS V26 para el procesamiento de datos. Para la vinculación entre los factores se empleó el examen estadístico de Spearman, observándose un coeficiente de correlación alto de $\rho = 0,722$ y una significación de $p < 0,06$, lo que confirma el impacto percibido de la gamificación. En el rendimiento académico, porque su uso facilita el aprendizaje y beneficia.

También Rodríguez (2023) investigo con el fin de conocer la relación que existía entre ciertas herramientas digitales (TICs) y la gestión institucional para lo cual siguiendo el enfoque cuantitativo y empleado una muestra de 41 directivos de Pomahuaca aplico cuestionarios correspondientes a cada variable siguiendo para ello un diseño no experimental, descriptivo y correlacional. La sistematización de data recopilada da fe de que existe una asociación bajo, directa significativa y en tanto a las dimensiones que estudio no se evidencia la correlación, sin embargo, a nivel de datos descriptivos el 39 % percibe las Tics de manera incipiente, el 39 % de igual manera de manera regular y el 22 % de manera buena. De allí que en base a los resultados el investigador ve la necesidad de proponer propuesta de mejora en miras de mejorar el uso de la tecnología para gestión institucional.

Por último, Hernández (2022) indaga con el propósito de conocer como es la relación de las TICs como herramientas digitales y la interacción oral del inglés mediante un trabajo de corte cuantitativo siguiendo un diseño correccional, descriptivo y no experimental. El trabajo lo abordó con 28 estudiantes seleccionados a partir de 246 a quienes se les aplicó un

cuestionario. De la sistematización estadística realizado se encontró un rho de Pearson de .872 el cual evidencio ⁸ que existe una relación positiva alta para las variables de estudio por tanto a medida que más se usen herramientas digitales mejor será la interacción en la competencia del área curricular estudiada.

La variable herramientas digitales a medida que la tecnología entra en la vida cotidiana, es necesario introducir nuevas formas de crear dinámicas entre profesores y alumnos. Por lo tanto, la misión más importante es que los docentes sepan transferir efectivamente sus contenidos, diseñar e implementar actividades utilizando los mejores métodos clásicos que incluyan las ventajas de la tecnología informática (López y Ortiz, 2018).

Se refieren a herramientas que aseguran la calidad de la comunicación virtual a través de modos sincrónicos y asincrónicos, utilizando chat, foros, mensajería instantánea, videoconferencias para humanizar el proceso de aprendizaje (Belloch, 2012). De esta forma, las herramientas virtuales se convierten en un importante aliado del nuevo paradigma educativo actual, el aprendizaje colaborativo desde la perspectiva de la telemática, superando cuestiones de tiempo y espacio y permitiendo a los alumnos colaborar en la web.

García y Suárez (2019), es un instrumento pedagógico, o sea, es una aplicación y/o entorno digital que facilita los maestros planificar sus contenidos digitales (medios y materiales digitales de aprendizaje). Un programa de plataforma para crear materiales educativos en una computadora. Cree materiales de aprendizaje virtuales en Internet. Para Ortiz (2018), una aplicación en línea es una aplicación y/o entorno digital que autoriza a los facilitadores crear sus propios medios y materiales digitales de aprendizaje.

Asimismo, una herramienta virtual es un método computarizado que permite que todos los interesados se comuniquen y participen, sin importar dónde se encuentren. Este instrumento es esencial dado que, facilita a superar las clásicas barreras de los elementos emocionales y cognitivos, así como la disponibilidad de tiempo y espacio, influyen en la educación. Los educadores son considerados agentes activos y dinámicos en este proceso (Vergara, 2019).

Como teoría que sustenta las herramientas digitales se tiene al conectivismo de Siemens (2004) considera que la coherencia es una mezcla de los supuestos de desorden, organización, enredo y autoconexión. El proceso de adquisición de información tiene lugar en reinos nebulosos y en constante cambio sin restricciones por parte de los humanos. Adquirir nueva información está fuera de nuestro alcance y está asociada a un conjunto

determinado de exigencias que, a diferencia de la información que tenemos, permiten la educación superior. Esta suposición se centra en la información, es decir, las operaciones dependen de dinámicas consistentes y métodos cambiantes donde el acceso a la información es constante.

La teoría del conectivismo se refiere en el conocimiento de que las decisiones se toman basándose en principios que evolucionan fugazmente. La recogida de información es continua. Es esencial distinguir entre el conocimiento crítico y el irrelevante. También es esencial reconocer cuándo una nueva información modifica un entorno como resultado de elecciones anteriores. La persona es la base del conectivismo. El conocimiento humano está formado por una red que conecta con organizaciones y organismos, que a su vez vuelven a conectar con la red, lo que permite a las personas aprender cosas nuevas. A través de los vínculos que han establecido, este círculo del crecimiento del saber de lo individual a la conectividad a la escuela que faciliten a los alumnos mantenerse al día en su área.

El conectivismo es un concepto de saber que identifique que el estudio ya no es una actividad privada e interna, sino que se ve afectado por variables sociales y nuevas herramientas tecnológicas que alteran ⁵² la forma de actuar y funcionar de las personas. La ³² influencia de estas nuevas tecnologías en el proceso de aprendizaje ha tardado en ser reconocida por la profesión educativa. Según (Siemens, 2004), el conectivismo ofrece una perspectiva sobre las habilidades y actividades necesarias para que los alumnos se desarrollen en la era digital.

Por otro las herramientas digitales en la enseñanza se justifican en la razón por la que estas tecnologías innovadoras han tenido tal impacto es la intención de la globalización y una sociedad cambiante donde el desarrollo se mide por la importancia de estos avances ⁴⁸ en cada faceta de la vida de las personas.

Según Jiménez (2015), las TIC son un conjunto de procedimientos y resultados obtenidos mediante la operación de hardware y uno o más software, apoyados en canales de comunicación. Además, tienen la capacidad de almacenar, procesar y transmitir información digitalmente, lo que ayuda a organizar aspectos de la realidad.

Por su parte, Bravo (2012) sostiene que la propensión a innovar de un país influye en los parámetros económicos y culturales que rigen la sociedad contemporánea. Los autores también señalan que esto ha llevado a serias divisiones sociales entre países, como lo demuestran los desafíos económicos y políticos. Sin embargo, Moreno y Velázquez (2012)

enfataron que la sociedad moderna es una sociedad virtual. En esta comunidad, debido a las TIC, todas las personas con las capacidades técnicas necesarias pueden acceder a la información en Internet.

Así, en materia de educación, las herramientas digitales han ampliado el alcance del andamiaje educativo. Para Jovanović (2017), el andamiaje pedagógico significa la ayuda de los docentes para facilitar el proceso de aprendizaje paso a paso de los estudiantes. Los periodos progresivos se caracterizan como destinados a ser acortados ya que asumen autonomía ³⁹ en el desarrollo de habilidades que permitan a los estudiantes alcanzar sus objetivos de aprendizaje. El desarrollo de la definición de andamiaje está relacionado con las innovaciones en la perspectiva de la educación, desde el enfoque tradicional (el profesorado es el protagonista principal del proceso educativo) hasta el enfoque actualmente dominante (el principal lastre es el alumno) carga primaria. Gracias a los alumnos por filmarlo como herramientas digitales.

UNESCO (2013) apoya la visión anterior y afirma que el creciente uso de las TIC ha obligado a los docentes a abandonar viejos métodos de enseñanza que brindan espacios significativos para que los propios estudiantes tengan más oportunidades de adquirir conocimientos. En general, tienen la oportunidad de participar en la sociedad. Mientras que, Guerrero (2016) agrega que una de las características de las TIC es que ayuda a los estudiantes a encontrar formas de resolver conflictos, posibilitando la autorregulación del aprendizaje.

Sevedón (2020) clasifica las herramientas virtuales por tipo de software de la siguiente manera:

Programas de entrenamiento, su papel es explicar o reforzar los conocimientos y habilidades previas de los educandos para el empleo de las acciones previstas en el curso. Simuladores, estas herramientas brindan la oportunidad de crear un camino de aprendizaje de descubrimiento. Juegos educativos, esta sección incluye herramientas digitales que buscan desarrollar las habilidades de los estudiantes de una manera interesante. Base de datos, sirven como herramientas para actividades como la gestión de problemas, el inicio de procedimientos analíticos, la comparación de datos, la formación de teorías y la obtención de conclusiones.

Para Chávez (2012), las palabras innovación y progreso son sinónimos de tecnología, lo que implica asistencia a la humanidad, ya que facilitan muchas actividades. Entre los

avances más importantes se encuentran los relacionados con la educación virtual y las herramientas virtuales que posibilitan nuevas formas de aprender. Esta forma de educación descrita anteriormente combina sofisticación y sofisticación, lo que permite a los alumnos y usuarios utilizar múltiples elementos para llevar a cabo con éxito las actividades y garantizar el aprendizaje planificado. Así se desarrollan las herramientas síncronas y asíncronas.

Herramientas digitales sincrónicas. La sincronización es todo lo que sucede al mismo tiempo, puede referirse a acciones, hechos, fenómenos. Si bien ha perdido su novedad, no se debe omitir los avances tecnológicos para superar los espacios físicos, los límites, mientras se conecta a las personas en el tiempo o el espacio. De esta manera, las herramientas de sincronización pueden encontrar diferentes personas en el mismo evento al mismo tiempo y pueden observar la participación de otras personas en la plataforma que comparten. Entre ellos tenemos: mensajes de chat, Weibo, plataformas de oficina en línea, etc. Una presencia virtual se define como un lugar donde el emisor y el receptor interactúan simultáneamente. El remitente puede ser el profesor y el destinatario puede ser toda la clase. Informan al docente de sus dudas y aportes a medida que el docente desarrolla su clase. Por ejemplo. El único requisito para que un grupo de personas participe en un chat es que todas estén conectadas a una red de Internet. El chat es un tipo de conversación sincrónica que ya no se limita a dos personas. Cada participante puede encontrarse en una ciudad o país distintos, y el contacto puede adoptar la forma de texto, audio o incluso vídeo. Asimismo, la videoconferencia es un tipo de contacto que combina voz, vídeo e información y crea la posibilidad de una interacción en tiempo real entre el emisor o emisores y los receptores. La tecnología necesaria para crear este tipo de conexión es mucho más accesible hoy en día que en el pasado, cuando era novedosa y exclusiva de determinadas empresas; por otro lado, uno de los primeros servicios de mensajería telefónica y de vídeo de uso generalizado fue Skype, que ganó popularidad por sus tarifas asequibles, disponibles de forma gratuita, y las muchas ventajas que ofrecía. Después se desarrollaron diversas opciones relacionadas. Características de las herramientas digitales sincrónicas: Puede ocurrir en una ubicación física diferente. Dos o más individuos que pueden estar en entornos separados pueden establecer comunicación. Aunque no pertenezcan al mismo tiempo, ambos (emisor y receptor) lo tienen sucediendo al mismo tiempo. La comunicación puede ser bidireccional o en pequeños grupos.

Herramientas digitales asincrónicas. Estas herramientas pueden utilizarse entre dos o más individuos, al igual que las herramientas sincrónicas, pero no pueden utilizarse sincrónicamente porque sus horarios no siempre coinciden. Sigue siendo posible realizar lecturas, reflexiones, trabajos escolares, etc., que reciben comentarios en función de un periodo distinto, por lo que esto no es una desventaja.

41 En consecuencia, las herramientas asíncronas se describen como una forma de comunicación en la que el hablante y el oyente no comunican el mismo momento. Como resultado, uno de sus beneficios es la libertad que proporciona para la conversación, permitiendo a cada parte seleccionar el momento que les resulte más ventajoso para conectarse. En un entorno educativo, esto permite al instructor fijar una fecha límite para la presentación de tareas, y al estudiante elegir libremente una hora dentro de los parámetros predeterminados para entregar su trabajo escolar.

Clasificación de herramientas digitales asincrónicas: El Correo Electrónico, existe en un modo proporcionado principalmente por Google Gmail y Microsoft Outlook (Hotmail) para permitir el intercambio de mensajes, instrucciones u orientación con profesores y estudiantes, supervisores, compañeros de estudio o trabajo, administradores, instituciones y otros. Los foros colaborativos, se trata de espacios virtuales en los que alumnos y compañeros pueden expresarse o aportar algo a un trabajo o tema que se ha impartido. La particularidad de esta herramienta es que promueve el debate, el análisis, el estudio y la crítica para llegar a conclusiones participativas. El Blog, este sitio web actúa como repositorio de contribuciones en forma de texto, artículos, ensayos, vídeos, fotos, imágenes y enlaces con el fin de compartir conocimientos y recopilar información. Aquí se comparten conversaciones e información. Los Wikis, estos son sitios donde los colaboradores pueden contribuir en función de los temas que se pueden agregar o cambiar.

35 Características de las herramientas digitales sincrónicas: No provoca interrupciones, porque la interacción entre el que envía y el que recibe, se produce en momentos diferentes. Esto permite flexibilidad en el horario del participante para completar la respuesta. Los individuos no se comunican en tiempo real porque no comparten el mismo momento.

Hernández et al. (2012) al referirse a las ventajas y desventajas señala que son una herramienta de formación en mediación virtual tiene los siguientes beneficios: Facilita el desarrollo de habilidades de resolución de conflictos. Además, el aprendizaje resultante no se limita al conocimiento académico, sino que también incluye la formación de valores y

actitudes educativas. También fomenta un entorno en el que todos los estudiantes tienen el mismo potencial de colaboración y compromiso empático. Finalmente, puede incrementar el desempeño de los alumnos, ya que promueve el deber de la investigación.

Según Medina (2013), el uso de instrumentos virtuales en un entorno de aprendizaje virtual presenta ventajas e inconvenientes, como: Ventajas de las herramientas digitales para el educando, la interacción entre alumnos e instructores se hace más personalizada. Gracias a la posibilidad de conectarse simultáneamente a la red, la participación en clase puede hacerse de forma más organizada. La grabación de las clases le permite continuar al mismo ritmo que los demás alumnos en caso de que no pueda asistir a la clase sincrónica. El alumno asume la posición de participante principal, contribuyendo activamente a su formación además de limitarse a obtener información. Permite al instructor utilizar técnicas de retroalimentación para asegurarse de que el alumno responde favorablemente a la consecución de los objetivos. El alumno puede superar las deficiencias de los métodos de enseñanza convencionales y beneficiarse de ellos al máximo.

Ventajas de las herramientas digitales para la institución educativa: Permite impartir formación a los profesores evitando los problemas de movilización de los trabajadores y gastos asociados al traslado y alojamiento de los profesores. Permite a los profesores que no pueden desplazarse participar en diversos programas de formación. Ofrece la posibilidad de superar el calibre de las clases presenciales. Fomenta una mejor administración y rendición de cuentas institucional, así como la defensa de la asignación presupuestaria del Estado.

Desventajas de las herramientas digitales- A pesar de las ventajas mencionadas, es imposible ignorar los posibles problemas o efectos negativos que pueden derivarse de un uso inadecuado: A pesar de tener la apariencia de ser sencillo, tiene el potencial de suscitar individuos poco dispuestos a continuar su aprendizaje. El material y los multimedia de Internet carecen de marco educativo. Dificultades para organizar reuniones por los elevados costes de mantenimiento y los problemas técnicos. Propensión a utilizar únicamente herramientas y recursos digitales, dejando de lado opciones más sencillas que a veces pueden resultar ventajosas. Un mayor énfasis en el uso de herramientas y recursos en línea que en la planificación de lecciones que aborden cómo aprenden los alumnos y cómo adquieren nuevas competencias.

Dimensiones de las herramientas digitales. Las dimensiones de las herramientas digitales, según Trujillo (2016), es comunicación, motivación, creatividad y cambio, calidad

y satisfacción; es decir, permite estas variables globales en la educación e interacciones, factores o dimensiones y estudiantes.

Comunicación. El nivel de comunicación que se produce tanto en situaciones síncronas como asíncronas demuestra la eficacia con que pueden utilizarse las herramientas digitales. A través del chat, los grupos de noticias, la mensajería instantánea, la videoconferencia y otros métodos, la educación virtual se hace más humana (Trujillo, 2015). Además, este diálogo puede mejorar la interpretación de la lectura, la redacción e inspirar la innovación. Mediante el uso de estas habilidades, los alumnos pueden compartir lo que han aprendido en diversos entornos virtuales, lo que refuerza su sentido de la responsabilidad y el compromiso a la hora de compartir o mostrar. Además, los alumnos crean métodos oficiales para saludar a instructores y compañeros en los distintos espacios de mensajes que utilizan y aprenden a controlar los niveles de comunicación en función de los autores a los que se dirigen (Lozano, 2017).

Motivación. Cuando se utilizan herramientas virtuales, la labor del profesor consiste en animar e inspirar activamente a los alumnos. Dado que cada alumno asume diversos deberes y tareas con ayuda de la tecnología, la motivación es crucial en el modelo de educación virtual, que no consiste en simular la práctica presencial y llevarla al entorno virtual. Si es consciente de ello y actúa, los objetivos instructivos de la educación virtual pueden fracasar (Bryndum y Jerónimo, 2004). En cuanto a la inspiración, puede ser interna o externa (Selvi, 2010). En el primer caso, los incentivos y aficiones personales del alumno desempeñan un papel en la motivación para seguir aprendiendo.

Del mismo modo, Kim y Frick (2011) afirman que deben seguirse las siguientes directrices para mantener la motivación del alumno en la educación mediada por herramientas digitales: Presentar temas que sean pertinentes o significativos para los alumnos, ya sean de aplicación práctica o contenidos teóricos pertinentes. Crear tareas basadas en circunstancias reales con las que puedan identificarse. Atender al nivel de complejidad de las actividades, de modo que sean obstáculos para ellos, pero con la seguridad de que disponen de los medios para superarlos. Cree tareas reales que les impliquen directamente en el crecimiento de las sesiones. Ofrezca críticas constructivas que aprovechen su pasión y sus habilidades. Incorpore la participación de los alumnos para reforzar sus proyectos de grupo.

Innovación y cambio. Según Araujo y Bermudes (2009), las instituciones educativas deben construir entornos de aprendizaje que den a los estudiantes acceso a los recursos que necesitan para desarrollar su potencial. Los profesores deben participar hábilmente en estas iniciativas y recibir las herramientas necesarias para adaptarse a los cambios. Invertir en formación que pueda mejorar su capacidad de utilizar tácticas para lograr un aprendizaje significativo, si es necesario.

No cabe duda de que la tecnología en la educación no ha sido un lecho de flores, pero, contrariamente a lo que afirman algunos, no ha conducido a la deshumanización de la educación. Es importante reconocer que, para promover la creatividad y el avance, es necesario abordar algunas cuestiones que impiden el uso generalizado de las TIC. En su análisis de este hecho, Cabero (2006) enumera algunas de las barreras más prevalentes para la creatividad y el cambio en la aplicación de instrumentos digitales en la enseñanza: La disponibilidad de instrumentos tecnológicos para los alumnos. Es esencial contar con personal familiarizado con los conceptos tecnológicos y las fijaciones. Requiere conocimientos básicos de telemática para comunicarse. La capacidad de alumnos e instructores para adoptar nuevas prácticas incorporadas a las últimas tendencias educativas. La capacidad del alumno para la colaboración en grupo. El tiempo prolongado que pueden consumir las actividades en línea, lo que hace que los alumnos se aburran.

Calidad. Rodríguez (2011) subraya la importancia de darse cuenta de que lo importante es la aplicación de la tecnología, y no simplemente disponer de ella. Hace falta algo más que integrar la tecnología en los sistemas educativos para tener un impacto importante en el uso de las herramientas virtuales; también hay que estar al tanto de los estudios sobre las mejores formas de aplicar esta tecnología en el aula.

Además de los componentes anteriores, también se deben tener en cuenta los desafíos tecnológicos que impiden a los docentes comprender la adaptabilidad y el potencial de los recursos tecnológicos, así como la importancia crítica de incluir herramientas virtuales en la evolución de los procesos del saber. Se debe tener en cuenta lo siguiente: Problemas de ancho de banda que impiden que las aulas aprovechen todo el potencial del video y los medios multimodales. El calibre del canal utilizado afecta las ofertas que se hacen a los estudiantes. Se deja la posibilidad de utilizar un entorno estático, lo que implica muchas veces modificaciones a la docencia presencial, como el uso de ejercicios o bibliografía en formato pdf. La falta de precisión en la creación de materiales da lugar a sistemas repetitivos y

propensos a la memorización que no tienen en cuenta las cualidades distintivas de los alumnos. Falta de conocimientos sobre cómo utilizar la tecnología con fines didácticos.

Satisfacción. Steffanell y Acevedo (2019) describen la satisfacción de los estudiantes como la valoración positiva de los estudiantes sobre sus resultados educativos, teniendo en cuenta sus propias necesidades y el cumplimiento de sus planes. La idea psicológica de satisfacción puede tener varios significados dependiendo de las circunstancias sociales y personales del individuo. La satisfacción incluye voluntad personal, capacidad y aspectos sociales (Gilmeanu, 2015).

Asimismo, la satisfacción con el uso de las herramientas virtuales, así como la implementación de habilidades sociales y académicas y su impacto en la productividad de los alumnos, es un elemento motivador. Al hacerlo, muestran cómo las herramientas virtuales pueden ayudarlos a desarrollar sus habilidades, cumplir objetivos escolares y mantenerse motivados para realizar actividades en las que pueden percibir su grado de competencia y producir resultados (Ospina, 2013). La instrucción técnica que reciben los estudiantes desempeña un papel importante a la hora de determinar su grado de satisfacción con las clases en línea (Schramm et al., 2012).

En cuanto a la segunda variable para la investigación se consideró necesario empezar definiendo competencia la misma que sociales implica comprender los diversos significados que configuran los fenómenos sociales y culturales con el objetivo de intervenir en la creación y transformación de estos (Marina y Varela, 2002). Según López (2016), las competencias como habilidades son una importante expresión idónea para formular, transferir, coordinar, mezclar, activar y consolidar información de distintas calidades (saber, hacer y ser). Del mismo modo, Perrenoud (2008) afirma que la competencia es un fenómeno necesario para la capacidad de distinguir, descifrar, combatir y resolver los problemas ambientales con razonable inteligencia y moralidad, para coordinar la conciencia de la situación en general, el conocimiento de cómo actuar y el reconocimiento de cómo. uno sabe. Este concepto es parecido a la propuesta por Villa y Poblete (2004), quienes muestran que habilidad significa capacidad superior en escenarios difíciles y realistas. Depende de la combinación y ejecución de información, habilidades y capacidades, mentalidad y características.

Definición de competencia de la asignatura de ciencias humanas. En las singulares comunidades en las que residimos, afrontamos cada día modificaciones complejas en nuestra

forma de vida o en los marcos subyacentes de interacción social, que nos crean muchas dificultades, al tiempo que nos brindan una gama de oportunidades que brindan opciones individuales, sociales y escuela profesional de turnos. Además, de promover el interés social de los residentes activos con limitaciones intelectuales elementales, promover la comprensión y decodificación de diversas cuestiones políticas, sociológicas, económicas y naturales que afectan el territorio local ha contribuido a la mayor recuperación del espacio de las ciencias humanas en los planes de educación estatal.

En este sentido, el espacio “Ciencias Sociales”, por sus características espaciales, se encarga de que los futuros pobladores comprendan el entorno sociopolítico y económico que vive el Perú, así como de informarse sobre el desarrollo de los futuros pobladores. Cuidado y seguridades naturales. Se espera poder administrar las asignaciones regulares y en efectivo del Ministerio de Educación (2016). Otra perspectiva que no se debe olvidar es el carácter del estudiante en relación con el barrio y la cultura pública, fortaleciendo así el carácter público, conociendo la historia real y cooperando activamente en el desarrollo de la sociedad afines a los intereses nacionales.

Teoría del Constructivismo en las Ciencias humanas. Coll (1996), mencionado por Martínez y Zea (2004), sostiene que las posiciones constructivistas en la escuela dependen de compromisos asumidos por distintas corrientes metodológicas o psicológicas, como el aprendizaje con sentido de David Ausubel, la Teoría sociocultural de Vygotsky, la postura “psicogenética de Piaget” y algunas especulaciones pedagógicas. Cuando se trata de la corriente del constructivismo en el campo de la educación, la principal preocupación es la baja calidad de la educación y, por lo tanto, el enfoque constructivista de la formación, cuya tarea principal es lograr un aprendizaje significativo al tiempo que permite a los estudiantes tomar las medidas necesarias. progreso tanto en destrezas y habilidades, como en perspectivas. y tendencias que incluyen la crianza física, profunda, social e intelectual. Para ello, se consideraron dos medidas: la epistemológica y la psicoeducativa.

La Media Epistemológica. En cuanto a Araya et al. (2007), el “constructivismo” como tendencia es visto como un enfoque diferente a la búsqueda de información, sus alcances y limitaciones. Desde un punto de vista inteligente, el constructivismo como afirmación filosófica puede leerse en dos grados: desde la atmósfera del pensamiento teórico y lógico, o desde el uso de la información sobre el sujeto humano o el orden social. En este marco, Jean Piaget afirmó que la información es el resultado de la comunicación entre los individuos

y las verdades que crean. Al seguir el clima, el sujeto forma sus propias características y al mismo tiempo construye su mente creativa, por lo que Piaget percibió la existencia de ciertas limitaciones innatas que permiten al infante desde que nace seguir el universo, recibir y transferir datos básicos al suyo. período. Según los creadores, el joven tiene varias limitaciones innatas que le permiten participar en la realidad a través del olfato, la interacción, el control y más. Permiten al niño ampliar el programa mental de acuerdo a la importancia de la realidad mencionada.

La Medida Psicopedagógica. De acuerdo a Pimienta (2007), sostiene que el constructivismo es esencialmente su desarrollo. Esto significa que somos nosotros quienes construimos efectivamente nuestra visión a partir de la información previa y la comunicación con los demás. Además, la corriente de la ciencia constructivista se basa sorprendentemente en la metodología de terapeutas como “Piaget, Vygotsky, Gestalt, Bartlett y Bruner, y John Dewey”, uno de los lógicos. Como señala Pimentel, no existe un único supuesto de conocimiento “constructivista”, por lo que su argumento de que lo que sucederá no es ni innato ni empírico proporciona un caso central atractivo. Según el método de “Piaget y Vygotsky”, se recomienda que: Circunstancias complejas, como el esfuerzo genuino y el aprendizaje experimental, la preparación social, la responsabilidad compartida, la variedad de representaciones de las asignaturas, la conciencia de cómo se da la información y la enseñanza centrada en el alumno.

¹ Enfoque de las competencias del campo de Ciencias Sociales. De acuerdo a las directrices del Ministerio de Educación (2016) establecen que la enseñanza de "Estudios Sociales" es dinámica y poblacional, permitiendo: Que todas las personas anhelan activamente su trabajo como residentes con derechos y obligaciones. Mejorar eficazmente el entorno social y las distintas facetas de la sociedad, simplificar el funcionamiento del gobierno mayoritario, garantizar la educación y el desarrollo de las distintas sociedades de forma colectiva y fomentar la buena voluntad con el entorno.

¹³ Indicaciones generales para desarrollar competencias en el campo de Ciencias Sociales. ¹⁵ El Ministerio de Educación (2016) utiliza un enfoque en ciencias sociales que tiene como objetivo permitir que los estudiantes aprendan haciendo, lo que significa generar ambientes de aprendizaje en los que los alumnos puedan: Realizar estudios específicos de ciencias sociales sobre diversos problemas de la sociedad (como la corrupción, el desempleo, el calentamiento global, etc.). Postular una visión que conecte los diversos campos

científicos que la componen a partir de la metodología empleada en ella. También es necesario que los alumnos conozcan algunas ideas y marcos teóricos clave para comprender la realidad social, así como recursos, ideas, conceptos, métodos y procesos de diversas disciplinas. Hay que presentar a los alumnos situaciones que les obliguen a pensar críticamente, a analizar las cosas de forma crítica y a rechazar la superficialidad y la innovación. Busca fortalecer y potenciar su capacidad para comprender una variedad de hechos, procedimientos y problemas en distintos niveles, desde su entorno directo (aula o comunidad) hasta los niveles regional, nacional e internacional. También se espera que los estudiantes se vean a sí mismos como agentes de cambio social que manejan recursos y producen cambios constantemente, proponiendo actividades cooperativas basadas en puntos de vista opuestos y llegando a acuerdos.

Dimensiones ¹ de las competencias del área de Ciencias Sociales. Según el ¹ Ministerio de Educación (2016) desarrollado para el campo de las ciencias humanas en el currículo de educación secundaria, las competencias en este campo se consideran como dimensiones, complementadas con competencias y logros como indicadores.

Según el Ministerio de Educación (2016), para cumplir con este perfil de las escuelas secundarias, el programa de ciencias sociales debe desarrollar 3 competencias, como:

Construye interpretaciones históricas. De acuerdo con el Ministerio de Educación (2016), los estudiantes que desarrollan esta habilidad mantienen una actitud crítica ante los acontecimientos y procesos históricos, interpretan la era actual y sus retos a través de una combinación de varias fuentes y entienden el cambio, el resto, los eventos paralelos y la causa. y efecto, significa la autoconciencia como objeto de la historia, producto de una secuencia de hechos pasados y creadora de su futuro.

Esta competencia habilita las siguientes capacidades (Minedu, 2016): Analizar críticamente las fuentes: Esto requiere una comprensión de las fuentes y sus usos variables para comenzar a analizar eventos o procesos históricos. Esto significa 35 ponerlos en contexto y reconocer críticamente que representan diferentes puntos de vista y asumen diferentes grados de credibilidad. Además, significa usar muchos recursos. Reconocer el tiempo histórico: Usar correctamente el concepto de tiempo, reconociendo que los métodos de medición del tiempo son producto de normas culturales y que el tiempo histórico no tiene la misma duración en todas las culturas. Asimismo, implica ordenar cronológicamente los hechos históricos y explicar su cambio y persistencia. Explicación detallada del curso de la

historia: Esto es para enfatizar el por qué conectando las metas de los personajes principales de estos cursos con la percepción del mundo y su tiempo. Es importante ser consciente de las distintas repercusiones de los hechos anteriores y su efecto en el presente y darse cuenta de que así es como construimos el futuro.

Los alumnos que formaron parte del VI ciclo y alcanzaron el nivel esperado en la competencia respectiva mostraron los siguientes logros (Minedu, 2016): Comparar diferentes interpretaciones del pasado encontradas en diferentes fuentes y reconocer su utilidad según el enfoque y el tema de investigación. Reconocer la utilidad de la periodización histórica y las características que permiten visualizar el paso del tiempo y los cambios en el tiempo. Identificar los hechos más relevantes que señalan cambios en las dinámicas sociales y las razones por las que, por lo demás, siguen siendo las mismas. Explicar problemas que han surgido históricamente desde una perspectiva histórica, apoyándose en evidencia verificada de fuentes confiables³⁶ para generar desarrollos hipotéticos, usando términos históricos. Dar ejemplos para mostrar que las causas y consecuencias de los eventos son obvias. Reconocer la importancia de los procesos pasados como base para explicar situaciones actuales.

¹ Gestiona responsablemente los recursos económicos. El alumno demuestra la capacidad de gestionar de forma responsable y satisfactoria los recursos personales y familiares, adoptando a la vez un punto de vista crítico sobre su administración. Esto implica asumir un lugar como agente económico, entender la función de la economía en la conformidad de la demanda y tener un conocimiento práctico de diversos sistemas financieros y económicos. Las siguientes competencias conforman esta competencia (Ministerio de Educación, 2016): Comprender el funcionamiento del sistema económico y financiero implica definir las funciones de los distintos actores implicados, evaluar la dinámica del sistema y comprender cómo interactúa el Estado con esta dinámica. Planificar el uso sostenible de los medios económicos de acuerdo con sus demandas y capacidades es un componente de la toma de decisiones económicas y financieras. También implica adoptar una postura escéptica ante las iniciativas comerciales y ganarse la consideración de consumidor inteligente que comprende sus derechos y responsabilidades.

Cuando un estudiante de VI ciclo realiza esta dimensión en el nivel previsto, realiza las siguientes acciones (Ministerio de Educación, 2016): Define la finalidad y el funcionamiento de los impuestos y del sistema monetario nacional, así como el deber del

Estado como entidad encargada de supervisar el sistema financiero en general. Explica los efectos negativos de no pagar impuestos y rebajas, al tiempo que reconoce la importancia de los fondos nacionales. Examina y reconoce los peligros asociados al consumo de materias primas y productos nocivos para el ecosistema y que vulneran los derechos de las personas.

Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente. El educando determinaron que satisfacen sus necesidades sin repercutir en otros ahora o en el futuro; en otras palabras, al adoptar una postura crítica, el alumno asume la conciencia y opta por un crecimiento sostenible. El alumno también es consciente de que el medio ambiente es el producto final de la evolución gradual de los elementos sociales y naturales, en la que la participación humana ha sido crucial.

Esta competencia demanda las siguientes capacidades según el Ministerio de Educación (2016) reconocer los vínculos entre los componentes naturales y sociales: explicar las condiciones y cambios geoespaciales, y reconocer los elementos naturales y sociales en diferentes escalas y escalas. Administrar fuentes de información para comprender la información geoespacial: evalúe, localice y navegue por datos geoespaciales utilizando una variedad de fuentes y herramientas, como mapas, imágenes, gráficos y estadísticas. Desarrollo de iniciativas de protección ambiental: es responsable de proponer e implementar medidas para promover la protección ambiental y ayudar a prevenir escenarios de riesgo de desastres. Esto significa determinar en qué medida las cuestiones del entorno local dificultan la vida de los sujetos.

El nivel de desempeño esperado de los estudiantes del VII ciclo en esta dimensión contempla el logro de los siguientes logros (Ministerio de Educación, 2016): Describe cómo afectan los agentes sociales a la forma en que se ordena el espacio físico y llama la atención sobre las posibilidades que ofrece. Considera las cuestiones jurisdiccionales y medioambientales siendo consciente de las leyes que las rigen. Realiza análisis de diferentes escalas de circunstancias de riesgo de catástrofe y sugiere acciones como reacción al cambio climático. Apoya la conservación y el uso racional de todos los recursos naturales.

3 II. METODOLOGÍA

2.1 Enfoque y tipo

El presente estudio es investigación básica porque intenta comprender las relaciones entre fenómenos sin manipulación de variables (Muntané, 2010); es también un enfoque cuantitativo a un nivel descriptivo apropiado al que se apunta relacionar las dos variables de la pesquisa que es herramientas digitales y competencias de las ciencias sociales. Además, no busca la ganancia económica, su objetivo es desarrollar y aprender nuevos conocimientos. También sirve como base para analizar la investigación de encuestas.

La investigación busca procesar lógicamente los datos obtenidos con el fin de comprender la relación entre las variables estudiadas, en este sentido se utiliza el método hipotético-deductivo, el cual parte de una hipótesis y su objetivo es comprobarla a través del proceso de investigación. Construir nuevos conocimientos en cuanto a teoría, conceptos y métodos (Rodríguez y Pérez, 2017).

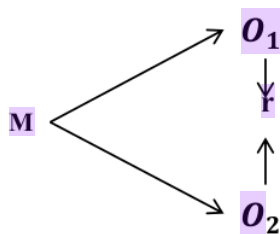
3 2.2 Diseño de investigación

El estudio tiene un diseño no experimental debido a que no se manipula ninguna de las variables. Asimismo, corresponde a la exploración de correlación es de corte transversal, lo que permite establecer relaciones entre variables sin importar las posibles causas, es decir, se limita a recolectar información una vez (Hernández et al., 2014).

El diseño del estudio es de la siguiente manera:

3 Figura 1

Esquema de diseño de investigación



Nota. M: Muestra conformado por estudiantes de las Instituciones Educativas de San Ignacio. O₁: Herramientas digitales. O₂: Competencias de las ciencias sociales. r: Relación entre herramientas digitales y competencias de las ciencias sociales.

2.3 Población, muestra y muestreo

La población estaba constituida por 124 ²¹ estudiantes de primero a quinto grado de secundaria de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio. Según Bernal (2016), se refiere a una población como un conjunto de personas, cosas o especies que comparten los mismos atributos que son típicos en una encuesta. Asimismo, se puede definir como una colección de unidades de muestreo completas.

³⁴
Tabla 1

Distribución de la población de estudiantes por sexo

Grado	Sexo		Total
	Hombres	Mujeres	
Primero	12	20	32
Segundo	15	10	25
Tercero	10	12	22
Cuarto	10	15	25
Quinto	10	11	21
Total	57	68	125

²
Nota. Registro de matrícula de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio, 2023.

La muestra en un estudio es un subconjunto de la población correspondiente a la población disponible. Se determina con base en consideraciones prácticas, oportunidades o recursos disponibles para el investigador (Arias et al., 2016). Por tanto, en la investigación ¹⁹ se utilizó una muestra de 32 ³ estudiantes del primero de secundaria cuyo detalle es el siguiente.

Tabla 2

Distribución de la muestra de estudiantes por sexo

Grado	Sexo		Total
	Hombres	Mujeres	
Primero	12	20	32

Nota. Registro de matrícula de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio, 2023.

Se utiliza el muestreo no probabilístico, por conveniencia o intencional, que consiste en seleccionar aleatoriamente sujetos con características similares; los investigadores suelen utilizar este tipo de muestreo para seleccionar muestras de acuerdo con sus intereses o cuando la población es de cierto tamaño y lo suficientemente pequeña que cualquiera puede usarlo (Arias et al., 2016). Es decir, se incluyó a todos los estudiantes matriculados en primero de secundaria y que aceptaron participar en la investigación, en tanto se excluyó a los demás grados dado que no era de interés en el estudio.

2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos

Se utilizaron técnicas de encuesta porque era necesario recoger datos de una pequeña parte de la población, y todos los sujetos recibieron las mismas preguntas de la misma manera, y se realizaron auto encuestas a través de Google formulario o pestañas, basado en un estudio escrito por Behar (2008), porque es un recurso accesible y rápido.

En este enfoque, se aplican dos cuestionarios a una muestra de encuesta a lo largo del tiempo para hacer una serie de preguntas relacionadas con variables (Hernández et al., 2010).

Para recoger datos sobre la variable herramientas digitales se utilizó una adaptación del cuestionario de Trujillo (2015), este cuestionario consta de 20 ítems distribuidos en cinco dimensiones, incluyendo dos indicadores de comunicación, tres indicadores de motivación, tres indicadores de innovación y cambio, tres indicadores de calidad y dos indicadores sobre satisfacción. Para recoger datos sobre la variable Competencias de las ciencias sociales se utilizó una adaptación del cuestionario de Domínguez (2017), este cuestionario conta de 17 ítems distribuidos en tres dimensiones, incluyendo dos indicadores de construye interpretaciones históricas, dos indicadores de

¹ gestiona responsablemente los recursos económicos y dos indicadores de gestiona responsablemente el espacio y el ambiente.

Ambos estudios utilizaron escalas Likert de opción múltiple “1 = Nunca, 2 = Casi nunca, 3 = A veces, 4 = Casi siempre y 5 = Siempre”, y cada una de ellas se verificará mediante juicio profesional utilizando su respectiva fiabilidad alfa de Cronbach.

¹⁷ 2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de información

La técnica de procesamiento es una descripción de la información obtenida o de las diferentes operaciones presentadas como respuesta: clasificación, registro, tabulación y codificación (si aplica). Con respecto a este estudio, se definirán técnicas lógicas o estadísticas para interpretar lo que muestra la información recabada (Hernández y Mendoza, 2018). En el caso de Echaiz (2019), la tecnología de procesamiento ayuda a clasificar, documentar los diferentes pasos involucrados en la obtención de un elemento concreto. Luego, los resultados logrados se trataron a través de un programa de análisis de datos, los datos se procesaron a través de Microsoft Excel versión 2019, y la información se trató mediante el programa SPSS v27, lo que permitió presentarlos en ² tablas y figuras

2.6 Aspectos éticos en investigación

De acuerdo con los requisitos de ética de la investigación de Galán (2010), la práctica científica debe realizarse de conforme a principios éticos que aseguren el progreso ² del conocimiento, la comprensión y la mejora de la situación humana y el avance de la sociedad.

Por su parte, Belmont (1979), mencionó tres principios éticos fundamentales en su investigación, a saber: Respeto a las personas: considerar ²⁴ a las personas como seres autónomos y proteger a las personas con autonomía limitada (grupos vulnerables). Amabilidad: no hacer daño a los demás, maximizar los intereses personales y minimizar los riesgos personales tanto como sea posible. Hacer el bien no se entiende como caridad, sino como deber de autor. y equidad: garantizar que los pacientes reciban un trato justo y que ²² los beneficios y las cargas de la investigación se distribuyan equitativamente. Por lo tanto, todo el proceso y recopilación de información se realizó de la manera más auténtica, no se modificó ningún documento, nuevamente se siguió el

formato de citación APA y se tomaron en cuenta todos los autores citados, de modo que la información no fuera considerada plagio (Salazar et al., 2018).

III. RESULTADOS

3.1 Presentación y análisis de resultados

3.1.1 Resultados de la variable herramientas digitales

Tabla 3

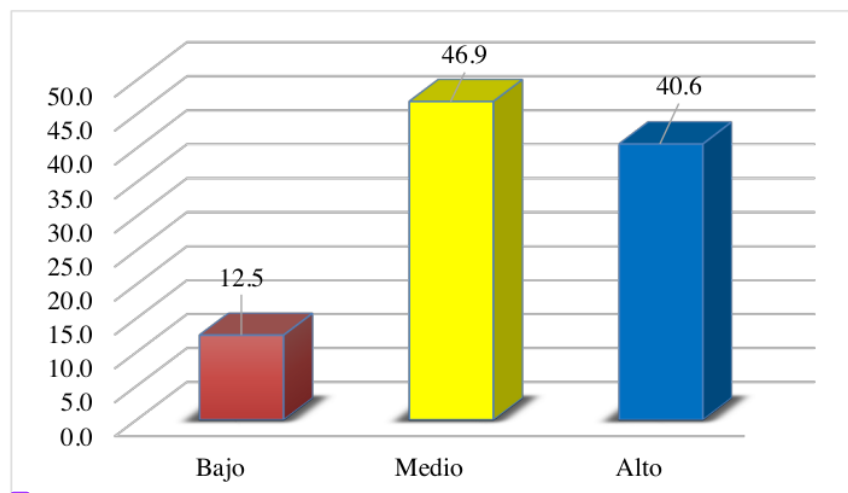
Herramientas digitales en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	4	12.5
Medio	15	46.9
Alto	13	40.6
Total	32	100.0

Nota. Elaborada con los datos de los instrumentos aplicados y sistematizados con SPSS V26.

Figura 2

Herramientas digitales en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio



Nota. Elaborada con los datos de la Tabla 2.

La Tabla 2 y Figura 2 dan evidencia que 12.5 % de estudiantes se encuentra en un nivel bajo respecto al empleo de herramientas digitales, el 46.9 % en un nivel medio y el 40.6 % en un nivel alto lo que en cifras representa a 4, 15 y 13 escolares respectivamente.

11

Tabla 4

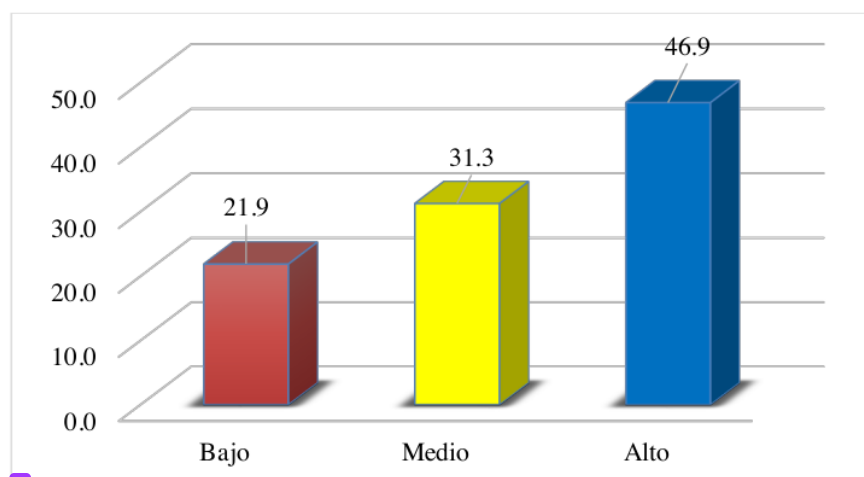
Comunicación en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	7	21.9
Medio	10	31.3
Alto	15	46.9
Total	32	100.0

Nota. Elaborada con los datos de los instrumentos aplicados y sistematizados con SPSS V26.

Figura 3

Comunicación en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio



3

Nota. Elaborada con los datos de la Tabla 3.

La Tabla 3 y Figura 3 da cuenta que el 21.9 % de estudiantes se encuentra en un nivel bajo, el 31.3 % en nivel medio y el 46.9 % en un nivel alto cifras equivalentes a 7, 10 y 15 estudiantes correspondientemente.

Tabla 5

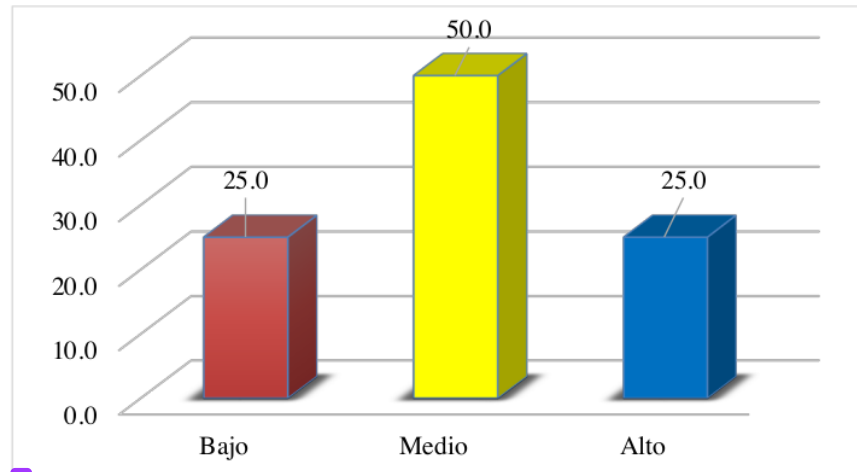
Motivación en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	8	25.0
Medio	16	50.0
Alto	8	25.0
Total	32	100.0

Nota. Elaborada con los datos de los instrumentos aplicados y sistematizados con SPSS V26.

Figura 4

Motivación en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio



Nota. Elaborada con los datos de la Tabla 4.

La Tabla 4 y Figura 4 muestran que el 25.0 % de escolares se encuentra en un nivel bajo, el 50.0 % en un nivel medio y el 25.0 % en un nivel alto lo que es equiparable a 8, 16 y 8 estudiantes respectivamente.

Tabla 6

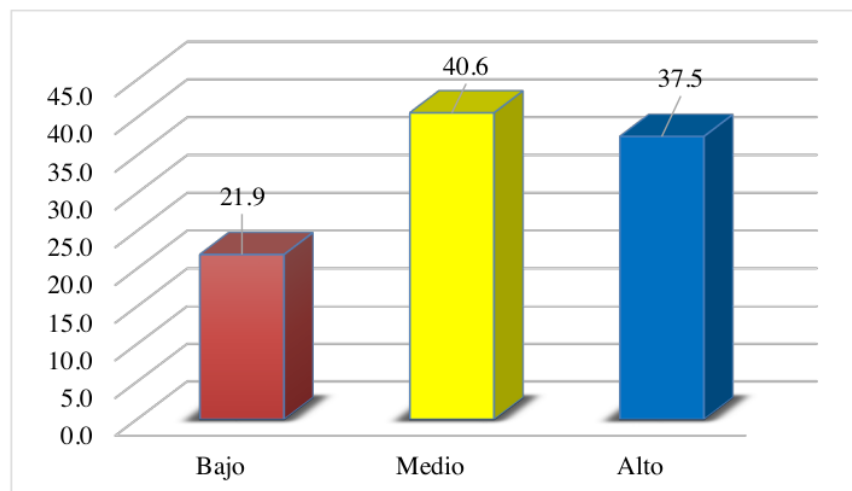
Innovación y cambio en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	7	21.9
Medio	13	40.6
Alto	12	37.5
Total	32	100.0

Nota. Elaborada con los datos de los instrumentos aplicados y sistematizados con SPSS V26.

Figura 5

Innovación y cambio en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio



Nota. Elaborada con los datos de la Tabla 5.

La Tabla 5 y Figura 5 dan fe de que el 21.9 % de estudiantes se ubican en un nivel bajo, el 40.6 % en un nivel medio y el 37.5 % en un nivel alto lo que en frecuencias equivale a 7, 13 y 12 estudiantes respectivamente.

Tabla 6

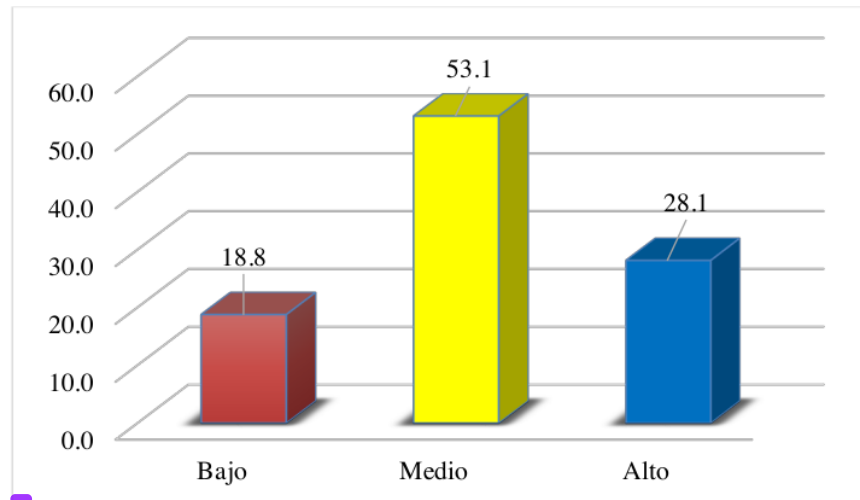
Calidad en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	6	18.8
Medio	17	53.1
Alto	9	28.1
Total	32	100.0

Nota. Elaborada con los datos de los instrumentos aplicados y sistematizados con SPSS V26.

Figura 6

Calidad en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio



Nota. Elaborada con los datos de la Tabla 6.

La Tabla 6 y Figura 6 muestran que el 18.8 % de estudiantes se encuentra en un nivel bajo, el 53.1 % en nivel medio y el 28.1 % en nivel alto equivalente a 6, 17 y 9 sujetos participantes.

Tabla 7

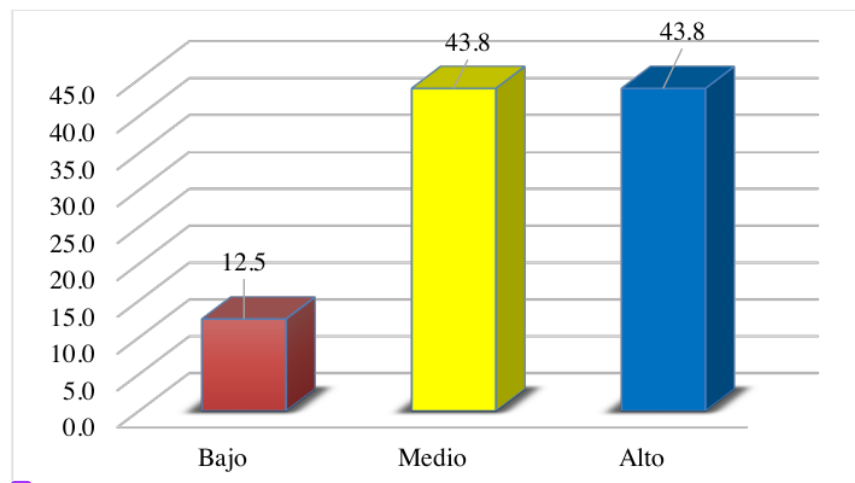
Satisfacción en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	4	12.5
Medio	14	43.8
Alto	14	43.8
Total	32	100.0

Nota. Elaborada con los datos de los instrumentos aplicados y sistematizados con SPSS V26.

Figura 7

Satisfacción en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio



Nota. Elaborada con los datos de la Tabla 7.

La Tabla 7 y Figura 7 indican que el 12.5 % se encuentra en nivel bajo, el 43.8 % en nivel medio y el 43.8 % en nivel alto cifras que son equivalentes a 4, 14 y 14 estudiantes respectivamente.

3.1.2 Resultados de competencias de Ciencias Sociales

Tabla 8

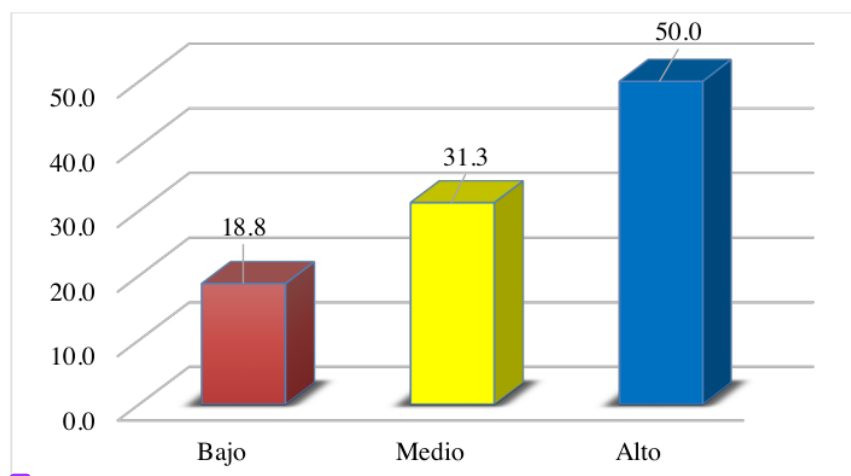
Competencias en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	6	18.8
Medio	10	31.3
Alto	16	50.0
Total	32	100.0

Nota. Elaborada con los datos de los instrumentos aplicados y sistematizados con SPSS V26.

Figura 89

Competencias en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio



Nota. Elaborada con los datos de la Tabla 8.

La Tabla 8 y Figura 8 muestran que el 18.8 % se ubica en un nivel bajo respecto al desarrollo de sus competencias, el 31.3 % en un nivel medio y el 50.0 % en un nivel alto, lo que en cantidades equivale a 6, 10 y 16 sujetos.

Tabla 9

1 *Construye interpretaciones históricas en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio*

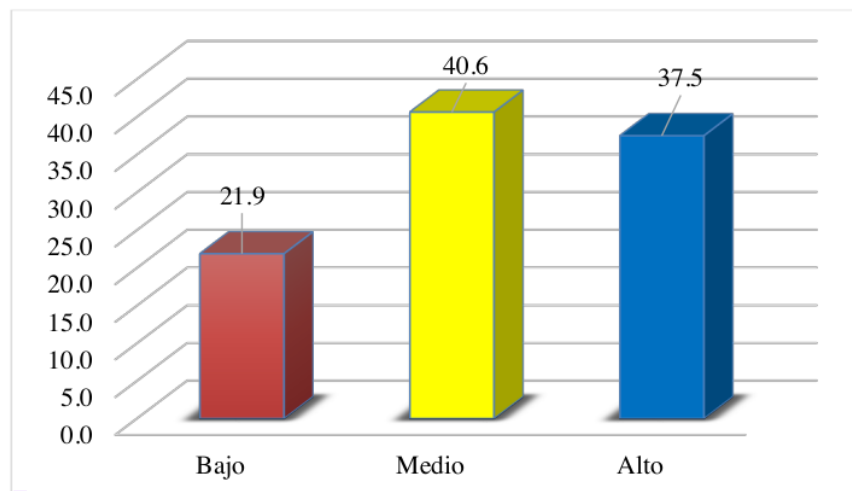
2

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	7	21.9
Medio	13	40.6
Alto	12	37.5
Total	32	100.0

2 *Nota.* Elaborada con los datos de los instrumentos aplicados y sistematizados con SPSS V26.

Figura 9

1 *Construye interpretaciones históricas en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio*



3 *Nota.* Elaborada con los datos de la Tabla 9.

4 La Tabla 9 y Figura 9 evidencian que el 21.9 % de estudiantes se ubica en un nivel bajo, el 40.6 % en un nivel medio y el 37.5 % en un nivel alto, cifras que son equiparables con 7, 13 y 12 sujetos.

Tabla 10

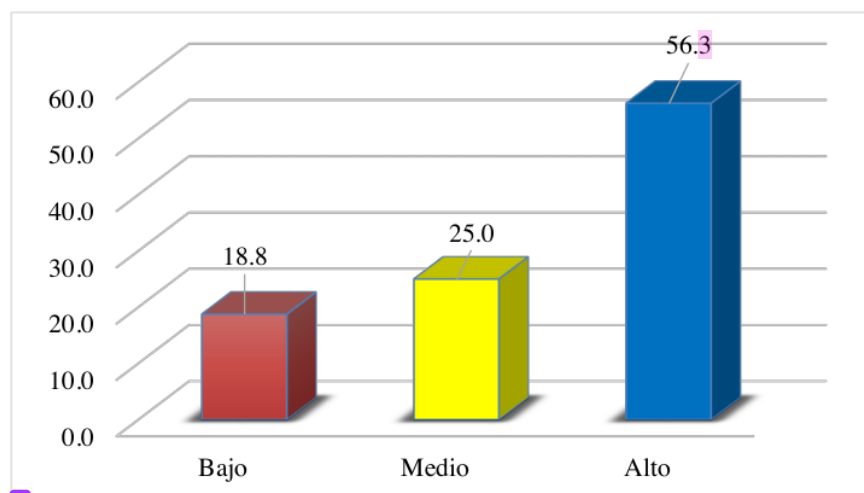
Gestiona responsablemente los recursos económicos en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	6	18.8
Medio	8	25.0
Alto	18	56.3
Total	32	100.0

Nota. Elaborada con los datos de los instrumentos aplicados y sistematizados con SPSS V26.

Figura 10

Gestiona responsablemente los recursos económicos en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio



Nota. Elaborada con los datos de la Tabla 10.

La Tabla 10 y Figura 10 indican que el 18.8 % de escolares se encuentra en un nivel bajo, el 25.0 % en un nivel medio y el 56.3 % en un nivel alto cifras que corresponden a 6, 8 y 18 estudiantes.

Tabla 11

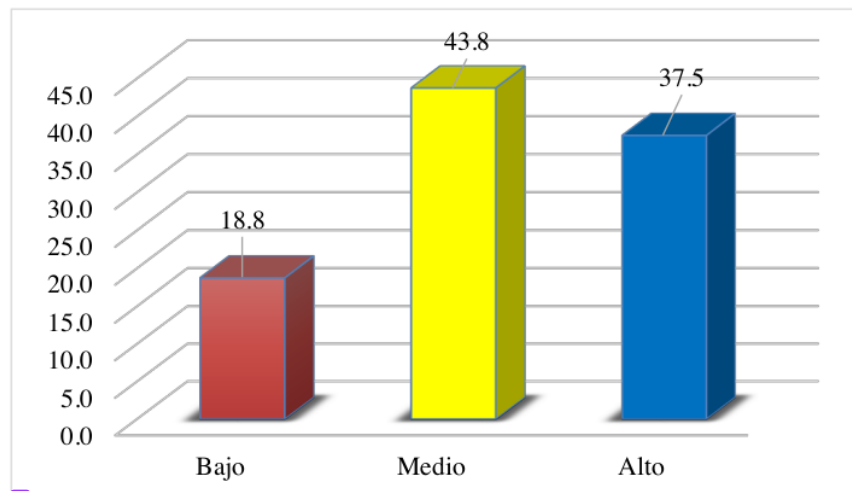
Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	6	18.8
Medio	14	43.8
Alto	12	37.5
Total	32	100.0

Nota. Elaborada con los datos de los instrumentos aplicados y sistematizados con SPSS V26.

Figura 11

Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio



Nota. Elaborada con los datos de la Tabla 11.

La Tabla 11 y Figura 11 denotan que el 18.8 % de estudiantes se encuentran en un nivel bajo, el 43.8 % en un nivel medio y el 37.5 en un nivel alto; dichos datos son correspondientes a 6, 14 y 22 escolares.

3.1.3 Prueba de normalidad

Tabla 12

Prueba de normalidad entre las competencias digitales, sus dimensiones y competencias de Ciencias Sociales de secundaria de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio

Variables y dimensiones	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Herramientas digitales	.968	32	.434
Comunicación	.936	32	.057
Motivación	.953	32	.170
Innovación y cambio	.969	32	.460
Calidad	.974	32	.622
Satisfacción	.908	32	.010
Competencias de Ciencias Sociales	.947	32	.117

Nota. Elaborada con los datos de los instrumentos aplicados y sistematizados con SPSS V26.

La Tabla 12 muestra prueba de normalidad de las puntuaciones de las variables y dimensiones que participan en las hipótesis. Dicha prueba aplicable a muestras menores de 50 datos reexporta valores de significatividad no todos mayores al valor retórico .05 por lo cual se comprobó las hipótesis mediante una prueba no paramétrica como la de Rho de Spearman.

3.1.4 Prueba de correlación de las variables y sus dimensiones

Tabla 14

Prueba de Rho de Spearman entre las competencias digitales, sus dimensiones y competencias de Ciencias Sociales de secundaria de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio

Variables y dimensiones	Correlaciones		Competencias en Ciencias Sociales
Herramientas digitales	Coeficiente de correlación		.372*
	Sig. (bilateral)		.036
	N		32
Comunicación	Coeficiente de correlación		.299
	Sig. (bilateral)		.097
	N		32

Motivación	Coeficiente de correlación	.245
	Sig. (bilateral)	.177
	N	32
Innovación y cambio	Coeficiente de correlación	.121
	Sig. (bilateral)	.509
	N	32
Calidad	Coeficiente de correlación	.487**
	Sig. (bilateral)	.005
	N	32
Satisfacción	Coeficiente de correlación	.237
	Sig. (bilateral)	.192
	N	32

Nota. ** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral). *La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

La Tabla 13 muestra la prueba no paramétrica de Rho de Spearman aplicada a las puntuaciones de las variables y dimensiones que participan en las hipótesis. Se observa que no todas las significatividades permiten aceptar las hipótesis del investigador dado que superan el valor teórico de .05.

3.2 Prueba de hipótesis

3.2.1 Para las variables herramientas digitales y competencias de Ciencias Sociales

2 - Formulación de hipótesis

H₀: No existe relación entre herramientas digitales y competencias de ciencias sociales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa 16624 Defensores del Santuario de San Ignacio, 2023.

$$H_0: r_0 = 0$$

H₁: Existe relación entre herramientas digitales y competencias de ciencias sociales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa 16624 Defensores del Santuario de San Ignacio, 2023.

$$H_1: r_1 > 1$$

- Estadístico de contraste

Se empleo Rho de Spearman dado que la distribución de los datos no es normal.

- Nivel de significancia

$$\alpha = .05$$

- Resultados

Tabla 13

Prueba de hipótesis para las competencias digitales y las competencias de Ciencias Sociales de secundaria de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio

	Rho de Spearman	Competencias en Ciencias Sociales
	Coefficiente de correlación	.372*
Herramientas digitales	Sig. (bilateral)	.036
	N	32

Nota. *La correlación es significativa en el nivel 0.05 (bilateral).

- Decisión

A partir de la Tabla 14 se determina que la correlación entre las variables es positiva media con $r = .372$ y $p = .036$ el que es menor que $.05$ indica que se debe aceptar la hipótesis alterna (Mondragón, 2014).

3.2.2 Para la dimensión comunicación y competencias de Ciencias Sociales

- Formulación de hipótesis

H₀: No existe relación entre comunicación y competencias de ciencias sociales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa 16624 Defensores del Santuario de San Ignacio, 2023.

$$H_0: r_0 = 0$$

H₁: Existe relación entre Comunicación y competencias de ciencias sociales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa 16624 Defensores del Santuario de San Ignacio, 2023.

$$H_1: r_1 > 1$$

- Estadístico de contraste

Se empleo Rho de Spearman dado que la distribución de los datos no es normal.

- Nivel de significancia

$$\alpha = .05$$

- Resultados

Tabla 14

Prueba de hipótesis para la comunicación y las competencias de Ciencias Sociales de secundaria de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio

	Rho de Spearman	Competencias en Ciencias Sociales
	Coefficiente de correlación	.299
Comunicación	Sig. (bilateral)	.097
	N	32

Nota. ** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral). *La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

- Decisión

La Tabla 15 muestra una correlación positiva media con $r = .299$ y $p = .097$ el que es mayor que .05 e indica que se debe rechazar la hipótesis alterna (Mondragón, 2014).

3.2.3 Para la dimensión motivación y competencias de Ciencias Sociales

- Formulación de hipótesis

H₀: No existe relación entre motivación y competencias de ciencias sociales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa 16624 Defensores del Santuario de San Ignacio, 2023.

$$H_0: r_0 = 0$$

H₁: Existe relación entre motivación y competencias de ciencias sociales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa 16624 Defensores del Santuario de San Ignacio, 2023.

$$H_1: r_1 > 1$$

- Estadístico de contraste

Se empleo Rho de Spearman dado que la distribución de los datos no es normal.

- Nivel de significancia

$$\alpha = .05$$

- Resultados

Tabla 15

Prueba de hipótesis para la motivación y las competencias de Ciencias Sociales de secundaria de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio

	Rho de Spearman	Competencias en Ciencias Sociales
	Coeficiente de correlación	.245
Motivación	Sig. (bilateral)	.177
	N	32

Nota. ** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral). *La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

- Decisión

En la Tabla 16 se evidencia una correlación positiva media con $r = .245$ y $p = .177$ el que es mayor que $.05$ e indica que se debe rechazar la hipótesis alterna (Mondragón, 2014).

3.2.4 Para la dimensión innovación y cambio, y competencias de Ciencias Sociales

- Formulación de hipótesis

H_0 : No existe relación entre innovación y cambio, y competencias de ciencias sociales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa 16624 Defensores del Santuario de San Ignacio, 2023.

$$H_0: r_0 = 0$$

H_1 : Existe relación entre innovación y cambio, y competencias de ciencias sociales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa 16624 Defensores del Santuario de San Ignacio, 2023.

$$H_1: r_1 > 1$$

- Estadístico de contraste

Se empleo Rho de Spearman dado que la distribución de los datos no es normal.

- Nivel de significancia

$$\alpha = .05$$

- Resultados

Tabla 16

Prueba de hipótesis para la innovación y cambio, y las competencias de Ciencias Sociales de secundaria de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio

	Rho de Spearman	Competencias en Ciencias Sociales
Innovación y cambio	Coefficiente de correlación	.121
	Sig. (bilateral)	.509
	N	32

Nota. ** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral). *La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

- Decisión

De la Tabla 17 se lee una correlación positiva media con $r = .121$ y $p = .509$ el que es mayor que .05 e indica que se debe rechazar la hipótesis alterna (Mondragón, 2014).

3.2.5 Para la dimensión calidad y competencias de Ciencias Sociales

- Formulación de hipótesis

H₀: No existe relación entre calidad y competencias de ciencias sociales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa 16624 Defensores del Santuario de San Ignacio, 2023.

$$H_0: r_0 = 0$$

H₁: Existe relación entre calidad y competencias de ciencias sociales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa 16624 Defensores del Santuario de San Ignacio, 2023.

$$H_1: r_1 > 1$$

- Estadístico de contraste

Se empleo Rho de Spearman dado que la distribución de los datos no es normal.

- Nivel de significancia

$$\alpha = .05$$

- Resultados

Tabla 17

Prueba de hipótesis para la calidad, y las competencias de Ciencias Sociales de secundaria de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio

	Rho de Spearman	Competencias en Ciencias Sociales
	Coefficiente de correlación	.487**
Calidad	Sig. (bilateral)	.005
	N	32

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

- Decisión

La Tabla 18 precisa una correlación positiva media con $r = .487$ y $p = .005$ el que es menor que .05 e indica que se debe aceptar la hipótesis alterna (Mondragón, 2014).

3.2.6 Para la dimensión satisfacción y competencias de Ciencias Sociales

- Formulación de hipótesis

H₀: No existe relación entre satisfacción y competencias de ciencias sociales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa 16624 Defensores del Santuario de San Ignacio, 2023.

$$H_0: r_0 = 0$$

H₁: Existe relación entre satisfacción y competencias de ciencias sociales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa 16624 Defensores del Santuario de San Ignacio, 2023.

$$H_1: r_1 > 1$$

- Estadístico de contraste

Se emplea Rho de Spearman dado que la distribución de los datos no es normal.

- Nivel de significancia

$$\alpha = .05$$

- Resultados

Tabla 18

Prueba de hipótesis para la satisfacción, y las competencias de Ciencias Sociales de secundaria de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio

	Rho de Spearman	Competencias en Ciencias Sociales
	Coeficiente de correlación	.237
Satisfacción	Sig. (bilateral)	.192
	N	32

Nota. ** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral). *La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

- Decisión

De la Tabla 17 se lee una correlación positiva media con $r = .237$ y $p = .192$ el que es mayor que .05 e indica que se debe rechazar la hipótesis alterna (Mondragón, 2014).

IV. DISCUSIÓN

Según los resultados presentados, el 12.5% de los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio se encuentran en un nivel bajo en cuanto al uso de herramientas digitales, mientras que el 46.9% se encuentra en un nivel medio y el 40.6% en un nivel alto. Al comparar estos resultados con los obtenidos por Rodrigo y Supho (2022) encontraron que el 37.7% de los estudiantes se encontraban en un nivel bajo, el 42.4% en un nivel regular y el 25.8% en un nivel alto. Por otro lado, Puelles y Silva (2023) encontraron que el 8.0% de los estudiantes se encontraban en un nivel bajo, el 24.0% en un nivel regular y el 68.0% en un nivel alto. Finalmente, Mayta (2022) encontró que el 33.3% de los estudiantes se encontraban en un nivel regular y el 66.7% en un nivel alto. En el estudio realizado y comparando los resultados se puede observar que hay diferencias significativas en los niveles de competencias en el uso de las herramientas digitales entre los estudiantes en la investigación desarrollada, además, la causa se debe al uso adecuado de estrategias en la enseñanza y aprendizaje de las habilidades virtuales.

Según los resultados presentados, en la dimensión de comunicación, el 21.9% de los estudiantes de San Ignacio se encuentra en un nivel bajo, mientras que el 31.3% se encuentra en un nivel medio y el 46.9% en un nivel alto. En comparación, Rodrigo y Supho (2022) encontraron que el 30.3% de los estudiantes se encontraban en un nivel bajo, el 47.6% en un nivel regular y el 22.1% en un nivel alto. En cuanto a la dimensión de motivación, el 25% de los estudiantes de San Ignacio se encuentra en un nivel bajo, mientras que el 50% se encuentra en un nivel medio y el 25% en un nivel alto. En comparación, Rodrigo y Supho (2022) encontraron que el 31.7% de los estudiantes se encontraban en un nivel bajo, el 42.4% en un nivel regular y el 25.8% en un nivel alto. En la dimensión de innovación y cambio, el 21.9% de los estudiantes se encontró en un nivel bajo, mientras que el 40.6% en un nivel medio y el 37.5% en un nivel alto. En concordancia, Rodrigo y Supho (2022) encontraron que el 33.9% de los estudiantes se encontraban en un nivel bajo, el 39.5% en un nivel regular y el 26.6% en un nivel alto. En la dimensión de calidad, el 18.8% de los estudiantes de San Ignacio se situaron en un nivel bajo, mientras que el 53.1% en el nivel regular y el 28.1% en un nivel alto. En la relación, Rodrigo y Supho (2022) se hallaron que el 33.6% de los estudiantes se encontraban en un nivel bajo, el 50.9% en un nivel regular y el 15.5% en un nivel alto. Por último, en la dimensión de satisfacción, el 12.5% de los estudiantes de San Ignacio se encontró en un nivel bajo, mientras que el 43.8% en un nivel medio y otro 43.8%

en un nivel alto. En comparación, Rodrigo y Supho (2022) encontraron que el 41.3% de los estudiantes se encontraban en un nivel bajo, el 29.9% en un nivel regular y el 28.8% en un nivel alto. En tanto, en la dimensión comunicación, los estudiantes de la Institución Educativa de San Ignacio 16624 tienen mayor presencia en los niveles medio y alto, mientras que la muestra anterior tiene mayor frecuencia en el nivel regular. También existen diferencias en las dimensiones como motivación, creatividad, calidad y satisfacción, donde los estudiantes de San Ignacio demuestran heterogeneidad en sus herramientas digitales al compararlos con la muestra anterior.

Según los datos presentados, se puede observar que el 50.0% de los estudiantes de San Ignacio tienen un nivel alto en competencias de ciencias sociales, mientras que el 31.3% tienen un nivel medio y el 18.8% un nivel bajo. En comparación, Rodrigo y Supho (2022) encontraron que el 29.9% de los estudiantes tenían un nivel alto, el 36.5% un nivel regular y el 33.6% un nivel bajo. Se evidencian diferencias significativas en los niveles de competencias, lo que indica la influencia de factores contextuales y metodológicos en estas variaciones.

En cuanto a las dimensiones de la variable competencias de ciencias sociales en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio, se observaron los siguientes resultados: En la dimensión de construir interpretaciones históricas, el 21.9% se situó en el nivel bajo, el 40.6% en el nivel medio y el 37.5% en el nivel alto. Estos resultados se compararon con los obtenidos por Rodrigo y Supho (2022), quienes determinaron que el 32.8% se ubicó en el nivel bajo, el 37.3% en el nivel medio y el 29.9% en el nivel alto. Asimismo, en la dimensión de gestionar responsablemente los recursos económicos, el 18.8% se situó en el nivel bajo, el 25.0% en el nivel medio y el 56.3% en el nivel alto. Estos resultados se compararon con los obtenidos por Rodrigo y Supho (2022), quienes determinaron que el 30.6% se ubicó en el nivel bajo, el 43.2% en el nivel medio y el 26.2% en el nivel alto. Para la dimensión de gestionar responsablemente el espacio y el ambiente, el 38.8% se situó en el nivel bajo, el 43.8% en el nivel medio y el 37.5% en el nivel alto. Estos resultados se compararon con los obtenidos por Rodrigo y Supho (2022), quienes determinaron que el 38.0% se ubicó en el nivel alto, el 32.5% en el nivel medio y el 29.5% en el nivel alto. En resumen, en comparación con la investigación anterior realizada por Rodrigo y Supho en 2022, los estudiantes de la Institución Educativa San Ignacio 16624 mostraron una mejora en sus competencias en las tres dimensiones estudiadas. Esto se

atribuye a los esfuerzos educativos y al uso de buenas metodologías de enseñanza. Aunque todavía hay espacio para el desarrollo, particularmente en el bajo nivel de algunos aspectos, estos resultados son una señal prometedora de crecimiento y dan información útil para la planeación de futuras actividades educativas.

Para verificar la normalidad de las puntuaciones de las variables y dimensiones que se usaron en las hipótesis, se aplicó una evaluación en los casos que tenían menos de 50 datos. Se encontró que no todos los valores de significancia eran superiores al umbral de 0.05. Por eso, se decidió usar un enfoque no paramétrico, específicamente la prueba de correlación de Rho de Spearman, para confirmar las hipótesis.

Se realizó una prueba de correlación entre las variables herramientas digitales y competencias en Ciencias Sociales en el análisis complementario, demostrando un vínculo moderado y positivo con un coeficiente de correlación (r) de 0,372 y una significancia (p) de 0,036. Dado que $p < 0,05$, se valida la hipótesis alternativa, sin embargo, se percibe un vínculo menor en contraste con el estudio anterior de Rodrigo y Supho en 2022, cuando r fue 0,524 y $p < 0,000$. En esencia, el uso de las tecnologías digitales está vinculado al crecimiento de las competencias en Ciencias Sociales entre los estudiantes, pero no fuertemente. Este hallazgo es coherente con Siemens (2004), quien sostiene que las personas están en el centro del conectivismo, una red de conocimiento que conecta a individuos y organizaciones para facilitar el aprendizaje en la era digital. También es coherente con la visión de Jiménez (2015) de las TIC como herramientas de comunicación y operativas basadas en hardware y software. Según Jovanovi (2017), el andamiaje pedagógico, en el que los profesores facilitan el aprendizaje de los alumnos paso a paso, es vital. En cuanto a la competencia social, es la capacidad de percibir elementos de los procesos sociales y culturales para participar en su cambio (Marina y Varela, 2002). En conclusión, aunque la asociación entre las herramientas digitales y las competencias en Ciencias Sociales es genuina pero débil, el uso apropiado de la tecnología tiene un impacto favorable en las competencias de Ciencias Sociales de los estudiantes.

Los resultados mostraron entre la dimensión de comunicación y las competencias en Ciencias Sociales un coeficiente de correlación (r) de 0,229 con un valor de significación (p) de 0,097. Aunque p es superior $\alpha = 0,05$, lo que implica que se rechaza la hipótesis alternativa, es importante señalar que existe una conexión algo positiva entre esta dimensión y la medida de competencias en Ciencias Sociales. Estos resultados son coherentes con

Trujillo (2015), quien afirma que la eficacia de las herramientas digitales puede medirse por el nivel de comunicación alcanzado tanto en contextos síncronos como asíncronos, y cómo tecnologías como el chat, los grupos de noticias, la mensajería instantánea y la videoconferencia pueden aportar un componente humano a la educación virtual, fomentando la interacción y la comunicación en los entornos educativos.

En el estudio de la relación entre la dimensión de motivación y las competencias en Ciencias Sociales se obtuvo un coeficiente de correlación (r) de 0,245 y un valor de significación (p) de 0,177. Aunque este último es mayor a 0,05, demuestra que existe una relación favorable, es crucial señalar que se rechazó la hipótesis de investigación. Estos hallazgos se apoyan en las reflexiones de Trujillo (2015), que enfatizan que mientras se utilizan herramientas virtuales, la responsabilidad del profesor incluye motivar e inspirar activamente a los alumnos. Dado que cada estudiante tiene diferentes deberes y actividades que se apoyan en la tecnología, la motivación se vuelve crítica en el modelo **de educación virtual**, que varía **de la educación presencial** y es más **que** trasladar dinámicas físicas al ámbito digital.

Señalando la correlación entre innovación y cambio, y competencias de Ciencias Sociales, se evidenció los siguientes valores $r = 0.121$ y p igual a 0.509, este último siendo mayor a 0.05, con lo que se determinó **que existe una correlación** positiva media **entre la dimensión y la variable**, además se rechaza **la** hipótesis alterna, estos valores fueron reforzados por el escrito de Araujo y Bermudes (2009), las escuelas deben proporcionar entornos de aprendizaje en los que los alumnos tengan acceso a **los recursos que necesitan para alcanzar su máximo potencial**. Debe enseñarse a los docentes a participar en estos proyectos y deben tener acceso a las herramientas digitales adecuadas para responder a los cambios en el entorno de aprendizaje.

Se ha descubierto una correlación entre la dimensión calidad y las **competencias en Ciencias Sociales con** un valor de $r = 0,487$ y un valor $p = 0,005$. Se acepta la hipótesis del estudio ya que el valor p es inferior a 0,05. Rodríguez (2011) respalda estos hallazgos haciendo hincapié en la necesidad de una implementación exitosa de la tecnología en lugar de simplemente tener acceso a ella. Para tener una influencia sustancial en el uso de herramientas virtuales, Rodríguez cree que se requiere algo más que la mera incorporación de la tecnología en las instituciones educativas.

En cuanto a la dimensión satisfacción y las competencias en Ciencias Sociales, se descubrió un coeficiente de correlación (r) de 0,237, seguido de un valor significativo (p) de 0,192, que, por encima del umbral de 0,05, indica que se rechaza la hipótesis alternativa. La satisfacción del estudiante es definida por Steffanell y Acevedo (2019) como la evaluación positiva que hacen los estudiantes de sus logros educativos, tomando en cuenta sus requerimientos individuales y el logro de sus metas.

V. CONCLUSIONES

⁹ El nivel de herramientas digitales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio en 2.5 % es bajo, el 46.9 % es medio y el 40.6 % es de nivel alto.

³ El nivel de competencias de Ciencias Sociales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio en un 18.8 % es de nivel bajo, el 31.3 % es medio y el 50.0 % es de nivel alto.

La relación entre herramientas digitales y competencias ¹ de Ciencias Sociales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio positiva media con $r = .372$ y $p = .036$ menor que .05 por tanto se acepto la hipótesis alterna.

La relación entre comunicación y competencias ¹ de Ciencias Sociales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio es positiva media con $r = .299$ y $p = .097$ mayor que ³ .05 en consecuencia se acepto la hipótesis alterna.

La relación entre motivación y competencias ¹ de Ciencias Sociales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio es positiva media con $r = .245$ y $p = .177$ mayor que .05 con ello se rechazó la hipótesis alterna.

La relación entre innovación y cambio, y competencias ¹ de Ciencias Sociales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio es positiva media con $r = .121$ y $p = .509$ mayor que .05 por tanto se rechazó la hipótesis alterna.

La relación entre Calidad y competencias ¹ de Ciencias Sociales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio es positiva media con $r = .487$ y $p = .005$ menor que .05 con ello se aceptó la hipótesis alterna.

La relación entre satisfacción y competencias ¹ de Ciencias Sociales en estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa 16624 de San Ignacio es positiva media con $r = .237$ y $p = .192$ mayor que .05 por tanto se rechazó la hipótesis alterna.

VI. RECOMENDACIONES

Las tecnologías digitales deben incluirse en el plan de estudios porque pueden ayudar a los alumnos a mejorar sus competencias en ciencias sociales. En consecuencia, es fundamental integrarlas en el plan de estudios y garantizar que los alumnos tengan acceso a ellas.

⁴⁰ Es necesario capacitar a los profesores para que puedan utilizar correctamente la tecnología digital y guiar a los alumnos en su uso. Aprender a utilizar plataformas en línea, software educativo y otros recursos digitales podría formar parte de esta formación.

Se debe fomentar la colaboración, las tecnologías digitales son un método excelente para fomentar la colaboración entre los alumnos. En consecuencia, es fundamental utilizar estas tecnologías para promover actividades que potencien la cooperación y la colaboración.

Es necesario realizar evaluaciones periódicas para medir ²⁷ la influencia de las tecnologías digitales en el desarrollo de las competencias de los estudiantes en ciencias sociales. Esto puede lograrse mediante el uso de una serie de procedimientos de evaluación, como encuestas, exámenes u otros enfoques, para realizar un seguimiento de los progresos e introducir las modificaciones necesarias.

Es muy importante estar al día de las tecnologías digitales, porque el sector está en constante crecimiento y evolución. Asistir a conferencias, leer publicaciones relevantes y participar en grupos en línea puede ayudarle a mantenerse al día de las últimas tendencias y avances del sector.

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

17%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

10%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	4%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	4%
3	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	4%
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	2%
5	repositorio.autonomadeica.edu.pe Fuente de Internet	<1%
6	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1%
7	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1%
8	repositorio.autonoma.edu.pe Fuente de Internet	<1%
9	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1%

<1 %

10

dspace.unitru.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

11

1library.co

Fuente de Internet

<1 %

12

Submitted to Universidad Peruana Los Andes

Trabajo del estudiante

<1 %

13

pt.slideshare.net

Fuente de Internet

<1 %

14

repositorio.ujcm.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

15

idoc.pub

Fuente de Internet

<1 %

16

repositorio.upt.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

17

Submitted to Fundación Universitaria Católica del Norte

Trabajo del estudiante

<1 %

18

Submitted to Pontificia Universidad Católica del Perú

Trabajo del estudiante

<1 %

19

archive.org

Fuente de Internet

<1 %

20	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	<1 %
21	repositorio.unfv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
22	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
23	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
24	www.se-fc.org Fuente de Internet	<1 %
25	Submitted to Universidad Politecnica Salesiana del Ecuador Trabajo del estudiante	<1 %
26	Submitted to University of Oklahoma Trabajo del estudiante	<1 %
27	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
28	core.ac.uk Fuente de Internet	<1 %
29	repository.ean.edu.co Fuente de Internet	<1 %
30	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %

31	www.ince.mec.es Fuente de Internet	<1 %
32	www.scipedia.com Fuente de Internet	<1 %
33	cybertesis.unmsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
34	grad.uprm.edu Fuente de Internet	<1 %
35	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
36	repositorio.uisek.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
37	www.cadex.org Fuente de Internet	<1 %
38	Submitted to Universidad Alas Peruanas Trabajo del estudiante	<1 %
39	Yamarú del Valle Chirinos Araque, Adán Guillermo Ramírez García, Roberto Godínez López, Nataliya Barbera Alvarado et al. "Tendencias en la investigación universitaria. Una visión desde Latinoamérica. Volumen XX", Alianza de Investigadores Internacionales SAS, 2023 Publicación	<1 %
40	dinesst.minedu.gob.pe	

Fuente de Internet

<1 %

41

ensayo.rom.uga.edu

Fuente de Internet

<1 %

42

go.edmodo.com

Fuente de Internet

<1 %

43

qdoc.tips

Fuente de Internet

<1 %

44

repositorio.unh.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

45

repository.unad.edu.co

Fuente de Internet

<1 %

46

worldwidescience.org

Fuente de Internet

<1 %

47

www.authorstream.com

Fuente de Internet

<1 %

48

www.graue-panther-wuppertal.de

Fuente de Internet

<1 %

49

www.inc.gob.pe

Fuente de Internet

<1 %

50

www.ramsar.org

Fuente de Internet

<1 %

51

www.researchgate.net

Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 9 words

Excluir bibliografía

Activo

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

PÁGINA 37

PÁGINA 38

PÁGINA 39

PÁGINA 40

PÁGINA 41

PÁGINA 42

PÁGINA 43

PÁGINA 44

PÁGINA 45

PÁGINA 46

PÁGINA 47

PÁGINA 48

PÁGINA 49

PÁGINA 50

PÁGINA 51
