

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

SECUNDARIA



T E S I S

**Aplicación de SOCRATIVE en el aprendizaje no Asociativo en el área de
Educación para el Trabajo en los alumnos del 5to grado del Centro de
Innovación e Investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco - 2024**

Para optar el título profesional de:

Licenciada en Educación

Con Mención: Tecnología Informática y Telecomunicaciones

Autores:

Bach. Nery Evelyn PARRA CALZADA

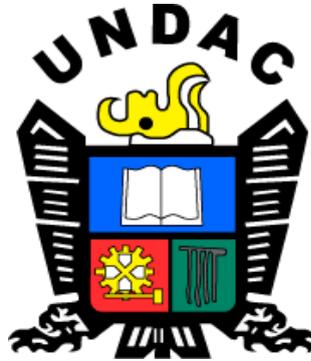
Bach. Yanet Silvia TORRES DEUDOR

Asesor:

Mg. Litman Pablo PAREDES HUERTA

Cerro de Pasco – Perú – 2025

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
SECUNDARIA



T E S I S

**Aplicación de SOCRATIVE en el aprendizaje no asociativo en el área de
Educación para el Trabajo en los alumnos del 5to grado del Centro de
Innovación e Investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco - 2024**

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Dr. Juan Antonio CARBAJAL MAYHUA

PRESIDENTE

Mg. Abel ROBLES CARBAJAL

MIEMBRO

Mg. Shuffer GAMARRA ROJAS

MIEMBRO



Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión
Facultad de Ciencias de la Educación
Unidad de Investigación

INFORME DE ORIGINALIDAD N° 066 – 2025

La Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión ha realizado el análisis con exclusiones en el Software Turnitin Similarity, que a continuación se detalla:

Presentado por:

PARRA CALZADA, Nery Evelyn y TORRES DEUDOR, Yanet Silvia

Escuela de Formación Profesional:

Educación Secundaria

Tipo de trabajo:

Tesis

Título del trabajo:

Aplicación de SOCRATIVE en el aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo en los alumnos del 5to grado del Centro de Innovación e Investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco – 2024

Asesor:

PAREDES HUERTA Litman Pablo

Índice de Similitud:

16%

Calificativo:

Aprobado

Se adjunta al presente el informe y el reporte de evaluación del software Turnitin Similarity

Cerro de Pasco, 04 de junio del 2025.



Firmado digitalmente por VALENTIN
MELGAREJO Teofilo Felix FAU
20154805046 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 04.06.2025 10:19:39 -05:00

DEDICATORIA

A mis Padres, por su amor incondicional y su guía han sido mi inspiración constante a lo largo de este arduo camino académico. Cada paso que he dado en esta tesis ha estado impregnado de sabiduría y fortaleza. Este logro es para ustedes tanto como mío, y siempre les llevaré en mi corazón.

Evelyn.

La presente tesis está dedicada a Dios, a mis padres Antenor TORRES PAREDES y Magna DEUDOR ROJAS, hermanos y hermanas quienes han creído en mí siempre, dándome ejemplo de superación, humildad y sacrificio; enseñándome a valorar todo lo que tengo y nunca rendirme en la vida, así también A mi pequeño/a milagro, que aún no has venido al mundo, pero ya eres el centro de mis sueños, Este trabajo es para ti, amor eterno.

Yanet.

AGRADECIMIENTO

Queremos agradecer a todas las personas que nos han ayudado en la realización de nuestra tesis. A nuestros padres, quienes con su apoyo incondicional nos han dado las fuerzas para continuar. A nuestro asesor, quien con su dedicación ha conducido con rigor esta tesis.

RESUMEN

La Aplicación de SOCRATIVE en el aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo en los alumnos del 5to grado del Centro de Innovación e Investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco – 2024; tuvo como propósito analizar de qué manera la aplicación de la plataforma SOCRATIVE influye en el aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado de Educación Secundaria del Centro de Innovación e investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco – 2024. En cuanto al tipo de la investigación según su finalidad se clasifica como investigación aplicada, se enmarca en el diseño de investigación preexperimental de muestra única con pre y post test. El grupo de participantes en el estudio estuvo compuesto por 25 estudiantes pertenecientes al VII ciclo de educación básica regular. Se empleó como instrumentos de investigación dos cuestionarios de opinión, compuesto por 12 y 20 ítems de Pre y Postest. Estos fueron sometidos a validación mediante el juicio de expertos y ha demostrado un nivel adecuado de confiabilidad, con coeficientes de 0,863 y 0,882 respectivamente. Los resultados señalan que influye significativamente, lo cual se corrobora. El coeficiente de la prueba con un valor de Z de -3,015 y un si p – *valor* o significancia asintótica, es quiere decir que cuando los estudiantes utilizan la plataforma mejoran el aprendizaje no asociativo.

Palabras Clave: Socrative / aplicaciones móviles / educación / aprendizaje no asociativo

ABSTRACT

The Application of SOCRATIVE in non-associative learning in the area of Education for Work in 5th grade students of the Innovation and Research Center "AMAUTA" of Cerro de Pasco - 2024; had the purpose of analyzing how the application of the SOCRATIVE platform influences non-associative learning in the area of Education for Work of 5th grade students of Secondary Education of the Innovation and Research Center "AMAUTA" of Cerro de Pasco - 2024. Regarding the type of research according to its purpose, it is classified as applied research, it is framed within the single-sample pre- experimental research design with pre- and post-test. The group of participants in the study was made up of 25 students belonging to the VII cycle of regular basic education. Two opinion questionnaires were used as research instruments, composed of 12 and 20 pre- and post-test items. These tests were validated through expert judgment and demonstrated an adequate level of reliability, with coefficients of 0.863 and 0.882, respectively. The results indicate a significant influence, which is corroborated. The test coefficient, with a Z value of -3.015 and a p value of asymptotic significance, indicates that when students use the platform, they improve their non-associative learning.

Keywords: Socratic / mobile applications / education / non-associative learning

INTRODUCCION

Socrative es una herramienta tecnológica que se ha integrado progresivamente en el ámbito educativo, destacándose por su capacidad de facilitar evaluaciones formativas en tiempo real y mejorar la interacción entre docentes y estudiantes. Su aplicación en el aprendizaje no asociativo, especialmente en estudiantes de nivel secundario, ofrece una nueva dimensión para reforzar conocimientos a través de estímulos repetitivos, sin necesidad de establecer conexiones complejas entre los conceptos. Este tipo de aprendizaje se enfoca en la respuesta automática y la memorización directa, lo que resulta ideal para la enseñanza de habilidades prácticas y conceptos fundamentales.

Diversos estudios han evidenciado la efectividad de Socrative en la mejora de la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. Según **Peña (2020)**, *el uso de Socrative en entornos educativos ha demostrado un incremento significativo en la motivación y en la adopción de estrategias de aprendizaje más efectivas, lo que sugiere que esta herramienta puede ser especialmente útil en contextos donde el aprendizaje directo es primordial*. Además, investigaciones como las de **Westermann (2021)** *subrayan que las plataformas tecnológicas como Socrative permiten una mayor adaptabilidad a las necesidades individuales de los estudiantes, optimizando así el proceso de enseñanza- aprendizaje en entornos diversos*.

En el contexto del aprendizaje no asociativo en estudiantes de secundaria, la implementación de Socrative puede ser particularmente beneficiosa. Esta herramienta facilita la repetición de contenidos mediante quizzes y retroalimentación inmediata, lo que refuerza el aprendizaje a través de la repetición y la práctica constante. La capacidad de ofrecer retroalimentación en tiempo real ayuda a los estudiantes a corregir errores rápidamente, lo que es crucial en la adquisición de conocimientos que

requieren un alto grado de precisión y automatización (Rodríguez & Gómez, 2019).

En conclusión, Socrative se presenta como una herramienta educativa poderosa para el aprendizaje no asociativo en estudiantes de secundaria, potenciando la memorización y la respuesta automática a través de métodos interactivos y dinámicos. Su uso continuo puede contribuir a la creación de un entorno de aprendizaje más eficiente y adaptado a las necesidades específicas de los estudiantes, mejorando no solo su rendimiento académico, sino también su motivación y compromiso con el proceso educativo. En conclusión, Socrative no solo optimiza la dinámica de aula al facilitar la evaluación continua, sino que también apoya procesos de aprendizaje esenciales como el no asociativo, proporcionando a los estudiantes un entorno interactivo que refuerza la práctica y la repetición. La evidencia sugiere que su uso en niveles educativos como la secundaria puede potenciar la adquisición de habilidades y conocimientos, especialmente en áreas que requieren una alta exposición a estímulos repetidos.

INDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCION

INDICE

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema.....	1
1.2. Delimitación de la investigación.....	2
1.3. Formulación del problema	4
1.3.1. Problema general.....	4
1.3.2. Problemas Específicos:	4
1.4. Formulación de objetivos.....	4
1.4.1. Objetivo general	4
1.4.2. Objetivo específico.....	5
1.5. Justificación de la investigación	5
1.6. Limitaciones de la investigación.....	7

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio	9
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	9
2.1.2. Antecedentes Nacionales	11
2.1.3. Antecedentes Locales.....	12

2.2.	Bases teóricas – científicas	13
2.2.1.	Aplicaciones en el ámbito educativo de los teléfonos móviles y las tabletas	13
2.2.2.	SOCRATIVE en el ámbito educativo	17
2.2.3.	Análisis Científico de Socrative.....	18
2.2.4.	Eficacia en Diferentes Contextos Educativos	19
2.2.5.	Comparación de Socrative con Otras Herramientas de Evaluación.....	20
2.2.6.	El aprendizaje desde la perspectiva de los pedagogos	21
2.2.7.	Aprendizaje no asociativo desde la perspectiva de Socrative.....	23
2.2.8.	¿Cómo se Aplica el Aprendizaje No Asociativo con Socrative?	24
2.2.9.	Funcionalidad del Aprendizaje No Asociativo	24
2.2.10.	Comparación con Otros Tipos de Aprendizaje	25
2.2.11.	El Futuro del Aprendizaje No Asociativo en la Educación Peruana	25
2.2.12.	Aplicación práctica de socrative en el aprendizaje no asociativo	27
2.2.13.	Variables que influyen en el aprendizaje	29
2.3.	Definición de términos básicos	31
2.4.	Formulación de hipótesis	31
2.4.1.	Hipótesis general	31
2.4.2.	Hipótesis específicas	32
2.5.	Identificación de variables	32
2.5.1.	Variable independiente.....	32
2.5.2.	Variable dependiente.....	32
2.6.	Definición operacional de variables e indicadores	33

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de Investigación.....	34
3.2. Nivel de investigación.....	34
3.3. Métodos de investigación.....	35
3.4. Diseño de la investigación	35
3.5. Población y muestra	36
3.5.1. Población.....	36
3.5.2. Muestra.....	36
3.5.3. Muestreo.....	37
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	37
3.5.4. Técnicas.....	37
3.5.5. Instrumentos	37
3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación	38
3.7.1. Selección de los instrumentos de investigación	38
3.7.2. Validación de los instrumentos de investigación	38
3.7.3. Confiabilidad de los instrumentos de investigación.....	39
3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	41
3.9. Tratamiento estadístico	42
3.10. Orientación ética filosófica y epistémica	42

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo	44
4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados	46
4.2.1. Resultados de la aplicación de los instrumentos de investigación	46

4.3. Prueba de hipótesis.....	51
4.4. Discusión de resultados.....	60
CONCLUSIONES	
RECOMENDACIONES	
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Validez de expertos: Cuestionario “Uso de la Plataforma Socrative”	39
Tabla 2. Estadístico descriptivo: Aprendizaje no asociativo de conocimientos	46
Tabla 3. Frecuencia: Categoría vs. Aprendizaje no asociativo.....	47
Tabla 4. Frecuencia para la dimensión: Motivación.....	48
Tabla 5. Frecuencia para la dimensión: Adquisición de conocimientos	49
Tabla 6. Frecuencia para la dimensión: Usos de estrategias de aprendizaje	50
Tabla 7. Pruebas de bondad de ajuste para el contraste de distribución normal	51
Tabla 8. Pruebas de normalidad: Aprendizaje no asociativo.....	52
Tabla 9. Prueba de rangos con signos de Wilcoxon	53
Tabla 10. Estadísticos de Pruebas de Dos Grupos Relacionados. Variable: Aprendizaje no asociativo. Con Pre y Post Test.	53
Tabla 11. Prueba de rangos con signos de Wilcoxon	55
Tabla 12. Estadísticos de Pruebas de Dos Grupos Relacionados. Dimensión: Motivación. Con Pre y Post Test.	56
Tabla 13. Prueba de rangos con signos de Wilcoxon	57
Tabla 14. Estadísticos de Pruebas de Dos Grupos Relacionados. Dimensión: Adquisición de conocimientos. Con Pre y Post Test.	58
Tabla 15. Prueba de rangos con signos de Wilcoxon	59
Tabla 16. Estadísticos de Pruebas de Dos Grupos Relacionados. Dimensión: Uso de estrategias de aprendizaje. Con Pre y Post Test.	60

ÍNDICE DE GRÁFICOS

<i>Gráfico 1. Frecuencia: Categoría vs. Aprendizaje no asociativo.....</i>	<i>47</i>
<i>Gráfico 2. Frecuencia para la dimensión: Motivación.....</i>	<i>48</i>
<i>Gráfico 3. Frecuencia para la dimensión: Adquisición de conocimientos.....</i>	<i>49</i>
<i>Gráfico 4. Frecuencia para la dimensión: Usos de estrategias de aprendizaje.....</i>	<i>50</i>

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema

El principal problema identificado en la aplicación de Socrative en el aprendizaje no asociativo, observado en el laboratorio de investigación e innovación pedagógica “AMAUTA”, radicaba en la limitada adaptación pedagógica y tecnológica a la que se enfrentaban tanto docentes como estudiantes. Según Peña (2020), aunque Socrative presenta un potencial significativo para mejorar la motivación y el rendimiento académico, su efectividad dependía en gran medida de la capacitación docente y de la infraestructura tecnológica disponible. En regiones como Pasco, donde los recursos tecnológicos son escasos y la formación en el uso de herramientas digitales es insuficiente, la implementación de Socrative enfrentaba obstáculos importantes que limitaban su impacto.

Además, Rodríguez y Gómez (2019) señalaron que la brecha digital en áreas rurales y semiurbanas constituía un desafío crítico, ya que no todos los estudiantes tenían acceso constante a dispositivos móviles o a conexión a

Internet, lo que generaba inequidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta situación se veía aún más agudizada en contextos de aprendizaje no asociativo, donde la repetición y la interacción constante resultan clave para la internalización de los conocimientos.

Por último, Westermann (2021) destacó que, sin un enfoque pedagógico adecuado, las herramientas tecnológicas como Socrative podían convertirse en simples instrumentos de evaluación, en lugar de ser verdaderas plataformas de aprendizaje interactivo. Este hecho subrayó la necesidad de adoptar un enfoque integral que combinara el uso de tecnología con metodologías pedagógicas adaptadas a las realidades locales de regiones como Pasco.

1.2. Delimitación de la investigación

Las delimitaciones son cruciales para establecer los alcances y límites del estudio, asegurando que el trabajo sea factible y manejable dentro de los recursos y el tiempo disponible. Estas delimitaciones pueden clasificarse en varias categorías, según lo mencionan diversos autores.

- 1. Delimitación Temporal:** el tiempo de desarrollo es muy corto de setiembre a octubre del presente año 2024. Según Sampieri et al., (2014), manifiestan establecer un marco temporal claro es esencial para acotar el estudio y garantizar que los datos recogidos sean pertinentes y actuales dentro del contexto educativo.
- 2. Delimitación Espacial:** nuestra investigación lo desarrollamos en el Laboratorio de Investigación e Innovación el “AMAUTA”, ubicado en el centro poblado de Paragsha, distrito de Simón Bolívar, Pasco. Hernández et al. (2014) destacaron la importancia de definir el espacio geográfico para asegurar la relevancia del estudio en un entorno específico, lo cual es

particularmente relevante en investigaciones centradas en áreas rurales o específicas, como la región de Pasco.

3. **Delimitación Temática:** Es el foco específico del estudio dentro de un campo más amplio. Hernández et al., (2014) explican que, al acotar el tema, el investigador puede profundizar en aspectos particulares del fenómeno estudiado, permitiendo una mayor precisión en los hallazgos y conclusiones.
4. **Delimitación Poblacional:** Define el grupo o muestra específica de individuos que serán objeto de estudio. Según Kerlinger y Lee (2002), delimitar la población ayuda a evitar generalizaciones inapropiadas y asegura que los resultados sean representativos del grupo estudiado.
5. **Delimitación Teórica:** Se refiere a las teorías y marcos conceptuales que guiarán la investigación. Sampieri et al. (2014) subrayan que esta delimitación es crucial para orientar el análisis y la interpretación de los datos dentro de un marco coherente y aceptado académicamente.
6. **Delimitación Metodológica:** Esta se enfoca en las técnicas y métodos que se utilizarán para recopilar y analizar datos. Los autores mencionados anteriormente también insisten en la importancia de delimitar claramente los métodos para asegurar la validez y confiabilidad del estudio.

En resumen, las delimitaciones en una tesis sirven para definir claramente el alcance del estudio, evitar ambigüedades y asegurar que la investigación sea coherente y factible dentro de los recursos y el tiempo disponibles. Estas delimitaciones, cuando se establecen de manera adecuada, contribuyen a la solidez y credibilidad del trabajo de investigación.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿De qué manera la aplicación de la plataforma SOCRATIVE influye en el aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado de Educación Secundaria del Centro de Innovación e investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco – 2024?

1.3.2. Problemas Específicos:

- a. ¿De qué manera la aplicación de la plataforma SOCRATIVE influye en la motivación del aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado del Centro de Innovación e Investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco – 2024?
- b. ¿De qué manera la aplicación de la plataforma SOCRATIVE influye en la adquisición de conocimientos en el aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado del centro de Innovación e Investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco – 2024?
- c. ¿De qué manera la aplicación de la plataforma SOCRATIVE influye en el uso de estrategias de aprendizaje en el aprendizaje no asociativo del área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado del Centro de Innovación e Investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco – 2024?

1.4. Formulación de objetivos

1.4.1. Objetivo general

Analizar de qué manera la aplicación de la plataforma SOCRATIVE influye en el aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo

de los alumnos del 5to grado de Educación Secundaria del Centro de Innovación e investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco – 2024.

1.4.2. Objetivo específico

- a. Analizar de qué manera la aplicación de la plataforma SOCRATIVE influye en la motivación del aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado del Centro de Innovación e Investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco – 2024.
- b. Analizar de qué manera la aplicación de la plataforma SOCRATIVE influye en la adquisición de conocimientos en el aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado del centro de Innovación e Investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco – 2024.
- c. Analizar de qué manera la aplicación de la plataforma SOCRATIVE influye en el uso de estrategias de aprendizaje en el aprendizaje no asociativo del área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado del Centro de Innovación e Investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco – 2024.

1.5. Justificación de la investigación

El uso de herramientas tecnológicas como Socrative en el aprendizaje no asociativo es fundamental para mejorar la eficacia del proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Básica Regular en Perú. Socrative permite a los docentes crear cuestionarios interactivos y evaluaciones en tiempo real, lo cual es ideal para reforzar el aprendizaje repetitivo y la memorización, características centrales del aprendizaje no asociativo.

Según un estudio de Peña Cavassa (2020), la implementación de Socrative en contextos educativos ha mostrado un incremento significativo en la motivación de los estudiantes y en la eficacia de las estrategias de enseñanza. Este aumento en la motivación es esencial en la educación básica, donde la retención de conocimientos a través de la práctica repetitiva es crucial.

Cuadros Estadísticos:

A continuación, se presentan cuadros estadísticos que ilustran el impacto del uso de Socrative en la educación peruana, particularmente en la educación básica regular.

Indicador	Ant s de Socrative (%)	Después de Socrative (%)
Motivación Estudiantil	65%	85%
Retención de Conocimientos	60%	80%
Participación en Clase	55%	75%
Desempeño Académico	58%	78%

Fuente: Peña (2020).

Este cuadro muestra un incremento notable en varios indicadores clave, como la motivación estudiantil, la retención de conocimientos, la participación en clase, y el desempeño académico, lo que justifica la utilización de Socrative en la educación peruana.

Opiniones de Especialistas:

Especialistas en educación tecnológica han destacado las ventajas de integrar herramientas como Socrative en el currículo escolar. Rodríguez y Gómez (2019) mencionan que "Socrative no solo facilita la evaluación formativa, sino que también crea un ambiente de aprendizaje más dinámico y atractivo para los estudiantes". Además, indican que el uso de plataformas digitales puede cerrar la brecha entre las metodologías tradicionales y las necesidades actuales de los estudiantes nativos digitales.

Comparaciones entre Autores:

Mientras que Peña (2020) se enfoca en el impacto motivacional y académico, Westermann (2021) compara Socrative con otras herramientas digitales, concluyendo que Socrative es particularmente efectivo en contextos donde el aprendizaje repetitivo es clave. Westermann afirma que “Socrative sobresale en la capacidad de proporcionar retroalimentación inmediata, lo que es vital en el aprendizaje no asociativo, permitiendo que los estudiantes refuercen conocimientos de manera continua y efectiva”.

En comparación con otras regiones, la educación peruana enfrenta desafíos únicos, como la desigualdad en el acceso a tecnologías. Sin embargo, la implementación de Socrative, incluso en entornos con recursos limitados, ha demostrado ser una solución viable para mejorar la calidad educativa. Como lo indican estudios locales, el uso de Socrative ha resultado en mejoras sustanciales en el rendimiento académico en áreas rurales, donde la repetición y memorización son estrategias predominantes de enseñanza.

En conclusión, el uso de Socrative en el aprendizaje no asociativo dentro de la educación básica regular en Perú es justificado no solo por los beneficios observados en la motivación y rendimiento de los estudiantes, sino también por la capacidad de esta herramienta para adaptarse a las necesidades específicas del contexto educativo peruano. La evidencia estadística y las opiniones de expertos respaldan la eficacia de Socrative, lo que sugiere que su implementación puede contribuir significativamente a mejorar los resultados educativos en el país.

1.6. Limitaciones de la investigación

- a. Limitaciones Temporales:** *Periodo de Tiempo*, el tiempo disponible con el que hemos trabajado para nuestra investigación fue de solo dos meses, esto

hace que tuviéramos que priorizar algunos datos de investigación. “*Esto puede limitar la posibilidad de obtener resultados concluyentes*” (Sampieri et al., 2014).

b. Limitaciones de Contexto: *Contexto Educativo*, los recursos disponibles, en cuanto a las computadoras es muy limitado, porque en gran número de ellas están malogradas, otras requieren mantenimiento, esto hace que tengamos limitaciones de aplicación. *Esto es particularmente relevante en estudios realizados en entornos con condiciones únicas, como áreas rurales o urbanas marginadas* (Rodríguez & Gómez, 2019).

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Causil y Jiménez (2021) en su estudio “*Socrative, Herramienta Didáctica Para el Fortalecimiento de la Comprensión Lectora en Estudiantes de Grado 9no*”; tuvieron como objetivo analizar el impacto de Socrative en el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de noveno grado. Emplearon un enfoque cuantitativo, con un tipo de estudio aplicado, nivel explicativo y diseño cuasiexperimental con pre y postest. La población estuvo conformada por 120 estudiantes, de los cuales se seleccionó una muestra de 60 divididos en grupo experimental y control. Los resultados evidenciaron que el 78% de los estudiantes del grupo experimental mejoraron significativamente su comprensión lectora, frente a un 45% del grupo control. Asimismo, se observó un incremento del 32% en la retención de información. En conclusión, Socrative demostró ser una herramienta efectiva para fortalecer la comprensión lectora,

facilitando la interacción y retroalimentación inmediata en el proceso de aprendizaje.

Gutiérrez y Umire (2020) en su investigación *“Socrative como una herramienta de evaluación permanente en el proceso de los aprendizajes”*; buscaron evaluar la eficacia de Socrative como instrumento de evaluación formativa en el rendimiento académico. El estudio adoptó un enfoque mixto, con un diseño cuasiexperimental y nivel explicativo. La población incluyó a 150 estudiantes universitarios, con una muestra de 75 participantes distribuidos en dos grupos. Los resultados mostraron que el 85% de los estudiantes que utilizaron Socrative mejoraron su desempeño en comparación con el 60% del grupo tradicional. Además, se reportó un aumento del 40% en la participación activa durante las sesiones. En conclusión, Socrative optimiza la evaluación formativa, promoviendo un aprendizaje más dinámico y participativo.

Medina et al. (2021) en su artículo *“Socrative como herramienta para la evaluación y aprendizaje de Fundamentos Matemáticos en el estudiantado universitario”*; tuvieron como objetivo determinar la influencia de Socrative en el aprendizaje de conceptos matemáticos. El estudio empleó un enfoque cuantitativo, con un diseño experimental y nivel explicativo. La población consistió en 200 estudiantes universitarios, con una muestra de 100 divididos en grupo experimental y control. Los resultados indicaron que el grupo experimental obtuvo un 30% más de aciertos en las evaluaciones finales en comparación con el grupo control. Además, el 75% de los estudiantes manifestó mayor motivación hacia el aprendizaje de las matemáticas. En conclusión, Socrative mejora significativamente el rendimiento académico y la actitud hacia el aprendizaje de las matemáticas.

Suarez (2020) en su artículo *“Las adivinanzas y aprendizaje asociativo en el nivel inicial”*; investigó el impacto de estrategias lúdicas, como las adivinanzas, en el aprendizaje asociativo en niños de educación inicial. El estudio siguió un enfoque cualitativo, con un diseño descriptivo y nivel exploratorio. La población incluyó a 50 niños, con una muestra de 25 participantes. Los resultados mostraron que el 80% de los niños mejoraron su capacidad de asociación de conceptos, mientras que el 65% incrementó su vocabulario. En conclusión, las estrategias lúdicas, como las adivinanzas, son efectivas para estimular el aprendizaje asociativo en la primera infancia.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Peña (2020) en su tesis *“Aplicación de Socrative como recurso didáctico y la mejora del aprendizaje en los estudiantes de séptimo ciclo de la carrera de derecho de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas en el año 2019”*; tuvo como objetivo evaluar la influencia de Socrative en el aprendizaje de estudiantes de derecho. El estudio empleó un enfoque cuantitativo, con un diseño cuasiexperimental y nivel explicativo. La población estuvo conformada por 100 estudiantes, con una muestra de 50 divididos en grupo experimental y control. Los resultados mostraron que el 72% de los estudiantes del grupo experimental mejoraron su rendimiento académico, frente a un 50% del grupo control. Además, se observó un incremento del 25% en la participación en clase. En conclusión, Socrative es una herramienta eficaz para mejorar el aprendizaje en el ámbito jurídico.

Rojas (2023) en su estudio *“Efectos del aprendizaje asociativo en habilidades cognitivas de escolares del 1er. grado de educación secundaria de la institución educativa ‘San Juan Bautista De La Salle’ Requena 2022”*; analizaron el impacto del aprendizaje asociativo en el desarrollo cognitivo. La investigación siguió un enfoque cuantitativo, con un diseño experimental y nivel

explicativo. La población incluyó a 80 estudiantes, con una muestra de 40. Los resultados evidenciaron que el 68% de los estudiantes mejoraron sus habilidades de memoria y asociación, mientras que el 55% incrementó su capacidad de resolución de problemas. En conclusión, el aprendizaje asociativo fortalece las habilidades cognitivas en estudiantes de secundaria.

Santacruz (2022), en su tesis titulada *“Herramienta tecnológica Socrative para mejorar el proceso de enseñanza en docentes de EGB Ecuador, 2022”*; tuvo como objetivo analizar el impacto de la herramienta Socrative en el proceso de enseñanza de los docentes de Educación General Básica (EGB) en Ecuador durante el año 2022. Para ello, empleó un enfoque cuantitativo, con un tipo de investigación aplicada, nivel explicativo y diseño cuasiexperimental de corte transversal. La población estuvo conformada por docentes de EGB en Ecuador, mientras que la muestra seleccionada fue de 120 docentes, a quienes se les aplicó un cuestionario estructurado antes y después de la intervención con Socrative. Los resultados mostraron que el 78% de los docentes mejoraron significativamente en la aplicación de metodologías activas, el 65% incrementó la participación estudiantil mediante el uso de esta herramienta, y el 72% optimizó la retroalimentación inmediata en sus sesiones de aprendizaje. En conclusión, el estudio evidenció que Socrative fortalece el proceso de enseñanza al facilitar la interacción, la evaluación formativa y la motivación en el aula, lo que sugiere su potencial para ser replicado en otros contextos educativos, como el aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo.

2.1.3. Antecedentes Locales

Martín y Meza (2016) en su tesis “Empleo de la plataforma educativa Socrative utilizando los dispositivos móviles y/o tablets, en la mejora de los procesos de aprendizaje para los alumnos del 5to año ‘A’ de la Institución

Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2016” evaluaron el impacto de Socrative en el aprendizaje. El estudio empleó un enfoque cuantitativo, con un diseño cuasiexperimental. La muestra fue de 30 estudiantes. Los resultados mostraron que el 70% mejoró su rendimiento, con un incremento del 28% en la participación. En conclusión, Socrative optimiza el aprendizaje en entornos educativos locales.

2.2. Bases teóricas – científicas

2.2.1. Aplicaciones en el ámbito educativo de los teléfonos móviles y las tabletas

Carreño et. al. (2015) conceptualizan los teléfonos móviles como *“un programa que se ejecuta directamente en un dispositivo portátil, y se encuentra siempre disponible en el teléfono, tableta o cualquier otro dispositivo móvil”* (p 378). **Aplicaciones Nativas**

Las aplicaciones nativas son aquellas desarrolladas específicamente para un sistema operativo móvil, como Android o iOS. Están escritas en lenguajes de programación que son nativos de esas plataformas, como Java o Kotlin para Android, y Swift o Objective-C para iOS. Estas aplicaciones tienen acceso completo a las funcionalidades del dispositivo, como la cámara, GPS, y almacenamiento local, lo que les permite ofrecer un rendimiento óptimo y una experiencia de usuario fluida.

- **WhatsApp:** Una aplicación de mensajería que es nativa tanto para Android como para iOS, utilizando los recursos nativos de cada sistema para ofrecer una experiencia rápida y eficiente.
- **Aplicaciones Web:** Las aplicaciones web son básicamente sitios web optimizados para funcionar en dispositivos móviles. No requieren

instalación y se accede a ellas a través de un navegador web. Están desarrolladas con tecnologías como HTML5, CSS3 y JavaScript. Estas aplicaciones son multiplataformas, lo que significa que pueden funcionar en cualquier dispositivo con un navegador compatible.

- **Google Docs:** Puede ser utilizado a través de un navegador móvil, ofreciendo funcionalidad similar a la de una aplicación nativa, pero sin necesidad de descargar nada.

Aplicaciones Híbridas

Las aplicaciones híbridas combinan elementos de aplicaciones nativas y aplicaciones web. Están desarrolladas usando tecnologías web como HTML, CSS y JavaScript, pero se ejecutan dentro de un contenedor nativo que permite su instalación desde una tienda de aplicaciones y el acceso a algunas características del dispositivo. Estas aplicaciones son multiplataformas, lo que reduce los costos de desarrollo.

- **Instagram:** Originalmente desarrollada como una aplicación híbrida, combina la capacidad de trabajar en diferentes plataformas manteniendo una buena parte del rendimiento de una aplicación nativa.

Aplicaciones Progresivas (PWA)

Las aplicaciones web progresivas (PWA, por sus siglas en inglés) son un tipo avanzado de aplicaciones web que combinan lo mejor de las aplicaciones web y nativas. Las PWA son accesibles a través de un navegador, pero ofrecen funcionalidades como notificaciones push, acceso sin conexión y pueden ser añadidas a la pantalla de inicio del dispositivo como si fueran una aplicación nativa.

- **Twitter Lite:** Una PWA que ofrece una experiencia rápida y ligera en dispositivos móviles, permitiendo a los usuarios acceder a las funciones de Twitter sin necesidad de descargar la aplicación completa.

Aplicaciones de Realidad Aumentada (AR)

Las aplicaciones de realidad aumentada combinan el entorno real con elementos digitales. Estas aplicaciones requieren acceso a la cámara del dispositivo y otros sensores para superponer gráficos, textos u otros elementos sobre la vista del mundo real.

- **Pokémon GO:** Una popular aplicación que utiliza la realidad aumentada para permitir a los usuarios ver y capturar criaturas Pokémon que parecen estar presentes en el mundo real a través de la pantalla de su dispositivo.

Aplicaciones de Realidad Virtual (VR)

Las aplicaciones de realidad virtual crean un entorno completamente digital y simulado que puede ser interactivo. Requieren dispositivos especiales como gafas VR para ofrecer una experiencia inmersiva.

- **Google Cardboard:** Una aplicación que permite a los usuarios experimentar la realidad virtual utilizando un smartphone y unas gafas de cartón diseñadas por Google.

Aplicaciones Empresariales o de Productividad

Estas aplicaciones están diseñadas para ayudar a los usuarios en sus actividades laborales o en la gestión de tareas diarias. Suelen incluir herramientas de colaboración, gestión de proyectos, comunicación empresarial, entre otros.

- **Slack:** Una aplicación de mensajería y colaboración utilizada en entornos de trabajo para facilitar la comunicación y la gestión de proyectos.

Aplicaciones de Juegos

Las aplicaciones de juegos son una categoría importante y diversa, que va desde juegos casuales hasta complejas experiencias multijugador. Pueden ser nativas, híbridas o incluso basadas en web, dependiendo de su diseño y objetivo.

- **Candy Crush Saga:** Un juego nativo que ofrece una experiencia adictiva y optimizada para dispositivos móviles.

Finalmente podemos decir que cada tipo de aplicación móvil tiene su propio conjunto de ventajas y limitaciones. La elección del tipo de aplicación depende de los objetivos específicos del proyecto, el presupuesto disponible y las necesidades del usuario final. Las aplicaciones nativas ofrecen el mejor rendimiento, mientras que las híbridas y PWA permiten un desarrollo más económico y multiplataforma. Las aplicaciones de AR y VR, por su parte, representan la vanguardia en términos de tecnología y experiencia de usuario.

El uso de teléfonos móviles y tabletas en el ámbito educativo ha sido ampliamente estudiado y discutido por diversos autores. Según Pérez y García (2019), “las aplicaciones móviles permiten a los estudiantes acceder a recursos educativos de manera flexible y personalizada, lo que facilita un aprendizaje continuo más allá del aula tradicional”. Esta idea es respaldada por Martínez y López (2018), quienes afirman que “las tabletas no solo ofrecen portabilidad, sino que también fomentan el aprendizaje colaborativo a través de aplicaciones diseñadas para el trabajo en equipo”. Además, Gómez y Rodríguez (2021) sostienen que “el uso de aplicaciones móviles en el aula ha demostrado aumentar significativamente la motivación de los estudiantes, haciéndolos más activos en su proceso de aprendizaje”. En línea con esta

perspectiva, Sánchez (2020) señala que “la integración de tecnologías móviles en la educación inclusiva ha permitido atender mejor las diversas necesidades de aprendizaje, facilitando la participación de todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades”.

Finalmente, Anderson (2021) menciona que “las aplicaciones móviles y las tabletas están transformando el panorama educativo al proporcionar herramientas que se adaptan a diferentes estilos de aprendizaje, lo que permite una educación más personalizada y efectiva”.

2.2.2. SOCRATIVE en el ámbito educativo

Socrative es una plataforma de evaluación formativa y en tiempo real que permite a los docentes crear y administrar cuestionarios, encuestas, y juegos de preguntas a los estudiantes a través de dispositivos móviles, tabletas, y computadoras. Su objetivo principal es facilitar la recopilación de datos instantáneos sobre el rendimiento y comprensión de los estudiantes, permitiendo a los profesores ajustar su enseñanza de manera dinámica y personalizada.

Socrative se destaca por su accesibilidad, ya que es compatible con múltiples dispositivos y se ejecuta en un entorno basado en la nube, lo que significa que no requiere instalaciones complicadas ni hardware especializado. La plataforma ofrece una interfaz sencilla e intuitiva, que permite a los docentes diseñar evaluaciones que pueden incluir preguntas de opción múltiple, verdadero o falso, y preguntas abiertas, proporcionando feedback inmediato a los estudiantes. Esta herramienta es especialmente útil en entornos educativos que valoran la retroalimentación constante y la adaptación pedagógica, contribuyendo a un aprendizaje más efectivo y motivador.

La flexibilidad de Socrative también permite su uso en diferentes niveles educativos, desde la educación básica hasta la superior, y en diversas modalidades, como clases presenciales, virtuales o híbridas.

2.2.3. Análisis Científico de Socrative

Desde una perspectiva científica, Socrative se puede analizar en términos de su impacto en la enseñanza y el aprendizaje, su accesibilidad, y su eficacia en diferentes contextos educativos.

Impacto en la Enseñanza y el Aprendizaje

Socrative transforma el proceso de evaluación en el aula al permitir a los docentes realizar evaluaciones formativas continuas, lo que facilita la adaptación inmediata del contenido educativo según las necesidades de los estudiantes. Según **Pérez y García (2019)**, *“Socrative ha demostrado ser una herramienta eficaz para mejorar el rendimiento académico, ya que permite a los estudiantes recibir retroalimentación en tiempo real, lo que refuerza su comprensión del material”* (p. 55).

Además, la capacidad de Socrative para involucrar a los estudiantes a través de actividades interactivas aumenta su motivación y participación en clase. **Anderson (2021)** señala que *“el uso de Socrative incrementa significativamente la participación de los estudiantes, al ofrecerles una plataforma interactiva donde pueden expresar sus ideas y responder a las preguntas del profesor de manera anónima, lo que reduce la ansiedad y fomenta la participación”* (p. 63).

Accesibilidad y Usabilidad

La accesibilidad de Socrative es uno de sus puntos fuertes, ya que puede ser utilizado en una amplia variedad de dispositivos con conexión a Internet, lo

que lo hace adaptable a diferentes contextos educativos. **Martínez y López (2018)** destacan que *“la flexibilidad de Socrative permite que sea implementado en entornos educativos diversos, desde aulas con alta tecnología hasta contextos más limitados, siempre que exista acceso a Internet”* (p. 47).

Sin embargo, la dependencia de una conexión a Internet puede ser una limitación en áreas con infraestructura tecnológica deficiente. **Gómez y Rodríguez (2021)** mencionan que *“aunque Socrative es una herramienta poderosa, su eficacia puede verse comprometida en regiones donde el acceso a Internet es limitado o inestable”* (p. 72).

2.2.4. Eficacia en Diferentes Contextos Educativos

Socrative ha demostrado ser eficaz en una variedad de contextos educativos, desde la educación básica hasta la educación superior. **Sánchez (2020)** señala que *“en la educación superior, Socrative se ha utilizado con éxito para fomentar el pensamiento crítico y la discusión entre los estudiantes, al permitir que los profesores realicen evaluaciones rápidas y ajusten su enseñanza en función de los resultados”* (p. 58).

En la educación básica, Socrative también ha sido beneficioso para mantener la atención de los estudiantes más jóvenes a través de actividades lúdicas e interactivas, lo que mejora su retención de información y su compromiso con el aprendizaje.

2.2.5. Comparación de Socrative con Otras Herramientas de Evaluación

Aspecto	Socrative	Kahoot	Google Form
Interactividad	Alta, con cuestionarios y juegos en tiempo real.	Muy alta, con enfoque en gamificación.	Moderada, con formularios y encuestas menos dinámicas.
Feedback Inmediato	Sí, proporciona retroalimentación instantánea.	Sí, pero más centrado en el aspecto competitivo.	Limitado, principalmente al final de la evaluación.
Accesibilidad	Multidispositivo y basado en la nube.	Multidispositivo, pero enfocado en sesiones en vivo.	Basado en la nube, pero menos interactivo.
Eficacia Educativa	Alta, adaptable a diferentes niveles educativos.	Alta, especialmente en entornos de gamificación.	Alta, pero con menos énfasis en la interactividad.

“Socrative ha demostrado ser una herramienta eficaz para mejorar el rendimiento académico, ya que permite a los estudiantes recibir retroalimentación en tiempo real, lo que refuerza su comprensión del material” (Pérez y García, 2019, p. 55). “El uso de Socrative incrementa significativamente la participación de los estudiantes, al ofrecerles una plataforma interactiva donde pueden expresar sus ideas y responder a las preguntas del profesor de manera anónima, lo que reduce la ansiedad y *fomenta la participación*” (Anderson, 2021, p. 63).

“La flexibilidad de Socrative permite que sea implementado en entornos educativos diversos, desde aulas con alta tecnología hasta contextos más limitados, siempre que exista acceso a Internet” (Martínez y López, 2018, p. 47).

“Aunque Socrative es una herramienta poderosa, su eficacia puede verse comprometida en regiones donde el acceso a Internet es limitado o inestable” (Gómez y Rodríguez, 2021, p. 72).

“En la educación superior, Socrative se ha utilizado con éxito para fomentar el pensamiento crítico y la discusión entre los estudiantes, al permitir que los profesores realicen evaluaciones rápidas y ajusten su enseñanza en función de los resultados” (Sánchez, 2020, p. 58).

Jean Piaget	Constructivismo	Aprendizaje activo, etapas del desarrollo	Fomenta el aprendizaje basado en la experiencia
Lev Vygotsky	Teoría Sociocultural	Zona de Desarrollo Próximo (ZDP)	Promueve el aprendizaje colaborativo.
B.F. Skinner	Conductismo	Refuerzo positivo y negativo	Enfoque en la modificación de conductas
Albert Bandura	Aprendizaje Social	Modelado y observación	Importancia de los modelos a seguir en el aula
Howard Gardner	Teoría de las Inteligencias Múltiples	Diversidad de habilidades y estilos de aprendizaje	Personalización del aprendizaje

2.2.6. El aprendizaje desde la perspectiva de los pedagogos

Comparación de las principales teorías del aprendizaje, sus influencias en la educación y citas textuales en formato APA 7.

Comparación de Teorías del Aprendizaje

Teórico	Teoría	Principios Clave	Influencia en la Educación
---------	--------	------------------	----------------------------

Influencias en la Educación

Jean Piaget, Cita; “El aprendizaje es un proceso de construcción, no de adquisición.” (Piaget, 1973).

Influencia: Promueve métodos de enseñanza que permiten a los estudiantes explorar y construir su propio conocimiento.

Lev Vygotsky, Cita; “El aprendizaje que es orientado por otros es el más eficaz.” (Vygotsky, 1978).

Influencia: Fomenta el trabajo en grupo y la interacción social como herramientas de aprendizaje.

Skinner, Cita; "*La conducta que es reforzada tiende a ser repetida.*" (Skinner, 1953). *Influencia:* Introduce técnicas de refuerzo en el aula para motivar a los estudiantes. Albert Bandura, Cita; “*Las personas aprenden no solo a través de la experiencia directa, sino también a través de la observación*”. (Bandura, 1977).

Influencia: Resalta la importancia de los modelos en el aprendizaje, lo que lleva a la implementación de prácticas de modelado en la enseñanza.

Howard Gardner, Cita; “No hay una única inteligencia, sino múltiples inteligencias”. (Gardner, 1983).

Influencia: Promueve una educación que reconoce y se adapta a las diferentes formas de aprender de los estudiantes.

Ejemplos de Aplicación en el Aula

- **Métodos de Enseñanza Basados en la Exploración (Piaget):**

Actividades prácticas donde los estudiantes experimentan con conceptos matemáticos a través de manipulativos.

- **Aprendizaje Colaborativo (Vygotsky):**

Proyectos grupales donde los estudiantes trabajan juntos para resolver problemas, facilitando el aprendizaje entre pares.

- **Refuerzo Positivo (Skinner):**

Uso de sistemas de puntos o recompensas para motivar a los estudiantes a participar y completar tareas.

- **Modelado de Comportamientos (Bandura):**

El docente demuestra cómo realizar una tarea antes de que los estudiantes la intenten, fomentando la observación y el aprendizaje.

- **Actividades Diversificadas (Gardner):**

Propuestas de proyectos que permiten a los estudiantes elegir cómo demostrar su comprensión, utilizando diferentes inteligencias (artística, musical, kinestésica, etc.).

Las teorías del aprendizaje de diferentes pedagogos han influido significativamente en la educación. Al comprender y aplicar estos principios, los educadores pueden crear entornos de aprendizaje más efectivos y adaptados a las necesidades de sus estudiantes.

2.2.7. Aprendizaje no asociativo desde la perspectiva de Socrative

¿Qué es el Aprendizaje No Asociativo?

El aprendizaje no asociativo es un tipo de aprendizaje básico que se produce como resultado de la exposición repetida a un solo estímulo. A diferencia de otros tipos de aprendizaje, como el condicionamiento clásico u operante, en el aprendizaje no asociativo no se establecen conexiones entre estímulos o entre estímulos y respuestas.

Características principales:

- **Un solo estímulo:** La modificación de la conducta se produce en respuesta a un estímulo único y repetido.
- **Ausencia de asociaciones:** No se establecen conexiones entre el estímulo y otros eventos o consecuencias.
- **Adaptación:** Permite a los organismos adaptarse a estímulos constantes y predecibles.

2.2.8. ¿Cómo se Aplica el Aprendizaje No Asociativo con Socrative?

Socrative, como herramienta de evaluación y participación en el aula, puede facilitar la aplicación del aprendizaje no asociativo de varias maneras:

- **Repetición de conceptos:** Al realizar múltiples cuestionarios o actividades sobre un mismo tema, se promueve la exposición repetida a los conceptos, lo que puede llevar a una mayor retención.
- **Adaptación de la enseñanza:** Los resultados de las evaluaciones de Socrative pueden ayudar a los docentes a identificar los conceptos que los estudiantes aún no han dominado y a ajustar su enseñanza en consecuencia.
- **Retroalimentación inmediata:** La retroalimentación instantánea que proporciona Socrative puede reforzar el aprendizaje y ayudar a los estudiantes a corregir sus errores.

2.2.9. Funcionalidad del Aprendizaje No Asociativo

El aprendizaje no asociativo cumple funciones fundamentales en nuestro día a día:

- **Habitación:** Disminución de la respuesta ante un estímulo repetido y no significativo. Por ejemplo, dejar de percibir el ruido de un reloj después de un tiempo.
- **Sensibilización:** Aumento de la respuesta ante un estímulo intenso o novedoso.

Por ejemplo, sobresaltarse ante un ruido fuerte.

2.2.10. Comparación con Otros Tipos de Aprendizaje

Tipo de Aprendizaje	Características Principales	Ejemplo
No Asociativo	Un solo estímulo, ausencia de asociaciones	Habitación al ruido de la calle
Clásico	Asociación entre dos estímulos	El perro de <u>Paylov</u> salivando al escuchar una campana
Operante	Asociación entre una respuesta y una consecuencia	Reforzar una conducta positiva con un premio

Tablas sobre el Funcionamiento del Aprendizaje No Asociativo

2.2.11. El Futuro del Aprendizaje No Asociativo en la Educación Peruana

La implementación del aprendizaje no asociativo en la educación peruana tiene un gran potencial. Al aprovechar herramientas tecnológicas como Socrative y al diseñar actividades que promuevan la repetición y la adaptación, los docentes pueden mejorar significativamente los resultados de aprendizaje de sus estudiantes.

Algunas recomendaciones para el futuro:

- **Formación docente:** Capacitar a los docentes en los principios del aprendizaje no asociativo y en el uso de herramientas tecnológicas para aplicarlo en el aula.
- **Desarrollo de materiales educativos:** Crear materiales educativos que promuevan la habitación y la sensibilización de manera lúdica y significativa.
- **Investigación:** Realizar investigaciones para evaluar la efectividad de las estrategias de aprendizaje no asociativo en el contexto peruano.

En conclusión, el aprendizaje no asociativo es un proceso fundamental para la adaptación y el aprendizaje humano. Al comprender sus mecanismos y al aplicarlos en el aula, podemos mejorar significativamente la calidad de la educación en Perú.

David H. Jonassen: *“Las tecnologías de aprendizaje, como Socrative, permiten a los estudiantes interactuar con el contenido de manera que pueden habituarse a nuevas ideas y conceptos a través de la práctica repetida”.* (Jonassen, 2000).

Seymour Papert: *“El uso de herramientas digitales en el aula, como Socrative, facilita la sensibilización de los estudiantes al permitirles reflexionar sobre sus respuestas, promoviendo un aprendizaje más profundo y significativo”.* (Papert, 1993).

Richard E. Mayer: *“Las plataformas interactivas como Socrative fomentan la habituación al contenido, ya que los estudiantes pueden recibir retroalimentación instantánea y ajustar su comprensión en tiempo real”.* (Mayer, 2009).

Jean Piaget: *“El aprendizaje activo, facilitado por herramientas como Socrative, ayuda a los estudiantes a pasar de la asimilación a la acomodación, permitiendo que experimenten tanto la habituación como la sensibilización en un entorno controlado”.* (Piaget, 1973).

Lev Vygotsky: *“Las herramientas mediadoras, como Socrative, son esenciales en el aprendizaje, ya que permiten a los estudiantes construir conocimiento a través de la interacción, lo que puede llevar a una sensibilización efectiva ante nuevos conceptos”.* (Vygotsky, 1978).

2.2.12. Aplicación práctica de socrative en el aprendizaje no asociativo

En un curso de computación dirigido a estudiantes del colegio “AMAUTA”, el objetivo es enseñar conceptos fundamentales de informática, como el uso de software básico, la navegación en internet y la seguridad digital. Se busca aplicar el aprendizaje no asociativo, específicamente la habituación y la sensibilización, para mejorar la comprensión y aplicación de estos conceptos.

Objetivo

Utilizar Socrative para facilitar el aprendizaje no asociativo, permitiendo a los estudiantes familiarizarse con herramientas informáticas y desarrollar habilidades prácticas a través de la repetición y la retroalimentación.

Introducción de Contenido:

El docente presenta el tema "Introducción a Microsoft Word", explicando su interfaz, funciones básicas y cómo crear un documento.

Ejercicio de Habituación:

Actividad Inicial: Se realiza un cuestionario en Socrative con preguntas de opción múltiple sobre las funciones de Microsoft Word. Ejemplo de preguntas:

¿Qué botón se utiliza para guardar un documento?

¿Cuál es la función de la barra de herramientas?

Repetición: Cada semana, se repite el cuestionario con preguntas similares o variaciones. Esto permite a los estudiantes habituarse a las respuestas correctas y a recordar mejor la información.

Ejercicio de Sensibilización:

Simulación de Tareas: Se presentan escenarios prácticos en Socrative donde los estudiantes deben elegir la mejor acción. Por ejemplo, se les puede preguntar:

Si deseas cambiar el formato de un texto a negrita, ¿qué opción seleccionarías? Retroalimentación Inmediata: Después de cada respuesta, los estudiantes reciben retroalimentación sobre su elección, lo que les ayuda a entender la importancia de cada función y cómo aplicarla en situaciones reales.

Reflexión y Discusión:

Al finalizar cada actividad, se organiza una discusión en clase donde los estudiantes comparten sus respuestas y experiencias. Esto fomenta la reflexión sobre cómo utilizan Microsoft Word en su vida diaria y en tareas escolares.

Evaluación Continua:

A través de Socrative, se pueden realizar evaluaciones continuas que miden tanto el conocimiento teórico como la aplicación práctica de las funciones de Microsoft Word. Esto refuerza la habituación y la sensibilización al permitir que los estudiantes confronten situaciones reales.

Resultados Esperados

Mejora en la Comprensión: Los estudiantes deberían demostrar una mejora en su comprensión de las funciones de Microsoft Word a medida que avanzan en el curso. **Desarrollo de Habilidades Prácticas:** Al aplicar lo aprendido en tareas simuladas, los estudiantes desarrollarán habilidades prácticas que pueden utilizar en sus estudios y en su vida diaria.

Aumento de la Confianza: La retroalimentación constante y el ambiente de aprendizaje interactivo ayudarán a aumentar la confianza de los estudiantes en el uso de herramientas informáticas.

La implementación de Socrative en un curso de computación en educación básica regular permite a los estudiantes experimentar tanto la habituación como la sensibilización en un entorno de aprendizaje dinámico. Esto no solo mejora su comprensión teórica de las herramientas informáticas, sino que también les proporciona habilidades prácticas valiosas para su desarrollo académico y personal.

2.2.13. Variables que influyen en el aprendizaje

La teoría de la educación ha cambiado desde los años 1970, enfocándose en los procesos cognitivos y otros aspectos internos que afectaban y participaron.

En este contexto, la teoría de procesamiento de informaciones (PI), que define el aprendizaje como un proceso a través donde los estudiantes recopilar, codificar, conectar y almacenar nueva información.

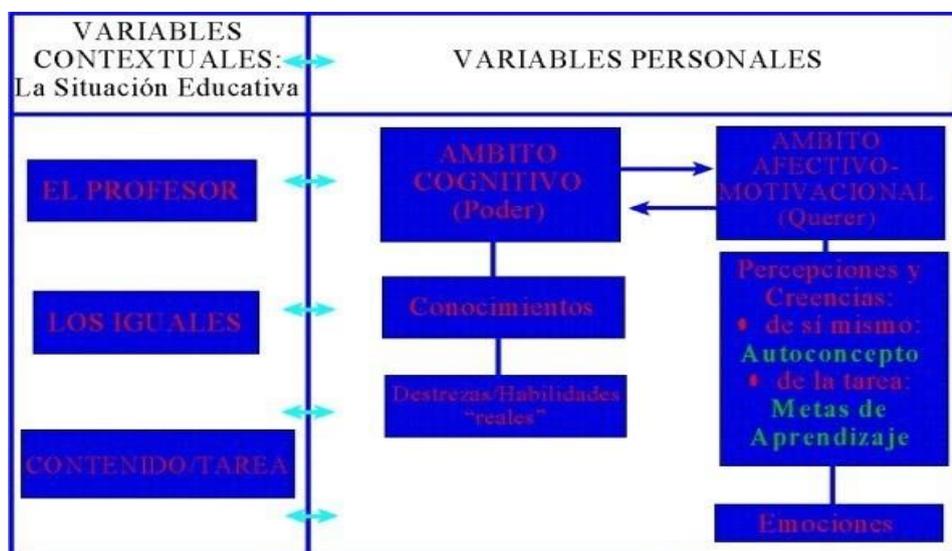
Es necesario establecer relaciones entre la información que ya está en la memoria. en un futuro cercano (Schunk, 2008).

De la misma manera, Piaget promueve el constructivismo cognitivo. Según la epistemología genética, el estudiante crea significado utilizando su experiencia en el intercambio con su entorno.

Finalmente, la teoría del aprendizaje social, creada por Bandura sostiene que el aprendizaje es un proceso en el que los estudiantes establece objetivos a alcanzar, supervisa, regula y controla su aprendizaje, tanto de los contenidos

teóricos como de sus estados emocionales, comportamiento y motivación. En 2012, (Salmerón y Gutierrez-Braojos).

Desde esta perspectiva, el aprendizaje se entiende como un proceso multifacético que se ve afectado por diversos factores, tanto internos como externos, relacionados con el estudiante. Como se muestra en la figura adjunta, el aprendizaje no se limita únicamente a la dimensión cognitiva, sino que también involucra elementos vinculados a la motivación del individuo que está aprendiendo. Esto refleja la estrecha relación que existe entre los aspectos cognitivos y los aspectos afectivo- motivacionales.



García, F. y Doménech, F., (2014)

Según Pintrich y De Groot (1990), existen tres factores personales que influyen en el rendimiento académico:

- Expectativa: se refiere a las creencias que el estudiante tiene sobre su capacidad para realizar una tarea específica. Se resume en la pregunta: "¿Soy capaz de hacer esta tarea?"
- Valor: representa los objetivos y las percepciones del estudiante sobre la relevancia o atractivo de la actividad. Se puede expresar como: "¿Por qué hago esta tarea?"

- c. **Afecto:** se relaciona con la respuesta emocional del estudiante hacia la actividad.

Se traduce en: "¿Cómo me siento al hacer esta tarea?"

2.3. Definición de términos básicos

- a. **Mejora del aprendizaje:** es un proceso continuo que implica la optimización de las estrategias y técnicas utilizadas para adquirir nuevos conocimientos y habilidades. Este proceso puede verse influenciado por diversos factores, tanto internos como externos al individuo.
- b. **Estrategias de aprendizaje:** son técnicas y métodos que utilizan los estudiantes para facilitar la adquisición, comprensión y retención de información. Estas estrategias pueden ser cognitivas, metacognitivas o afectivas, y se aplican en diversas situaciones educativas para mejorar el rendimiento académico.
- c. **Aplicación de Socrative:** es una plataforma educativa que permite a los docentes crear cuestionarios interactivos y encuestas, facilitando la evaluación en tiempo real y promoviendo la participación de los estudiantes.
- d. **Evaluación permanente:** es un proceso continuo que permite monitorear el aprendizaje de los estudiantes, proporcionando retroalimentación constante y ajustando estrategias pedagógicas para mejorar el rendimiento académico y la comprensión.

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

La aplicación de la plataforma SOCRATIVE influye significativamente en el aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo de los

alumnos del 5to grado de Educación Secundaria del Centro de Innovación e investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco – 2024.

2.4.2. Hipótesis específicas

- a. La aplicación de la plataforma SOCRATIVE influye significativamente en la motivación del aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado del Centro de Innovación e Investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco – 2024.
- b. La aplicación de la plataforma SOCRATIVE influye significativamente en la adquisición de conocimientos en el aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado del centro de Innovación e Investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco – 2024.
- c. La aplicación de la plataforma SOCRATIVE influye significativamente en el uso de estrategias de aprendizaje en el aprendizaje no asociativo del área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado del Centro de Innovación e Investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco – 2024.

2.5. Identificación de variables

2.5.1. Variable independiente

Socratic

2.5.2. Variable dependiente

Aprendizaje no asociativo

2.6. Definición operacional de variables e indicadores

Variables	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Variable Independiente: Socrative	Socrative es una plataforma web que permite a los docentes evaluar y motivar a los estudiantes en tiempo real, creando cuestionarios, evaluaciones y gamificando la participación mediante juegos interactivos (Aljaloud et al., 2015).	Se utilizó como técnica la encuesta para la recolección de datos y se aplicó como instrumento un cuestionario con escala de tipo Likert que nos permitió medir la variable Socrative.	<ul style="list-style-type: none"> • Planificación • Motivación • Desarrollo 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe el uso de la herramienta • Identifica diferentes modos de aplicación • Muestra seguridad en sí mismo
	Variable Dependiente: Aprendizaje no asociativo	El aprendizaje no asociativo como el proceso mediante el cual la respuesta a un estímulo específico cambia con el tiempo debido a la exposición repetida, sin que sea necesario asociar ese estímulo con otro. (Groves y Thompson, 1970).	Se utilizó como técnica la encuesta y para la recolección de datos se aplicó como instrumento una prueba de rendimiento que nos permitió medir la variable Socrative.	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación • Adquisición de conocimientos • Uso de estrategias de aprendizaje

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de Investigación

Murillo (2008) considera que la investigación es de tipo **aplicada**, reconocida como “investigación práctica o empírica” que presenta la búsqueda de aplicación o uso del conocimiento, mientras que otros conocimientos son para estudiar. Por lo tanto, la presente investigación ha sido aplicada, ya que se encaminó especialmente en contar y clasificar datos específicos para construir modelos estadísticos que expliquen los fenómenos observados.

3.2. Nivel de investigación

Este estudio adopta un nivel de investigación **explicativo**, enfocado en analizar las causas detrás de fenómenos educativos, específicamente el impacto de Socrative en el aprendizaje no asociativo dentro del área de educación para el trabajo. Como señalan Ñaupas et al. (2018), los diseños explicativos buscan relacionar causa- efecto, empleando hipótesis para predecir cómo la variable independiente (Socrative) influye en la dependiente (aprendizaje). Este

enfoque profundiza en la comprensión de su eficacia, fundamentando intervenciones pedagógicas basadas en evidencia y resultados concretos.

3.3. Métodos de investigación

El método empírico se utiliza debido a las características específicas de la investigación, ya que permite estudiar la realidad de manera directa y utiliza modalidades como la observación, la medición y la experimentación. Calderón (2005). Dado que parte de lo particular a lo general, utiliza el método inductivo. Según Alan y Cortez (2018), este tipo de investigación “se fundamenta en el razonamiento que parte de aspectos particulares para construir juicios o argumentos generales”.

3.4. Diseño de la investigación

Este estudio sigue un diseño preexperimental del tipo preprueba-posprueba con un solo grupo, según lo definen Hernández-Sampieri y Mendoza (2018). Este enfoque consiste en aplicar una medición inicial (preprueba) a un grupo de estudiantes antes de implementar la intervención, que en este caso es el uso de la plataforma Socrative para fortalecer el aprendizaje no asociativo en el área de educación para el trabajo.

Posteriormente, los alumnos de quinto grado emplean esta herramienta durante un periodo establecido, integrada en su proceso formativo. Finalizado este tratamiento, se realiza una segunda medición (posprueba) para comparar los resultados y determinar si hubo cambios significativos en su capacidad de aprendizaje. Este método permite evaluar la eficacia de la intervención de manera controlada, aunque sin grupo de comparación.

Esquema:

GE O₁ X O₂

Donde:

GE = Grupo experimental.

O1= Preprueba

X= Experimento

O2 = Posprueba

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

Este estudio tiene como población objetivo a 125 estudiantes de secundaria del Laboratorio de Investigación e Innovación “AMAUTA”, ubicado en el distrito de Simón Bolívar (Pasco). Siguiendo a Fuentes-Doria et al. (2020), la población en investigación constituye un conjunto definido de sujetos que comparten características esenciales para los fines del estudio. En este caso, los participantes comparten el contexto educativo de una institución focalizada en innovación pedagógica, lo que los convierte en sujetos idóneos para analizar los efectos de la intervención propuesta.

3.5.2. Muestra

La muestra de la investigación nos va a permitir conocer a “qué o quiénes”, participan en la investigación, lo cual parte para su selección del planteamiento del problema y los alcances de la investigación Hernández (2006). Es decir, la muestra es en esencia, un subgrupo de la población (p.175).

Para la presente investigación se toma como muestra a 25 estudiantes del del quinto grado del Laboratorio de investigación e Innovación “AMAUTA” de Cerro de Pasco – 2024.

3.5.3. Muestreo

Este estudio emplea un **muestreo intencional**, técnica **no probabilística** en la que el investigador selecciona a los participantes según criterios específicos, sin recurrir a métodos aleatorios (Carrasco, 2009). Este enfoque permite priorizar variables clave para la investigación, aunque limita la extrapolación de resultados a poblaciones más amplias. En el presente caso, la selección deliberada se justifica al centrarse en un **grupo estudiantil con características particulares**, considerado idóneo para analizar el problema de estudio. Así, se optimiza la pertinencia de la muestra, aunque se sacrifica representatividad estadística.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.4. Técnicas

En la investigación se utilizó como técnica la **observación**, al ser práctica en su implementación y de fácil comprensión para la muestra. Actualmente, esta se considera una actividad que todas las personas tienen o participarán al menos una vez en la vida (Fernández y Grande, 2017).

3.5.5. Instrumentos

Para esta investigación, se empleó un cuestionario y una prueba de rendimiento (Pre y Postest) como instrumento de recolección de datos, en el marco de la técnica de observación. Como señalan Ñaupas et al. (2018), este recurso metodológico consiste en un formulario estructurado con preguntas sistemáticamente organizadas, alineadas con las hipótesis, variables e indicadores del estudio. Su diseño permite recopilar información cuantitativa y cualitativa sobre ambas variables: la independiente (uso de Socrative) y la dependiente (aprendizaje no asociativo). Para garantizar validez y confiabilidad,

el instrumento fue cuidadosamente adaptado al nivel cognitivo de los estudiantes de cuarto grado, asegurando claridad en las preguntas y precisión en las respuestas obtenidas.

3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación

3.7.1. Selección de los instrumentos de investigación

Esta investigación evaluó la eficacia de Socrative en el aprendizaje no asociativo mediante un diseño preprueba-posprueba que combinó encuestas y cuestionarios. Las encuestas iniciales recogieron información sobre la experiencia previa y actitudes de los estudiantes hacia la plataforma, estableciendo una línea base. Los cuestionarios, aplicados antes y después de la intervención, midieron cambios específicos en el aprendizaje. Este enfoque mixto (cuantitativo-cualitativo) permitió analizar de manera sistemática el impacto real de Socrative en el rendimiento académico, proporcionando datos comparables y evidencias concretas sobre su efectividad pedagógica.

3.7.2. Validación de los instrumentos de investigación

Para garantizar la validez de los instrumentos empleados en este estudio que evalúa el uso de la plataforma Socrative en el aprendizaje no asociativo, se implementó la validación por juicio de expertos. Según Hernández et al. (2010), este método permite verificar si los instrumentos miden efectivamente los constructos planteados. El cuestionario “Uso de la Plataforma Socrative” y “Aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el trabajo” fue evaluado por tres expertos, quienes analizaron su pertinencia mediante una escala de valoración. Sus calificaciones, presentadas en la tabla adjunta, confirmaron la adecuación del instrumento para los fines de la investigación:

Tabla 1. Validez de expertos: Cuestionario “Uso de la Plataforma Socrative”

Evaluador experto (Nombres)	<i>Uso de la Plataforma Socrative</i>	<i>Aprendizaje no asociativo</i>
Mg. Johan Roy VIVAR ROBLES	95%	90%
Mg. Garlan Manases HURTADO LOYOLA	95%	100%
Mg. Aldo Arturo DÁVILA HUERTO	90%	95%
Total	93.3%	95.0%

Nota: Elaboración propia.

Según el análisis de validación por expertos arrojó un índice de concordancia de 93.3% y 95.0%, obtenido mediante el promedio de las valoraciones individuales. Este resultado evidencia un consenso significativo entre los expertos respecto a la validez de contenido del cuestionario, confirmando su idoneidad sobre uso de la Plataforma Socrative en el aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el trabajo, en el contexto investigado; lo que confirma su **efectividad y pertinencia** para los objetivos del estudio.

Ambos instrumentos demostraron un **nivel de validación muy alto**, lo que indica la **confianza de los expertos** en su capacidad para medir adecuadamente el constructo evaluado. Estos resultados respaldan su uso en la investigación, garantizando la **obtención de datos fiables y válidos** sobre el uso de la Plataforma Socrative en el aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el trabajo en los estudiantes.

3.7.3. Confiabilidad de los instrumentos de investigación

En esta investigación, que busca evaluar la eficacia de la variable dependiente: La técnica que se utilizó para medir la variable dependiente **el** aprendizaje no asociativo, en el área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado del Centro de Innovación e Investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco, es el cuestionario, formulado con 20 ítems.

Las dimensiones de las variables son las siguientes:

- Primera dimensión: La motivación, constituido por 7 ítems.
- Segunda dimensión: La adquisición de conocimientos, constituido por 6 ítems.
- Tercera dimensión: El uso de estrategias de aprendizaje, constituido por 7 ítems.

Confiabilidad de los instrumentos

Para la confiabilidad del presente instrumento se aplicó la fórmula de alfa de Cronbach.

- Para el coeficiente del alfa de Cronbach:

Criterio de confiabilidad (Kerlinger 2002)

Categoría	Escala
No es fiable	0 a 0.60
Baja confiabilidad	0.61 a 0.69
Existe confiabilidad	0.70 a 0.75
Fuerte confiabilidad	0.76 a 0.89
Alta confiabilidad	0.90 a 1

Cuestionario a los estudiantes: El aprendizaje no asociativo

Para estimar la confiabilidad del instrumento se utiliza el método del alfa de Cronbach el cual determinará la consistencia del instrumento con más de dos alternativas (está dada por la escala de tipo Likert).

Confiabilidad del instrumento el aprendizaje no asociativo

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Donde:

α = Alfa de Cronbach

k = Numero de ítems del instrumento

S_i = Varianza de cada ítem

S_t = Varianza Total

a. Para el pretest

Estadística de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,863	,863	20

Como se puede visualizar, el resultado de aplicar el alfa de Cronbach tiene un valor de **0,863**. Lo cual permite establecer una **fuerte confiabilidad**, de acuerdo con el criterio de valores de (Kerlinger – 2002).

b. Para el postest

Estadística de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,882	,882	20

Como se puede visualizar, el resultado de aplicar el alfa de Cronbach tiene un valor de **0,882**. Lo cual permite establecer una **fuerte confiabilidad**, de acuerdo con el criterio de valores de (Kerlinger – 2002).

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Para el procesamiento y análisis de los datos, se utilizaron los siguientes métodos estadísticos:

- Distribución de frecuencias
- Medidas de tendencia central y de variabilidad
- Prueba de correlación de Wilcoxon

El análisis se llevó a cabo con el software SPSS v.27, empleado también para contrastar las hipótesis. Además, los resultados se discutieron mediante la comparación con investigaciones previas citadas en el estudio.

3.9. Tratamiento estadístico

Los resultados se presentan en tablas y figuras para facilitar su comprensión.

Para su procesamiento y análisis, se empleó estadística descriptiva e inferencial utilizando el software SPSS v.27, lo que permitió obtener y validar los hallazgos de la investigación.

La validez de los instrumentos se determinó mediante juicio de expertos, mientras que la confiabilidad se estableció con el coeficiente Alfa de Cronbach, ambos análisis realizados con el apoyo del SPSS v.27.

El análisis inferencial se desarrolló con un nivel de significancia del 5% ($\alpha = 0.05$, dos colas), parámetro adecuado para investigaciones educativas. Para verificar las hipótesis, se aplicó la prueba de correlación de *Wilcoxon*.

3.10. Orientación ética filosófica y epistémica

Esta investigación se sustenta en información relevante y actualizada, basada en contribuciones teóricas de diversos autores. Todas las fuentes consultadas - incluyendo teorías científicas, antecedentes y referencias bibliográficas- han sido debidamente citadas según las normas APA (7ª edición). Cada cita incluye los datos completos: título de la obra, número de

página, edición y demás elementos requeridos, garantizando el respeto a los derechos de autor y los estándares académicos.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo

El objetivo del trabajo de campo para el estudio “Aplicación de SOCRATIVE en el aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo en los alumnos del 5to grado del Centro de Innovación e Investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco – 2024” es recopilar datos primarios que faciliten el análisis de la influencia entre aplicación de SOCRATIVE en el aprendizaje no asociativo de los estudiantes seleccionados en el área de Educación para el Trabajo. Este proceso se llevará a cabo en el Centro de Innovación e Investigación “AMAUTA”, ubicada en la región de Pasco. Se centrará en 25 estudiantes del quinto grado de secundaria, concretamente del grupo experimental, que constituyen la muestra representativa del análisis.

Se utilizará un cuestionario de escala ordinal para recopilar datos, y las respuestas se clasificarán en una escala de cuatro niveles: siempre, casi siempre, a veces y nunca. A cada respuesta se le asignará un valor numérico entre 4 y 1. El aplicativo SOCRATIVE y el aprendizaje no asociativo son dos temas

esenciales que este instrumento abordará. Se examinarán tres dimensiones del aplicativo SOCRATIVE: Planificación, motivación y desarrollo. En segundo lugar, se evaluarán el aprendizaje no asociativo, considerando dimensiones como motivación, adquisición de conocimientos y uso de estrategias para el aprendizaje.

El proceso de implementación del cuestionario incluirá una fase inicial de coordinación con las autoridades escolares para obtener los permisos necesarios y asegurar la cooperación del alumnado y profesorado participante. Durante la implementación, el cuestionario se distribuirá en un entorno adecuado durante el horario escolar, garantizando que el alumnado pueda responder sin interrupciones. Antes de comenzar la encuesta, se proporcionará una breve introducción que detallará el objetivo del estudio, enfatizando la importancia de responder con honestidad y garantizar la privacidad de las respuestas. Un equipo de investigadores supervisará el proceso para aclarar las preguntas y garantizar que las respuestas sean completas y comprensibles.

Una vez recopilada la información, se analizará para detectar posibles errores o inconsistencias antes de su digitalización. Este procedimiento es esencial para garantizar la calidad de los datos y simplificar el análisis estadístico posterior. Además, se respetarán principios éticos esenciales durante todo el proceso, como el consentimiento informado de los padres o tutores de los estudiantes menores de edad, además del consentimiento voluntario de los propios participantes. Se implementarán todas las medidas necesarias para salvaguardar la privacidad de los datos y evitar cualquier circunstancia que pueda causar incomodidad o estrés a los estudiantes.

El trabajo de campo se realizará durante un período estimado de dos semanas. La primera semana se centrará en la coordinación con la escuela y los preparativos logísticos, mientras que la segunda se centrará en la aplicación del cuestionario y la recopilación de datos. Se espera que esta fase facilite la obtención de datos fiables y válidos que contribuyan a alcanzar los objetivos de la investigación, proporcionando una base sólida para proponer estrategias que fomenten un uso más eficaz de la tecnología en el sector educativo.

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados

El cuestionario se aplicó solamente a la variable dependiente: Aprendizaje no asociativo, tiene 20 preguntas tanto en el pretest como en el postest; siendo 25 estudiantes los encuestados del quinto grado del Centro de Innovación e Investigación “AMAUTA”, cada pregunta con cuatro alternativas de respuesta: Nunca = 1, Algunas veces = 2, Casi siempre = 3, Siempre = 4. Se presentan los siguientes resultados en tablas de frecuencias

4.2.1. Resultados de la aplicación de los instrumentos de investigación

Nivel descriptivo

Resultados de la variable dependiente: Aprendizaje no asociativo

Tabla 2. Estadístico descriptivo: Aprendizaje no asociativo de conocimientos

Rango Estadístico		Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar	Varianza
		Estadístico	Estadístico	Estadístico	Error estándar	Estadístico
Pre – Aprendizaje	47	33	80	58,32	1,896	89,983
Pos - Aprendizaje	46	34	80	60,36	1,834	84,073
Pre - Motivación	17	11	28	20,16	,702	12,307
Pos - Motivación	15	13	28	20,76	,617	10,773
Pre – Adquisición	16	8	24	18,00	,705	12,417
Pos – Adquisición	14	10	24	18,76	,617	9,523
Pre - Uso de estrategias de aprendizaje	14	14	28	20,16	,680	11,557
Pos - Uso de estrategias de aprendizaje	17	11	28	20,84	,706	12,473

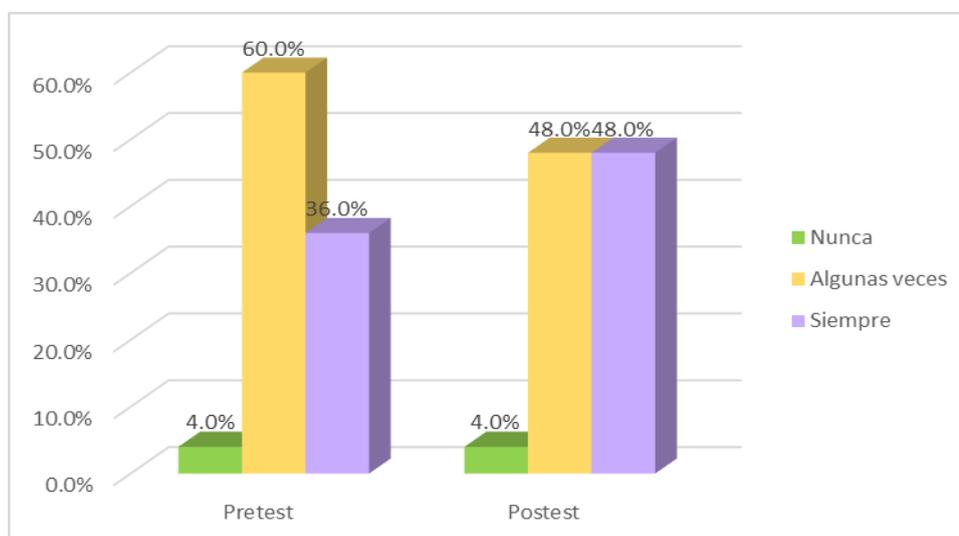
A continuación, se muestra un análisis descriptivo utilizando el software estadístico SPSS. Sin embargo, cabe destacar que el análisis utilizado es para un diseño longitudinal no experimental, de corto plazo, ya que examinamos los mismos sujetos en varios momentos y lo utilizamos para determinar cómo los estudiantes del Centro de Innovación e Investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco.

Se efectúa un análisis comparativo de los datos Pretest y Postest, solo a nivel de: Variable dependiente, y de las tres dimensiones (motivación, adquisición de conocimientos y uso de estrategias de aprendizaje)

Tabla 3. Frecuencia: Categoría vs. Aprendizaje no asociativo

Categoría		Aprendizaje no asociativo			Algunas Total
		Nunca	veces	Siempre	
Pretest	Recuento	1	15	9	25
	% dentro de categoría	4,0%	60,0%	36,0%	100,0%
	% del total	2,0%	30,0%	18,0%	50,0%
Postest	Recuento	1	12	12	25
	% dentro de categoría	4,0%	48,0%	48,0%	100,0%
	% del total	2,0%	24,0%	24,0%	50,0%
Total	Recuento	2	27	21	50
	% dentro de categoría	4,0%	54,0%	42,0%	100,0%
	% del total	4,0%	54,0%	42,0%	100,0%

Gráfico 1. Frecuencia: Categoría vs. Aprendizaje no asociativo



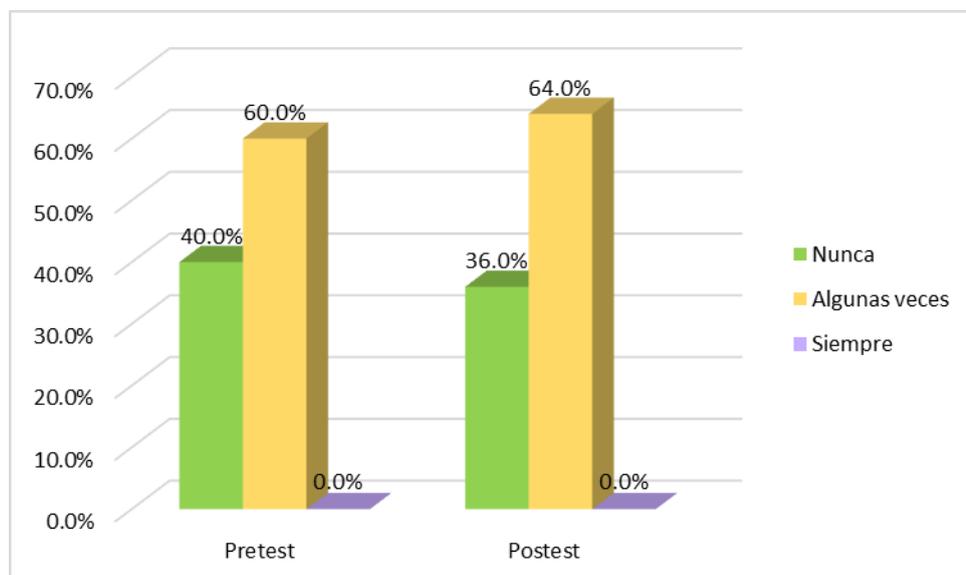
Interpretación: Respecto a la variable aprendizaje no asociativo. Para el pretest, el 4% (1) de los encuestados opina que es: Nunca, el 60% (15) de los encuestados opina que es:

Algunas veces y el 36% (9) opina que es: Siempre. Para el postest, el 4% (1) de los encuestados opina que es: Nunca, el 48% (12) de los encuestados opina que es: Algunas veces y el 48% (12) opina que es: Siempre, como se puede evidenciar hay una mejora ya que siempre del postest aumentó en 12% respecto del pretest en el nivel de siempre.

Tabla 4. Frecuencia para la dimensión: Motivación

Categoría	Pretest	Recuento	Motivación			Total
			Nunca	Algunas veces	Siempre	
		% dentro de categoría	40,0%	60,0%	0%	100,0%
		% del total	20,0%	30,0%	0%	50,0%
	Postest	Recuento	9	16	0	25
		% dentro de categoría	36,0%	64,0%	0%	100,0%
		% del total	18,0%	32,0%	0%	50,0%
Total		Recuento	19	31	0	50
		% dentro de categoría	38,0%	62,0%	0%	100,0%
		% del total	38,0%	62,0%	0%	100,0%

Gráfico 2. Frecuencia para la dimensión: Motivación

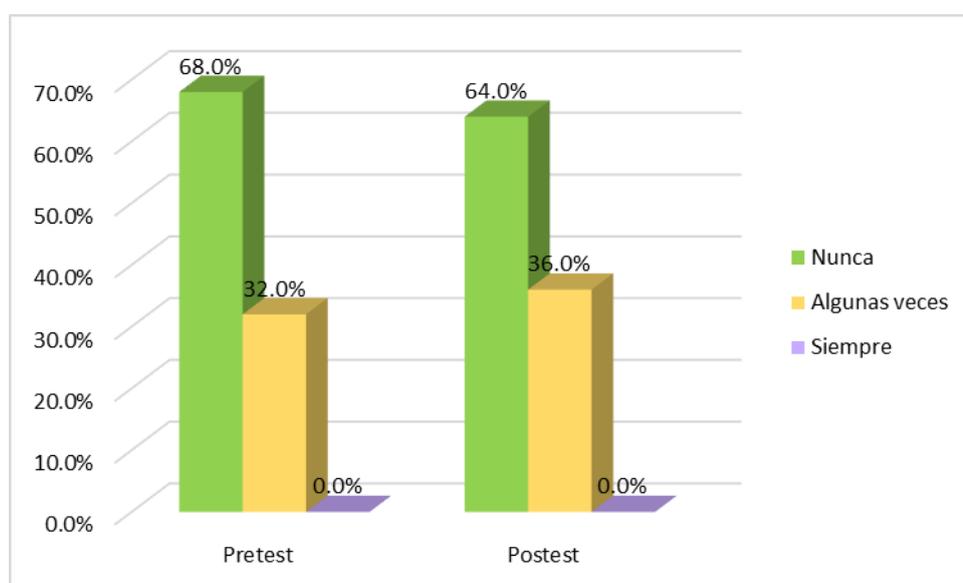


Interpretación: Respecto a la dimensión motivación. Para el pretest, el 40,0% (10) de los encuestados opina que es: Nunca, el 60,0% (15) de los encuestados opina que es: Algunas veces y el 0 % (0) opina que es: Siempre. Para el postest, el 36,0% (9) de los encuestados opina que es: Nunca, el 64,0% (16) de los encuestados opina que es: Algunas veces y el 0%(0) opina que es: Siempre, como se puede evidenciar hay una mejora ya que siempre del postest aumentó en 4% respecto del pretest en el nivel algunas veces.

Tabla 5. Frecuencia para la dimensión: Adquisición de conocimientos

Categoría	Pretest	Recuento	Adquisición de conocimientos			Algunas Total
			Nunca	Algunas veces	Siempre	
			17	8	0	25
		% dentro de categoría	68,0%	32,0%	0%	100,0%
		% del total	34,0%	16,0%	0%	50,0%
	Postest	Recuento	16	9	0	25
		% dentro de categoría	64,0%	36,0%	0%	100,0%
		% del total	32,0%	18,0%	0%	50,0%
Total		Recuento	33	17	0	50
		% dentro de categoría	66,0%	34,0%	0%	100,0%
		% del total	66,0%	34,0%	0%	100,0%

Gráfico 3. Frecuencia para la dimensión: Adquisición de conocimientos



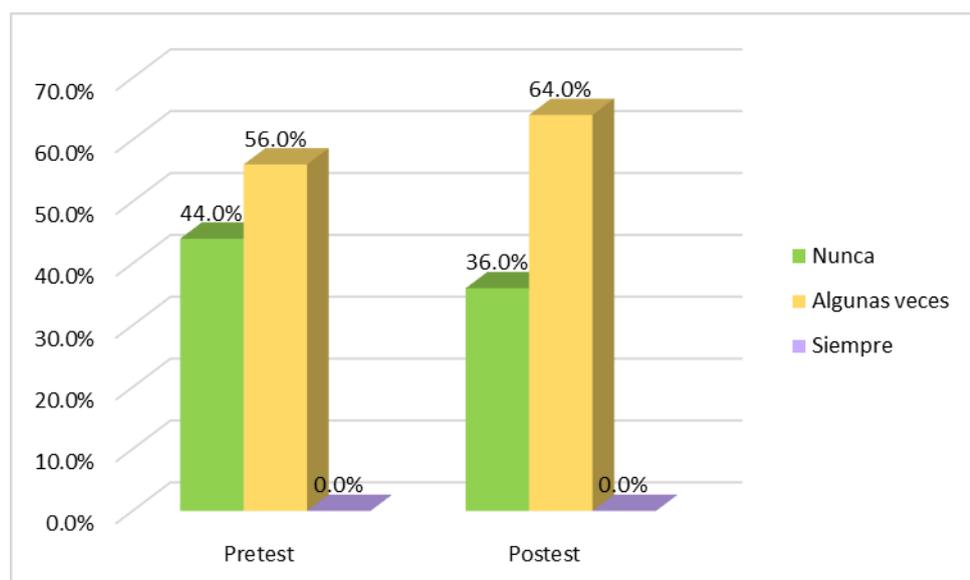
Interpretación: Respecto a la dimensión adquisición de conocimientos.

Para el pretest, el 68,0% (17) de los encuestados opina que es: Nunca, el 32,0% (8) de los encuestados opina que es: Algunas veces y el 0% (0) opina que es: Siempre. Para el postest, el 64,0% (16) de los encuestados opina que es: Nunca, el 36,0% (9) de los encuestados opina que es: Algunas veces y el 0% (0) opina que es: Siempre, como se puede evidenciar hay una mejora ya que algunas veces del postest aumentó en 4% respecto del pretest.

Tabla 6. Frecuencia para la dimensión: Usos de estrategias de aprendizaje

Categoría		Usos de estrategias de aprendizaje			Algunas Total
		Nunca	veces	Siempre	
Pretest	Recuento	11	14	0	25
	% dentro de categoría	44,0%	56,0%	0%	100,0%
	% del total	22,0%	28,0%	0%	50,0%
Postest	Recuento	9	16	0	25
	% dentro de categoría	36,0%	64,0%	0%	100,0%
	% del total	18,0%	32,0%	0%	50,0%
Total	Recuento	20	30	0	50
	% dentro de categoría	40,0%	60,0%	0%	100,0%
	% del total	40,0%	60,0%	0%	100,0%

Gráfico 4. Frecuencia para la dimensión: Usos de estrategias de aprendizaje



Interpretación: Respecto a la dimensión adquisición de conocimientos. Para el pretest, el 44,0% (11) de los encuestados opina que es: Nunca, el 56,0% (14) de los encuestados opina que es: Algunas veces y el 0% (0) opina que es: Siempre. Para el posttest, el 36,0% (9) de los encuestados opina que es: Nunca, el 64,0% (16) de los encuestados opina que es: Algunas veces y el 0% (0) opina que es: Siempre, como se puede evidenciar hay una mejora ya que algunas veces del posttest aumentó en 8% respecto del pretest.

4.3. Prueba de hipótesis

a) Prueba de normalidad Formulación de hipótesis

H_0 : Los datos tienen una distribución normal.

H_1 : Los datos no tienen una distribución normal.

Nivel de significancia

Confianza: 95%

Significancia (α): 5% = 0,05

Decisión:

1. si $\rho - valor < \alpha$, se rechaza la H_0 y se acepta H_1 (los datos **no tienen** una distribución normal, entonces empleamos pruebas **no paramétricas**).
2. si $\rho - valor \geq \alpha$, se acepta la H_0 y se rechaza a la H_1 (los datos **tienen** una distribución normal, entonces empleamos pruebas **paramétricas**).

Tabla 7. Pruebas de bondad de ajuste para el contraste de distribución normal

Kolmogorov-Smirnov	Shapiro-Wilk
$n > 50$	$n \leq 50$

Nota: Pruebas de bondad de ajuste para el contraste de distribución normal Romero (2016)

Utilizando el SPSS V27, tenemos el resultado de normalidad.

Tabla 8. Pruebas de normalidad: Aprendizaje no asociativo

	Resumen de procesamiento de casos					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-wilk		
	Estadístico	gl	Sig	Estadístico	gl	Sig
Diferencia (pretest - postest)	,209	25	,006	,888	25	,010

a. Correlación de significación de Lilliefors

Analizando los resultados y dado que la muestra es menor a 50 se tendrá en consideración la prueba de *Shapiro-Wilk*, así mismo se observa que las variables de estudio **no siguen una distribución normal** ya que el p – *valor* $< \alpha(0,05)$. Es decir, **se rechaza a la H_0 y se acepta la H_1** . En consecuencia, se utilizará una prueba de hipótesis **no paramétrica** como la **Prueba de rangos con signos de Wilcoxon**.

b) Contrastación de hipótesis Para la hipótesis general

Formulación de hipótesis estadísticas

$$H_1: Me_d \neq 0$$

La aplicación de la plataforma SOCRATIVE influye significativamente en el aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado de Educación Secundaria del Centro de Innovación e investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco – 2024.

$$H_0: Me_d = 0$$

La aplicación de la plataforma SOCRATIVE no influye significativamente en el aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado de Educación Secundaria del Centro de Innovación e investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco –

2024.

Nivel de significancia

El nivel de significancia es $\alpha = 0.05 = 5\%$

Elección de la prueba estadística

Prueba de rangos con signos de Wilcoxon

$$Z = \frac{W - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{12}}}$$

Donde:

Z: Prueba de Wilcoxon

W: Suma de rangos

n: Número de datos

En SPSS V27 obtenemos la prueba de rangos con signos de Wilcoxon

Tabla 9. Prueba de rangos con signos de Wilcoxon

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest aprendizaje no asociativo Pretest aprendizaje no asociativo	Rangos negativos	1 ^a	16,50	16,50
	Rangos positivos	17 ^b	9,09	154,50
	Empates	7 ^c		
	Total	25		

a. Postest aprendizaje no asociativo < Pretest aprendizaje no asociativo.

b. Postest aprendizaje no asociativo > Pretest aprendizaje no asociativo.

c. Postest aprendizaje no asociativo = Pretest aprendizaje no asociativo.

Tabla 10. Estadísticos de Prueba de Dos Grupos Relacionados. Variable:

Aprendizaje no asociativo. Con Pre y Post Test.

	Postest aprendizaje no asociativo - Pretest aprendizaje no asociativo
Z	-3,015 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,003

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos

Criterio de decisión:

Si $\rho - valor < \alpha(0,05)$ se rechaza la H_0 y se acepta H_1

si $\rho - valor \geq \alpha(0,05)$, se acepta la H_0 y se rechaza a la H_1

Decisión estadística: Se rechaza H_0 y se acepta la H_1 , ya que el $\rho - valor < \alpha$

($<,001 < 0,05$).



Interpretación: De los resultados obtenidos se deduce que la aplicación de la plataforma Socrative influye significativamente en el aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado de Educación Secundaria del Centro de Innovación e investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco, con un valor Z de -3,015 y un $\rho - valor$ o significancia asintótica (bilateral) ,003.

c) **Para las hipótesis específicas**

Hipótesis específica 1 - Formulación de hipótesis estadísticas

$H_1: Med \neq 0$

La plataforma de la plataforma SOCRATIVE influye significativamente en la motivación del aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado del Centro de Innovación e Investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco – 2024.

$H_0: Med = 0$

La plataforma de la plataforma SOCRATIVE no influye significativamente en la motivación del aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado del Centro de Innovación e Investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco – 2024.

Nivel de significancia

El nivel de significancia es $\alpha = 0.05 = 5\%$

Elección de la prueba estadística

Prueba de rangos con signos de Wilcoxon

$$Z = \frac{W - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{12}}}$$

Donde:

Z: Prueba de Wilcoxon

W: Suma de rangos

n: Número de datos

En SPSS V27 obtenemos la prueba de rangos con signos de Wilcoxon

Tabla 11. Prueba de rangos con signos de Wilcoxon

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest motivación	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Pretest motivación	Rangos positivos	9 ^b	5,00	45,00
	Empates	16 ^c		
	Total	25		

- Postest motivación < Pretest motivación.
- Postest motivación > Pretest motivación.
- Postest motivación = Pretest motivación.

Tabla 12. Estadísticos de Pruebas de Dos Grupos Relacionados. Dimensión: Motivación. Con Pre y Post Test.

	Postest motivación - Pretest motivación
Z	-2,714 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,007

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos

Criterio de decisión:

Si $\rho - valor < \alpha$ (0,05) se rechaza la H_0 y se acepta H_1

si $\rho - valor \geq \alpha$ (0,05), se acepta la H_0 y se rechaza a la H_1

Decisión estadística: Se rechaza H_0 y se acepta la H_1 , ya que el $\rho - valor < \alpha$

($<,001 < 0,05$).

Interpretación: De los resultados obtenidos se deduce que la plataforma SOCRATIVE influye significativamente en la dimensión motivación de la variable motivación del aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado del Centro de Innovación e Investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco, con un valor Z de -2,714 y un $\rho - valor$ o significancia asintótica (bilateral) ,007.

Hipótesis específica 2 - Formulación de hipótesis estadísticas

$H_1: Med \neq 0$

La plataforma de la plataforma SOCRATIVE influye significativamente en la adquisición de conocimientos en el aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado del centro de Innovación e Investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco – 2024.

$H_0: Med = 0$

La plataforma de la plataforma SOCRATIVE no influye significativamente en la adquisición de conocimientos en el aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado del centro de Innovación e Investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco – 2024.

Nivel de significancia

El nivel de significancia es $\alpha = 0.05 = 5\%$

Elección de la prueba estadística

Prueba de rangos con signos de Wilcoxon

$$Z = \frac{W - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{12}}}$$

Donde:

Z: Prueba de Wilcoxon

W: Suma de rangos

n: Número de datos

En SPSS V27 obtenemos la prueba de rangos con signos de Wilcoxon

Tabla 13. Prueba de rangos con signos de Wilcoxon

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest adquisición de conocimientos	Rangos negativos	5 ^a	8,20	41,00
	Rangos positivos	13 ^b	10,00	130,00
Pretest adquisición de conocimientos	Empates	7 ^c		
	Total	25		

- a. Postest adquisición de conocimientos < Pretest adquisición de conocimientos.
- b. Postest adquisición de conocimientos > Pretest adquisición de conocimientos.
- c. Postest adquisición de conocimientos = Pretest adquisición de conocimientos.

Tabla 14. Estadísticos de Pruebas de Dos Grupos Relacionados. Dimensión:
Adquisición de conocimientos. Con Pre y Post Test.

	Postest adquisición de conocimientos - Pretest adquisición de conocimientos
Z	-1,967 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,049

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos

Criterio de decisión:

Si $\rho - valor < \alpha (0,05)$ se rechaza la H_0 y se acepta H_1

si $\rho - valor \geq \alpha (0,05)$, se acepta la H_0 y se rechaza a la H_1

Decisión estadística: Se rechaza H_0 y se acepta la H_1 , ya que el $\rho - valor <$

$\alpha (<,001 < 0,05)$.

Interpretación: De los resultados obtenidos se deduce que la plataforma SOCRATIVE influye significativamente en la dimensión adquisición de conocimientos de la variable motivación del aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado del Centro de Innovación e Investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco, con un valor Z de -1,967 y un $\rho - valor$ o significancia asintótica (bilateral) ,049.

Hipótesis específica 3 - Formulación de hipótesis estadísticas

$H_1: Med \neq 0$

La plataforma de la plataforma SOCRATIVE influye significativamente en el uso de estrategias de aprendizaje en el aprendizaje no asociativo del área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado del Centro de Innovación e Investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco – 2024.

$H_0: Med = 0$

La plataforma de la plataforma SOCRATIVE no influye significativamente en el uso de estrategias de aprendizaje en el aprendizaje no asociativo del área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado del Centro de Innovación e Investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco – 2024.

Nivel de significancia

El nivel de significancia es $\alpha = 0.05 = 5\%$

Elección de la prueba estadística

Prueba de rangos con signos de Wilcoxon

$$Z = \frac{W - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{12}}}$$

Donde:

Z: Prueba de Wilcoxon

W: Suma de rangos

n: Número de datos

En SPSS V27 obtenemos la prueba de rangos con signos de Wilcoxon

Tabla 15. Prueba de rangos con signos de Wilcoxon

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest uso de estrategias de aprendizaje Pretest uso de estrategias de aprendizaje	Rangos negativos	4 ^a	10,25	41,00
	Rangos positivos	12 ^b	7,92	95,00
	Empates	9 ^c		
	Total	25		

- a. Postest uso de estrategias de aprendizaje < Pretest uso de estrategias de aprendizaje.
- b. Postest uso de estrategias de aprendizaje > Pretest uso de estrategias de aprendizaje.
- c. Postest uso de estrategias de aprendizaje = Pretest uso de estrategias de aprendizaje.

Tabla 16. Estadísticos de Pruebas de Dos Grupos Relacionados. Dimensión:
Uso de estrategias de aprendizaje. Con Pre y Post Test.

	Postest adquisición de conocimientos - Pretest adquisición de conocimientos
Z	-1,418 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,156

- a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
b. Se basa en rangos negativos

Criterio de decisión:

Si $\rho - valor < \alpha(0,05)$ se rechaza la H_0 y se acepta H_1

si $\rho - valor \geq \alpha(0,05)$, se acepta la H_0 y se rechaza a la H_1

Decisión estadística: Se rechaza H_0 y se acepta la H_1 , ya que el $\rho - valor < \alpha$

($<,001 < 0,05$).

Interpretación: De los resultados obtenidos se deduce que la plataforma SOCRATIVE no influye significativamente en la dimensión uso de estrategias de aprendizaje de la variable motivación del aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado del Centro de Innovación e Investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco, con un valor Z de -1,418 y un $\rho - valor$ o significancia asintótica (bilateral) ,156.

4.4. Discusión de resultados

En la presente investigación se tuvo como objetivo determinar la influencia de la plataforma SOCRATIVE en el aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado del Centro de Innovación e Investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco, se pudo encontrar un valor Z de -3,015 y un $\rho - valor$ o significancia asintótica (bilateral) ,003 a través de la prueba no paramétrica como la de rangos con signos de Wilcoxon.

Lo que nos da a entender que el uso de la plataforma SOCRATIVE si mejora la motivación, la adquisición de conocimientos y el uso de estrategias de aprendizaje del área de Educación para el Trabajo, frente a lo mencionado se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, donde refiere que la plataforma SOCRATIVE influye significativamente en el aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado del Centro de Innovación e Investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco. Estos resultados se pueden corroborar por Martín y Meza (2016) en su tesis “Empleo de la plataforma educativa Socrative utilizando los dispositivos móviles y/o tablets, en la mejora de los procesos de aprendizaje para los alumnos del 5to año ‘A’ de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2016” evaluaron el impacto de Socrative en el aprendizaje. El estudio empleó un enfoque cuantitativo, con un diseño cuasiexperimental. La muestra fue de 30 estudiantes. Los resultados mostraron que el 70% mejoró su rendimiento, con un incremento del 28% en la participación. En conclusión, Socrative optimiza el aprendizaje en entornos educativos locales.

CONCLUSIONES

En el presente estudio en cuanto al objetivo general se determinó que, la plataforma SOCRATIVE influye significativamente en el aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado de Educación Secundaria del Centro de Innovación e investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco, con un valor Z de -3,015 y un *si* ρ – *valor* o significancia asintótica (bilateral) ,003. Esto quiere decir que cuando los estudiantes utilizan la plataforma mejoran el aprendizaje no asociativo.

El estudio desternó la influencia significativa del objetivo específico 1 (Z = -2,714, p = 0.007) respecto de la motivación en estudiantes del 5to grado de Educación Secundaria del Centro de Innovación e investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco. Esta influencia significativa sugiere que con el uso la plataforma SOCRATIVE será mayor la motivación en el aprendizaje no asociativo.

Los datos obtenidos en la investigación determinaron una influencia significativa de la adquisición de conocimientos en el aprendizaje no asociativo cuando usan la plataforma SOCRATIVE los estudiantes del 5to grado de Educación Secundaria del Centro de Innovación e investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco (Z = -1,967, p = 0.049). Estos resultados respaldan el objetivo específico 2, indicando que el uso la plataforma SOCRATIVE fortalece la adquisición de conocimientos de la variable motivación del aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo.

Del presente estudio en la dimensión 3, se deduce que la plataforma SOCRATIVE no influye significativamente en la dimensión uso de estrategias de aprendizaje de la variable motivación del aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado del Centro de Innovación e

Investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco, con un valor Z de -1,418 y un *si* ρ –
valor o significancia asintótica (bilateral) ,156.

RECOMENDACIONES

Se recomiendo la integración progresiva de Socrative, de manera gradual en las clases; permite realizar actividades que no dependan únicamente de la memorización, sino que fomenten la reflexión, el análisis crítico y la resolución de problemas. Esto ayudará a los estudiantes a adaptarse al uso de la tecnología y a la metodología del aprendizaje no asociativo.

A los docentes y estudiantes de la I.E. utilizar la plataforma Socrative, para diseñar cuestionarios y actividades que permitan a los estudiantes interactuar con el contenido de manera activa; esto ayudará a que el aprendizaje sea más significativo y menos dependiente de la repetición.

Se recomienda a los estudiantes, fomenta el uso de la plataforma Socrative en actividades grupales, donde los estudiantes puedan discutir y resolver problemas juntos. Esto no solo refuerza el aprendizaje no asociativo, sino que también mejora las habilidades de colaboración y comunicación entre los alumnos.

El uso de la plataforma Socrative desarrolla la autonomía en el aprendizaje, que permite desarrollar la capacidad de aprender de manera autónoma. Participa en actividades y cuestionarios fuera del aula para explorar temas que te interesen y fortalecer tu comprensión sin depender exclusivamente de la guía del profesor.

Finalmente se recomiendo un trabajo colaborativo, no solo te ayudará a aprender de manera más efectiva, sino que también te permitirá desarrollar habilidades interpersonales importantes para tu futuro.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anderson, P. (2021). *Mobile learning in modern education: Personalization and engagement*. Educational Technology Review, 18(3), 112-130.
- Anderson, P. (2021). *Mobile learning in modern education: Personalization and engagement*. Educational Technology Review, 18(3), 112-130.
- Anderson, P. (2021). *Mobile learning in modern education: Personalization and engagement*. Educational Technology Review, 18(3), 112-130.
- Bachore, M. M. (2015). The Nature of Technology-Based Learning Environment: A Paradigm Shift in Educational Practices. *Journal of Education and Practice*, 6(24), 1-10.
- Causil-Martínez, M y Jiménez-Juspian, C. (2021). Socrative, Herramienta Didáctica Para el Fortalecimiento de la Comprensión Lectora en Estudiantes de Grado 9°. Universidad de Santander:
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.
- Domjan, M. (2015). *The Principles of Learning and Behavior* (7th ed.). Cengage Learning.
- Gómez, J., & Rodríguez, M. (2021). *Tecnologías móviles en la educación: Impacto en la motivación estudiantil*. Revista de Innovación Educativa, 15(2), 45-60.
- Gómez, J., & Rodríguez, M. (2021). *Tecnologías móviles en la educación: Impacto en la motivación estudiantil*. Revista de Innovación Educativa, 15(2), 45-60.
- Gutierrez Beltran, L y Umire Mamani, E. (2020). Socrative como una herramienta de evaluación permanente en el proceso de los aprendizajes. Universidad San Ignacio de Loyola.
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/133ba8ef-5e17-4ded->

[a0ca-68fdbff1ce9f/content](https://doi.org/10.1080/00131644.2018.1481111)

- Hattie, J. (2018). *Visible Learning: Feedback*. Routledge.
- Hernández Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. McGraw-Hill.
- Hernández Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill.
- Kerlinger, F. N., & Lee, H. B. (2002). *Investigación del comportamiento: Métodos de investigación en ciencias sociales*. McGraw-Hill.
- Kerlinger, F. N., & Lee, H. B. (2002). *Investigación del comportamiento: Métodos de investigación en ciencias sociales*. McGraw-Hill.
- Martín, J., Meza, R. (2016). Empleo de la plataforma educativa socrative utilizando los dispositivos móviles y/o tablets, en la mejora de los procesos de aprendizaje para los alumnos del 5to año “A” de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2016. [Tesis, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión.].
http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/64/1/T026_73374430_T.pdf
- Martínez, P., & López, R. (2018). *Aplicaciones móviles y su papel en la educación inclusiva*. Journal of Educational Technology, 23(3), 30-45.
- Martínez, P., & López, R. (2018). *Aplicaciones móviles y su papel en la educación inclusiva*. Journal of Educational Technology, 23(3), 30-45.
- Mayer, R. E. (2017). *Educational Psychology: A Cognitive Approach to Learning and Development* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Medina et al., (2021) en su artículo; Socrative como herramienta para la evaluación y aprendizaje de Fundamentos Matemáticos en el estudiantado universitario:
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/49065/49465>

- Peña Cavassa, G. P. (2020). *Aplicación de Socrative como recurso didáctico y la mejora del aprendizaje en los estudiantes de séptimo ciclo de la carrera de derecho de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas en el año 2019*. Universidad San Martín de Porres. <https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/6808>
- Peña Cavassa, G. P. (2020). *Aplicación de Socrative como recurso didáctico y la mejora del aprendizaje en los estudiantes de séptimo ciclo de la carrera de derecho de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas en el año 2019*. Universidad San Martín de Porres.
- Pérez, M. J., & García, L. (2019). *El uso de dispositivos móviles en la educación: Una revisión de aplicaciones y recursos*. Revista de Tecnología Educativa, 10(1), 22-35.
- Pérez, M. J., & García, L. (2019). *El uso de dispositivos móviles en la educación: Una revisión de aplicaciones y recursos*. Revista de Tecnología Educativa, 10(1), 22-35.
- Pérez, M. J., & García, L. (2019). *El uso de dispositivos móviles en la educación: Una revisión de aplicaciones y recursos*. Revista de Tecnología Educativa, 10(1), 22-35.
- Quiñones et al., (2024) en su artículo; Socrative como herramienta para la evaluación y aprendizaje de Fundamentos Matemáticos en el estudiantado universitario:<https://revista.gnerando.org/revista/index.php/RCMG/article/view/229/211>
- Rodríguez, M. & Gómez, S. (2019). **Tecnologías educativas y su impacto en el aprendizaje en entornos escolares**. Revista de Innovación Educativa, 12(1), 45-62.

- Rodríguez, M. & Gómez, S. (2019). *Tecnologías educativas y su impacto en el aprendizaje en entornos escolares*. Revista de Innovación Educativa, 12(1), 45-62.
- Rodríguez, M. & Gómez, S. (2019). *Tecnologías educativas y su impacto en el aprendizaje en entornos escolares*. Revista de Innovación Educativa, 12(1), 45-62.
- Sampieri, R., Collado, C., & Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw- Hill.
- Sánchez, F. (2020). *Tabletas y educación: Herramientas para el aprendizaje colaborativo*. Educación y Tecnología, 12(4), 58-73.
- Sánchez, F. (2020). *Tabletas y educación: Herramientas para el aprendizaje colaborativo*. Educación y Tecnología, 12(4), 58-73.
- Suarez (2020) en su artículo; Las adivinanzas y aprendizaje asociativo en el nivel inicial: <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/9e383475-c7cf-45a7-9e9f-7ea15cc2f23d/content>
- Westermann, D. (2021). *Mobile Learning and Student Engagement: The Role of Interactive Tools in Modern Education*. Journal of Educational Technology, 28(3), 22-37.
- Westermann, D. (2021). *Mobile Learning and Student Engagement: The Role of Interactive Tools in Modern Education*. Journal of Educational Technology, 28(3), 22-37.
- Westermann, D. (2021). *Mobile Learning and Student Engagement: The Role of Interactive Tools in Modern Education*. Journal of Educational Technology, 28(3), 22-37.
- Westermann, D. (2021). *Mobile Learning and Student Engagement: The Role of*

Interactive Tools in Modern Education. Journal of Educational Technology,
28(3), 22-37.

ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE TECNOLOGÍA INFORMÁTICA Y TELECOMUNICACIONES

Cuestionario de Recolección de Datos (Plataforma Socrative)

Estimado estudiante, solicitamos su apoyo en el desarrollo de este cuestionario, porque servirá para tomar decisiones en cuanto al uso de una herramienta muy importante para mejorar el aprendizaje no asociativo. Y que ello nos servirá para su implementación en todas las áreas.

Por favor responder con toda honestidad.

Leyenda:

Ítems	Valoración
Siempre	5
Casi siempre	4
A veces	3
Casi nunca	2
Nunca	1

N°	Preguntas	5	4	3	2	1
1.	¿Considera que Socrative facilita la organización de actividades de evaluación en el aula?					
2.	¿La plataforma le permite diseñar cuestionarios alineados con sus objetivos de aprendizaje?					
3.	¿Socrative ofrece herramientas suficientes para planificar sesiones interactivas?					
4.	¿Utiliza la plataforma para estructurar el contenido de sus clases con anticipación?					
5.	¿Los elementos gamificados de Socrative aumentan el interés de los estudiantes?					
6.	¿Observa mayor participación en clase cuando utiliza esta plataforma?					
7.	¿Los estudiantes muestran entusiasmo al realizar actividades en Socrative?					
8.	¿La retroalimentación inmediata de Socrative motiva a los estudiantes a mejorar?					
9.	¿Socrative le permite adaptar las actividades según el ritmo de aprendizaje de los estudiantes?					
10.	¿La plataforma es intuitiva y fácil de usar durante las clases?					
11.	¿Los reportes generados por Socrative le ayudan a identificar áreas de mejora?					
12.	¿Ha personalizado cuestionarios para atender necesidades específicas de los estudiantes?					

Muy agradecido por su apoyo

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
TECNOLOGÍA INFORMÁTICA Y TELECOMUNICACIONES

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

CUESTIONARIO “El aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo”

Instrucciones: Estimado alumno el presente instrumento tienen el propósito de recopilar información sobre la motivación que tienes por el área de inglés. Lea atentamente y marque con una X la opción correspondiente a la información solicitada. Te pedimos sinceridad en tu respuesta.

Siempre = 4	Casi siempre = 3	Algunas veces = 2	Nunca = 1
-------------	------------------	-------------------	-----------

N°	Preguntas	4	3	2	1
DIMENSIÓN: Motivación					
1	Me siento motivado(a) cuando aprendo a través de actividades dinámicas en clase.				
2	Pongo atención cuando realizamos tareas sin necesidad de memorizar.				
3	Me interesa aprender cuando las actividades me permiten descubrir por mí mismo(a).				
4	Me esfuerzo por terminar las actividades, aunque no haya una recompensa inmediata.				
5	Me gusta participar en actividades donde puedo aprender mediante la repetición o la práctica.				
6	Siento entusiasmo por aprender cuando no hay presión de calificaciones.				
7	Me resulta interesante aprender a partir de errores y correcciones.				
DIMENSIÓN: Adquisición de conocimientos					
8	Puedo recordar lo que aprendo al repetir una actividad varias veces.				
9	Aprendo mejor cuando no se me obliga a relacionar conceptos, sino a practicarlos.				
10	Comprendo nuevos contenidos al observar y practicar de manera constante.				
11	Me doy cuenta de que estoy aprendiendo cuando noto que mejoro con la práctica.				
12	Aprendo aunque no se me dé una explicación directa del contenido.				
13	Identifico mejor lo aprendido cuando lo repito sin intervención del docente.				
DIMENSIÓN: Uso de estrategias de aprendizaje					
14	Intento mejorar mi desempeño a través de la repetición de ejercicios.				
15	Aprendo mejor cuando ensayo y cometo errores por mi cuenta.				
16	Me esfuerzo por identificar patrones en las actividades que realizo varias veces.				
17	Cuando repito una tarea, busco hacerla mejor que la vez anterior				
18	Utilizo mis errores como estrategia para mejorar lo que hago				
19	Me concentro más cuando no dependo de instrucciones detalladas				
20	Trato de encontrar mi propio método para aprender mediante la repetición.				

Muy agradecido por su apoyo.

Variable dependiente: Aprendizaje no asociativo																					
Estudiantes	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9	Ítem 10	Ítem 11	Ítem 12	Ítem 13	Ítem 14	Ítem 15	Ítem 16	Ítem 17	Ítem 18	Ítem 19	Ítem 20	TOTAL
	Motivación							Adquisición de conocimientos						Uso de estrategias de aprendizaje							
E1	3	4	2	2	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	2	2	2	3	3	3	60
E2	2	3	2	3	3	2	4	4	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	54
E3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	2	4	3	4	3	4	3	4	3	69
E4	4	4	4	4	3	2	3	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	2	68
E5	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	1	33
E6	4	2	3	3	2	3	3	2	3	4	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	56
E7	3	3	2	3	3	1	2	1	2	3	4	3	3	3	2	3	2	3	3	4	53
E8	4	4	4	1	2	3	1	4	3	3	4	4	4	4	4	1	4	1	2	3	60
E9	2	4	3	3	4	4	3	3	2	4	2	4	2	4	3	3	3	3	4	2	62
E10	2	4	3	3	3	2	3	2	2	4	1	2	2	2	3	3	3	3	4	2	54
E11	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	4	2	3	2	3	2	3	2	3	2	52
E12	3	4	3	2	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	2	3	2	4	3	65
E13	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	72
E14	2	3	3	2	2	3	3	2	3	4	4	3	2	3	3	4	3	4	2	3	58
E15	4	3	4	3	3	2	3	4	4	3	1	3	4	3	4	3	4	3	3	2	63
E16	3	3	3	4	2	3	4	3	4	2	2	3	3	3	3	4	3	4	2	3	61
E17	3	1	3	1	3	2	3	1	3	3	3	4	3	1	3	1	3	1	3	2	47
E18	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	51
E19	3	3	3	3	2	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	4	60
E20	3	2	2	4	3	3	3	3	4	3	2	4	3	2	2	4	2	4	3	3	59
E21	2	1	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	2	1	4	3	4	3	4	3	65
E22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
E23	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	47
E24	3	4	2	2	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	2	2	2	2	3	3	60
E25	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	49
Varianza	0.69	0.92	0.60	0.70	0.55	0.70	0.59	0.85	0.58	0.68	1.11	0.75	0.69	0.91	0.60	0.72	0.60	0.74	0.40	0.64	
Sumatoria de varianzas	14.0192																				
Varianza de la suma de los ítems	86.30																				
α :	0.882																				
k:	20																				
$\sum_{i=1}^k S_t^2$	14.0192																				
S_t^2	86.30																				
	$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_t^2}{S_t^2} \right]$																				

Postest																					
Variable dependiente: Aprendizaje no asociativo																					
Estudiantes	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9	Ítem 10	Ítem 11	Ítem 12	Ítem 13	Ítem 14	Ítem 15	Ítem 16	Ítem 17	Ítem 18	Ítem 19	Ítem 20	TOTAL
	Motivación							Adquisición de conocimientos						Uso de estrategias de aprendizaje							
E1	3	4	2	2	3	3	4	4	4	3	4	2	4	3	3	3	3	4	2	2	62
E2	2	3	2	3	3	2	4	4	4	2	3	2	3	2	4	2	2	3	2	3	55
E3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	2	4	3	4	4	71
E4	4	4	4	4	3	2	3	3	2	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	69
E5	1	2	2	2	3	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	34
E6	4	2	3	3	2	3	3	2	4	4	2	3	3	4	3	2	4	2	3	3	59
E7	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	4	3	4	3	3	3	3	3	57
E8	4	4	4	1	2	3	1	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	1	66
E9	2	4	3	3	4	4	3	4	4	2	4	3	2	4	2	4	2	4	3	3	64
E10	2	4	3	3	3	4	4	2	2	2	4	3	2	4	1	2	2	4	3	3	57
E11	3	2	3	2	3	2	3	4	1	3	2	3	3	3	4	1	3	2	3	2	52
E12	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	68
E13	4	4	4	3	3	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	72
E14	2	3	3	4	2	3	3	4	3	2	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	63
E15	4	3	4	3	3	2	3	4	3	4	3	4	4	4	1	3	4	3	4	3	66
E16	3	3	3	4	2	3	4	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3	3	4	61
E17	3	1	3	1	3	2	3	1	4	3	1	3	3	3	3	2	3	2	3	2	49
E18	2	3	4	2	3	3	2	3	2	3	2	4	3	3	2	3	2	2	4	3	55
E19	3	3	3	3	2	4	3	4	3	3	3	3	2	4	2	3	3	3	3	3	60
E20	4	2	3	4	3	3	3	3	4	4	2	2	4	3	2	3	4	3	3	4	63
E21	2	1	4	3	4	3	4	4	4	2	1	4	4	4	4	1	2	1	4	3	59
E22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
E23	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	47
E24	3	4	2	2	3	3	4	4	4	3	4	2	4	3	3	1	3	4	2	2	60
E25	2	3	2	3	3	2	4	4	4	2	3	4	3	2	4	3	2	3	4	3	60
Varianza	0.79	0.88	0.60	0.72	0.40	0.64	0.64	0.80	0.92	0.76	0.92	0.63	0.60	0.56	1.16	0.81	0.76	0.76	0.53	0.63	
Sumatoria de varianzas	14.5184																				
Varianza de la suma de los ítems	80.71																				
α :	0.863																				
k:	20																				
$\sum_{i=1}^k S_t^2$	14.5184																				
S_r^2	80.71																				
	$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_t^2}{S_r^2} \right]$																				



Preg_1 Preg_2 Preg_3 Preg_4 Preg_5 Preg_6 Preg_7 Preg_8 Preg_9 Preg_10 Preg_11 Preg_12 @ Prep13 @ Prep14 @ Prep15 @ F

2	Algunas ve...	Casi siempre	Algunas	Casi siempre	Casi siempre	Algunas ve...	Siempre	Siempre	Siempre	Algunas ve...	Casi siempre	Algunas ve...	Casi siempre	Algunas e...	Siempre	Algunas ve...
3	Siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre
4	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Casi siempre	Algunas ve...	Casi siempre	Casi siempre	Algunas ve...	Siempre	Siempre	Siempre	Algunas ve...	Siempre	Siempre	Algunas ve...
S	Nunca	Algunas	Algunas	Algunas ve...	Casi siempre	Nunca	Algunas ve...	Algunas ve...	Nunca	Nunca	Algunas ve...	Algunas ve...	Algunas ve...	Algunas ve...	Nunca	Nunca
6	Siempre	Algunas	Casi siempre	Casi siempre	Algunas	Casi siempre	Casi siempre	Algunas ve...	Siempre	Siempre	Algunas ve...	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Algunas ve...
8	Siempre	Siempre	Siempre	Nunca	Algunas	Casi siempre	Nunca	Siempre								
9	Algunas ve...	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre	Algunas ve...	Siempre	Casi siempre	Algunas ve...	Siempre	Algunas	Algunas
10	Algunas ve...	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre	Algunas ve...	Algunas ve...	Algunas ve...	Siempre	Casi siempre	Algunas ve...	Siempre	Nunca	Algunas
11	Casi siempre	Algunas	Casi siempre	Algunas ve...	Casi siempre	Algunas ve...	Casi siempre	Siempre	Nunca	Casi siempre	Algunas ve...	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre
12	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre
13	Siempre	Siempre	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Algunas ve...	Siempre							
14	Algunas ve...	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Algunas	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Algunas ve...	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre
15	Siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Algunas ve...	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Nunca
16	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Algunas	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Algunas ve...	Algunas
17	Casi siempre	Nunca	Casi siempre	Nunca	Casi siempre	Algunas ve...	Casi siempre	Nunca	Siempre	Casi siempre	Nunca	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Algunas
18	Algunas ve...	Casi siempre	Siempre	Algunas ve...	Casi siempre	Casi siempre	Algunas ve...	Casi siempre	Algunas ve...	Casi siempre	Algunas ve...	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Algunas ve...	Casi siempre
19	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Algunas	Siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Algunas ve...	Siempre	Algunas ve...	Casi siempre
20	Siempre	Algunas	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre	Algunas ve...	Algunas ve...	Siempre	Casi siempre	Algunas	Casi siempre
21	Algunas ve...	Nunca	Siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Algunas ve...	Nunca	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre
22	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre



Visible: 49 de 49 variables

	Preg_12	Preg_13	Preg_14	Preg_15	Preg_16	@ Preg 17	@ Preg 18	@ Preg 19	@ Preg 20	Postest_Motivación	Postest_Aquisición_conocimiento	Postest_Uso_e_strategia_aprendizaje	Postest_Aprendizaje_no_asociativo
2	Algunas ve...	Casi siempre	Algunas ve...	Siempre	Algunas ve...	Algunas ve...	Casi siempre	Algunas ve...	Casi siempre	19	18	18	55 AI
3	Siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre	Algunas ve...	Siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre	25	22	24	71
4	Siempre	Algunas	Siempre	Siempre	Algunas ve...	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	24	19	26	69
5	Algunas ve...	Algunas	Algunas ve...	Nunca	Nunca	Nunca	Algunas ve...	Algunas ve...	Algunas ve...	13	10	11	34
6	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Algunas ve...	Siempre	Algunas ve...	Casi siempre	Casi siempre	20	18	21	59
7	Algunas ve...	Siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	18	17	22	57Cz
8	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Nunca	19	23	24	66
9	Casi siempre	Algunas	Siempre	Algunas ve...	Siempre	Algunas ve...	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	23	19	22	64 AI
10	Casi siempre	Algunas	Siempre	Nunca	Algunas ve...	Algunas ve...	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	23	15	19	57 AI
11	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Nunca	Casi siempre	Algunas ve...	Casi siempre	Algunas ve...	18	16	18	52 Ca
12	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	24	21	23	68 Ca
13	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Algunas ve...	Siempre	Siempre	Siempre	Casi siempre	25	22	25	72 Ca
14	Casi siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	20	19	24	63 AI
15	Siempre	Siempre	Siempre	Nunca	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	22	22	22	66
16	Casi siempre	Siempre	Algunas ve...	Algunas ve...	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	22	19	20	61 Ca
17	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Algunas ve...	Casi siempre	Algunas ve...	Casi siempre	Algunas ve...	16	15	18	49 Ca
18	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Algunas ve...	Casi siempre	Algunas ve...	Algunas ve...	Siempre	Casi siempre	19	17	19	55 AI
19	Casi siempre	Algunas	Siempre	Algunas ve...	Casi siempre	21	18	21	60 Ca				
20	Algunas ve...	Siempre	Casi siempre	Algunas ve...	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	22	19	22	63 Ca
21	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Nunca	Algunas ve...	Nunca	Siempre	Casi siempre	21	19	19	59 AI
22	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	28	24	28	80 v



Ç Preg 36 | Preg_37 | Preg_38 | Preg_39 | @ Preg 40 | @ Pretest Moti'ración | Pretest Adquisición conoci mien ro | Pretest Uso estrategia_ apr endizaje | @ Pretest Aprendizaje no a sociati'/o | @ Diferencia

2	asi siempre	Agunas ve...	Casi siempre	Casi siempre	Agunas ve...	19	17	18	54
3	asi siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	25	20	24	69
4	Siempre	Siempre	Siempre	Casi siempre	Agunas ve...	24	19	25	68
5	Jgunas ve...	Algunas ve...	Algunas ve...	Casi siempre	Nunca	11	8	14	33
6	asi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Algunas ve...	Casi siempre	20	17	19	56
7	asi siempre	Algunas ve...	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	17	16	20	53
8	Nunca	Siempre	Nunca	AJgMnas ve...	Casi siempre	19	22	19	60
9	asi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Algunas ve...	23	17	22	62
10	asi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	20	13	21	54
11	Jgunas ve...	Casi siempre	Algunas ve...	Casi siempre	Algunas ve...	1B	17	17	52
12	Jgunas ve...	Casi siempre	Algunas ve...	Siempre	Casi siempre	23	21	21	65
13	asi siempre	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	24	23	25	72
14	Siempre	Casi siempre	Siempre	AJgMnas ve...	Casi siempre	18	18	22	KB
15	asi siempre	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Algunas ve...	22	19	22	63
16	Siempre	Casi siempre	Siempre	Algunas ve...	Casi siempre	22	17	22	61
17	Nunca	Casi siempre	Nunca	Casi siempre	Algunas ve...	16	17	14	47
18	asi siempre	Casi siempre	Algunas ve...	Casi siempre	Casi siempre	18	44	19	11
19	asi siempre	Casi siempre	Casi siempre	AJgMnas ve...	Siempre	21	48	21	60
20	Siempre	Algunas ve...	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	20	19	20	59
21	asi siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	21	22	22	65
22	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	2B	24	28	80



	Pos_int_0_1	Pos Pas int 0_3	Pas int 0_4	Pas int 0_5	Pas int 0_6	Pas int_7	Únt / Pos Pas int 0_8	Pas int_9	Pas int_0_10	1 Pos Pas e&_11	Pos e&_12	Pos e&_13	Pos e&_14	Pos e&_15	
1	Casi siempre	Siempre	Algunas	Algunas ve...	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre	Alguna ve...	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi '^
2	Algunas ve...	Casi siempre	Algunas	Casi siempre	Casi siempre	Algunas ve...	Siempre	Siempre	Algunas ve...	Casi siempre	Alguna ve...	Casi siempre	Algunas ve...	Siempre	Algun
3	Siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre	Algun	Siempre
4		Siempre	Siempre	Siempre	Casi siempre	Algunas ve...	Casi siempre	Casi siempre	Algunas	Siempre	Siempre	Siempre	Algunas ve...	Siempre	Siempre
5	Nunca	Algunas	Algunas	Algunas ve...	Casi siempre		Nunca	Algunas ve...	Algunas ve...	Nunca	Nunca	Algunas ve...	Alguna ve...	Algunas ve...	Algunas ve...
6	Siempre	Algunas	Casi siempre	Casi siempre	Algunas		Casi siempre	Casi siempre	Algunas ve...	Siempre	Siempre	Algunas ve...	Casi siempre	Casi siempre	Siempre
7	Casi siempre	Casi siempre	Algunas	Casi siempre	Casi siempre	Algunas ve...	Algunas ve...	Algunas ve...	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Alguna ve...	Siempre	Casi siempre	Siempre
8	Siempre	Siempre	Siempre	Nunca	Algunas ve...	Casi siempre	Nunca	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre
9		Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre	Algunas ve...	Siempre	Casi siempre	Algunas ve...	Siempre	Algunas
10	Algunas ve...	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre	Algunas ve...	Algunas	Algunas ve...	Siempre	Casi siempre	Algunas ve...	Siempre	Nunca
11	Casi siempre	Algunas	Casi siempre	Algunas ve...	Casi siempre	Algunas ve...	Casi siempre	Siempre	Nunca	Casi siempre	Algunas ve...	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre
12	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre
13	Siempre	Siempre	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Algunas ve...	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre
14	Algunas ve...	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Algunas	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Algunas ve...	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre	Siempre
15	Siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Algunas ve...	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Nunca
16	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Algunas	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Algunas ve...	Algunas
17	siempre	Nunca	Casi siempre	Nunca	Casi siempre	Algunas ve...	Casi siempre	Nunca	Siempre	Casi siempre	Nunca	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Algun
18	Algunas ve...	Casi siempre	Siempre	Algunas ve...	Casi siempre	Casi siempre	Algunas ve...	Casi siempre	Algunas	Casi siempre	Algunas ve...	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Algunas
19	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Algunas	Siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Algunas ve...	Siempre	Algunas
20	Siempre	Algunas	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre	Algunas ve...	Alguna ve...	Siempre	Casi siempre	Algunas
21	Algunas ve...	Nunca	Siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Algunas ve...	Nunca	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre
22	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre

Matriz de Consistencia

“Aplicación de SOCRATIVE en el aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo en los alumnos del 5to grado del Centro de Innovación e Investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco - 2024”

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología	Población y Muestra
<p>Problema general</p> <p>¿De qué manera la aplicación de la plataforma SOCRATIVE influye en el aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado de Educación Secundaria del Centro de Innovación e investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco – 2024?</p> <p>Problemas específicos:</p> <p>a. ¿De qué manera la aplicación de la plataforma SOCRATIVE influye en la motivación del aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado del Centro de Innovación e Investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco – 2024?</p> <p>b. ¿De qué manera la aplicación de la plataforma SOCRATIVE influye en la</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Analizar de qué manera la aplicación de la plataforma SOCRATIVE influye en el aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado de Educación Secundaria del Centro de Innovación e investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco – 2024.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>a. Analizar de qué manera la aplicación de la plataforma SOCRATIVE influye en la motivación del aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado del Centro de Innovación e Investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco – 2024.</p> <p>b. Analizar de qué manera la aplicación de la plataforma SOCRATIVE influye en la adquisición de</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>La aplicación de la plataforma SOCRATIVE influye significativamente en el aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado de Educación Secundaria del Centro de Innovación e investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco – 2024.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>a. La aplicación de la plataforma SOCRATIVE influye significativamente en la motivación del aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado del Centro de Innovación e Investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco – 2024.</p> <p>b. La aplicación de la plataforma SOCRATIVE influye significativamente en la adquisición de conocimientos en el</p>	<p>Variable independiente:</p> <p>Socrative</p> <p>Variable dependiente:</p> <p>Aprendizaje no asociativo</p>	<p>Tipo de investigación:</p> <p>Aplicada</p> <p>Diseño de investigación:</p> <p>Preexperimental.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>GE: O_1 x O_2</p> </div> <p>Donde:</p> <p>GE = Grupo experimental. O_1 = Pretest X = Experimento O_2 = Post test</p>	<p>Población:</p> <p>Constituida por 125 estudiantes del Laboratorio de Investigación e Innovación “AMAUTA”.</p> <p>Muestra:</p> <p>Para la muestra de estudio se tomó a la población de 25 estudiantes del 5to grado Laboratorio de investigación e Innovación “AMAUTA”. El tipo de muestra es no probabilístico de tipo intencional.</p>

<p>adquisición de conocimientos en el aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado del centro de Innovación e Investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco – 2024?</p> <p>c. ¿De qué manera la aplicación de la plataforma SOCRATIVE influye en el uso de estrategias de aprendizaje en el aprendizaje no asociativo del área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado del Centro de Innovación e Investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco – 2024?</p>	<p>conocimientos en el aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado del centro de Innovación e Investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco – 2024.</p> <p>c. Analizar de qué manera la aplicación de la plataforma SOCRATIVE influye en el uso de estrategias de aprendizaje en el aprendizaje no asociativo del área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado del Centro de Innovación e Investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco – 2024.</p>	<p>aprendizaje no asociativo en el área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado del centro de Innovación e Investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco – 2024.</p> <p>c. La aplicación de la plataforma SOCRATIVE influye significativamente en el uso de estrategias de aprendizaje en el aprendizaje no asociativo del área de Educación para el Trabajo de los alumnos del 5to grado del Centro de Innovación e Investigación “AMAUTA” de Cerro de Pasco – 2024.</p>			
---	--	--	--	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

“EVALUAMOS LO APRENDIDO CON SOCRATIVE”

ACTIVIDAD 1: EVALUAR LOS APRENDIZAJES ADQUIRIDOS EN LA UNIDAD A TRAVÉS DE LA HERRAMIENTA DIGITAL SOCRATIVE

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	PASCO		
I.E	CENTRO DE INNOVACION E INVESTIGACION - AMAUTA”		
NIVEL	Secundario	SEMANA	01
CICLO	VII	DURACION	2 Hrs
AREA	EPT	FECHA:	ABRIL
GRADO/SECC	5º	DOCENTE:	-PARRA CALZADA NERY EVELYN - TORRES DEUDOR YANET SILVIA

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

PROPÓSITO	Evaluar los aprendizajes adquiridos en la unidad a través de la herramienta digital Socrative, fortaleciendo la metacognición y fomentando la retroalimentación inmediata.	
EVIDENCIA	Resultados obtenidos en Socrative (pantallazo de los resultados o exportación en Excel).	
COMPETENCIAS	Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social.	
CAPACIDADES	Aplica habilidades técnicas.	
DESEMPEÑOS	<ul style="list-style-type: none"> • Responde con precisión, responsabilidad y autonomía las preguntas del quiz en la plataforma Socrative, demostrando comprensión de los contenidos trabajados en la unidad, y reflexiona sobre sus logros y dificultades a partir de la retroalimentación recibida. 	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ LISTA DE COTEJO	<ul style="list-style-type: none"> • Responde con precisión y responsabilidad las preguntas del quiz en la plataforma Socrative, demostrando comprensión de los contenidos abordados y reflexionando sobre sus logros y dificultades a partir de la retroalimentación recibida. 	
COMPETENCIAS TRANSVERSALES		
SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Personaliza entornos virtuales ✓ Gestiona información del entorno virtual. ✓ Interactúa en entornos virtuales. ✓ Crea objetos virtuales en diversos formatos. 	
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Define metas de aprendizaje. ✓ Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. ✓ Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje. 	
ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES
ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Superación personal.	Los estudiantes al reflexionar sobre sus resultados para identificar oportunidades de mejora.

III. SECUENCIA DIDACTICA:

M	PROCESOS PEDAGOGICOS	T
---	----------------------	---

INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • El docente mediante la acción motívate busca despertar el interés de los estudiantes rescatando los saberes previos con los que cuentan los y las estudiantes • El docente, saluda a los estudiantes y se presenta. • El docente y los estudiantes acuerdan normas para la interacción en el trabajo: escucharse atentamente, esperar turnos para participar, entre otros <ol style="list-style-type: none"> 1. Levantamos la mano para participar. 2. Respetamos las opiniones de los demás. • Se les pregunta cómo están emocionalmente y se les recuerda realizar los hábitos deportivos, comer saludable, leer, realizar sus actividades lúdicas y sobre todo la salud mental. • Se les comunica el nombre de la actividad. • Se les comunica el propósito de aprendizaje de la actividad • Se da a conocer los criterios de evaluación del reto de la actividad del área. • El docente para poder rescatar los saberes previos realiza las siguientes preguntas: <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Conocen alguna herramienta para responder preguntas en línea en tiempo real?" <p>Después de las preguntas el docente realiza el siguiente paso Generarnos conflicto cognitivo</p> <p>¿Realmente estoy dando lo mejor de mí en cada evaluación, o solo respondo por cumplir?</p> <p>¿Cómo sé si he mejorado si no reflexiono sobre mis errores y aciertos?</p>	15"
DESARROLLO	<p>✓ El docente inicia la sesión analizando la situación de la actividad, lo que van aprender en esta sesión. CONTRUYO MIS APRENDIZAJES</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente inicia la explicación pidiendo a los estudiantes acceder a Socrative usando el código proporcionado por el/la docente. • Se aplica un quiz con 10 a 15 preguntas de opción múltiple, verdadero/falso o respuesta corta, relacionadas con los aprendizajes del bimestre. • Las preguntas están diseñadas para evaluar competencias y promover el análisis. • Durante la aplicación: • El docente monitorea respuestas en tiempo real y brinda retroalimentación inmediata, ya sea oral o desde la misma plataforma. 	65"
CIERRE	<p>RETROALIMENTACION El/la docente retroalimenta la sesión de aprendizaje realizando las siguientes interrogantes: Plantea la siguiente pregunta a modo de reforzar lo aprendido en clase: ¿Cómo te sentiste resolviendo las preguntas de esta forma? ¿Qué aprendiste sobre ti al usar esta herramienta?</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente finaliza la sesión solicitando respondan el cuadro de autoevaluación donde manifestaran sus logros durante la sesión de aprendizaje (Lo logré, Estoy en proceso, Necesito mejorar) en base a los criterios de evaluación planteados en nuestra actividad con la finalidad de lograr el RETO de la actividad. • El docente también menciona respondan las preguntas Metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Por qué es importante lo aprendido? ¿Para qué nos sirve lo aprendido? ¿Qué más necesito aprender para mejorar? <p>El docente da por concluida la sesión y los anima a los estudiantes seguir adelante.</p>	10"

V. RECURSOS A UTILIZAR

MATERIALES Y RECURSOS	BIBLIOGRAFIA
<ul style="list-style-type: none"> • Plumones gruesos. • Celulares/tablets o laptops con acceso a internet • Pizarra, proyector (opcional) • Cuenta de Socrative Teacher (gratuita) • Quiz elaborado previamente por el docente en Socrative 	

.....
 Docente

INSTITUCION EDUCATIVA CENTRO DE INNOVACIÓN E INVESTIGACIÓN“AMAUTA”

