

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN



COMPETENCIA 28 Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL
ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES EN ALUMNAS DE UNA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA, PIURA 2023

Tesis para obtener el grado académico de:
MAESTRO EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS
DE LA INFORMACIÓN

AUTOR(ES)

Br. Jack Joel Arbañil Agurto
Br. Grace Kelly Risco Sernaqué

ASESOR

Mg. Yohan Roy Alarcón Cajas
<https://orcid.org/0000-0001-5382-3754>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Mediaciones Digitales en el Proceso Formativo

TRUJILLO - PERU

2024

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor Director de la Escuela de Posgrado: Dr. Reaño Portal Winston Rolando,

Yo, Mg. Yohan Roy Alarcón Cajas con DNI 46189705, como asesor(a) de la tesis titulada:

COMPETENCIA 28 Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES EN ALUMNAS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, PIURA 2023

Desarrollada por los bachilleres: Jack Joel Arbañil Agurto y Grace Kelly Risco Sernaqué con DNI N° 43006261 y con DNI N° 44856900.

Del Programa de Maestría en: Informativa Educativa y Tecnologías de la Información.

Considero que dicha tesis reúne las condiciones tanto técnicas como científicos, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de grados y títulos de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de tesis de la Escuela de Posgrado. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.



Firma del asesor(a)

Autoridades Universitarias

Exemo Mons. Dr. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller de la Universidad

Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Rectora de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Vicerrectora académica

Dr. Winston Rolando Reaño Portal

Director de la Escuela de Posgrado

Dra. Ena Cecilia Obando Peralta

Vicerrectora de Investigación (e)

Dra. Teresa Sofía Reategui Marin

Secretaria General

DEDICATORIA

A Dios por ser el motor que guía mi vida; a mi Madre Nora Alicia e Hija Alice Alessia que son mi inspiración en mi día a día, A Susan Noely por su amor incondicional que fortalece mi camino al éxito; va esta ofrenda de gratitud de mi cariño infinito hacia ustedes.

Jack Joel

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

A mis hijos maravillosos Mathias, Thiago y Valentina a quienes amo con todo mi corazón quienes son mi mayor inspiración, felicidad y dedicación.

A mi madre por ser el pilar más importante, mis hermanas y sobrinas por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional. Asimismo, a mi padre que está en el cielo, estoy segura de que se sentiría muy orgullosa de mí.

Grace Kelly

AGRADECIMIENTO

Agradecemos con todo el afecto a nuestro Dios en primer lugar, quien con su gracia y bendición nos ha permitido y guiado hasta llegar a obtener un logro más en nuestra carrera profesional. También agradecemos a nuestra familia, nuestro soporte y apoyo permanente, quienes nos alientan en cada objetivo que emprendemos.

A la Universidad Católica de Trujillo, por forjar mejores individuos para el mundo retador en el que nos encontramos, brindándonos las herramientas que como profesionales requerimos para ir más allá de lo que ya hemos logrado.

A nuestro asesor, Mgtr. Yohan Roy Alarcón Cajas, por su contribución en el desarrollo de esta investigación. A los directivos de la I.E “Isolina Baca Haz” que nos han brindado todas las facilidades durante todo el proceso que duro esta investigación.

Los autores.

DECLARATORIA DE LEGITIMIDAD DE AUTORÍA

Nosotros, Jack Joel Arbañil Agurto con DNI 43006261 y Grace Kelly Risco Sernaqué con DNI 44856900, egresado(s) de la Maestría en Informativa Educativa y Tecnologías de la Información de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy (damos) fe que se siguió rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Escuela de Posgrado de la citada Universidad para la elaboración y sustentación de la tesis titulada: COMPETENCIA 28 Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES EN ALUMNAS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, PIURA 2023, la que consta de un total de 102 páginas, en las que se incluye 19 tablas, 9 figuras y 32 páginas en apéndices.

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

Los autores.



Jack Joel Arbañil Agurto
DNI: 43006261



Grace Kelly Risco Sernaqué
DNI: 44856900

ÍNDICE

Declaratoria de originalidad.....	ii
Autoridades universitaria.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento	v
Declaración de legitimidad de autoría	vi
RESUMEN.....	x
ABSTRACT.....	xi
I. INTRODUCCION	12
II. METODOLÓGIA	40
2.1 Enfoque, tipo.....	40
2.2 Diseño de Investigación.....	41
2.3 Población, muestra y muestreo	42
2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos	42
2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información	44
2.6 Aspectos éticos en investigación.....	44
III. RESULTADOS.....	45
IV. DISCUSIÒN	60
V. CONCLUSIONES	62
VI. RECOMENDACIONES	63
VII. REFERENCIAS	64
ANEXOS.....	69
ANEXO 1: Instrumento de recolección de información.....	70
ANEXO 2: Ficha técnica.....	74
ANEXO 3: Operacionalización de variables.....	76
ANEXO 4: Carta de presentación.....	78
ANEXO 5: Carta de autorización emitida por entidad que faculta el recojo de datos.....	79
ANEXO 6: Consentimiento informado.....	80
ANEXO 7: Matriz de consistencia.....	90
ANEXO 8: Validación de instrumentos.....	92
ANEXO 9: Porcentaje de Turnitin.....	101

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1:	Población.....	42
Tabla 2:	Análisis de confiabilidad aprendizaje significativo	43
Tabla 3:	Análisis de confiabilidad competencia 28.....	43
Tabla 4:	Recodificación aprendizaje significativo	45
Tabla 5:	Análisis estadísticos, aprendizaje significativo	45
Tabla 6:	Análisis estadístico, experiencias previas	46
Tabla 7:	Análisis estadístico, nuevos conocimientos	47
Tabla 8:	Análisis estadísticos, relación entre nuevos y antiguos conocimientos	48
Tabla 9:	Recodificación de la variable rendimiento académico.....	49
Tabla 10:	Análisis estadísticos, competencia 28	50
Tabla 11:	Análisis estadísticos, personalización en los entornos virtuales	51
Tabla 12:	Análisis estadísticos, creación en los entornos virtuales.....	52
Tabla 13:	Análisis estadísticos, gestión de entornos virtuales	53
Tabla 14:	Análisis estadísticos, interacción en entornos virtuales	54
Tabla 15:	Test de normalidad	54
Tabla 16:	Correlación de Rho Spearman – hipótesis general.....	56
Tabla 17:	Correlación de Rho Spearman – hipótesis específica 1	57
Tabla 18:	Correlación de Rho Spearman – hipótesis específica 2	58
Tabla 19:	Correlación de Rho Spearman – hipótesis específica 3	59

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Diagrama, aprendizaje significativo.....	46
Figura 2: Diagrama, experiencias previas.....	47
Figura 3: Diagrama, nuevos conocimientos	48
Figura 4: Diagrama, relación entre nuevos y antiguos conocimientos	49
Figura 5: Diagrama, competencia 28.....	50
Figura 6: Diagrama, personalización en los entornos virtuales	51
Figura 7: Diagrama, creación de entornos virtuales	52
Figura 8: Diagrama, gestión de entornos virtuales	53
Figura 9: Diagrama, interacción en entornos virtuales	54

RESUMEN

Esta investigación busca como objetivo general, determinar la relación de la competencia 28 y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023. Es así que, para la realización de sus objetivos tuvo como tipo de investigación, una estructura básica de tipo cuantitativo – correlacional de tal manera que se usó el método hipotético deductivo para llegar a sus resultados. Se aplicó satisfactoriamente como instrumento técnico la observación y el instrumento metodológico fue el cuestionario aplicando la prueba sobre una población específica de estudiantes que brindaron disposición respecto a la naturaleza de la investigación. Así mismo, se pudo agregar en la data resultados que se desprendieron de la variable aprendizaje significativo, el 6.67% de los participantes muestreados evidencia un nivel alto, también es válido mencionar que se aplicó la correlación de Rho Spearman, de tal manera que se pudo hallar un valor p equivalente a la puntuación 0,00, siendo este un valor significativo aceptando la prueba de hipótesis general, así mismo es válido mencionar que se puso en evidencia una relación positiva alta de 0,771 de tal manera que se desprende la conclusión que indica, existe relación entre la competencia 28 y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023.

Palabras clave: competencia 28, aprendizaje significativo, experiencias previas

ABSTRACT

This research seeks as a general objective, to determine the relationship of competence 28 and significant learning in the area of Social Sciences in students of an Educational Institution, Piura 2023. Thus, for the realization of its objectives, it had as a type of research, a basic structure of quantitative - correlational type in such a way that the hypothetical deductive method was used to arrive at its results. Observation was satisfactorily applied as a technical instrument and the methodological instrument was the questionnaire applying the test on a specific population of students who provided disposition regarding the nature of the investigation. Likewise, it was possible to add in the data results that emerged from the significant learning variable, 6.67% of the sampled participants show a high level, it is also valid to mention that the Rho Spearman correlation was applied, in such a way that it was possible to find a p value equivalent to the 0.00 score, this being a significant value accepting the general hypothesis test, likewise it is valid to mention that a high positive relationship of 0.771 was evidenced in such a way that the conclusion that indicates , there is a relationship between competence 28 and significant learning in the area of Social Sciences in students of an Educational Institution, Piura 2023.

Keywords: Competence 28, significant learning, previous.

I. INTRODUCCIÓN

Durante los últimos años, en plena era del siglo XXI, la tecnología ha llegado para producir cambios significativos en nuestra forma de vida, comunicación y también en nuestra manera de aprender. Como señalaba Granados (2021) esto se resalta especialmente en la educación y el aprendizaje de los estudiantes por lo que es necesario extender la relación del uso de las TIC y aprendizaje significativo en diversas materias de la educación, entre ellas la carrera de Sociología. Para desarrollar esta competencia, los estudiantes necesitan adoptar una postura crítica, realista y positiva hacia su entorno digital. Esto significa que deben tener una mentalidad abierta y curiosa para explorar las oportunidades que ofrece la tecnología, pero también una actitud reflexiva y responsable para evaluar los riesgos y consecuencias de su uso. Además, deben valorar la ética y los valores sociales, respetando la privacidad, la diversidad y la propiedad intelectual. En consecuencia, este tipo de competencia implica no solo habilidades técnicas, sino también actitudes y valores para utilizar la tecnología de manera responsable y efectiva en diferentes contextos de la vida.

De esta manera desde un punto de vista internacional, en palabras de Guillen (2020) la actitud y percepción de los docentes y estudiantes hacia las tecnologías son factores cruciales para una adecuada integración de las tecnologías digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje significativo por lo que fue inminente que en la última década se haya producido un incremento en el número de nuevas tecnologías en educación que mejoran los procesos de enseñanza y aprendizaje. De esta manera según Falloon (2020) ha sido menester enmarcar que teniendo en cuenta la naturaleza evolutiva de las tecnologías que se pueden usar en la educación, este ha representado un gran desafío para los educadores y estudiantes que necesitan desarrollar sus habilidades digitales requeridas para usar los recursos digitales de manera más efectiva.

En esta línea países como Colombia y México han incorporado en sus políticas públicas la inserción de diversas tecnologías de información y comunicación con el objetivo de adecuar las nuevas demandas mundiales respecto a la innovación de la educación bajo su uso. Según lo expuesto por Reyes (2020), los progresos tecnológicos han dado lugar a la creación de espacios de aprendizaje con un gran valor pedagógico en todo el mundo, en los cuales se utilizan dispositivos informáticos de sobremesa y portátiles, juegos educativos interactivos y realidad virtual, como medios auxiliares y de entretenimiento para maestros y alumnos de todos los niveles educativos. En la actualidad, la inclusión de las Tecnologías de

la Información y la Comunicación (TIC) en las escuelas públicas y privadas de educación inicial, primaria y secundaria es un tema crucial y de interés para los líderes escolares, docentes, progenitores, comunidad y alumnos.

Es así que, desde un punto de vista nacional, teniendo en cuenta que el aprendizaje significativo se basa en la conjunción de conocimientos previos con otros más novedosos formando un conocimiento más sintético y actualizado, el Estado peruano no ha sido ajeno en este campo, estimulando a través del Ministerio de Educación la integración de estas nuevas tecnologías digitales en el proceso de aprendizaje significativo mediante la aplicación de la competencia 28. Este enfoque educativo, presente en diferentes niveles del sistema educativo, tiene como objetivo la adquisición de conocimientos teóricos y prácticos en diversas áreas del saber. Además, busca desarrollar habilidades sociales, cognitivas y motoras, así como fomentar actitudes positivas en los estudiantes.

Sin embargo, como menciona Fernández (2020), se puede observar un escenario caótico e incierto, al que nadie puede dar respuestas fijas, por lo que se configura como un reto ofrecer soluciones académicas probadas en un entorno nuevo y cambiante para develar el gran dilema que se avecina de la transformación digital en la educación. Como precedente a este fenómeno podemos mencionar que la comunicación entre profesores y alumnos es más importante que nunca como se evidenció en la etapa de la pandemia por COVID -19.

Por lo que tanto educadores como autoridades han comenzado a mejorar la comunicación entre instructores y estudiantes, enfocándose particularmente en cómo mejorar sus resultados aplicando la competencia 28 para estimular el aprendizaje significativo o potenciarlo teniendo en mente que el mismo representa un reto novedoso de las cuales se desprenden diversos problemas en distintas áreas, tales como los límites de acceso a los dispositivos (laptops, tablets, celulares inteligentes, computadoras, etc.), el alcance de aplicación sobre las diversas instituciones que existen, el nivel de manejo de parte de los educadores que deben conocerlas para aplicarlas y enseñar a sus estudiantes entre muchos.

A nivel local, la Institución Educativa Isolina Baca Haz - Chulucanas – Piura, fue muy afectado por le COVID - 19 porque no cuenta con una estructura tecnológica adecuada para la educación virtual, como muchas otras instituciones del Perú; por ello el Estado implementó la estrategia de “aprendo en casa”, programa emitido por diversos canales de comunicación (Tv, Radio, Internet). Iniciándose un reto en la enseñanza, con la Educación a Distancia.

Sin embargo, la educación virtual y remota, ha generado diversas dificultades en la educación de los estudiantes; no todos tienen la misma dinámica de aprendizaje, incluso algunos han abandonado los estudios. También, las limitaciones en cuanto a su forma de adaptación y herramientas para acceder a su total comprensión y manejo han creado otra de las problemáticas, como el poder asistir a clases virtuales o mandar las evidencias de aprendizaje que han resultado también excesivas; el mal uso de los dispositivos móviles, la falta de comprensión de algunas indicaciones que se brindan en las interacciones, la capacidad de concentración durante el manejo y uso de los medios virtuales, entre otras.

En la presente investigación se plantea el problema general, ¿De qué manera se relaciona la competencia 28 y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023?, como problema específico 1, ¿De qué manera se relaciona la competencia 28 y la dimensión experiencias previas en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023?, para el problema específico 2, ¿De qué manera se relaciona la competencia 28 y la dimensión nuevos conocimientos en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023? Y como problema específico 3, ¿De qué manera se relaciona la competencia 28 y la dimensión relación entre nuevos y antiguos conocimientos en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023?

La investigación se justifica a nivel teórico, ya que el desarrollo de la investigación contribuye al sustento y actualización de la bibliografía sobre las variables competencia 28 y aprendizaje significativo, respecto a la relación directa y significativa entre ellas. A nivel metodológico, la investigación brindó una solución al problema en el sector educativo sobre la competencia 28 y su relación con el aprendizaje significativo, por lo tanto, se desarrolló un instrumento que tuvo una aceptación en la validez por expertos y confiabilidad con el alfa de Crombach. El instrumento para usar fue un cuestionario de evaluación, que comprende cuatro dimensiones y 14 ítems para la variable competencia 28, y para la variable aprendizaje significativo se utilizó un cuestionario que comprende tres dimensiones y 12 ítems con escala de Likert (Nunca, Casi nunca, A veces, Casi Siempre y Siempre). A nivel práctico, el presente estudio tiene la relevancia práctica porque permitió demostrar la relación entre la competencia 28 y el aprendizaje significativo, para que las autoridades de la Institución y los profesores puedan tomar decisiones sobre las estrategias de aprendizaje y herramientas virtuales que usan en las sesiones de clases. A nivel social, es conveniente para el presente estudio, porque actualmente la competencia 28 es un problema latente en varias Instituciones

Educativas, generando dificultades en los estudiantes, para muchos el problema recae en las pocas habilidades tecnológicas que tienen los alumnos, por lo tanto, la tecnología no es una ventaja en ellos para mejorar el aprendizaje significativo. Por ello, la investigación permitió conocer cómo se relacionan la competencia 28 y el aprendizaje significativo, además, es probable que varias Instituciones aledañas tengan las mismas dificultades.

Además, la investigación tiene como objetivo general, determinar la relación de la competencia 28 y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023. Como objetivo específico 1, identificar la relación de la competencia 28 y la dimensión experiencias previas en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023. Para el objetivo específico 2, identificar la relación de la competencia 28 y la dimensión nuevos conocimientos en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023. Y en el objetivo específico 3, identificar la relación de la competencia 28 y la dimensión relación entre nuevos y antiguos conocimientos en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023.

En relación con los antecedentes, se recabó y examinó estudios de otros investigadores internacionales semejantes a nuestro tópico, es así que al respecto pudimos hallar el estudio de Sommers y Purbojo (2023), realizaron una investigación titulada Facilitando el aprendizaje significativo a través de la tecnología durante una pandemia. Tuvo como objetivo describir la experiencia del liderazgo universitario implementando Multi-Flexible Learning (M-Flex) para promover estrategias de enseñanza activa y aprendizaje significativo; y discutir las implicaciones para la universidad y para la facultad de enfermería. M-Flex se desarrolló para brindar flexibilidad y facilitar un aprendizaje significativo durante la pandemia. Se utilizaron recursos físicos, humanos y tecnológicos para incrementar las estrategias de enseñanza activa. La implementación de M-Flex requirió la colaboración de los líderes universitarios y docentes. Se brindaron sesiones de capacitación en línea a profesores y estudiantes. Para explorar las expectativas de las conferencias y los estudiantes, se realizó una encuesta durante dos semestres diferentes. Había una brecha de expectativas entre las conferencias y los estudiantes. Los estudiantes de enfermería estaban más satisfechos que otros grupos de estudiantes. Como conclusiones, M-Flex y el aprendizaje significativo seguirán siendo enfatizados después de la pandemia. Se necesita más capacitación sobre la planificación intencional de cursos para un aprendizaje significativo. Utilizando un enfoque de aprendizaje combinado. Se proporcionará

orientación adicional para los estudiantes con respecto a la participación activa en enfoques de aprendizaje combinado. En la educación de enfermería, para satisfacer la creciente demanda de graduados en enfermería, es fundamental que los profesores desarrollen un enfoque de aprendizaje mixto y flexible que permita la flexibilidad con estudiantes ubicados en muchos lugares.

En el caso de Cabero et al. (2023) señalan en su investigación titulada Corrección: Competencia Digital de Estudiantes de Educación Superior como Predictor del Éxito Académico. El objetivo del presente estudio es analizar la competencia digital de los estudiantes de Educación Superior, en función de su rendimiento académico (han repetido o no), así como predecir sus predictores significativos. Para ello se utilizó un factor ex-post y una muestra de 17.301 estudiantes de Chile (Latinoamérica). Cuestionario compuesto por un total de 30 ítems, clasificados en cinco dimensiones endógenas y exógenas a través de un modelo causal, adaptado de los trabajos de algunos autores, se administró vía online a los estudiantes. Los resultados revelaron notables disparidades en la destreza tecnológica, dependiendo de si se repitió o no el año académico, con puntuaciones superiores para aquellos que no lo repitieron. Además, factores como la cantidad de herramientas digitales empleadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, la preparación previa para manejar sus estudios y el nivel educativo de los padres, principalmente del padre, ejercieron una influencia significativa en ambos grupos estudiantiles. Este estudio resalta la importancia de fomentar una competencia digital adecuada que impacta en el aprendizaje de los alumnos y su posterior progreso en el aula.

Según Silva y Morales (2022) en su estudio titulado "Análisis de la habilidad digital y su vínculo con el estatus socioeconómico de estudiantes universitarios chilenos", los investigadores señalan que la competencia o habilidad digital (DC) es un elemento fundamental en el desarrollo de los ciudadanos en la era digital. Esta competencia se asienta como un pilar básico para estudiantes universitarias, así como para los profesores o docentes que yacen en formación. De esta manera este proyecto señala los fundamentales resultados que se dirigen al desarrollo de la examinación de las competencias digitales y el nivel socioeconómicos de los alumnos pertenecientes al primer año de pedagogía en tres instituciones de educación superior en Chile, geográficamente posicionadas al norte, centro y sur del país mencionado. Es así que se aplicó respecto a la metodología, un enfoque cuantitativo que se conformó por una muestra equivalente a 817 alumnos, de tal forma que la información desprendida se recabó mediante el instrumento de evaluación, DIGCOMP-

PED, que se caracteriza por examinar de forma laxa el nivel socioeconómico de los factores de las instituciones educativas mencionadas donde cursaron el bachillerato, así como la posición geográfica de las universidades donde asistieron. En consecuencia, se pudo obtener como principales resultados que el nivel de logro de DC es intermedio, las áreas con mayores niveles de logro fueron “seguridad de redes” y “comunicación y colaboración en línea”. En otro aspecto, contrariamente a lo mencionado, las áreas de “información y alfabetización digital”, “creación de contenido digital” y “resolución de problemas” reflejaron un nivel bajo diferenciándose con los otros resultados. En consecuencia, se puede aseverar que los estudiantes provenientes de instituciones educativas privadas y aquellos que estudian en universidades situadas en la región central exhiben un nivel más elevado de competencia digital.

Así mismo, Antonio (2021) llevó a cabo una investigación centrada en el enfoque de remediación de DynaMap (DMRA) en entornos de aprendizaje en línea. El propósito principal de este estudio es presentar un análisis empírico con el fin de abordar la siguiente pregunta: ¿Es posible que un entorno en línea cuidadosamente estructurado pueda estimular y mejorar los procesos de interacción recíproca y combinación entre artefactos digitales y artefactos analógicos (como los libros) para promover el desarrollo de un aprendizaje significativo en los alumnos? Este proyecto fue desarrollado entre los años 2018 – 2019 respectivamente de tal forma que incluyó a un número equivalente de 183 alumnos italianos matriculados en la licenciatura en Ciencias de la Educación Primaria en la Universidad de Salerno, quienes fueron asistentes de la materia de " Experimentación escolar y planificación educativa". La información recabada fue proporcionada a través de la ejecución y estructuración de un cuestionario respecto a la extracción de información y cuatro pruebas diferenciadas, manifestados en el espacio de interacción virtual e-LENA, el Sistema de Gestión de Aprendizaje del laboratorio de investigación RIMEDI@. Los resultados experimentales destacan cómo esta metodología, llamada Enfoque de remediación DynaMap (DMRA) por los autores, ha tenido efectos en términos de reducción del tiempo de estudio y mejora de los resultados del aprendizaje. El entorno de aprendizaje en línea estimuló a estudiar con mayor detalle con un libro, pudiendo el alumno reestructurar y sistematizar su propio conocimiento. La metodología DMRA reconoce la importancia del rol activo del estudiante en la construcción de su propio conocimiento, lo cual puede tener repercusiones relevantes para los docentes que buscan implementar entornos de aprendizaje

en línea innovadores y eficaces con el propósito de potenciar el aprendizaje de los estudiantes.

Además, Sherraden (2019) presento su investigación titulada el Impacto de la capacitación en el uso del debriefing para el aprendizaje significativo, donde se rescata el importante aprendizaje demostrado a través del debriefing, los organismos reguladores han recomendado que todos los debriefers reciban capacitación en un método de debriefing. Sin embargo, se desconoce cómo esta capacitación impacta la implementación del debriefing con los estudiantes. Como método sirvió el Inventario de Debriefing para medir la aplicación del Debriefing en el Aprendizaje Significativo (DML) de 234 estudiantes de licenciatura en enfermería. Como resultados se encontraron diferencias estadísticamente significativas en función del tipo de formación recibida. La implementación del debriefing para el aprendizaje significativo mejoró con cada fuente de capacitación adicional. Como conclusiones, este estudio contribuye a la comprensión del impacto de la capacitación sobre cómo los debriefers capacitados implementan DML durante el debriefing.

En el contexto de los estudios previos a nivel nacional, podemos hacer referencia a la investigación realizada por Goigochea (2023). El objetivo principal de este proyecto fue explorar la relación entre la resiliencia y el aprendizaje significativo, de tal forma que fue necesario constituir una muestra de 90 estudiantes del cuarto grado del nivel educativo secundario en la localidad de Bagua Grande. De esta forma con el fin de recabar la información necesaria para los objetivos se empleó el uso del test de resiliencia adaptado de Wagnild y Young, así como un cuestionario sobre el aprendizaje significativo. De esta forma el proyecto se caracterizó en ser no experimental, así como descriptivo – correlacional, por lo que se pudieron obtener como la principal conclusión que se presencia una fuerte relación entre el aprendizaje significativo y la resiliencia de tal forma que se manifiesta de forma media y baja expresando que de sebe formar mecanismos o aptitudes que estimulen la resiliencia implicando en paralelo un mejor aprendizaje significativo sobre los adolescentes y su forma de enfrentar problemas de la vida cotidiana y en materia de aprendizaje en general.

Del mismo modo, Giurescu D. (2022), en su proyecto de investigación titulado "Patrones de estudio y aprendizaje con sentido en estudiantes de secundaria, Trujillo - 2022", expuso como su objetivo primordial hallar la conexión entre los patrones de estudio y el aprendizaje significativo, por lo que fue necesario poner en praxis un enfoque cuantitativo, con una perspectiva descriptiva-correlacional bajo una estructura del proyecto no

experimental. Se utilizó como método de recolección de información relevante el uso de un formulario de preguntas, y se utilizó una adaptación del instrumento CASM-85 (Cuestionario de Hábitos de Estudio), el cual consta de tres categorías principales: enfoque en la clase, comprensión de la clase y generación de pruebas. Adicionalmente, se administró una evaluación sobre el aprendizaje con significado estandarizada, la cual se estructuró en tres dimensiones: experiencias previas, adquisición de nuevos conocimientos y vinculación entre conocimientos anteriores y más recientes. De esta forma para poder extraer los datos pertinentes y su respectivo análisis fue necesario la utilización del software SPSS v26, cuya muestra conformada por 50 alumnos fue probabilística aleatoria simple de tal manera que se pudo obtener como resultado evidente un vínculo correlacional positivo de $p=0.001 < 0.05$ y $\rho=0,585$, entre las variables, objeto de este proyecto, asimismo, en cuanto a las dimensiones de aproximación a la clase y vivencias frescas se logró obtener como resultado un coeficiente de correlación de 0.580, lo cual indica una relación significativa. En el caso de la dimensión de comprensión de la clase y conocimientos recientes, se pudo anticipar un coeficiente de correlación de 0.352, lo que denota una relación positiva moderada. De manera similar, en relación a las dimensiones desarrollo de la evidencia y conexión entre conocimientos antiguos y recientes, se obtuvo un resultado equivalente con un coeficiente de correlación de 0.406.

Por otro lado, Gutiérrez (2021) en su proyecto de investigación tuvo como finalidad buscar la relación entre aprendizaje significativo y desarrollo moral en estudiantes de una institución educativa de Lima, 2021. De esta manera el enfoque se vio pertinente de aplicar fue el descriptivo –correlacional, por lo que se constituyó una muestra equivalente de 170 participantes en general, estos últimos fueron pertenecientes a un grupo de alumnos entre hombres y mujeres de edades que bordeaban entre los 50 y 14 años de edad. Respecto al análisis para obtener la información requerida, fue imprescindible emplear recursos como el formulario de aprendizaje relevante (escala de Likert) y la Evaluación de Cuestiones Definitivas (prueba de problemas socio-morales o ECD). De esta forma se pudo obtener como resultado que los hallazgos demostraron que no se encontró ninguna correlación significativa entre las experiencias previas, los nuevos conocimientos y la relación entre los nuevos y antiguos conocimientos con la variable de desarrollo moral. El resultado obtenido mostró una correlación de -0,078 con un valor p de 0,313, siendo este último superior a 0,05. En retrospectiva, no se identificaron conexiones entre las variables de aprendizaje significativo y crecimiento moral. No obstante, se observó una prevalencia en las

dimensiones de vivencias previas y en la relación entre conocimientos antiguos y nuevos en alumnos de una institución educativa en Lima.

En el caso de Concha (2022) su proyecto de investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre el liderazgo directivo y el logro de la competencia 28 del Currículo Nacional de Educación Básica Regular, en docentes de la IE Nuestra Señora del Consuelo del distrito de Surco, Lima, 2021. Para el cumplimiento de estos objetivos fue necesario hacer uso de una estructura cuantitativa del proyecto bajo esquemas de un diseño no experimental y correlacional de forma básica. Es así que se realizó un muestro probabilístico que requirió de la participación de 91 profesores de la institución mencionada. Asimismo, respecto a la recolección de información relevante para el proyecto fue necesario la ejecución de un cuestionario respaldado por la opinión de profesionales en la materia. Estos últimos examinaron factores como el liderazgo directivo y la competencia 28 del Currículo Nacional de Educación Básica. También podemos agregar que se empleó un examen de la consistencia intrínseca o interna para examinar el grado de confiabilidad, por lo que haciendo uso del alfa de Cronbach se pudo demostrar una cifra equivalente de 0.880 para el primer instrumento y 0.93 para el segundo. En consecuencia, se pudo evidenciar confirmatoriamente en base a un coeficiente positivo ($\rho=0,377$) y significativo ($p=0,000$), la relación entre el liderazgo directivo y el logro de la competencia 28 del Currículo Nacional de Educación Básica Regular.

Por último, en los estudios de Soto (2019) tuvo como principal objetivo establecer la relación de las estrategias de aprendizaje con el aprendizaje significativo en docentes de la I.E Víctor Francisco Rosales Ortega, Piura 2018. De esta forma se constituyó una población representada por 30 maestros sin diferenciación de sexos, por lo que, en relación a la estructuración del proyecto, consistió en ser no experimental, de estilo correlacional – asociativo. Es así que con intención de poder rescatar la información relevante para poder satisfacer los objetivos del estudio fue necesario la aplicación de un cuestionario y la encuesta que validaran la información requerida bajo una escala ordinal con un coeficiente de 0.949 para las estrategias de aprendizaje y 0.885 para el aprendizaje significativo. En consecuencia, se procesar los datos recabados haciendo uso del paquete estadístico SPSS V.25, que, en consecuencia, se pudo obtener resultados mediante la aplicación de gráficos estadísticos inferencial de rho y tablas descriptivas proporcionadas por el programa mencionado. Y, por último, se pudo concluir la hipótesis significativa señalada y rechazar la hipótesis nula.

Respecto a las bases teóricas científicas del aprendizaje significativo, esta variable se puede describir como un procedimiento en el cual un individuo edifica su propia comprensión por medio de la conexión entre nueva información y aquella que ya se encuentra presente en su estructura cognitiva. Por lo tanto, se considera significativo aquel aprendizaje que es relevante y tiene sentido para el individuo, ya que se relaciona con su experiencia previa y con sus intereses, necesidades y objetivos. Por lo tanto, el aprendizaje con sentido implica un proceso dinámico en el cual el sujeto es el principal actor, ya que es responsable de atribuir significado y edificar su propio saber. Este proceso implica la búsqueda, la selección, la organización y la integración de información nueva con la que ya se tiene en la estructura cognitiva. Dentro del aprendizaje con sentido, el sujeto emplea técnicas cognitivas que posibilitan la vinculación de la nueva información con sus saberes previos, lo cual favorece la adquisición y la retención de la información. Estas estrategias pueden incluir la elaboración, la organización, la categorización, la comparación, la identificación de relaciones, entre otras.

Este tipo de aprendizaje es diferente al aprendizaje memorístico, ya que en este último se busca la repetición mecánica de la información sin relacionarla con los conocimientos previos, lo que dificulta la comprensión y la retención de la información. Para que el aprendizaje sea significativo, es importante que la información sea presentada de forma clara y organizada, que esté relacionada con la experiencia previa del individuo, que tenga un propósito y una utilidad, que sea relevante para el individuo y que esté contextualizada en situaciones reales. se caracteriza por ser un procedimiento dinámico y participativo en el cual el sujeto construye su propio saber mediante la conexión entre la información reciente y la previamente adquirida en su estructura cognitiva. Este tipo de aprendizaje es más efectivo y duradero que el aprendizaje memorístico, ya que se relaciona con los conocimientos previos y tiene sentido para el individuo.

Por otro lado, Ausubel (1976) define un aprendizaje significativo como otro aprendizaje o información nueva identificada por la solución psicológica que aprendió en la institución cercana o en el texto. Las relaciones con el sistema cognitivo no provienen de todo. Por el contrario, se dan nuevas definiciones o ideas de anclaje en algunas circunstancias importantes".

En el caso de Facundo (1999), para los cognitivistas, el aprendizaje significativo es un proceso de transformación interna con cambios cuantitativos y cualitativos provocados por la influencia del proceso auditivo interactivo, información conocida de lugares y

personas en actividades. “La formación docente es un proceso para el desarrollo de un discurso personal y significativo” es así que se manifiestan aprendizajes significativos, como pensamientos ocultos sobre osmóticos, enmascarar esquemas de asimilación, herramientas y signos, estructuras personales y modelos mentales, compartir conceptos y combinaciones útiles de pensamientos, consideraciones, sentimientos y acciones.

Al discutir el aprendizaje significativo en relación con los conceptos clave de asimilación, aclimatación adaptación y equilibrio de Piaget, es importante referirse a Moreira (1997). Según esta teoría, la asimilación significa que el sujeto es una persona que inicia la interacción con el entorno y crea planes mentales para enfrentarse a la realidad. Cada esquema de asimilación se origina y toda aproximación a la realidad implica un esquema de asimilación. Al momento de asimilar, la mente integra la realidad en su plan de acción y ejerce influencia sobre el entorno. Pero si el programa de asimilación no resuelve ciertas situaciones, las ideas se cambian o se abandonan. La adaptación es la reorganización de las estructuras cognitivas existentes que crea nuevos escenarios de asimilación y así se produce el desarrollo cognitivo. La actividad de la mente o también llamada actividad cognoscitiva es una actividad de asimilación sólo cuando el entorno no crea problemas o dificultades, sino que se reorganiza (adapta) y se desarrolla frente a una situación desafiante.

Respecto a la primera dimensión experiencias previas, se puede entender de forma general, como los diversos acontecimientos que los individuos presencian y almacenan en su memoria a largo y corto plazo generando cambios en sus actividades o conductas según el tipo de experiencia al que este es sometido. De esta manera Yang (2017) señala que la mayoría de nosotros experimentamos la vida diaria en un flujo continuo de percepciones y, por lo tanto, rara vez somos conscientes de la experiencia específica que tenemos de los encuentros mundanos con el mundo o del conocimiento y las habilidades que aprendemos de este proceso. Por lo que este último señala que el proceso de experiencia a menudo permanece en un nivel preconsciente siempre que lo que experimentamos pueda asimilarse fácilmente en nuestras estructuras cognitivas o significado.

Por otro lado, Merriam y Clark (1993) indican que una experiencia se define como “encontrar, sufrir o vivir a través de las cosas en general a medida que ocurren en el transcurso del tiempo”. Es más probable que uno sea consciente de una experiencia de vida si no cumple con sus expectativas. Si el individuo que experimenta, después de reflexionar sobre la experiencia en bruto, es capaz de extraer lecciones de la experiencia específica, entonces la experiencia se convierte en una experiencia de aprendizaje.

Es así que muchos estudios han demostrado que aprender de las experiencias de la vida es la forma primaria y más valorada de aprender en la edad adulta. En consecuencia, es notable que una experiencia de aprendizaje se vuelve significativa cuando lo que se aprende se relaciona con el desarrollo personal. En este caso, la lección aprendida no solo afecta personalmente al alumno, sino que el alumno la valora subjetivamente. Puede incluir una nueva forma de aprender, la expansión de conocimientos y habilidades, o cambios importantes en comportamientos, actitudes, creencias y perspectivas. En el estudio presentado aquí, el aprendizaje significativo para la vida se define como el proceso, y como el resultado del proceso, mediante el cual se derivan nuevas formas de aprendizaje, conocimientos y habilidades ampliados, o comportamientos, actitudes, creencias y perspectivas modificados a través de la transformación de experiencia de vida significativa. De esta manera, señalando a Ruso (2006), se puede mencionar que la exposición a una variedad de situaciones prácticas produce individuos que saben más y cuyo conocimiento está mejor organizado, como consecuencia de lo cual producen mejores resultados.

A. Experiencia Educativa

Son aquellas vivencias que se adquieren en un contexto educativo formal o informal, y que permiten el desarrollo de competencias, conocimientos y aptitudes en diferentes áreas de estudio. Estas experiencias pueden ocurrir en distintos niveles de educación, como la educación básica, media superior, superior y postgrado, y pueden estar enfocadas en diversas disciplinas, desde la ciencia y la tecnología hasta las artes y las humanidades. Las experiencias educativas pueden tener diferentes formatos, como clases teóricas, prácticas en laboratorios, trabajos en equipo, investigaciones, proyectos, entre otros. Estas vivencias permiten a los estudiantes aprender y desarrollar habilidades y conocimientos específicos, y también pueden contribuir a la formación de valores y actitudes positivas. Además, las experiencias educativas pueden ocurrir en diferentes contextos, incluyendo escuelas, universidades, centros de capacitación, talleres, seminarios y otros espacios de aprendizaje. Estos contextos pueden ser formales, en los cuales se sigue un plan de estudio y un programa de aprendizaje estructurado, o informales, en los cuales el aprendizaje ocurre de manera más flexible y autodirigida.

Desde una perspectiva fenomenológica, Vázquez (2006), la concepción de experiencia educativa guarda una estrecha vinculación con los sentimientos, percepciones, saberes, conocimientos y habilidades que emergen de las prácticas educativas. Estos conocimientos se integran en los individuos y desempeñan una función esencial en la guía

de las personas en la diversidad de las actividades sociales, convirtiéndose en marcas vitales que contribuyen a forjar el bagaje cultural que empleamos para comprender y representar el mundo, así como para actuar en él. En esta perspectiva, vivir y participar en una experiencia educativa implica otorgarle significatividad a los contenidos y procesos educativos desplegados en un determinado ambiente educativo. No obstante, la construcción del significado no ocurre de manera uniforme y simultánea en el aula o en un grupo de trabajo. Los sujetos ponen en juego distintos aspectos de su contexto social, historia y memoria cultural, intereses y preguntas personales y colectivas en la construcción de significado. Por esta razón, el significado adquiere un carácter singular y específico, lo que subraya la importancia de la construcción social del significado como una herramienta metodológica en la práctica educativa.

B. Experiencia Laboral

Las experiencias laborales son las vivencias que una persona adquiere al trabajar en un empleo o profesión específica. Estas experiencias pueden incluir habilidades técnicas y prácticas, conocimientos específicos sobre una industria o campo, y el desarrollo de relaciones laborales y habilidades de liderazgo. Las vivencias profesionales pueden diferir considerablemente según el tipo de ocupación o empleo, el sector industrial y el nivel de trayectoria de cada individuo. Algunas experiencias laborales pueden incluir trabajos de entrada, mientras que otras pueden involucrar roles de liderazgo y responsabilidades de gestión. Las experiencias laborales también pueden ser informales o formales. Las experiencias laborales informales pueden incluir trabajos de verano, pasantías, trabajo voluntario y otros trabajos a corto plazo.

Las experiencias laborales formales pueden incluir empleos a tiempo completo y a tiempo parcial, y pueden incluir oportunidades de capacitación y desarrollo profesional. Las experiencias laborales pueden ser una parte importante del desarrollo profesional y personal de una persona. Pueden proporcionar a los individuos habilidades, conocimientos y experiencias prácticas que pueden ser utilizados en futuros trabajos y oportunidades laborales. Además, las experiencias laborales pueden ser una oportunidad para establecer redes profesionales y hacer contactos importantes en la industria.

A manera de ejemplo podemos señalar que según Cruz (2005), la educación juega un rol imprescindible en la evolución y avance del desarrollo de una sociedad emprendedora independiente de todos sus niveles. Desde la perspectiva de la teoría económica ortodoxa, no solo los factores materiales influyen en el éxito o fracaso empresarial, sino que también

se reconoce la importancia del capital humano como factor determinante en la calidad de la utilización efectiva de los recursos. Los emprendedores de pequeñas empresas suelen tener un nivel educativo más alto que el promedio de la población. De hecho, la formación universitaria ha sido identificada como un factor muy influyente en el emprendimiento y el crecimiento empresarial. También se ha encontrado una relación positiva entre el nivel educativo y las aspiraciones de crecimiento empresarial. Sin embargo, es importante destacar que la formación universitaria a la que se hace referencia aquí no se limita al conocimiento teórico o técnico en una determinada área de estudio, sino que debe incluir también la formación en habilidades blandas y competencias socioemocionales que son fundamentales en el mundo empresarial actual. De hecho, la formación en estas dimensiones puede ser esencial para el desarrollo del liderazgo y la definición de la personalidad del emprendedor, aspectos que son cruciales para el éxito empresarial. En este sentido, la educación superior debe buscar formar a los estudiantes de manera integral, no solo enfocándose en el desarrollo de habilidades técnicas, sino también en el fomento de habilidades blandas que les permitan desenvolverse en el mundo empresarial con éxito.

Respecto a la segunda dimensión nuevos conocimientos, dentro del aprendizaje significativo se refiere a la adquisición de nuevos conceptos y habilidades que se integran en el marco de conocimientos que el estudiante ya posee. Cuando los nuevos conocimientos se conectan y se relacionan con los conocimientos previos, se crea un enriquecimiento mutuo que amplía y profundiza la comprensión del estudiante. Además, este proceso de conexión ayuda a los estudiantes a retener mejor y a aplicar los nuevos conocimientos en situaciones del mundo real. Es importante destacar que la dimensión de nuevos conocimientos en el aprendizaje significativo no se limita solo a la adquisición de información nueva. También implica la construcción de nuevas formas de pensar y de entender el mundo, así como la capacidad de reflexionar críticamente sobre los conocimientos adquiridos.

A. Conocimiento Declarativo

El conocimiento declarativo se refiere a la información que una persona puede aprender y recordar acerca de hechos, conceptos y principios. Es el conocimiento acerca de "lo que es" o "lo que existe", y es el tipo de conocimiento que generalmente se asocia con la memoria y la capacidad de recordar información. El conocimiento declarativo se puede clasificar en dos categorías fundamentales: el conocimiento factual y el conocimiento conceptual. El conocimiento factual abarca los hechos concretos y específicos que una persona puede adquirir y recordar, como nombres, fechas y lugares. Por ejemplo, saber que

la capital de Francia es París o que la Revolución Francesa ocurrió en 1789 son ejemplos de conocimiento factual. Por otro lado, el conocimiento conceptual se refiere a los conceptos abstractos y las relaciones entre ellos. Este tipo de conocimiento incluye las teorías, principios y leyes que rigen un campo o disciplina.

Por ejemplo, el conocimiento sobre las leyes de la física o las teorías de la psicología son ejemplos de conocimiento conceptual. El conocimiento declarativo se puede adquirir a través de diversas fuentes, como la lectura, la observación, la enseñanza, la experiencia y la investigación. Una vez que se adquiere este conocimiento, se puede almacenar en la memoria a largo plazo y recuperarse en el futuro cuando sea necesario. En resumen, el conocimiento declarativo se refiere a la información acerca de hechos, conceptos y principios que una persona puede aprender y recordar. Se divide en conocimiento factual y conceptual, y se puede adquirir a través de diversas fuentes y técnicas de aprendizaje.

De esta manera Cárdenas (2012) menciona que, durante un proceso de investigación, cuando el investigador se enfrenta a la necesidad de encontrar una respuesta a un problema en particular, puede recurrir a lo que ya se sabe, es decir, a todo el conocimiento disponible en las fuentes de información. Luego, este conocimiento puede ser aplicado para generar la respuesta necesaria. Sin embargo, antes de que esto pueda suceder, el investigador debe primero aprender de manera significativa este conocimiento para poder utilizarlo efectivamente. Por lo tanto, se podría afirmar que la investigación es una estrategia didáctica que implica el aprendizaje del conocimiento declarativo.

B. Conocimiento Procedimental

El conocimiento procedimental se relaciona con el saber acerca de cómo realizar algo. Este tipo de conocimiento implica habilidades y destrezas específicas, y se adquiere mediante la práctica y la experiencia. Este tipo de conocimiento se adquiere a través de la repetición y la práctica, y se perfecciona a medida que se utiliza en situaciones reales. El conocimiento procedimental se puede dividir en dos categorías principales: el conocimiento procedimental simple y el conocimiento procedimental complejo. El conocimiento procedimental simple se refiere a las habilidades motoras básicas y automatizadas, como caminar o escribir. En contraste, el conocimiento procedimental avanzado se refiere a las destrezas cognitivas y procesos más sofisticados, como la solución de desafíos numéricos o la programación de sistemas informáticos. El conocimiento procedimental se distingue por la capacidad de utilizar lo adquirido en situaciones prácticas y significativas. En lugar de simplemente recordar información, los individuos que poseen conocimiento procedimental

pueden aplicar lo que han aprendido en situaciones nuevas y adaptarse a cambios y desafíos en su entorno. En general, el conocimiento procedimental se adquiere a través de la práctica y la experiencia. A medida que una persona realiza una tarea o actividad repetidamente, su habilidad y confianza aumentan, y el conocimiento procedimental se convierte en una habilidad automatizada.

En relación a lo mencionado, según Castro (2016), podemos agregar en síntesis que el conocimiento procedimental se define como la capacidad de llevar a cabo secuencias de acciones para resolver problemas particulares y no se generaliza ampliamente. Este conocimiento se mecaniza en cierta forma particular, lo que significa que su utilización requiere una atención consciente específica. La automatización se logra mediante la praxis o su utilización, lo que facilita tanto su ejecución como su activación de forma acelerada. Además, su naturaleza automatizada sugiere que este tipo de conocimiento no está completamente disponible para la inspección consciente, lo que dificulta su verbalización o su transformación en procesos mentales superiores. Esto explicaría por qué se relaciona con problemas específicos en lugar de ser aplicable a una amplia gama de situaciones. En otras palabras, este tipo de conocimiento es más práctico que teórico y se adquiere a través de la experiencia y la práctica, lo que lo hace valioso en contextos específicos.

C. Conocimiento actitudinal

El conocimiento actitudinal se refiere a las actitudes, valores y creencias que una persona tiene sobre un tema en particular. A diferencia del conocimiento declarativo y procedimental, que se enfocan en la información y habilidades específicas, el conocimiento actitudinal se enfoca en las actitudes y valores que una persona posee y cómo estos influyen en su comportamiento y decisiones. El conocimiento actitudinal puede ser producto de la aleación de una serie de factores, incluyendo la educación, la crianza, la cultura y la experiencia personal. Por ejemplo, una persona puede haber crecido en un hogar que valora la honestidad y la justicia, y como resultado, es probable que esa persona tenga actitudes y valores similares en su vida adulta. En contraste, una persona que ha experimentado la discriminación o el acoso puede tener una actitud negativa hacia estas formas de comportamiento y estar más motivada para tomar medidas contra ellas. El conocimiento actitudinal no se trata solo de tener una opinión sobre un tema, sino que también se relaciona con la forma en que una persona actúa en función de esas actitudes y valores. Por ejemplo, una persona que valora la igualdad de género puede tomar medidas para asegurarse de que las mujeres tengan las mismas oportunidades que los hombres en su lugar de trabajo o en su

comunidad. En este caso, el conocimiento actitudinal se convierte en una motivación para actuar en consecuencia. El entendimiento actitudinal juega un papel significativo en la toma de decisiones y en la manera en que los individuos se relacionan entre sí. Las actitudes y principios que una persona posee pueden tener un impacto en su interacción con los demás y en su percepción de las personas y situaciones en general. Por ejemplo, una persona que tiene una actitud positiva hacia la diversidad y la inclusión es más probable que trabaje bien con personas de diferentes orígenes y culturas.

Es así que Bastidas (2018), explica que las actitudes, desde una perspectiva psicológica, son valoraciones positivas o negativas que las personas tienen hacia toda parcela de la realidad que se denomina objeto de actitud. Estas valoraciones generales se manifiestan de formas positivas, negativas o neutras, y difieren en el nivel de polarización. Es así que los objetos de actitud pueden ser concretos, como objetos materiales o personas, o abstractos, como ideas o sistemas políticos. Además, las actitudes son un fenómeno mental, lo que nos dice que exhibe una tendencia valorativa que a nivel fenomenológico no es observable de forma directa desde la vista externa a los individuos.

Respecto a la tercera dimensión relación entre los nuevos y antiguos conocimientos, es fundamental en el aprendizaje significativo, ya que este enfoque pedagógico se basa en la idea de que la comprensión profunda de los nuevos conceptos depende de la relación que se establece con los conocimientos previos del estudiante. Al hacer esto, los estudiantes pueden integrar y construir nuevos conocimientos y habilidades en una estructura de conocimiento preexistente, lo que facilita su comprensión y retención.

A continuación, se presentan algunos de los beneficios de la relación entre viejos y nuevos conocimientos en el aprendizaje significativo:

- Facilita la retención de información: Cuando las personas pueden conectar nuevos conocimientos con lo que ya saben, es más probable que recuerden y retengan la información. Esto se debe a que la nueva información se almacena en la memoria a largo plazo de manera más efectiva cuando se relaciona con lo que ya se conoce.
- Fomenta la comprensión profunda: La relación entre viejos y nuevos conocimientos también puede fomentar una comprensión profunda del material. Al conectar nuevos conceptos con lo que ya se sabe, se pueden identificar relaciones y patrones que ayudan a la comprensión general del tema.
- Estimula el pensamiento crítico: La relación entre viejos y nuevos conocimientos también puede estimular el pensamiento crítico y creativo. Al relacionar nuevos

conocimientos con lo que ya se sabe, los estudiantes pueden hacer preguntas, buscar relaciones y hacer conexiones que los lleven a comprender mejor el material.

- Aumenta la motivación: Cuando los estudiantes pueden conectar los nuevos conocimientos con lo que ya saben, esto puede aumentar su motivación para aprender. El hecho de que puedan ver cómo lo que están aprendiendo se relaciona con su vida diaria o con otros temas que les interesan, puede motivarlos a seguir aprendiendo.

A. Relación de Inclusión

Se refiere al proceso de integrar nuevos conocimientos y habilidades en la estructura de conocimiento preexistente del estudiante. Este proceso es fundamental para el aprendizaje significativo, ya que permite que el estudiante construya significados a partir de la nueva información y la relacione con lo que ya sabe. La inclusión de nuevos conocimientos puede tener lugar de diferentes maneras. Por ejemplo, los nuevos conocimientos pueden relacionarse con la experiencia previa del estudiante, lo que facilita la comprensión y retención de la información. También se puede incluir nuevos conocimientos a través de la interacción con otros estudiantes, profesores o materiales educativos, como libros, videos, etc.

De esta manera este tópico se relaciona estrechamente con los postulados del aprendizaje significativo de Ausubel de tal forma que su teoría desemboca en que el mismo ocurre cuando el estudiante está en la capacidad de vincular la nueva información con lo que ya sabe y, de esta manera, construye una estructura de conocimiento más compleja y completa. Esto se logra a través de la inclusión de nuevos conocimientos en su estructura cognitiva preexistente, por lo tanto, se puede desprender que se manifiestan diversos beneficios. A manera de expresarlo, puede aumentar la motivación y el interés por el aprendizaje, mejorar la comprensión y retención de la información y facilitar la transferencia de conocimientos a situaciones nuevas o diferentes. Además, este proceso de inclusión de conocimientos también puede fomentar el pensamiento crítico y creativo al permitir al estudiante hacer conexiones y relaciones entre diferentes temas y conceptos.

La inclusión de nuevos conocimientos no solo se limita a un espacio educativo en una determinada institución, tal como se indica en el trabajo de Jiménez (2012), Es relevante considerar que garantizar el aprendizaje de los estudiantes en un campo específico demanda un tiempo que va más allá de las horas de clase, por lo tanto, se resalta la importancia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). El desarrollo de recursos multimedia

está adquiriendo cada vez más importancia en la educación universitaria, ya que posibilita la implementación de enfoques de aprendizaje complementarios, más flexibles y autónomos por parte del estudiante. No obstante, resulta esencial analizar las potencialidades pedagógicas de cada recurso multimedia en relación con los propósitos y objetivos que se pretenden lograr, dado que cada uno de ellos exhibe atributos particulares. Es así que podemos entender que para que exista una mejor asimilación de nuevos conocimientos no solo debemos limitarnos a los plazos educativos de las instituciones, sino que el uso de determinadas herramientas virtuales siguen activadas después de finalizadas las sesiones de clases por lo que su uso representa un medio eficaz que trasciende de lo impositivo a lo creativo.

Como segunda variable del presente estudio, según el Ministerio de Educación (2020), se establece que la competencia 28 se enfoca en el desarrollo de habilidades en medios virtuales creados por las TIC, de manera diligente y bajo esquemas éticos admisibles. Esta competencia significa que el alumnado posea aptitudes como la capacidad de potenciar, interpretar juzgar, modificar los espacios digitales en el aprendizaje como el tipo de relación que tenga sus semejantes, de tal forma que se manifieste un actuar ético admisible y pueda realizar procesos críticos que sintonicen con la selección, valoración y búsqueda de información. En este sentido, la competencia 28 también implica la habilidad de llevar a cabo procesos críticos como la investigación, selección y valoración de datos, la producción y alteración de materiales en línea, la comunicación y colaboración en grupos virtuales, y la adaptación sistemática de los mismos a sus propias necesidades y preferencias. Por lo tanto, la competencia 28 busca desarrollar en los estudiantes la habilidad de utilizar recursos virtuales de manera ética, responsable y efectiva en su proceso de aprendizaje y en su interacción con la sociedad digital.

Esta habilidad forma parte del conjunto de capacidades que se espera que los alumnos peruanos adquieran durante su trayectoria educativa, y se centra en el fomento de destrezas analíticas y creativas en el ámbito cultural y artístico. En resumen, la competencia 28 tiene como objetivo que los estudiantes tengan la capacidad de examinar y valorar de manera crítica las diversas manifestaciones artísticas y culturales, tales como la música, la literatura, la pintura, el cine, entre otras. Además, se espera que los estudiantes sean capaces de utilizar diversas herramientas tecnológicas para producir y difundir sus propios proyectos creativos, ya sea a través de la música, el teatro, la escritura, la producción audiovisual, entre otros. Esta competencia es importante porque permite que los estudiantes desarrollen habilidades

críticas y creativas que les permiten entender y apreciar el valor de la cultura y las artes, y también les permite desarrollar habilidades técnicas y tecnológicas que les pueden ser útiles en el futuro. Además, al promover la producción y difusión de proyectos creativos, se fomenta la capacidad de los estudiantes para expresarse y comunicarse de manera efectiva en un mundo cada vez más globalizado y tecnológico.

Así mismo, podemos mencionar algunas de sus características que se desprenden de los postulados del Ministerio tales como los siguientes:

- Analizar y evaluar críticamente: La competencia 28 busca que los estudiantes desarrollen habilidades críticas para analizar y evaluar diferentes manifestaciones artísticas y culturales.
- Diferentes manifestaciones artísticas y culturales: Esta competencia se enfoca en desarrollar habilidades para analizar y evaluar críticamente diferentes formas de expresión artística y cultural, como la música, la literatura, la pintura, el cine, entre otras.
- Uso de herramientas tecnológicas: La competencia también busca que los estudiantes utilicen diferentes herramientas tecnológicas para producir y difundir proyectos creativos.
- Producción y difusión de proyectos creativos: Uno de los objetivos de la competencia es fomentar la capacidad de los estudiantes para producir y difundir proyectos creativos, lo que les permite expresarse y comunicarse de manera efectiva.
- Valoración de la cultura y las artes: La competencia 28 también busca que los estudiantes valoren la importancia de la cultura y las artes, y comprendan su relevancia en la sociedad. Desarrollo de habilidades técnicas y tecnológicas: Al utilizar herramientas tecnológicas para producir y difundir proyectos creativos, los estudiantes también desarrollan habilidades técnicas y tecnológicas que les pueden ser útiles en el futuro.

Como señalaba Caena y Käck (2019) se puede desprender que la competencia 28 no solo implica un reto de asimilación por los estudiantes, sino también por los docentes por lo que la alfabetización digital ha sido una de las habilidades clave requeridas de los docentes en la sociedad de la información actual. Estudios recientes han sugerido abandonar el enfoque actual en la alfabetización digital en favor de un modelo más amplio que reconozca conocimientos, habilidades y disposiciones más diversos que se requieren de los futuros

maestros. A medida que los educadores se enfrentan a demandas que cambian rápidamente, necesitan una gama de competencias cada vez más amplia y sofisticada que antes.

De esta manera Muammar (2023) indica que el conocimiento y las habilidades de alfabetización digital se están convirtiendo en un factor crítico para realizar con éxito una amplia gama de tareas profesionales, desde la comunicación hasta la interacción con otros socios. Para hacerlo, deben estar actualizados con las tecnologías necesarias para comunicarse, colaborar y diseñar lecciones, y también ayudar a los estudiantes a alfabetizarse digitalmente. Por lo tanto, evaluar la competencia digital de los educadores es importante para respaldar la competencia digital de manera profesional.

Como primera dimensión personalización de entornos virtuales, el alumno muestra de manera sistemática y congruente su singularidad en diversos contextos en línea, a través de la elección, edición y mejora de los mismos, según sus preferencias, ocupaciones, principios y patrimonio cultural. La personalización de los entornos virtuales implica adaptar los recursos y herramientas de aprendizaje a las necesidades y características individuales de cada estudiante. Esto se logra al diseñar entornos virtuales que permiten que los estudiantes aprendan a su propio ritmo, según su estilo de aprendizaje, sus intereses y necesidades específicas. La personalización de los entornos virtuales puede incluir diversas estrategias y herramientas para adaptar el aprendizaje a las necesidades de cada estudiante. Por ejemplo, se puede ajustar el ritmo de presentación de la información, permitir que los estudiantes elijan el orden en que desean abordar los temas, proporcionar materiales adicionales para aquellos que requieren más información o desafíos, y proporcionar comentarios y sugerencias personalizadas en función de los errores y aciertos del estudiante. También se pueden fomentar las discusiones y colaboraciones entre los estudiantes, proporcionar herramientas para adaptarse a las necesidades de los estudiantes con discapacidades, y promover la autonomía y la responsabilidad del estudiante en su propio proceso de aprendizaje.

A. Beneficios de la Personalización de los Entornos Virtuales

Según lo expresado por Vera (2018), el uso de cursos en línea en establecimientos educativos puede ampliar la disponibilidad de programas educativos inclusivos que promuevan mayores niveles de avance profesional en la sociedad. También, otro beneficio de las modalidades virtuales es la disponibilidad constante de todas las fuentes de información. En términos de educación, una de las transformaciones más notables es la habilidad de los alumnos para elegir los temas que desean aprender, lo cual supone un avance

respecto al método expositivo empleado en el antiguo modelo educativo. No obstante, la tarea pendiente en el ámbito educativo reside en la instrucción digital de los estudiantes, debido a que la función del docente debe avanzar de ser solamente un emisor de conocimientos a convertirse en un orientador que dirige y vigila el proceso de formación del estudiante.

Un beneficio adicional de la educación virtual es la promoción de habilidades para abordar desafíos profesionales con un alto nivel de rigor a través del trabajo independiente. Además, se potencia la capacidad de los estudiantes para elegir los conocimientos que necesitan en función de sus propios intereses y objetivos. La posibilidad de diseñar su propio plan de estudios es una idea valiosa que hace que el conocimiento sea más flexible, lo que les permite mejorar su experiencia práctica y reflexionar sobre su futuro papel como docentes. Asimismo, podemos enmarcar los siguientes beneficios al respecto:

- Mejora la motivación y el compromiso: La personalización del entorno de aprendizaje puede aumentar la motivación de los estudiantes y su compromiso con el material de aprendizaje. Los estudiantes se sienten más conectados y comprometidos cuando tienen la capacidad de personalizar su experiencia de aprendizaje de acuerdo con sus necesidades y preferencias.
- Aumenta la eficacia de la enseñanza: La personalización del entorno de aprendizaje permite a los estudiantes centrarse en lo que es relevante para su propio aprendizaje. Esto les permite avanzar a su propio ritmo y profundizar en áreas específicas que son más importantes para ellos, lo que puede mejorar su capacidad de retener y aplicar la información.
- Facilita la adaptación al aprendizaje individual: La personalización del entorno de aprendizaje también puede permitir una adaptación más fácil al aprendizaje individual de cada estudiante. Esto significa que los estudiantes pueden recibir recomendaciones de recursos, ejercicios y actividades que se adapten a su nivel de habilidad y conocimiento.
- Fomenta el aprendizaje colaborativo: Aunque la personalización del entorno de aprendizaje se centra en las necesidades individuales, también puede fomentar el aprendizaje colaborativo. Al permitir que los estudiantes interactúen y trabajen juntos en un entorno personalizado, pueden aprender de manera más efectiva y desarrollar habilidades sociales y de colaboración.

Uno de los más explícitos o generales límites que impiden al usuario poder personalizar su entorno virtual es el concepto de la brecha digital que en palabras de Cortes (2021), la brecha digital o desigualdad en el acceso a la tecnología es un fenómeno que se presenta tanto a nivel internacional como dentro de los países. Para evaluar esta disparidad, se puede utilizar el recuento de usuarios que tienen acceso a dispositivos como teléfonos, computadoras e Internet. Sin embargo, esta medida puede resultar engañosa, ya que solo toma en cuenta la posibilidad de acceso, ignorando otras condiciones necesarias para un uso efectivo de estos servicios. Es así que, aunque la personalización de entornos virtuales de aprendizaje tiene muchos beneficios, también hay límites más específicos que se deben tenerse en cuenta, como:

- Complejidad técnica: La personalización de entornos virtuales de aprendizaje puede requerir conocimientos técnicos para su implementación, lo que puede limitar la accesibilidad para algunos estudiantes y educadores. Además, puede haber problemas de compatibilidad con diferentes dispositivos y sistemas operativos que dificulten su implementación.
- Costo: La personalización de entornos virtuales de aprendizaje puede ser costosa debido a la necesidad de desarrollar y mantener herramientas de personalización y contenidos específicos. Esto puede limitar su accesibilidad para instituciones educativas con recursos limitados.
- Falta de estructura: Aunque la personalización puede ser útil para los estudiantes, también puede llevar a la falta de estructura en el aprendizaje. Si los estudiantes tienen demasiada libertad para personalizar su experiencia de aprendizaje, pueden perder de vista los objetivos de aprendizaje y no cubrir todos los temas importantes.
- Sesgo cognitivo: La personalización puede llevar a un sesgo cognitivo, ya que los estudiantes pueden gravitar hacia los temas que ya les interesan o que son más fáciles para ellos. Esto puede limitar su exposición a nuevos temas y perspectivas que pueden ser importantes para su desarrollo intelectual.

Como segunda dimensión la creación de los entornos virtuales, según lo señalado por Concha (2021), se puede observar que la elaboración de elementos digitales en múltiples formas permite a los educandos crear recursos virtuales con distintas finalidades, siguiendo una retroalimentación que les permita mejorar su pertinencia, funcionalidad y contenido, tanto en el ambiente escolar como en su cotidianidad. Las herramientas digitales y las comunicaciones tecnológicas han generado un efecto relevante en la modificación social de

los hogares y la comunidad en su totalidad, en relación a la interacción social, el conocimiento y el intercambio de información. En nuestros tiempos actuales, los niños tienen contacto temprano con las tecnologías modernas, lo que les brinda la oportunidad de observar, investigar y experimentar con su utilidad en la vida cotidiana. Los espacios virtuales son ambientes interactivos y digitales que están disponibles desde cualquier sitio, con o sin conexión a internet, y que combinan múltiples medios comunicativos y tecnologías, como un ordenador con pantalla braille, la mensajería de un teléfono móvil o una pizarra interactiva. Por consiguiente, resulta esencial desarrollar competencias que posibiliten una utilización segura, ética y consciente de los espacios virtuales, tanto a nivel individual como profesional, comunitario y cultural, y aprovechar las oportunidades de adquisición de conocimiento proporcionadas por las herramientas tecnológicas y las comunicaciones digitales.

En el ámbito de la educación en línea, es esencial no solo detectar los ambientes virtuales apropiados y seguros para los menores, sino también saber seleccionar y emplear las tecnologías de forma ética y responsable. Esto supone tener conocimiento sobre los objetivos que se pretenden alcanzar y buscar entornos que se adecúen a estos fines educativos, en lugar de utilizar únicamente recursos para el entretenimiento. En este contexto, se busca fomentar el desarrollo de la competencia transversal de manejo responsable y ético de los entornos virtuales generados por las TICs, lo cual involucra que los estudiantes interactúen con estas tecnologías en diversas actividades educativas bajo la supervisión del docente. Estas acciones pueden englobar la indagación de datos pertinentes, la interacción con individuos en lugares remotos, así como la elaboración y divulgación de materiales digitales que reflejen sus vivencias de adquisición de conocimientos. Al desarrollar estas habilidades, los niños no solo se benefician en su formación académica, sino que también aprenden a utilizar la tecnología de manera responsable y consciente en su vida cotidiana.

Es tarea del profesor promover y valorar la aptitud multidisciplinaria vinculada a la utilización consciente y ética de los espacios virtuales generados por las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Un recurso esencial para este propósito es el entorno digital de enseñanza, que se describe como un entorno en línea creado con el propósito de agilizar la interacción y el intercambio de información entre alumnos y centros educativos. Estas plataformas digitales ofrecen una variedad de herramientas interactivas para los participantes, lo que facilita un proceso de aprendizaje colaborativo y enriquecedor. Además,

el ambiente virtual de aprendizaje también ayuda a los docentes a mejorar sus habilidades para enseñar en línea y a desarrollar competencias digitales que les permiten aprovechar al máximo las TIC en su labor educativa.

Por último, se puede colegir que la creación en entornos virtuales puede desembocar en diversos productos que son retributivos tanto para la sociedad como para los docentes y alumnos entre sí por los cuales se pueden generar entre ellos cursos en línea ofertados a través de e videos, tutoriales, o actividades en línea. Estos pueden ser gratuitos o pagados, y pueden ser creados por educadores, empresas, o instituciones educativas, programas de certificación en línea que permiten a los estudiantes obtener credenciales reconocidas por la industria en un área de especialización, herramientas de apoyo para el aprendizaje significativo basados en cuestionarios, pruebas de evaluación, juegos educativos, y otras herramientas que ayuden a los estudiantes a reforzar sus conocimientos y habilidades, contenido de aprendizaje personalizado, plataformas de aprendizaje colaborativo que consisten en la generación de diversos espacios virtuales que facilitan el aprendizaje colaborativo, permitiendo a los estudiantes trabajar juntos en proyectos y discutir ideas en línea.

Como tercera dimensión la gestión en los entornos virtuales o también llamado administración plataformas virtuales, se refiere al conjunto de procesos y estrategias utilizados para planificar, organizar, controlar y valorar los recursos y labores ejecutadas en un espacio o plataforma digital de aprendizaje o trabajo. La gestión en los entornos virtuales es esencial para garantizar un funcionamiento eficaz y eficiente del entorno, y para asegurar que los usuarios puedan cumplir sus objetivos de aprendizaje o trabajo. La gestión en los entornos virtuales puede incluir una serie de tareas, como la administración de usuarios, la planificación de cursos o proyectos, la asignación de tareas y actividades, la monitorización del progreso y la valoración de productos determinados.

También puede incluir la gestión de recursos, como el acceso a materiales de aprendizaje, la gestión de herramientas y tecnologías de colaboración, y la asignación de roles y responsabilidades a los usuarios. Una de las características clave de la gestión en los entornos virtuales es la necesidad de adaptarse a los diferentes estilos de aprendizaje de los usuarios y a sus necesidades individuales. Los entornos virtuales deben ser flexibles y adaptables para acomodar las necesidades de diferentes grupos de usuarios, como estudiantes, profesionales, empresas o organizaciones. Además, la gestión en los entornos virtuales también debe tener en cuenta las diferentes herramientas y tecnologías utilizadas

en el entorno, y debe ser capaz de integrar estas herramientas de manera efectiva para garantizar un flujo de trabajo fluido y coherente. Esto puede implicar la integración de herramientas como plataformas de aprendizaje en línea, sistemas de gestión de proyectos, herramientas de colaboración en línea, y herramientas de videoconferencia y comunicación. La gestión en los entornos virtuales también puede implicar la gestión de la privacidad y la seguridad de los usuarios. Es importante que los entornos virtuales protejan la privacidad y la seguridad de los datos y la información personal de los usuarios, y que se sigan las regulaciones y políticas de privacidad pertinentes.

Es así como señalaba Barajas (2000) Los recientes desarrollos tecnológicos y las posibilidades que ofrecen proporcionan herramientas útiles en la introducción de innovaciones educativas. Sin embargo, del mismo modo, la implementación de la tecnología en entornos educativos y en el proceso de aprendizaje, en la educación formal o en estructuras de aprendizaje más informales, plantea un verdadero desafío para las instituciones de educación y formación que lo emprenden.

De esta manera el alumno selecciona, estructura y clasifica distintos tipos de información que se encuentran en entornos virtuales, teniendo en cuenta los diferentes formatos y procesos digitales, además de considerar su relevancia en relación a sus actividades de manera ética y adecuada. Por lo que es necesario tener en cuenta las definiciones de competencia digital como el conjunto de destrezas necesarias para participar efectivamente en una sociedad o contexto específico. Asimismo, este concepto en la educación superior ha sido un tema de debate, posicionada entre una lista de habilidades definidas que poseen los individuos hasta definiciones más completas de prácticas digitales socioculturales. También hay variaciones en los numerosos marcos institucionales, gubernamentales y sociales que existen para describir la competencia digital en todos los perfiles docentes.

Como cuarta dimensión interacción en los entornos virtuales, se hace alusión a la transferencia de datos y la cooperación entre los participantes en un espacio digital, ya sea por medio de texto, audio o video. Dentro de estos espacios, los usuarios tienen la capacidad de interactuar en tiempo real o de manera desincronizada, y pueden compartir información y saberes de diversas maneras. La interacción en los entornos virtuales es un elemento fundamental para el aprendizaje significativo y efectivo. La colaboración y la interacción entre los usuarios pueden promover el aprendizaje cooperativo y el intercambio de ideas, y fomentar la creatividad y la innovación.

Además, la interacción en los entornos virtuales puede ayudar a superar las barreras geográficas y culturales, permitiendo la comunicación y colaboración entre personas de diferentes lugares del mundo. En los entornos virtuales, la interacción puede tomar muchas formas diferentes de los cuales podemos mencionar los siguientes:

- Foros de discusión: son una herramienta común en muchos entornos virtuales. Permiten a los usuarios publicar mensajes y responder a los mensajes de otros usuarios. Los foros son una forma efectiva de fomentar la discusión y el intercambio de ideas.
- Videoconferencias: permiten a los usuarios comunicarse en tiempo real a través de video y audio. Esta herramienta es especialmente útil para la colaboración en tiempo real, como reuniones o sesiones de trabajo en equipo.
- Mensajería instantánea: permite a los usuarios comunicarse en tiempo real a través de texto. Es una herramienta eficaz para la comunicación en tiempo real y para la resolución de problemas de forma rápida.
- Compartir archivos: en los entornos virtuales, los usuarios pueden compartir archivos como documentos, imágenes o vídeos. Esto es útil para la colaboración en proyectos y para la revisión y edición de documentos de forma colaborativa.

La participación en los contextos digitales igualmente puede ser personalizada y adecuada según los requerimientos específicos de cada usuario. Por ejemplo, los sistemas de aprendizaje adaptativo tienen la capacidad de adaptar la interacción y el contenido a los usuarios según su nivel de conocimiento y sus preferencias de aprendizaje.

De esta manera, los estudiantes pueden interactuar con otros a través de plataformas virtuales colaborativas, comunicarse y establecer relaciones basadas en sus edades y preferencias, respetando los valores y contextos socioculturales que propician la seguridad y la coherencia en su participación. Es así que se puede desprender compartiendo lo postulado por He Tao (2017) que la actitud que un individuo tiene hacia el uso de la tecnología ya sea positiva o negativa, es un aspecto personal relevante cuando se investiga cómo se adopta la tecnología digital en el contexto del aprendizaje electrónico, móvil y en línea. Esta actitud puede influir significativamente en la forma en que el individuo utiliza las herramientas tecnológicas y en su disposición para aprender a través de ellas. En este contexto, el proceso de aprendizaje no necesita estar preestablecido, ya que los estudiantes tienen la oportunidad de encontrar e incluso configurar entornos de acuerdo con sus

necesidades y premisas individuales. Por lo tanto, la actitud hacia la tecnología digital juega un papel importante para la aceptación y el éxito.

La presente investigación tiene como hipótesis general, existe relación entre la competencia 28 y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023. Para la hipótesis específica 1, existe relación entre la competencia 28 y la dimensión experiencias previas en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023. Como hipótesis específica 2, existe relación entre la competencia 28 y la dimensión nuevos conocimientos en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023. Y para la hipótesis específica 3, existe relación entre la competencia 28 y la dimensión relación entre nuevos y antiguos conocimientos en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023.

II. METODOLOGÍA

2.1 Enfoque y tipo

Este análisis se llevó a cabo utilizando un enfoque de investigación básica, ya que no busca objetivos aplicativos inmediatos, sino que se centra en profundizar y promover una mayor reflexión sobre la relación existente (Hernández et al., 2014). En este proyecto de investigación, se examinará la conexión entre la Competencia 28 y el aprendizaje significativo en el campo de las Ciencias Sociales en alumnas de la Institución Educativa Isolina Baca Haz - Piura.

La presente investigación propuso un tipo cuantitativo según el enfoque, porque permite cuantificar datos e información que se extraen de las variables competencia 28 y los aprendizajes significativos en el Área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa Isolina Baca Haz; este tipo cuantitativo “usa recolección de datos para probar la hipótesis con base en la mediación numérica y el análisis estadístico para establecer patrones de comportamiento” (Hernández, et al., 2014, p.6).

Además, el enfoque de este estudio es descriptivo correlacional, ya que tiene como objetivo obtener datos para describir tanto la población en general como un grupo específico, y determinar la relación existente entre las variables de estudio. Según Hernández et al. (2014), la investigación descriptiva tiene como propósito identificar las propiedades, características y rasgos del fenómeno en cuestión, mientras que la investigación correlacional permite examinar el grado de relación entre dos o más variables, ya sean categóricas o numéricas. Es así como, en el principal objetivo y los objetivos específicos del presente estudio, se centran en analizar la relación entre las variables y sus dimensiones.

Así mismo, el enfoque cuantitativo descriptivo permitió recopilar datos con el propósito de poner a prueba la hipótesis a través de medidas numéricas y análisis estadístico. El objetivo principal fue identificar patrones de comportamiento en relación al aprendizaje significativo y la competencia 28 en el Área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa Isolina Baca Haz. Además, los métodos utilizados:

- Método de observación: El método más efectivo para realizar la investigación descriptiva es mediante el uso de la observación cuantitativa, que implica recopilar datos objetivos y se enfoca principalmente en números y valores.

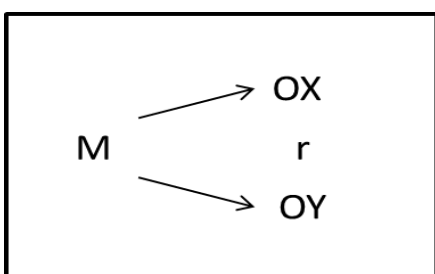
- Método de estudio de caso: Involucran un examen exhaustivo y la investigación de personas o colectivos. Por lo general, da lugar a una suposición y amplía el espectro de la exploración de un fenómeno.
- Encuesta de Investigación: Una herramienta ampliamente utilizada y reconocida en el ámbito de la investigación.

2.2 Diseño de investigación

El diseño de la presente investigación fue no experimental, descriptivo correlacional, transversal. Es no experimental porque solo se observó las variables sin ejercer una manipulación, como lo define Hernández et al. (2014), “estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos” (p. 149).

La investigación fue descriptiva correlacional porque recolectó datos para describir la realidad y determinar la relación entre las variables: Competencia 28 y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en alumnas de la Institución Educativa Isolina Baca Haz -Pirua. Además, la investigación fue transversal porque recolectó datos una sola vez (Hernández et al., 2014), para poder describir las variables y determinar su relación.

La investigación se puede diagramar de la siguiente manera:



Dónde:

M: Muestra de estudio

Ox: Competencia 28

Oy: Aprendizaje Significativo

r: La “R” hace mención a la posible relación entre ambas variables.

2.3 Población, muestra y muestreo

De acuerdo con Arias (2012), “la población constituye un grupo grande o pequeño de elementos con atributos similares los cuales serán generales como conclusiones del estudio” (p. 81). Por lo que, la población de la presente investigación estuvo constituida por 738 estudiantes del primero al quinto de secundaria de la Institución Educativa Isolina Baca

Haz, ubicado Calle Libertad 101 en el distrito de Chulucanas de la provincia de Morropón - Piura.

Tabla 1

Población

Grado	Estudiantes					Total
	A	B	C	D	E	
1er grado	33	33	28	29	29	150
2do grado	35	33	35	35	29	167
3er grado	37	40	34	-	-	111
4to grado	31	35	34	32	30	162
5ro grado	35	33	26	27	27	148
Total	171	174	157	123	115	738

Nota. Esta tabla muestra las alumnas de secundaria desde primero a quinto grado.

Para la muestra, según Valderrama y Jaimes (2019) “es un subconjunto de la población con características comunes o representativa de ésta” (p.66). En consecuencia, la presente investigación estuvo constituida por 150 estudiantes del primer grado de secundaria, que pertenecen a la Institución Educativa Isolina Baca Haz.

En este estudio se utilizó el muestreo no probabilístico por conveniencia, que consiste en estudiar algunos elementos de la población donde el investigador tiene acceso. En efecto, la muestra estuvo conformada por 150 estudiantes de la Institución Educativa Isolina Baca Haz, para Ramírez (1997) el muestreo no probabilístico por conveniencia permite estudiar a una parte de la población donde el investigador tiene facilidad de acceso.

2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos

La encuesta fue la técnica que se empleó en este estudio, debido a que permite al investigador examinar el entorno o situación problemática en un campo específico, sin intervenir en el comportamiento habitual de los participantes (Ramírez, 1997). Permite analizar la problemática actual en el fortalecimiento de la Competencia 28 y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales de las estudiantes del Primer año de la I.E Isolina Baca Haz.

El instrumento será el cuestionario, para la variable aprendizaje significativo se tomó en cuenta el Instrumento adaptado por Giurescu (2022) y Goigochea (2023), el cual estará conformado por 12 ítems y una escala de Likert por 1=nunca, 2=casi nunca, 3=a veces,

4=casi siempre y 5=siempre. Para la variable competencia 28 se usó el Instrumento adaptado por Concha (2022) y Reyes (2020), el cual estará conformado por 14 ítems y una escala de Likert por 1=nunca, 2=casi nunca, 3=a veces, 4=casi siempre y 5=siempre.

Así mismo, el instrumento fue validado por juicio de expertos, según Maravé et al. (2017) es un método realizado por expertos en el tema, con la finalidad de brindar un juicio de calidad e importancia a cada indicador. Para el presente estudio se utilizaron tres especialistas en metodología, práctica y teoría, con grado mínimo de Magister y conocedores del tema de estudio (Anexo 7).

Además, el instrumento debe ser confiable, según George y Mallery (2003) lo define como la medición que precisa un instrumento para ser replicado en otra realidad, generando confianza en los resultados, esta medición debe ser mayor a 0.7 para ser considerado un instrumento confiable. En el presente estudio se realizó una prueba piloto de 20 estudiantes para determinar la confiabilidad cuyos datos fueron analizados por el Alfa de Cronbach, logrando un resultado de 0.735 para el instrumento aprendizaje significativo y para la competencia 28, por lo tanto, el instrumento es confiable.

Tabla 2

Análisis de confiabilidad aprendizaje significativo

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.735	20

Nota. Se muestra el resultado de confiabilidad del cuestionario aprendizaje significativo.

Tabla 3

Análisis de confiabilidad competencia 28

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.876	20

Nota. Se muestra el resultado de confiabilidad del cuestionario competencia 28.

2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Tras la recolección de datos se procedió a la calificación de los instrumentos, para luego ser trasladado a una base de datos y realizar el análisis estadístico respectivo, el cual consistió en primer lugar una estadística descriptiva a través de tablas y figuras, analizando la media, moda mediana y desviación estándar. Luego en una prueba de normalidad por

medio del estadístico de Kolmogórov -Smirnov. Esta prueba de normalidad indicó el estadístico de correlación Rho Spearman para la contratación de la hipótesis.

2.6 Aspectos Éticos en Investigación

En cuanto a los aspectos éticos, es importante mencionar que siguió los procedimientos necesarios para obtener el permiso mediante una carta enviada a la institución educativa. Además, durante la aplicación de los instrumentos se tuvo en cuenta la necesidad de preservar la privacidad tanto de los participantes como de la institución. Es importante destacar que el tema y el enfoque de la investigación son originales y se han seguido las normas APA en la séptima edición para citar las fuentes bibliográficas.

III. RESULTADOS

Es en esta sección donde se muestra los datos estadísticos de la variable Aprendizaje Significativo con sus dimensiones Experiencias Previas, Nuevos Conocimientos y Relación Entre Nuevos y antiguos Conocimientos, y la variable Competencia 28 con sus dimensiones Personalización en los entornos Virtuales, Creación en los entornos Virtuales, Gestión de entornos Virtuales e Interacción en entornos virtuales. Primero se recodifica la variable Aprendizaje significativo y sus dimensiones para un mejor entendimiento:

Tabla 4

Recodificación Aprendizaje Significativo

Recodificación	Aprendizaje Significativo	Experiencias Previas	Nuevos Conocimientos	Relación entre Nuevos y Antiguos Conocimientos
Malo (1)	[18 – 32]	[5 – 10]	[5 – 10]	[5 – 10]
Medio (2)	[33 – 46]	[11 – 15]	[11 – 15]	[11 – 15]
Alto (3)	[47 – 60]	[16 – 20]	[16 – 20]	[16 – 20]

Nota. Se muestra la recodificación del aprendizaje significativo y sus dimensiones.

➤ Variable Aprendizaje Significativo

Tabla 5

Análisis estadísticos, Aprendizaje significativo

Resultados	
Media	1.83
Mediana	2.00
Moda	2
Mínimo	1
Máximo	3

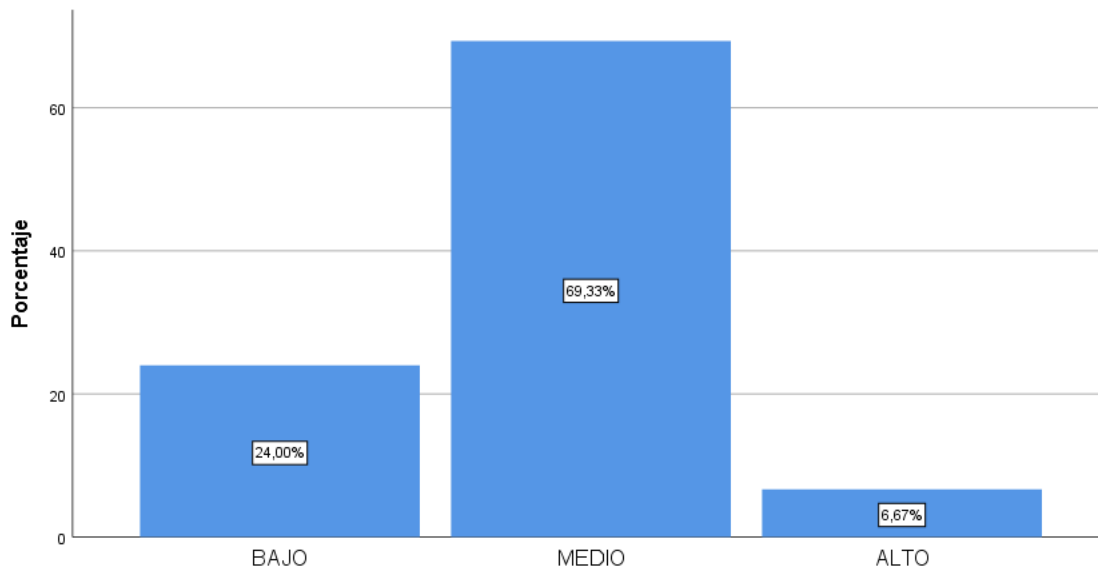
Nota. Se muestra la estadística descriptiva de la variable aprendizaje significativo.

En la tabla 5, podemos observar en relación a variable aprendizaje significativo, un valor de la media correspondiente a 1.83, informa que el estado promedio sobre las estudiantes observadas se encuentra entre bajo y medio; posee solo una mediana de 2.00 (nivel medio) como valor central de los datos; así mismo, la moda es 2, donde podemos decir que el valor más repetido en los datos de aprendizaje significativo, es valor medio, además, el valor mínimo es 1, esto nos sugiere que al menos un estudiante evidencia un nivel bajo, y

como valor máximo 3, indicando que al menos hay una estudiante en el nivel alto, respecto al aprendizaje significativo.

Figura 1

Diagrama, Aprendizaje Significativo



En la figura 1, respecto a la variable aprendizaje significativo, el 24.00% de las estudiantes muestran un nivel bajo, el 69.33 % de las participantes muestreadas informan un nivel medio y el otro 6,67% de los mismos indicaron que se presencia un nivel alto en la investigación.

➤ Dimensión Experiencias Previas

Tabla 6

Análisis estadísticos, Experiencias Previas

Resultados	
Media	1.71
Mediana	2.00
Moda	2
Mínimo	1
Máximo	3

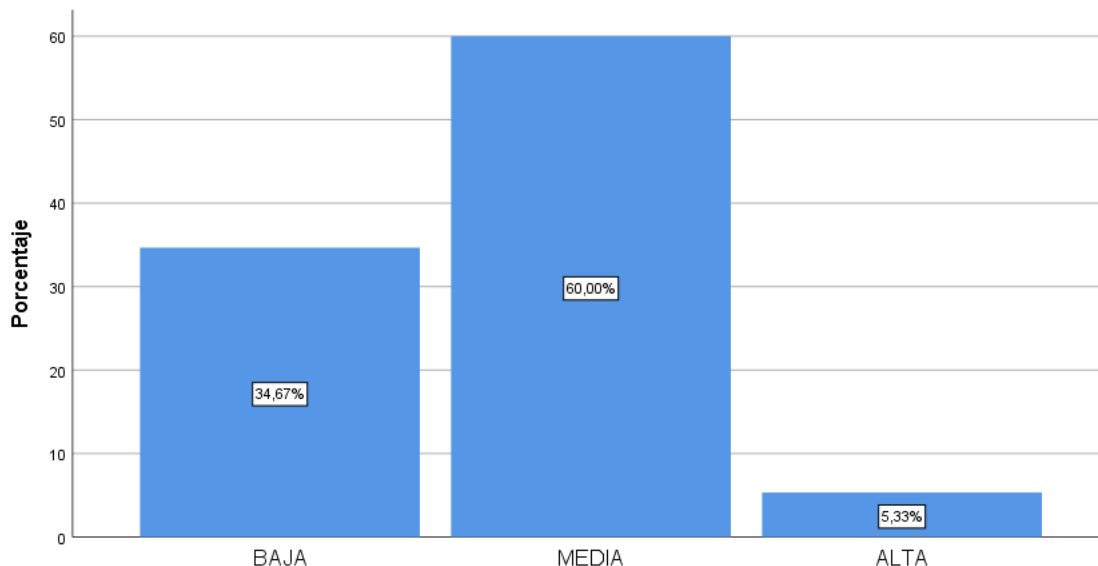
Nota. Se muestra la estadística descriptiva de la dimensión experiencias previas.

En la tabla 6, podemos observar en relación a la dimensión experiencias previas, un valor de la media correspondiente a 1.71, informa que el estado promedio sobre las estudiantes observadas se encuentra entre bajo y medio; posee solo una mediana de 2.00 (nivel medio) como valor central de los datos; así mismo, la moda es 2, donde podemos decir que el valor más repetido en los datos de experiencias previas, es valor medio, además, el valor mínimo es 1, esto nos sugiere que al menos un estudiante evidencia un nivel bajo, y

como valor máximo 3, indicando que al menos hay una estudiante en el nivel alto, respecto a experiencias previas.

Figura 2

Diagrama, Experiencias Previas



En la figura 2, respecto a la dimensión experiencias previas, el 34.67% de las estudiantes muestran un nivel bajo, el 60.00 % de las participantes muestreadas informan un nivel medio y el otro 5,33% de los mismos indicaron que se presencia un nivel alto en la investigación.

➤ Dimensión Nuevos Conocimientos

Tabla 7

Análisis estadísticos, Nuevos Conocimientos

Resultados	
Media	1.91
Mediana	2.00
Moda	2
Mínimo	1
Máximo	3

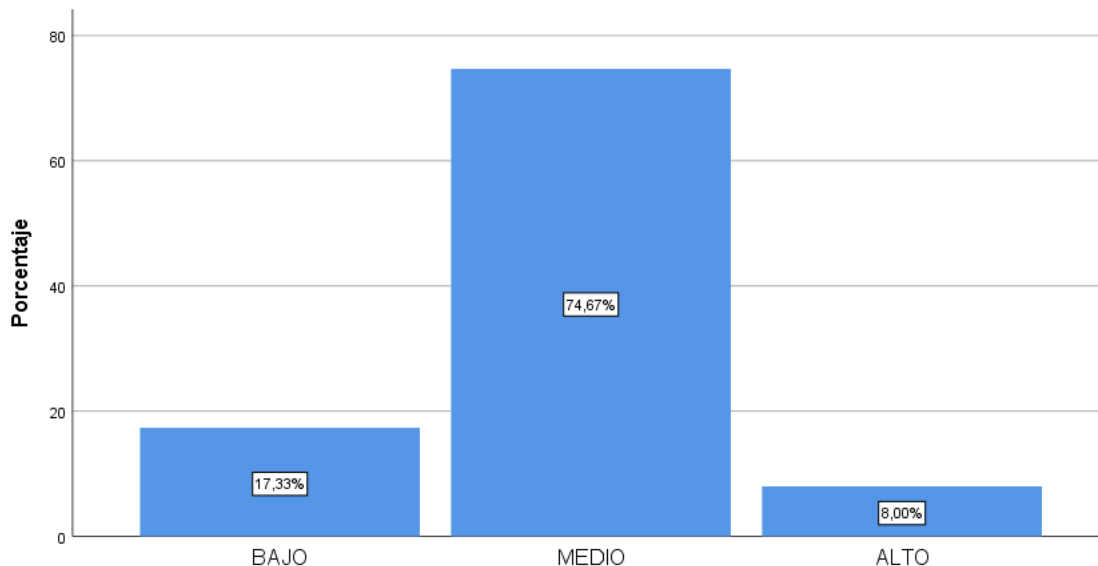
Nota. Se muestra la estadística descriptiva de la dimensión nuevos conocimientos.

En la tabla 7, podemos observar en relación a la dimensión nuevos conocimientos, un valor de la media correspondiente a 1.91, informa que el estado promedio sobre las estudiantes observadas se encuentra entre bajo y medio; posee solo una mediana de 2.00 (nivel medio) como valor central de los datos; así mismo, la moda es 2, donde podemos decir que el valor más repetido en los datos de nuevos conocimientos, es valor medio, además, el valor mínimo es 1, esto nos sugiere que al menos un estudiante evidencia un nivel bajo, y

como valor máximo 3, indicando que al menos hay una estudiante en el nivel alto, respecto a los nuevos conocimientos.

Figura 3

Diagrama, Nuevos Conocimientos



En la figura 3, respecto a la dimensión nuevos conocimientos, el 17.33% de las estudiantes muestran un nivel bajo, el 74.67 % de las participantes muestreadas informan un nivel medio y el otro 5,33% de los mismos indicaron que se presencia un nivel alto en la investigación.

➤ Dimensión Relación entre Nuevos y Antiguos Conocimientos

Tabla 8

Análisis estadísticos, Relación entre Nuevos y Antiguos Conocimientos

Resultados	
Media	1.99
Mediana	2.00
Moda	2
Mínimo	1
Máximo	3

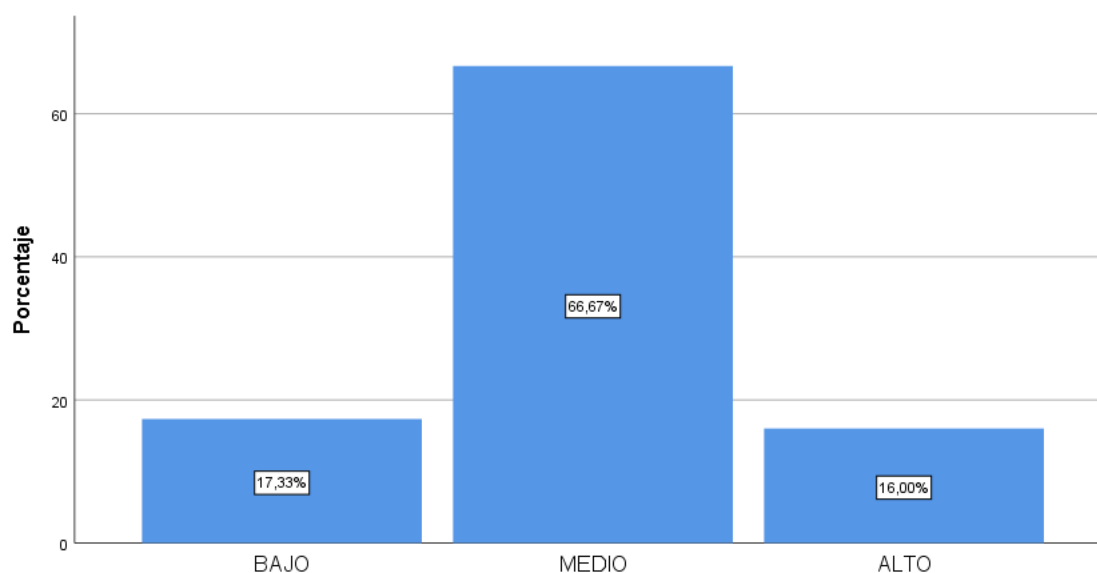
Nota. Se muestra la estadística descriptiva de la dimensión relación entre nuevos y antiguos conocimientos.

En la tabla 8, podemos observar la dimensión relación entre nuevos y antiguos conocimientos, un valor de la media correspondiente a 1.99, informa que el estado promedio sobre las estudiantes observadas se encuentra muy cercano al nivel medio; posee solo una mediana de 2.00 (nivel medio) como valor central de los datos; así mismo, la moda es 2, donde podemos decir que el valor más repetido en los datos es la relación entre nuevos y

antiguos conocimientos, es valor medio, además, el valor mínimo es 1, esto nos sugiere que al menos un estudiante evidencia un nivel bajo, y como valor máximo 3, indicando que al menos hay una estudiante en el nivel alto, respecto a la relación entre nuevos y antiguos conocimientos.

Figura 4

Diagrama, Relación entre Nuevos y Antiguos Conocimientos



En la figura 4, respecto a la dimensión relación entre nuevos y antiguos conocimientos, el 17,33% de las estudiantes muestran un nivel bajo, el 66,67 % de las participantes muestreadas informan un nivel medio y el otro 16,00% de los mismos indicaron que se presencia un nivel alto en la investigación.

➤ **Competencia 28**

Tabla 9

Recodificación de la variable rendimiento académico

Recodificación	Competencia 28	Personalización en los Entornos Virtuales	Creación en los Entornos Virtuales	Gestión de Entornos Virtuales	Interacción en Entornos Virtuales
Malo (1)	[14 – 32]	[5 – 10]	[5 – 10]	[5 – 10]	[2 – 4]
Medio (2)	[33 – 51]	[11 – 15]	[11 – 15]	[11 – 15]	[5 – 7]
Alto (3)	[52 – 70]	[16 – 20]	[16 – 20]	[16 – 20]	[8 – 10]

Nota. Se muestra la recodificación de la competencia 28 y sus dimensiones.

➤ Variable Competencia 28

Tabla 10

Análisis estadísticos, Competencia 28

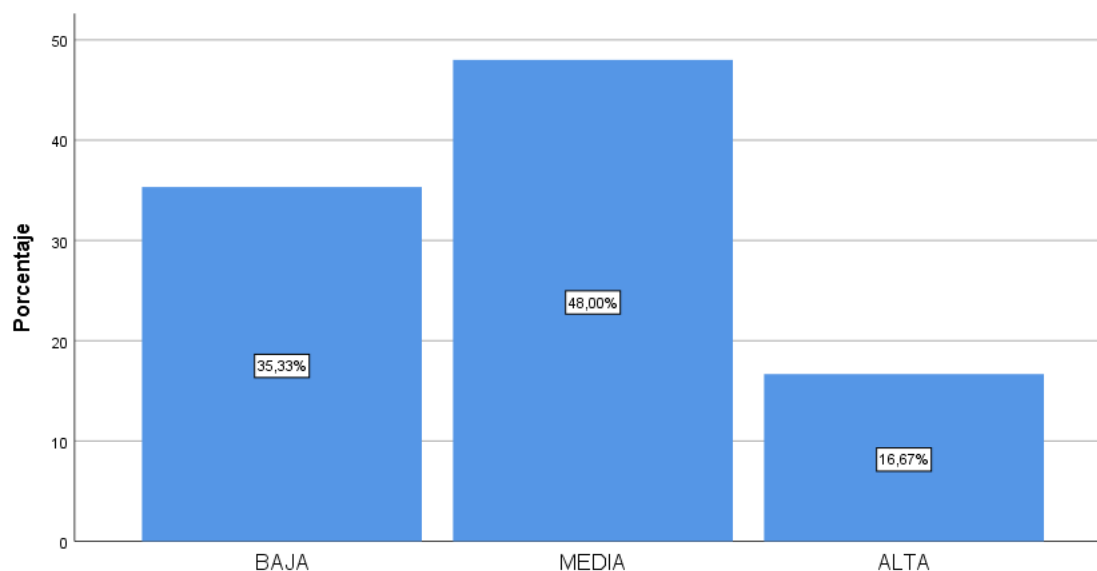
Resultados	
Media	1.81
Mediana	2.00
Moda	2
Mínimo	1
Máximo	3

Nota. Se muestra la estadística descriptiva de la variable competencia 28.

En la tabla 10, podemos observar la variable competencia 28, un valor de la media correspondiente a 1.81, informa que el estado promedio sobre las estudiantes observadas se encuentra entre bajo y medio; posee solo una mediana de 2.00 (nivel medio) como valor central de los datos; así mismo, la moda es 2, donde podemos decir que el valor más repetido en los datos de la competencia 28 es valor medio, además, el valor mínimo es 1, esto nos sugiere que al menos un estudiante evidencia un nivel bajo, y como valor máximo 3, indicando que al menos hay una estudiante en el nivel alto, respecto a la competencia 28.

Figura 5

Diagrama, Competencia 28



En la figura 5, respecto a la variable competencia 28, el 35.33% de las estudiantes muestran un nivel bajo, el 48.0 % de las participantes muestreadas informan un nivel medio y el otro 16,67% de los mismos indicaron que se presencia un nivel alto en la investigación.

➤ Dimensión Personalización en los Entornos Virtuales

Tabla 11

Análisis estadísticos, Personalización en los Entornos Virtuales

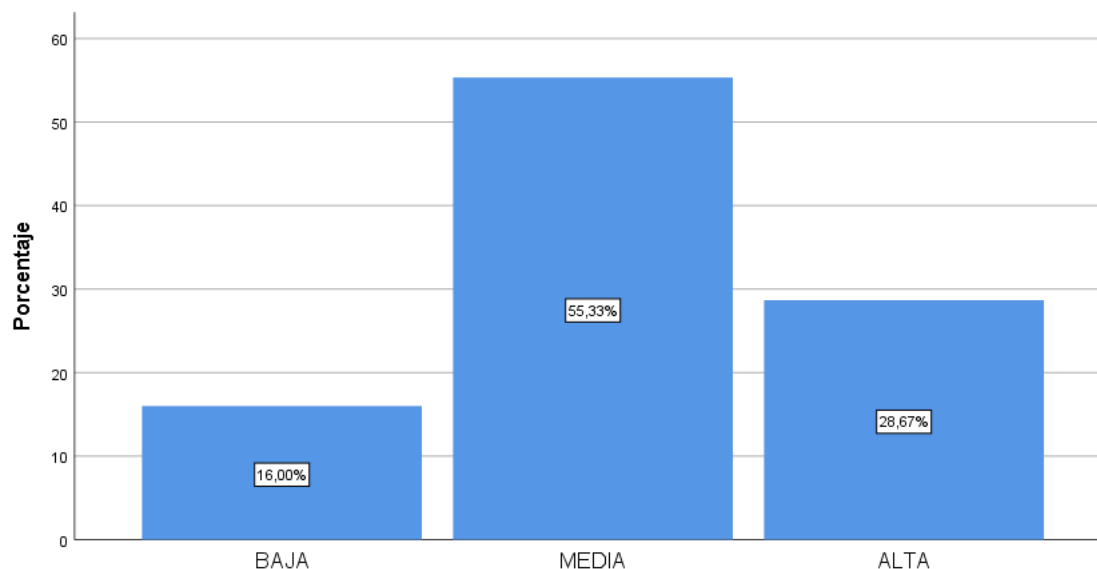
Resultados	
Media	2.13
Mediana	2.00
Moda	2
Mínimo	1
Máximo	3

Nota. Se muestra la estadística descriptiva de la dimensión personalización en los entornos virtuales.

En la tabla 11, podemos observar la dimensión personalización en los entornos virtuales, un valor de la media correspondiente a 2.13, informa que el estado promedio sobre las estudiantes observadas se encuentra entre medio y alto; posee solo una mediana de 2.00 (nivel medio) como valor central de los datos; así mismo, la moda es 2, donde podemos decir que el valor más repetido en los datos de la personalización en los entornos virtuales, es valor medio, además, el valor mínimo es 1, esto nos sugiere que al menos un estudiante evidencia un nivel bajo, y como valor máximo 3, indicando que al menos hay una estudiante en el nivel alto, respecto a la personalización en los entornos virtuales.

Figura 6

Diagrama, Personalización en los Entornos Virtuales



En la figura 6, respecto a la dimensión personalización en los entornos virtuales, el 16.00% de las estudiantes muestran un nivel bajo, el 55.33 % de las participantes

muestreadas informan un nivel medio y el otro 28,67% de los mismos indicaron que se presencia un nivel alto en la investigación.

➤ Dimensión Creación en los Entornos Virtuales

Tabla 12

Análisis estadísticos, Creación en los Entornos Virtuales

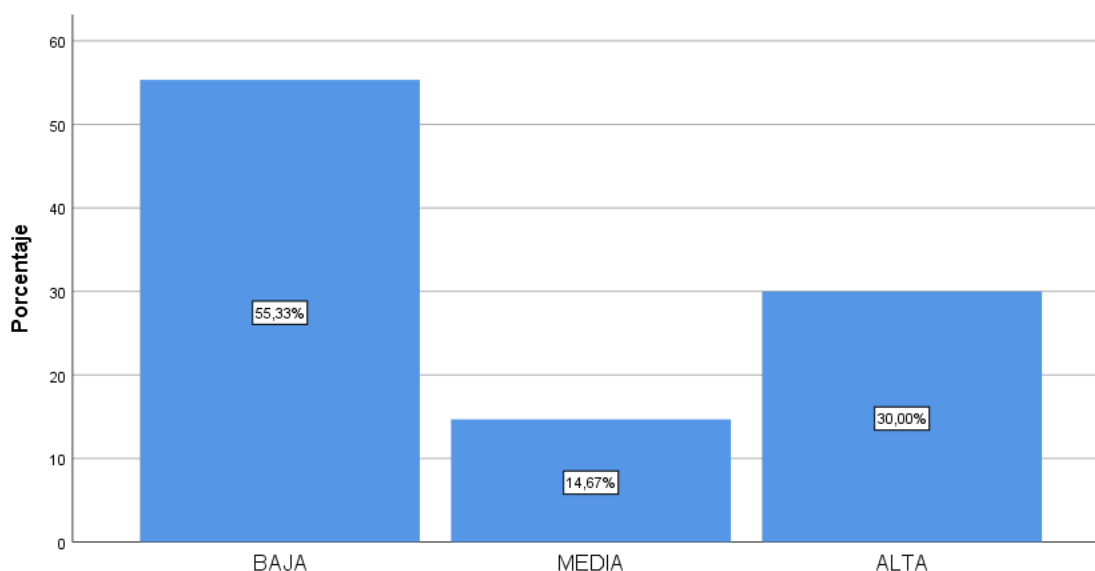
Resultados	
Media	1.75
Mediana	1.00
Moda	1
Mínimo	1
Máximo	3

Nota. Se muestra la estadística descriptiva de la dimensión creación en los entornos virtuales.

En la tabla 12, podemos observar la dimensión creación en los entornos virtuales, un valor de la media correspondiente a 1.75, informa que el estado promedio sobre las estudiantes observadas se encuentra entre bajo y medio; posee solo una mediana de 1.00 (nivel bajo) como valor central de los datos; así mismo, la moda es 1, donde podemos decir que el valor más repetido en los datos de la creación en los entornos virtuales, es valor bajo, además, el valor mínimo es 1, esto nos sugiere que al menos un estudiante evidencia un nivel bajo, y como valor máximo 3, indicando que al menos hay una estudiante en el nivel alto, respecto a la creación en los entornos virtuales.

Figura 7

Diagrama, Creación de Entornos Virtuales



En la figura 7, respecto a la dimensión creación de entornos virtuales, el 55.33% de las estudiantes muestran un nivel bajo, el 14.57 % de las participantes muestreadas informan

un nivel medio y el otro 30,00% de los mismos indicaron que se presencia un nivel alto en la investigación.

➤ Dimensión Gestión de Entornos Virtuales

Tabla 13

Análisis estadísticos, Gestión de Entornos Virtuales

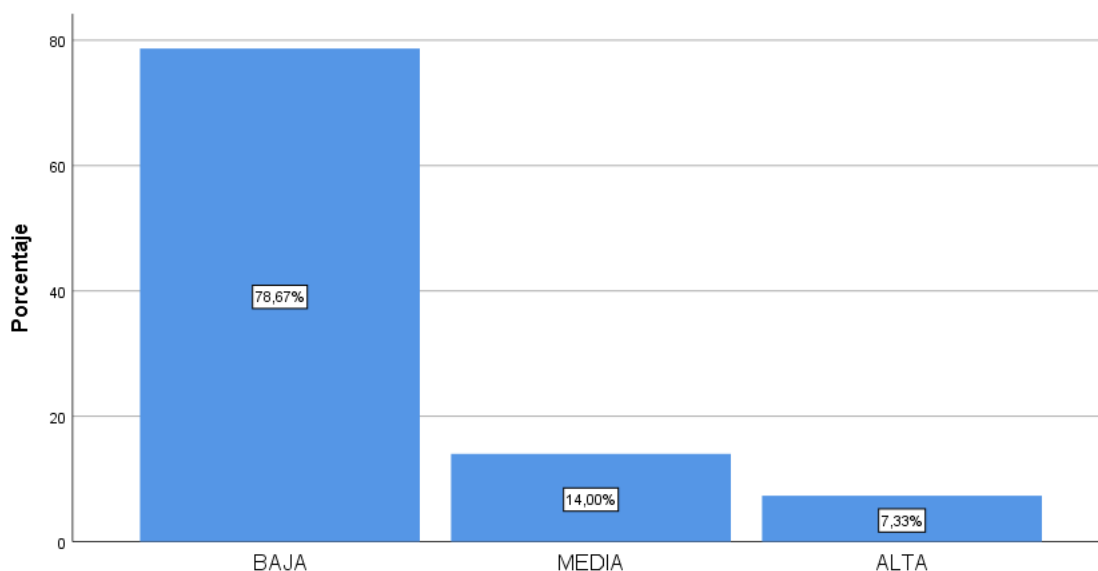
Resultados	
Media	1.29
Mediana	1.00
Moda	1
Mínimo	1
Máximo	3

Nota. Se muestra la estadística descriptiva de la dimensión gestión de entornos virtuales.

En la tabla 13, podemos observar la dimensión gestión de entornos virtuales, un valor de la media correspondiente a 1.29, informa que el estado promedio sobre las estudiantes observadas se encuentra entre bajo y medio; posee solo una mediana de 1.00 (nivel bajo) como valor central de los datos; así mismo, la moda es 1, donde podemos decir que el valor más repetido en los datos de la gestión de entornos virtuales, es valor bajo, además, el valor mínimo es 1, esto nos sugiere que al menos un estudiante evidencia un nivel bajo, y como valor máximo 3, indicando que al menos hay una estudiante en el nivel alto, respecto a la gestión de entornos virtuales.

Figura 8

Diagrama, Gestión de Entornos Virtuales



En la figura 8, respecto a la dimensión gestión de entornos virtuales, el 78.67% de las estudiantes muestran un nivel bajo, el 14.00 % de las participantes muestreadas

informan un nivel medio y el otro 7,33% de los mismos indicaron que se presencia un nivel alto en la investigación.

➤ Dimensión Interacción en Entornos Virtuales

Tabla 14

Análisis estadísticos, Interacción en Entornos Virtuales

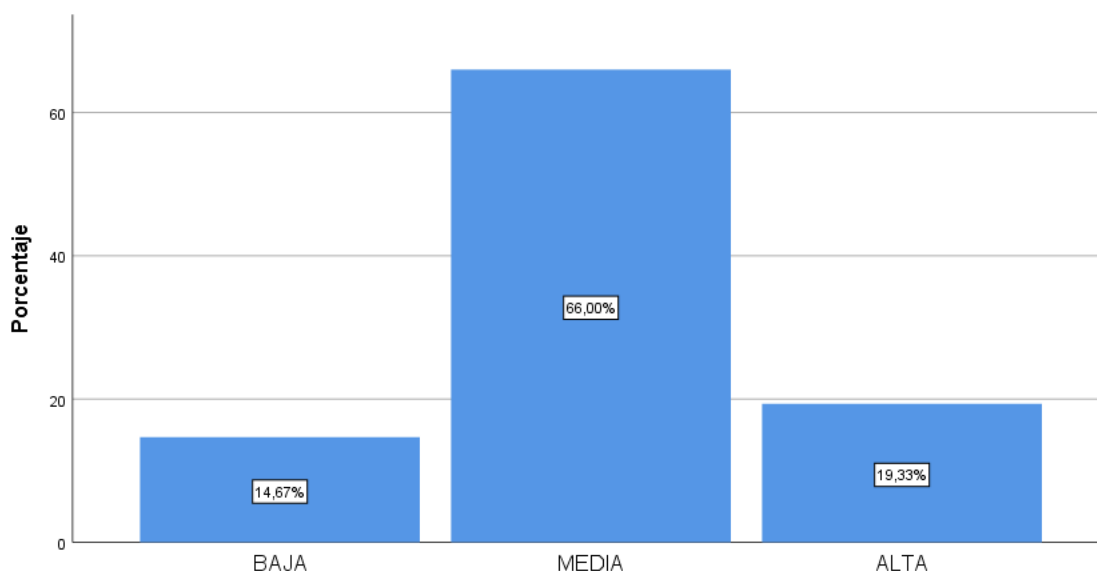
Resultados	
Media	2.05
Mediana	2.00
Moda	2
Mínimo	1
Máximo	3

Nota. Se muestra la estadística descriptiva de la dimensión interacción entornos virtuales.

En la tabla 14, podemos observar la dimensión interacción en entornos virtuales, un valor de la media correspondiente a 2.05, informa que el estado promedio sobre las estudiantes observadas se encuentra entre medio y alto; posee solo una mediana de 2.00 (nivel medio) como valor central de los datos; así mismo, la moda es 2, donde podemos decir que el valor más repetido en los datos de la interacción en entornos virtuales, es valor medio, además, el valor mínimo es 1, esto nos sugiere que al menos un estudiante evidencia un nivel bajo, y como valor máximo 3, indicando que al menos hay una estudiante en el nivel alto, respecto a la interacción en entornos virtuales.

Figura 9

Diagrama, Interacción en Entornos Virtuales



En la figura 9, respecto a la dimensión interacción en entornos virtuales, el 14.67% de las estudiantes muestran un nivel bajo, el 66.00 % de las participantes muestreadas

informan un nivel medio y el otro 19,33% de los mismos indicaron que se presencia un nivel alto en la investigación.

Prueba de Hipótesis

Los datos están agrupados por variables y dimensiones, según los ítems (preguntas realizadas) fueron aplicados para la prueba base de normalidad Kolmogorov – Smirnov, de tal manera que esta fue seleccionada debido a que se cuenta con una muestra igual a 50, y se determinó la prueba estadística para la contrastación de hipótesis.

Tabla 15

Test de normalidad

Kolmogorov-Smirnov^a			
	Estadístico	gl	Sig.
V1P1	0.175	150	0.000
V1P2	0.247	150	0.000
V1P3	0.165	150	0.000
V1P4	0.201	150	0.000
V1P5	0.157	150	0.000
V1P6	0.207	150	0.000
V1P7	0.257	150	0.000
V1P8	0.246	150	0.000
V1P9	0.205	150	0.000
V1P10	0.181	150	0.000
V1P11	0.183	150	0.000
V1P12	0.290	150	0.000
V2P1	0.327	150	0.000
V2P2	0.441	150	0.000
V2P3	0.220	150	0.000
V2P4	0.221	150	0.000
V2P5	0.203	150	0.000
V2P6	0.203	150	0.000
V2P7	0.203	150	0.000
V2P8	0.203	150	0.000
V2P9	0.290	150	0.000
V2P10	0.252	150	0.000
V2P11	0.303	150	0.000
V2P12	0.283	150	0.000
V2P13	0.241	150	0.000
V2P14	0.208	150	0.000

Nota. Prueba de normalidad a los datos recolectados por los cuestionarios.

Se pudo hallar que el valor de la significancia es una cifra menor 0.05, haciendo uso de la prueba de Kolmogorov – Smirnov, en la totalidad de los ítems puestos a disposición, a

causa de ello, se vio la necesidad de poder aplicar pruebas no paramétricas y para la presente investigación se utilizó Rho Spearman.

➤ **Contrastación de la hipótesis general**

Hi: Existe relación entre la competencia 28 y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023.

Ho: No existe una relación entre la competencia 28 y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023.

Solución:

1) Planteamiento de la hipótesis

Hi<0.05

Ho>=0.05

2) Criterios de Decisión

Tabla 16

Correlación de Rho Spearman – hipótesis general

		Aprendizaje Significativo	Competencia 28
Aprendizaje Significativo	Coefficiente de correlación	1.000	,771*
	Sig. (bilateral)		0.00
	N	150	150
Competencia 28	Coefficiente de correlación	,771*	1.000
	Sig. (bilateral)	0.00	
	N	150	150

Nota. Se muestra el resultado de la prueba Rho Spearman para la hipótesis general.

En la tabla 16, se puede considerar un índice de correlación de 0.771 entre las variables aprendizaje significativo y competencia 28, lo que explica una correlación positiva alta. Así mismo, obtuvo un $P < 0.05$ con un valor de 0.00; lo que permitió validar la hipótesis alterna que, verifica una relación significativa entre el aprendizaje significativo y la competencia 28 en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023.

➤ **Contrastación de la hipótesis específica 1**

Hi: Existe relación entre la competencia 28 y la dimensión experiencias previas en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023.

Ho: No existe una relación entre la competencia 28 y la dimensión experiencias previas en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023.

Solución:

1) Planteamiento de la hipótesis

Hi<0.05

Ho>=0.05

2) Criterios de Decisión

Tabla 17

Correlación de Rho Spearman – hipótesis específica 1

		Experiencias Previas	Competencia 28
Experiencias Previas	Coefficiente de correlación	1.000	,679*
	Sig. (bilateral)		0.00
	N	150	150
Competencia 28	Coefficiente de correlación	,679*	1.000
	Sig. (bilateral)	0.00	
	N	150	150

Nota. Se muestra el resultado de la prueba Rho Spearman para la hipótesis específica 1.

En la tabla 17, se puede considerar un índice de correlación de 0.679 entre las experiencias previas y competencia 28, lo que explica una correlación positiva alta. Así mismo, obtuvo un $P < 0.05$ con un valor de 0.00; lo que permitió validar la hipótesis alterna que, verifica una relación significativa entre las experiencias previas y la competencia 28 en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023.

➤ **Contrastación de la hipótesis específica 2**

Hi: Existe relación entre la competencia 28 y la dimensión nuevos conocimientos en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023.

Ho: No existe una relación entre la competencia 28 y la dimensión nuevos conocimientos en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023.

Solución:

1) Planteamiento de la hipótesis

Hi<0.05

Ho>=0.05

2) Criterios de Decisión

Tabla 18

Correlación de Rho Spearman – hipótesis específica 2

		Nuevos Conocimientos	Competencia 28
Nuevos Conocimientos	Coefficiente de correlación	1.000	,722*
	Sig. (bilateral)		0.00
	N	150	150
Competencia 28	Coefficiente de correlación	,722*	1.000
	Sig. (bilateral)	0.00	
	N	150	150

Nota. Se muestra el resultado de la prueba Rho Spearman para la hipótesis específica 2.

En la tabla 18, se puede considerar un índice de correlación de 0.722 entre los nuevos conocimientos y competencia 28, lo que explica una correlación positiva alta. Así mismo, obtuvo un $P < 0.05$ con un valor de 0.00; lo que permitió validar la hipótesis alterna que, verifica una relación significativa entre los nuevos conocimientos y la competencia 28 en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023.

➤ **Contrastación de la hipótesis específica 3**

Hi: Existe relación entre la competencia 28 y la dimensión relación entre nuevos y antiguos conocimientos en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023.

Ho: No existe una relación entre la competencia 28 y la dimensión relación entre nuevos y antiguos conocimientos en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023.

Solución:

1) Planteamiento de la hipótesis

$$H_i < 0.05$$

$$H_o \geq 0.05$$

2) Criterios de Decisión

Tabla 19

Correlación de Rho Spearman – hipótesis específica 3

		Relación entre Nuevos y Antiguos Conocimientos	Competencia 28
Relación entre Nuevos y Antiguos Conocimientos	Coefficiente de correlación	1.000	,759*
	Sig. (bilateral)		0.00
	N	150	150
Competencia 28	Coefficiente de correlación	,759*	1.000
	Sig. (bilateral)	0.00	
	N	150	150

Nota. Se muestra el resultado de la prueba Rho Spearman para la hipótesis específica 3.

En la tabla 19, se puede considerar un índice de correlación de 0.759 entre la competencia 28 y la dimensión relación entre nuevos y antiguos conocimientos, lo que explica una correlación positiva alta. Así mismo, obtuvo un $P < 0.05$ con un valor de 0.00; lo que permitió validar la hipótesis alterna que, verifica una relación significativa entre la competencia 28 y la dimensión relación entre nuevos y antiguos conocimientos en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023.

IV. DISCUSIÓN

Referente al objetivo general, determinar la relación de la competencia 28 y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en alumnos de una Institución Educativa Piura 2023; la variable aprendizaje significativo tuvo el 24% de estudiantes como nivel bajo, el 69.33% como nivel medio y el 6.67% en nivel alto, además la variable competencia 28, tuvo el 35.33% de los estudiantes en nivel bajo, el 48% en nivel medio y el 16.67% en nivel alto. Los resultados tienen similitud con Granados (2021) 84.2% en un nivel medio y 15.8% nivel alto, así mismo Dongo (2021) manifiesta en su estudio que, 1.8% en nivel bajo, 49.5% está en un nivel medio y el 48.6% en nivel bajo; se aprecia que los resultados en las investigaciones presentadas tienen una referencia importante, la mayoría de la muestra se ubica en nivel medio y muy pocos en el nivel bajo de la competencia 28, también se debe mencionar que los estudiantes siempre fueron del nivel secundaria; por otro lado, en la variable nivel significativo Goicochea (2023) manifiesta que, el 32.2% en nivel bajo, 61.1% en nivel medio y 6.7% en nivel alto, lo cual coincide con los resultados de la presente investigación y sobre sale una coincidencia en la población, por ser de secundaria, también Payajo (2022) muestra en su estudio que, el 17.7% nivel bajo, 61.3% nivel medio y 21% nivel alto, donde se puede evidenciar una cierta variación en el nivel bajo y alto respecto a la presente investigación, cabe resaltar que la población son de diferente nivel educativo. Sin embargo, en nivel medio del aprendizaje significativo coincide en todas las investigaciones analizadas.

Referente al objetivo específico 1, identificar la relación de la competencia 28 y la dimensión experiencias previas en el área de Ciencias Sociales en alumnos de una Institución Educativa Piura 2023; la dimensión experiencias previas tuvo un 34.67% en nivel bajo, 60% nivel medio y 5.33% en nivel alto, teniendo una similitud con la investigación de Gutierrez (2021) en su investigación encontró, 50% nivel bajo, 78.4 nivel medio y 5.6% nivel alto, donde una mayor coincidencia está en el nivel alto comparado con la presente investigación, y enforcé en gestionar mejores estrategias para fortalecer las experiencias previas. Además, Giurescu (2022) comenta en su estudio que, el 20% de los participantes mostraron un nivel bajo, 64% en nivel medio y 16% en nivel alto, siendo notorio una semejanza en el nivel medio respecto a la presente investigación y evidenciando mayor cantidad de participantes en ese nivel, también se puede mencionar pocos participantes en el nivel alto para ambas investigaciones, aun cuando son de nivel primaria y el otro de nivel secundaria.

Referente al objetivo específico 2, identificar la relación de la competencia 28 y la dimensión nuevos conocimientos en el área de Ciencias Sociales en alumnos de una Institución Educativa Piura 2023; la dimensión nuevos conocimientos tiene el 17.33% de los estudiantes en nivel bajo, el 74.67% en nivel medio y el 5.33% en nivel alto. Respecto a los resultados de Gutiérrez (2021) el 21.2% de los participantes tienen un nivel medio y 78.9% nivel alto, termina difiriendo en el nivel alto respecto a la presente investigación y preocupa a la Institución Educativa porque la dimensión nuevos conocimientos es una oportunidad para incrementar el conocimiento en la asignatura; de igual manera difiere en el nivel alto con la investigación de Giurescu (2022) en un 6% nivel bajo, 62% nivel medio y 32% nivel alto, aun cuando la población de las investigaciones son de nivel secundaria, la dimensión nuevos conocimientos tiene vital importancia en el aprendizaje significativo para poder desarrollar mejores esquemas mentales.

Referente al objetivo específico 3, identificar la relación de la competencia 28 y la dimensión relación entre nuevos y antiguos conocimientos en el área de Ciencias Sociales en alumnos de una Institución Educativa Piura 2023; la dimensión relación entre nuevos y antiguos conocimientos tiene 17.33% nivel bajo, 66.67% nivel medio y 16% nivel alto, los resultados difieren de Gutiérrez (2021) que menciona, 20.4% nivel medio y 83.3% nivel alto, sin embargo son el mismo nivel de secundaria para ambas población, pero en diferente zona geográfica y con acceso a la tecnología que facilita el aprendizaje. Además, tiene similitud con la investigación de Giurescu (2022) que manifiesta, 2% nivel bajo, 74% nivel medio y 24% nivel alto, dicha similitud se mantiene aun cuando las poblaciones son de nivel educativo diferente, pero se puede establecer que el acceso a la tecnología tiene las mismas problemáticas.

V. CONCLUSIONES

- Respecto al objetivo general, determinar la relación de la competencia 28 y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en alumnos de una Institución Educativa, Piura 2023, se aprecia una significancia equivalente a 0.00 y una correlación de 0.771, por lo tanto, está en el rango de $0.6 \leq r < 0.8$, considerando una correlación positiva alta, es así como los resultados permiten aceptar la hipótesis general, existe relación entre la competencia 28 y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023.
- Respecto al objetivo específico 1, identificar la relación de la competencia 28 y la dimensión experiencias previas en el área de Ciencias Sociales en alumnos de una Institución Educativa, Piura 2023, se aprecia una significancia equivalente a 0.00 y una correlación de 0.679, por lo tanto, está en el rango de $0.6 \leq r < 0.8$, considerando una correlación positiva alta, es así como los resultados permiten aceptar la hipótesis específica 1, existe relación entre la competencia 28 y la dimensión experiencias previas en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023.
- Respecto al objetivo específico 2, identificar la relación de la competencia 28 y la dimensión nuevos conocimientos en el área de Ciencias Sociales en alumnos de una Institución Educativa, Piura 2023, se aprecia una significancia equivalente a 0.00 y una correlación de 0.722, por lo tanto, está en el rango de $0.6 \leq r < 0.8$, considerando una correlación positiva alta, es así como los resultados permiten aceptar la hipótesis específica 2, existe relación entre la competencia 28 y la dimensión nuevos conocimientos en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023.
- Respecto al objetivo específico 3, identificar la relación de la competencia 28 y la dimensión relación entre nuevos y antiguos conocimientos en el área de Ciencias Sociales en alumnos de una Institución Educativa, Piura 2023, se aprecia una significancia equivalente a 0.00 y una correlación de 0.759, por lo tanto, está en el rango de $0.6 \leq r < 0.8$, considerando una correlación positiva alta, es así como los resultados permiten aceptar la hipótesis específica 3, existe relación entre la competencia 28 y la dimensión relación entre nuevos y antiguos conocimientos en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023.

VI. RECOMEDACIONES

- Se recomienda, las autoridades de la Institución educativa deben realizar diagnóstico constante sobre las competencias digitales de los alumnos, con la finalidad de programar cursos actualizados fuera del horario de clase para un eficaz uso, de acuerdo con los avances tecnológicos en la educación actual, permitiendo un mejor aprendizaje en cada asignatura.
- Se recomienda, realizar alianzas con instituciones para capacitar a los docentes sobre nuevas herramientas tecnológicas y ellos integren en las sesiones de clases, para que los alumnos puedan experimentar el conocimiento previo de forma más factible y rápida, generando de esta manera una mejor participación en clase.
- Se recomienda, a los docentes promover y fortalecer utilizando asesorías personalizadas, el conocimiento impartido en cada sesión de clase, utilizando estrategias óptimas para un eficaz aprendizaje significativo.
- Se recomienda, a los padres de familia apoyar en la investigación y descubrimiento del conocimiento, junto con sus hijos, porque el hogar también debe ser un entorno de aprendizaje y fortalecimiento de lo aprendido en las sesiones de clase.

VII. REFERENCIAS

- Antonio, S. (2021). The DynaMap Remediation Approach (DMRA) in online learning environments. *Computers & Education*, 162. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104079>
- Arias, F. (2012). El Proyecto de investigación. Introducción a la Metodología Científica. (Sexta ed.). Caracas, Venezuela: Episteme.
- Ausubel D. (1976). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. Mexico: Trillas
- Bastidas Gaete, M., Marcotti Fernández, A. y Villarroel González, A. (Julio-Agosto 2018). Competencia cultural y conocimiento actitudinal en los agentes educativos del área de la salud: rol en la inmigración como un determinante social de la salud. *Revista Akadèmeia*, 17 (1), 56-85. <https://doi.org/10.1590/1984-6487.sess.2018.28.02.a>
- Cabero-Almenara, J., Guillén-Gámez, F. D., Ruiz-Palmero, J., & Palacios-Rodríguez, A. (2021). Digital competence of higher education professor according to DigCompEdu. Statistical research methods with ANOVA between fields of knowledge in different age ranges. *Education and Information Technologies*, 26(4), 4691-4708. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10476-5>
- Caena, F., & Redecker, C. (2019). Aligning teacher competence frameworks to 21st century challenges: The case for the European Digital Competence Framework for Educators (Digcompedu). *European Journal of Education*, 54(3), 356–369. <https://doi.org/10.1111/ejed.12345>
- Castro Inostroza, A., Prat, M., & Gorgorió Solà, N. (2016). Conceptual and procedural knowledge in mathematics: their development after decades of research. *Revista de educación*. <https://DOI:10.4438/1988-592X-RE-2016-374-325>
- Concha Tenorio, C. Y. (2022). *Liderazgo directivo y el logro de la competencia 28 del Currículo Nacional de Educación Básica Regular en docentes de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Consuelo” del distrito de Surco, Lima, 2021* [Tesis de Maestría, Universidad San Martín de Porres]. Repositorio Institucional. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3297507>
- Cortés, F. V., y Islas, D. S. C. (2021). La brecha digital como una nueva capa de vulnerabilidad que afecta el acceso a la educación en México. *Revista Academia y Virtualidad*, 14(1), 169-187. <https://doi.org/10.18359/ravi.5395>

- Cruz, N. M., Barahona, J. J. H., y Escudero, A. I. R. (2005). Análisis de la formación y la experiencia laboral como determinantes del espíritu emprendedor de los estudiantes universitarios. *RAE: Revista Asturiana de Economía*, (34), 131-145. <https://doi.org/10.33970/eetes.v6.n1.2022.296>
- Dongo, D. (2021). *Competencia digital en estudiantes del quinto grado de secundaria en dos instituciones educativas del Callao, 2020* [Tesis de Maestría, Universidad San Martín de Porres]. Repositorio Institucional. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/62493/Dongo_CD-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Facundo L. (1999). *Fundamentos del aprendizaje significativo*. Lima: Editorial San Marcos.
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: The teacher digital competency (TDC) framework. *Educational Technology Research and Development*, 68(5), 2449–2472. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4>
- Fenández, C. J. O. (2020). Special Session—XR Education 21st. Are we ready for XR disruptive ecosystems in education?. *In: vol 2020 6th International Conference of the Immersive Learning Research* <https://doi.org/10.23919/ilrn47897.2020.9155215>
- George, D. y Mallery, P. (2003). *SPSS for Windows step by step: A Simple Guide and Reference*. Boston: Allyn & Bacon.
- Giurescu, D. (2022). *Estrategias de aprendizaje y aprendizaje significativo en docentes de la institución educativa de Piura, 2018* [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/101697/Giurescu_SD-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Goigochea, E. (2023). *Resiliencia y aprendizaje significativo en cuarto grado de secundaria de una institución educativa, Bagua Grande* [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/107291>
- Granados Calderón, N. V. (2021). *Competencia digital y aprendizaje autónomo en estudiantes de nivel secundario UGEL 15, Huarochirí 2020* [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/82632/Granados_CN-V-SD.pdf?sequence=1

- Guillén-Gámez, F. D., & Mayorga-Fernández, M. J. (2020). Quantitative-comparative research on digital competence in students, graduates and professors of faculty education: An analysis with ANOVA. *Education and Information Technologies*, 25(5), 4157–4174. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10160-0>
- Gutiérrez, A. (2021). *Aprendizaje significativo y desarrollo moral en estudiantes de una institución educativa de Lima, 2021* [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/68209/Gutierrez_CAJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- He, T., & Chang, Z. (2017). Digital informal learning among Chinese university students: the effects of digital competence and personal factors. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14, 1-19. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0082-x>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, L (2014). *Metodología de la Investigación*. Mc Graw Hill. 6ta Edición. México. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Hernández, S. Z., Mena, R. A., y Ornelas, E. L. (2016). Análisis cualitativo de experiencias y emociones de los alumnos en el aula. *Ra Ximhai: revista científica de sociedad, cultura y desarrollo sostenible*, 12(6), 347-358. <https://doi.org/10.35197/rx.12.01.e3.2016.23.sz>
- Jiménez Castillo, D., & Marín Carrillo, G. M. (2012). Assimilation of contents and learning through the use of video tutorials. *Enseñanza & Teaching: Revista interuniversitaria de didáctica*. <https://doi.org/10.22533/at.ed.4472324022>
- Maravé, M., Gil, J., Chiva, O., y Moliner, L. (2017). Validación de un instrumento de observación para el análisis de habilidades socioemocionales en Educación Física. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 31, 8 - 13. <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345750049002.pdf>
- Merriam, S. B., & Clark, M. C. (1993). Learning from life experience: What makes it significant? *International Journal of Lifelong Education*, 12, 129–138. <https://doi:10.1080/0260-137930120205>
- Ministerio de Educación (2020). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Minedu. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

- Moreira, M. A., Caballero, M. C., & Rodríguez, M. L. (1997). Aprendizaje significativo: un concepto subyacente. *Actas del encuentro internacional sobre el aprendizaje significativo*, 19(44), 1-16. <https://doi.org/10.17227/20271034.vol.0num.Obiografia1488.1502>
- Muammar, S., Hashim, K. F. B., & Panthakkan, A. (2023). Evaluation of digital competence level among educators in UAE Higher Education Institutions using Digital Competence of Educators (DigComEdu) framework. *Education and information technologies*, 28 (3), 2485-2508. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11296-x>
- Payajo, D. (2022). *Motivación escolar y aprendizaje significativo en estudiantes del 5to grado de primaria. Huaraz, 2019* [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional. <http://www.repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/20.500.129076/21364>
- Reyes Ramos, N. (2020). *Efectos del programa del área de ciencia y tecnología basada en la competencia 28 en la elaboración de materiales educativos digitales en los estudiantes de un CETPRO-Piura, 2019* [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/57766/Reyes_RN-SD.pdf?sequence=1
- Russo, J. A. (2006). Experience, learning, and the process of expert development. *International Advances in Economic Research*, 12, 261 - 275. <https://doi.org/10.1007/s11294-006-9008-4>
- Silva-Quiroz, J., & Morales-Morgado, E.M. (2022). Assessing digital competence and its relationship with the socioeconomic level of Chilean university students. *Int J Educ Technol High Educ* 19, 46. <https://doi.org/10.1186/s41239-022-00346-6>
- Sherraden, C. (2019). Impact of Training on Use of Debriefing for Meaningful Learning. *Clinical Simulation in nursing*, 32, 13 – 19. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2019.04.003>.
- Sommers, C. & Purbojo, R. (2023). Facilitating significant learning through technology during a pandemic. *Science Talks*, 5. <https://doi.org/10.1016/j.sctalk.2023.100164>
- Soto, O. (2019). *Estrategias de aprendizaje y aprendizaje significativo en docentes de la institución educativa de Piura, 2018* [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/40923/Soto_POE.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Velásquez, J. R. (2006). Notas acerca de la noción de experiencia educativa. *Educación y ciudad*, (11), 119-136. <https://doi.org/10.36737/01230425.n11.184>
- Vera, Z. A., Prieto, M. S. F., Zambrano, L. B., & Enrique, L. E. P. (2018). Entornos virtuales de aprendizaje en comunidades de práctica de docentes universitarios del Ecuador. *Ensayos pedagógicos*, 13(2), 185-200. <https://doi.org/10.15359/rep.13-2.9>
- Yang, S. Y. (2017). The complex relations between wisdom and significant life learning. *Journal of Adult Development*, 24(4), 227-238. <https://doi.org/10.1007/s10804-017-9261-1>

ANEXOS

Anexo 1: Instrumentos de recolección de la información

CUESTIONARIO APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

El presente instrumento tiene como objetivo evaluar la variable aprendizaje significativo. La información suministrada será empleada con total confidencialidad y responde exclusivamente a fines académicos, por lo que se le solicita responder con la mayor sinceridad posible.

EXPERIENCIAS PREVIAS					
	Nunca	Casi Nunca	A Veces	Casi Siempre	Siempre
1. ¿Respondes preguntas sobre tus experiencias previas al iniciar la sesión de clase?					
2. ¿Participas sobre las dinámicas relacionadas a las experiencias previas cuando inicia la sesión de clase?					
3. ¿Respondes preguntas sobre tus conocimientos previos al iniciar la sesión de clase?					
4. ¿Participas activamente en la sesión de clase aportando conocimientos previos?					
NUEVOS CONOCIMIENTOS					
5. ¿Aprendes nuevas experiencias que te permiten realizar trabajos individuales como organizadores o fichas?					
6. ¿Aprendes nuevas experiencias que te permiten realizar trabajos en equipo?					
7. ¿El profesor utiliza diferentes estrategias para que puedas					

aprender nuevos conocimientos?					
8. ¿Los nuevos conocimientos que recibes en la sesión de clase son fáciles de entender?					
RELACIÓN ENTRE NUEVOS Y ANTIGUOS CONOCIMIENTOS					
9. ¿En la sesión de clase respondes preguntas para relacionar el conocimiento previo o anterior con el nuevo conocimiento?					
10. ¿Respondes preguntas que realiza el profesor para verificar si aprendiste?					
11. ¿En la sesión de clase realizas actividades para demostrar lo aprendido a través de problemas que deja el profesor?					
12. ¿Consideras útil o importante lo aprendido?					

CUESTIONARIO COMPETENCIA 28

El presente instrumento tiene como objetivo evaluar la variable competencia 28. La información suministrada será empleada con total confidencialidad y responde exclusivamente a fines académicos.

PERSONALIZACIÓN EN LOS ENTORNOS VIRTUALES					
	Nunca	Casi Nunca	A Veces	Casi Siempre	Siempre
1. ¿Utilizas tu espacio virtual en función de tus preferencias y necesidades académicas?					
2. ¿Haz construido tu perfil personal en los espacios virtuales?					
3. ¿Navegas con seguridad en línea siguiendo los parámetros de la ciudadanía digital?					
4. ¿Organizas la información en diversos sistemas de almacenamiento en la nube y aplicaciones?					
CREACIÓN EN LOS ENTORNOS VIRTUALES					
5. ¿Creas y desarrollas presentaciones interactivas con diversas herramientas de diseño?					
6. ¿Propones nuevas formas de organizar y presentar tus tareas?					
7. ¿Creas y desarrollas actividades mediante el uso de plataformas de programación?					
8. ¿Utilizas recursos virtuales diversos para elaborar de					

manera más creativa y comprensible tus productos?					
GESTIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES					
9. ¿Usas correctamente los privilegios de compartición de documentos en herramientas colaborativas (Docs, Slides, etc)?					
10. ¿Usas correctamente privilegios de compartición de carpetas en sistemas de almacenamiento en la nube (Google Drive, OnDrive, etc)?					
11. ¿Reconoces la importancia de tu huella digital?					
12. ¿Respetas a otros usuarios de entornos virtuales bajo los principios de ciudadanía digital?					
INTERACCIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES					
13. ¿Generas comentarios que aportan a la mejora de espacios de colaboración en línea (Docs, Forms, Slides, Keep, etc)					
14. ¿Utilizas constantemente el correo, chat, videoconferencia y otros espacios de socialización sincrónica y asincrónica?					

Anexo 2: Ficha técnica

COMPETENCIA 28

Nombre original del instrumento:	Escala para medir el nivel de competencia 28.
Autor y año:	Jack Joel Arbañil Agurto y Grace Kelly Risco Sernaqué. 2023
Objetivo del instrumento:	Diagnosticar el nivel de competencia 28.
Usuarios:	Alumnas del área de Ciencias Sociales de la I.E. Isolina Baca Haz, Piura 2023.
Forma de Administración o Modo de aplicación:	Se aplicó un cuestionario al nivel de secundaria de la I.E. Isolina Baca Haz, el cual corresponde a una población de 150 alumnas. El instrumento se aplicó de manera física en las aulas.
Validez:	El instrumento ha sido validado por 3 expertos, en Educación: GRADO ACADÉMICO: Maestros.
Confiabilidad:	Mediante el estudio piloto el valor de Alfa de Cronbach es de 0,876.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Nombre original del instrumento:	Escala para medir el nivel de aprendizaje significativo.
Autor y año:	Jack Joel Arbañil Agurto y Grace Kelly Risco Sernaqué. 2023
Objetivo del instrumento:	Diagnosticar el nivel de aprendizaje significativo.
Usuarios:	Alumnas del área de Ciencias Sociales de la I.E. Isolina Baca Haz, Piura 2023.
Forma de Administración o Modo de aplicación:	Se aplicó un cuestionario al nivel de secundaria de la I.E. Isolina Baca Haz, el cual corresponde a una población de 150 alumnas. El instrumento se aplicó de manera física en las aulas.
Validez:	El instrumento ha sido validado por 3 expertos, en Educación: GRADO ACADÉMICO: Maestros.
Confiabilidad:	Mediante el estudio piloto el valor de Alfa de Cronbach es de 0,735.

Anexo 3: Operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de Medición
Aprendizaje Significativo	Según Ausubel (1976) define un aprendizaje significativo como otro aprendizaje o información nueva identificada por la solución psicológica que aprendió en la institución cercana o en el texto.	Según Giurescu (2022) y Goigochea (2023) el aprendizaje significativo se basa en tres dimensiones: Experiencias previas, nuevos conocimientos y relación entre nuevos y antiguos conocimientos con 12 ítems medidos en escala de Likert de 1=nunca, 2=casi nunca, 3=a veces, 4=casi siempre y 5=siempre.	Experiencias Previas. Nuevos Conocimientos. Relación entre nuevos y antiguos conocimientos.	Experiencia. Conocimientos previos. Nuevas experiencias. Nuevos conocimientos. Integración. Nuevo sistema de integración.	1, 2 2, 3 5, 6 7, 8 9, 10 11, 12	Cuestionario	Ordinal
Competencia 28	Según el Ministerio de Educación (2020) la competencia 28 se enfoca en el desarrollo de habilidades en medios virtuales creados por las TIC, de manera diligente y bajo esquemas éticos admisibles.	Según Concha (2022) y Reyes (2020), la competencia 28 está conformada por personalización en los entornos virtuales, creación en los entornos virtuales, gestión de entornos virtuales e interacción en entornos virtuales, a través de un cuestionario para evaluar la competencia 28 con 14 ítems.	Personalización en los entornos virtuales. Creación en los entornos virtuales.	Organiza de manera individual los entornos virtuales. Diseña actividades en entornos virtuales. Diversifica actividades en entornos virtuales.	1, 2, 3 y 4 5, 6 y 7 8 9, 10 y 11	Cuestionario	Ordinal

			Gestión de entornos virtuales.	Comparte actividades en entornos virtuales.	12		
				Monitorea el aprovechamiento de los entornos virtuales.	13		
			Interacción en entornos virtuales.	Retroalimenta a través de los entornos virtuales.	14		
				Genera oportunidades de socialización en los entornos virtuales.			

Anexo 4: Carta de presentación



“Año de la unidad, la paz y el desarrollo”

Trujillo, 27 de junio de 2023

CARTA DE PRESENTACION N° 096-2023/UCT-EPG-D

Prof. Marleny Yuliana Bayona Matheus:

DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INIF 40 “ISOLINA BACA HAZ”
CHULUCANAS, PIURA

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo en nombre de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI” y, a la vez, presentarle a la **Br. Grace Kelly Risco Sernaqué**, identificada con DNI N° 44856900, y al **Br. Jack Joel Arbañil Agurto**, identificado con DNI N° 43006261, alumnos del Programa de Maestría en Informática Educativa y Tecnologías de la Información, de nuestra casa superior de estudios, quienes vienen desarrollando su proyecto de investigación titulado: **COMPETENCIA 28 Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES EN ALUMNAS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, PIURA 2023.**

Presento a usted a los mencionados maestrandos para que puedan realizar la investigación de dicho proyecto con la finalidad de viabilizar la aplicación del instrumento de investigación en su entidad.

En espera de su atención a la presente, me despido reiterándole los sentimientos de mi mayor consideración y estima personal.



[Firma]
Dr. Winston Rolando Reaño Portal
Director de la Escuela de Posgrado
Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”

DISTRIBUCIÓN
Interesados, archivo EPG
WRRP/maj

Anexo 6: Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Chiroque Ramos Karen; tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo solicitar su participación libre en este estudio ^{que tiene fines estrictamente académicos.} La investigación está relacionada con Tecnologías de la Información.

Aferrándonos a su voluntad y colaboración, le solicitamos, FIRME este documento de consentimiento.

Acepto libre y voluntariamente participar anónimamente en este estudio, cuya información otorgada será manejada de forma confidencial y comprendo que, en calidad de participante voluntario, puedo dejar de participar de esta actividad en algún momento que considere propicio hacerlo. También entiendo que no se otorgará, ni recibirá algún pago o beneficio económico por la participación.

NOMBRE: Karen Chiroque Ramos

FIRMA: KCR

Fecha: 17, 08, 2023

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Abramonte García Greysi; tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo solicitar su participación libre en este estudio que tiene fines estrictamente académicos: La investigación está relacionada con Las tecnologías de la información.

Aferrándonos a su voluntad y colaboración, le solicitamos, FIRME este documento de consentimiento.

Acepto libre y voluntariamente participar anónimamente en este estudio, cuya información otorgada será manejada de forma confidencial y comprendo que, en calidad de participante voluntario, puedo dejar de participar de esta actividad en algún momento que considere propicio hacerlo. También entiendo que no se otorgará, ni recibirá algún pago o beneficio económico por la participación.

NOMBRE:

Greysi Abramonte García

FIRMA:



Fecha: 17 / 08 / 2023

3303 - V - 3033

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Chumacero Nuñez Thalia; tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo solicitar su participación libre en este estudio que tiene fines estrictamente académicos. La investigación está relacionada con tecnologías de la información.

Aferrándonos a su voluntad y colaboración, le solicitamos, FIRME este documento de consentimiento.

Acepto libre y voluntariamente participar anónimamente en este estudio, cuya información otorgada será manejada de forma confidencial y comprendo que, en calidad de participante voluntario, puedo dejar de participar de esta actividad en algún momento que considere propicio hacerlo. También entiendo que no se otorgará, ni recibirá algún pago o beneficio económico por la participación.

NOMBRE:

Thalia Chumacero Nuñez

FIRMA:

llll

Fecha: 18 / 08 / 2023

CONSENTIMIENTO INFORMADO

yo, Preciado Bereche Tatiana; tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo solicitar su participación libre en este estudio que tiene fines estrictamente académicos. La investigación está relacionada con Tecnología de la Información.

Aferrándonos a su voluntad y colaboración, le solicitamos, FIRME este documento de consentimiento.

Acepto libre y voluntariamente participar anónimamente en este estudio, cuya información otorgada será manejada de forma confidencial y comprendo que, en calidad de participante voluntario, puedo dejar de participar de esta actividad en algún momento que considere propicio hacerlo. También entiendo que no se otorgará, ni recibirá algún pago o beneficio económico por la participación.

NOMBRE: Tatiana Preciado Bereche

FIRMA: Tatiana Preciado B.

Fecha: 18 / 08 / 2023

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Priado Chunga Estellita; tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo solicitar su participación libre en este estudio que tiene fines estrictamente académicos. La investigación está relacionada con tecnologías de la información.

Aferrándonos a su voluntad y colaboración, le solicitamos, FIRME este documento de consentimiento.

Acepto libre y voluntariamente participar anónimamente en este estudio, cuya información otorgada será manejada de forma confidencial y comprendo que, en calidad de participante voluntario, puedo dejar de participar de esta actividad en algún momento que considere propicio hacerlo. También entiendo que no se otorgará, ni recibirá algún pago o beneficio económico por la participación.

NOMBRE:

Estellita Priado Chunga

FIRMA:

Estellita

Fecha: 18 / 08 / 2023

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Zapata Calle Priscila; tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo solicitar su participación libre en este estudio que tiene fines estrictamente académicos. La investigación está relacionada con tecnologías de la información.

Aferrándonos a su voluntad y colaboración, le solicitamos, FIRME este documento de consentimiento.

Acepto libre y voluntariamente participar anónimamente en este estudio, cuya información otorgada será manejada de forma confidencial y comprendo que, en calidad de participante voluntario, puedo dejar de participar de esta actividad en algún momento que considere propicio hacerlo. También entiendo que no se otorgará, ni recibirá algún pago o beneficio económico por la participación.

NOMBRE:

Priscila Zapata Calle

FIRMA:

Zapata Calle

Fecha: 28 / 08 / 2023

CONSENTIMIENTO INFORMADO

yo, Rodriguez Alache Gianella; tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo solicitar su participación libre en este estudio que tiene fines estrictamente académicos. La investigación está relacionada con tecnología de la información.

Aferrándonos a su voluntad y colaboración, le solicitamos, FIRME este documento de consentimiento.

Acepto libre y voluntariamente participar anónimamente en este estudio, cuya información otorgada será manejada de forma confidencial y comprendo que, en calidad de participante voluntario, puedo dejar de participar de esta actividad en algún momento que considere propicio hacerlo. También entiendo que no se otorgará, ni recibirá algún pago o beneficio económico por la participación.

NOBRE:

Gianella Rodriguez Alache

FIRMA:

Gianella R.A.

Fecha:

18 / 08 / 2025

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, ALACHE JUAREZ GABY; tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo solicitar su participación libre en este estudio que tiene fines estrictamente académicos. La investigación está relacionada con TECNOLOGIA DE LA INFORMACION.

Aferrándonos a su voluntad y colaboración, le solicitamos, FIRME este documento de consentimiento.

Acepto libre y voluntariamente participar anónimamente en este estudio, cuya información otorgada será manejada de forma confidencial y comprendo que, en calidad de participante voluntario, puedo dejar de participar de esta actividad en algún momento que considere propicio hacerlo. También entiendo que no se otorgará, ni recibirá algún pago o beneficio económico por la participación.

NOMBRE:

ALACHE JUAREZ GABY

FIRMA:

ALACHE JUAREZ G.

Fecha: 18/08/2023

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Alba Calle Danna Valeria; tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo solicitar su participación libre en este estudio que tiene fines estrictamente académicos. La investigación está relacionada con Tecnología de la Información.

Aferrándonos a su voluntad y colaboración, le solicitamos, FIRME este documento de consentimiento.

Acepto libre y voluntariamente participar anónimamente en este estudio, cuya información otorgada será manejada de forma confidencial y comprendo que, en calidad de participante voluntario, puedo dejar de participar de esta actividad en algún momento que considere propicio hacerlo. También entiendo que no se otorgará, ni recibirá algún pago o beneficio económico por la participación.

NOMBRE:

Alba Calle Danna Valeria

FIRMA: Alba Calle Danna Valeria

Fecha: 18 / 08 / 2023

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Karrasco Oblitas Kiara.; tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo solicitar su participación libre en este estudio, que tiene fines estrictamente académicos. La investigación está relacionada con tecnologías de la información.

Aferrándonos a su voluntad y colaboración, le solicitamos, FIRME este documento de consentimiento.

Acepto libre y voluntariamente participar anónimamente en este estudio, cuya información otorgada será manejada de forma confidencial y comprendo que, en calidad de participante voluntario, puedo dejar de participar de esta actividad en algún momento que considere propicio hacerlo. También entiendo que no se otorgará, ni recibirá algún pago o beneficio económico por la participación.

NOMBRE: Kiara Carrasco Oblitas.

FIRMA: Kiara

Fecha: 17 / 08 / 2023

ESTUDIANTE DE S.O.S. 3055

Anexo 7: Matriz de consistencia

TITULO	FORMULACION DEL PROBLEMA	HIPOTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGIA
Competencia 28 Y El Aprendizaje Significativo En El Área De Ciencias Sociales En Alumnas De Una Institución Educativa, Piura 2023	<p>Problema General</p> <p>¿De qué manera se relación la competencia 28 y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023?</p> <p>Problemas Específicos</p> <p>¿De qué manera se relación la competencia 28 y la dimensión experiencias previas en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023?</p> <p>¿De qué manera se relación la competencia 28 y la dimensión nuevos</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>Existe relación entre la competencia 28 y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023.</p> <p>Hipótesis Específicos</p> <p>Existe relación entre la competencia 28 y la dimensión experiencias previas en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023.</p> <p>Existe relación entre la competencia 28 y la</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar la relación de la competencia 28 y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023.</p> <p>Objetivos Específicos</p> <p>Identificar la relación de la competencia 28 y la dimensión experiencias previas en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023.</p> <p>Identificar la relación de la competencia 28 y la</p>	<p>Variable 1:</p> <p>Competencia 28</p> <p>Variable Dependiente:</p> <p>Aprendizaje significativo</p>	<p>Personalización en los entornos virtuales.</p> <p>Creación en los entornos virtuales.</p> <p>Gestión de entornos virtuales.</p> <p>Interacción en entornos virtuales.</p> <p>Experiencias Previas.</p> <p>Nuevos Conocimientos.</p>	<p>Tipo:</p> <p>Básica cuantitativa correlacional</p> <p>Método:</p> <p>Científico</p> <p>Diseño:</p> <p>No experimental correlacional</p> <p>Muestra:</p> <p>No probabilística</p> <p>Técnica:</p> <p>Encuesta</p> <p>Instrumento:</p> <p>Cuestionario</p>

	<p>conocimientos en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023?</p> <p>¿De qué manera se relación la competencia 28 y la dimensión relación entre nuevos y antiguos conocimientos en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023?</p>	<p>dimensión nuevos conocimientos en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023.</p> <p>Existe relación entre la competencia 28 y la dimensión relación entre nuevos y antiguos conocimientos en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023</p>	<p>dimensión nuevos conocimientos en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023.</p> <p>Identificar la relación de la competencia 28 y la dimensión relación entre nuevos y antiguos conocimientos en el área de Ciencias Sociales en alumnas de una Institución Educativa, Piura 2023.</p>		<p>Relación entre nuevos y antiguos conocimientos.</p>	
--	--	---	---	--	--	--

Anexo 8: Validación de instrumento

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del informante: Alfaro Quezada Dimna Zoila
- 1.2 Institución donde labora: Universidad Nacional Hermilio Valdizan
- 1.3 Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: Cuestionario de aprendizaje significativo y competencia 28
- 1.4 Autor del instrumento: Jack Joel Arbañil Agurto y Grace Kelly Risco Sernaqué
- 1.5 Título de la Investigación: COMPETENCIA 28 Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES EN ALUMNAS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, PIURA 2023

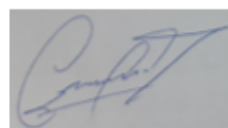
II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA						
		0 5	6 10	11 15	16 20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	51 55	56 60	61 65	66 70	71 75	76 80	81 85	86 90	91 95	96 100			
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																				90			
2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																					90		
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																					90		
4.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																					90		
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																					90		
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas																					90		
7.CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos																					90		
8.COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.																					90		
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																				85			
10.PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.																					90		

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: El instrumento es aplicable

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 88

Lugar y Fecha: Huánuco, 20 de mayo del 2023



FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada Ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

N° Ítems	Alternativas de Evaluación					Observaciones
	E	B	M	X	C	
01	X					
02	X					
03	X					
04	X					
05	X					
06		X				
07		X				
08	X					
09	X					
10	X					
11	X					
12	X					
13	X					
14	X					
15	X					
16		X				
17		X				
18		X				
19	X					
20	X					
21	X					
22	X					
23	X					
24	X					
25	X					
26	X					

CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems				X
Amplitud de contenido				X
Redacción de los Ítems				X
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

Evaluado por:

APELLIDOS Y NOMBRES: ALFARO QUEZADA DIMNA ZOILA
COLEGIATURA: 016984
DNI: 08448344



Firma

Fecha: 20/05/2023

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del informante: Gilmar Bayona Calderón
- 1.2 Institución donde labora: Universidad Santo Domingo de Guzmán
- 1.3 Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: Cuestionario de aprendizaje significativo y competencia 28
- 1.4 Autor del instrumento: Jack Joel Arbañil Agurto y Grace Kelly Risco Sernaqué
- 1.5 Título de la Investigación: COMPETENCIA 28 Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES EN ALUMNAS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, PIURA 2023

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																			90	
2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																			85	
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																			90	
4.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																			90	
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																			90	
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas																			90	
7.CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos																			90	
8.COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.																			90	
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																			85	
10.PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.																			90	

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: El instrumento es aplicable

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 87

Lugar y Fecha: Huánuco, 20 de mayo del 2023



FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada Ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia.
En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

N° Ítems	Alternativas de Evaluación					Observaciones
	E	B	M	X	C	
01	X					
02	X					
03	X					
04	X					
05	X					
06	X					
07		X				
08	X					
09	X					
10		X				
11	X					
12	X					
13	X					
14	X					
15	X					
16		X				
17		X				
18		X				
19	X					
20	X					
21	X					
22	X					
23	X					
24	X					
25	X					
26	X					

CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems				X
Amplitud de contenido				X
Redacción de los Ítems				X
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

Evaluado por:

APELLIDOS Y NOMBRES: Gilmar Bayona Calderón
COLEGIATURA: 134363
DNI: 41464867



Firma

Fecha: 20/05/2023

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del informante: Alexander Pasquel Cajas
- 1.2 Institución donde labora: Universidad Nacional Hermilio Valdizan
- 1.3 Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: Cuestionario de aprendizaje significativo y competencia 28
- 1.4 Autor del instrumento: Jack Joel Arbañil Agurto y Grace Kelly Risco Sernaqué
- 1.5 Título de la Investigación: COMPETENCIA 28 Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES EN ALUMNAS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, PIURA 2023

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA				
		0	6	11	16	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96		
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																			90		
2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																			90		
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																			90		
4.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																			90		
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																			90		
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas																			90		
7.CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos																			90		
8.COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.																			90		
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																			90		
10.PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.																			90		

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: El instrumento es aplicable

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 90

Lugar y Fecha: Huánuco, 20 de mayo del 2023



FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada Ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia.
En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

N° Ítems	Alternativas de Evaluación					Observaciones
	E	B	M	X	C	
01	X					
02	X					
03	X					
04	X					
05	X					
06	X					
07		X				
08	X					
09	X					
10	X					
11	X					
12	X					
13	X					
14	X					
15	X					
16	X					
17		X				
18		X				
19	X					
20	X					
21	X					
22	X					
23	X					
24	X					
25	X					
26	X					

CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems				X
Amplitud de contenido				X
Redacción de los Ítems				X
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

Evaluado por:

APELLIDOS Y NOMBRES: Alexander Pasquel Cajas
COLEGIATURA: 170433
DNI: 46084104



Firma

Fecha: 20/05/2023

Anexo 9: Porcentaje de Turnitin

COMPETENCIA 28 Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES EN ALUMNAS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, PIURA 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

8% INDICE DE SIMILITUD	8% FUENTES DE INTERNET	1% PUBLICACIONES	4% TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
----------------------------------	----------------------------------	----------------------------	--------------------------------------

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	5%
2	repositorio.usmp.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	www.dykinson.com Fuente de Internet	1%

Excluir citas Activo

Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 1%