



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
DOCENCIA UNIVERSITARIA**

Simuladores interactivos y proceso de enseñanza aprendizaje en  
estudiantes de enfermería de un instituto, Mollendo, Piura 2022

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

Maestra en Docencia Universitaria

**AUTORA:**

Briceño Medina, Hilda Manuela ([orcid.org/0000-0002-4896-0102](https://orcid.org/0000-0002-4896-0102))

**ASESOR:**

Dr. Lozano Rivera, Martin Wilson ([orcid.org/0000-0002-5115-1007](https://orcid.org/0000-0002-5115-1007))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Evaluación Y Aprendizaje

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus  
niveles

PIURA - PERÚ

2023

## **DEDICATORIA**

Dedico con todo mi corazón mi trabajo de tesis a mi Esposo Vladimir, y a mi Sra. madre Aydee gracias a su apoyo.

A mi Asesor Dr. Martin Lozano, Dr. Walter Herrera por sus enseñanzas y apoyo a lo largo de la preparación de mi tesis.

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por darme salud, y fortaleza  
para afrontar nuevos retos

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos .....	iv
Índice de tablas .....	v
Índice de gráficos .....	vi
RESUMEN .....	vii
ABSTRACT.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	9
III. METODOLOGÍA .....	30
3.1. Tipo y diseño de investigación .....	30
3.1.1. Tipo de investigación .....	30
3.1.2. Diseño de investigación .....	30
3.2. Variable y Operacionalización .....	30
3.3. Población, muestra y muestreo .....	30
3.3.1. Población.....	30
3.3.2. Muestra .....	31
3.3.3. Muestreo .....	31
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos Técnicas .....	31
3.5. Procedimientos .....	31
3.6. Aspectos éticos .....	33
IV. RESULTADOS.....	34
V. DISCUSIÓN.....	48
VI. CONCLUSIONES .....	53
VII. RECOMENDACIONES .....	54
REFERENCIAS .....	56
ANEXOS.....	63

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Distribución de alumnos de recursos digitales de los recursos digitales y auto contenidos según prueba en pre-test y pos-test de los grupos experimental y control .....	34
Tabla 2. Resultados de las pruebas de aprendizaje para las variables de estudio Pre-test y pos-test de cognición y experimento .....	36
Tabla 3. Se logró determinar que los procesos de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del segundo ciclo teniendo la característica del grupo control y la característica del grupo experimental según pre-test y pos-test .....	38
Tabla 4. Relación significativa entre ambientes virtuales y las aptitudes de los estudiantes del segundo ciclo del Grupo control y Experimental según pre-test y pos-test .....	40
Tabla 5. La implementación de diferentes tipos de simuladores virtuales en la aplicación del conocimiento del 2do ciclo de enfermería aplicados al grupo control y al grupo experimental según el pre-test y pos-test .....	42
Tabla 6. Nivel de simuladores virtuales y el meta- aprendizaje de los estudiantes del segundo ciclo del grupo de control y experimental según pre-test y pos-test. ....	44
Tabla 7. Simuladores virtuales y el uso de estrategias de los estudiantes del segundo ciclo del grupo de control y experimental según pre-test y pos-test....	46

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Distribución de estudiantes de los recursos digitales y auto contenidos según prueba de pre-test y pos-test de los grupos control y experimental ..... 35

## RESUMEN

Este trabajo de investigación examina el uso de un simulador interactivo en la enseñanza de estudiantes de enfermería en un instituto. Comienza con la identificación de una pregunta y continúa con una búsqueda de información bibliográfica y contextual utilizando parejas de estudio de los 106 estudiantes del instituto. Con esta información se pueden elaborar tablas de frecuencias y gráficos, así como su análisis e interpretación. Usando estos datos, continuamos probando las hipótesis de trabajo; sacar conclusiones y recomendaciones. Finalmente, se ofrecen soluciones a los problemas identificados al inicio del estudio.

Se realizó un estudio el cual se aplica el diseño es cuasi-experimental, en una población de estudiantes del segundo ciclo de enfermería de un instituto superior en Mollendo, se seleccionó a los alumnos del II ciclo tomándolos como muestra de un tipo probabilístico para la recolección y agrupación de datos que se utiliza algunos instrumentos para determinar cuál es la intención que tiene el alumno para lograr adquirir las experiencias, trabajando con instrumentos virtuales y que ayuden a verificar el nivel de aprendizaje dando una confiabilidad significativa estadísticamente.

Se encontró algunos resultados de la utilización de los simuladores virtuales logrando un aprendizaje importantemente significativo en el desarrollo de los conocimientos adquiridos por la experimentación y siendo aplicados en el pos-test teniendo un el promedio de los estudiantes del Segundo ciclo de enfermería de un Instituto de Mollendo de 95 por ciento de confiabilidad en el rango promedio fue de 19,35 para el grupo control y cuarenta y uno coma setenta y nueve para el grupo experimental)de acuerdo a la prueba de parámetros de U de Mann-Whitney,  $Z= 5.016$ , ( $p= .000 < 0.05$ ) por lo que, los alumnos del grupo experimental tuvieron mejores resultados después de la aplicación y utilización de los simuladores interactivos .

**Palabras claves:** Simuladores virtuales, Capacidad de indagación, Simuladores interactivos.

## ABSTRACT

This research paper examines the use of an interactive simulator in the teaching of nursing students in a private institute. It begins with the identification of a question and continues with a search for bibliographic and contextual information using study pairs of the 106 students of the institute. With this information, frequency tables and graphs can be prepared, as well as their analysis and interpretation. Using these data, we continue to test the working hypotheses; draw conclusions and recommendations. Finally, solutions to the problems identified at the beginning of the study are offered.

It is a study of an applied type, whose design is quasi-experimental, where the population were students of the 2th high Institut teknologi Being the sample chosen of non-probabilistic-intentional type. For the data collection, an evaluation instrument was used to observe the level of development of the Inquiry Capacity and experimentation that was verified through the validity at the discretion of experts and established its statistical reliability.

The results determine that the application of the virtual simulators had a significant effect on the development of the Inquiry and Experimentation capacity given that in the posttest the average of the students of the fifth year of secondary school is different from the 95 percent of reliability in the average range was Of 19,35 for the control group and 41,79 for the experimental group) according to the non-parametric Mann-Whitney U test,  $Z = 5.016$ . ( $p = .000 < 0,05$ ). Therefore, students in the experimental group obtained Better results after the application of the virtual simulators.

Keywords: Virtual simulators , Capacity for inquiry , Experimentation interactive simulators.

## I. INTRODUCCIÓN

El efecto que trae consigo los avances tecnológicos y la comunicación y los grandes cambios en el campo estudiantil en esta era de la digitalización y globalización, conlleva a realizar cambios en la enseñanza del docente, en la ejecución del trabajo en aulas. Es muy importante que se puedan conocer los diferentes apoyos que tienen ciertas probabilidades de ofertar novedosas tecnologías en recursos didácticos y como un medio de introducir la comprensión y lo impartido en las aulas. En las actividades virtuales de proporcionar un trabajo con simuladores es bastante importante que la aplicación de las nuevas tecnologías que se tratan en la nueva realidad tridimensional con veces lo que posibilita nuevas actividades, nuevas acciones para el trabajo visual del estudiante. La interacción de muchos softwares llamados también simuladores que se aplican en el proceso enseñanza aprendizaje con apoyo de los docentes en la transferencia del conocimiento. (Bender y Fish, 2019). En las actividades que se puedan realizar virtuales para un nuevo entorno tenemos varias actividades para obtener las posibles sensaciones que presentan en el cerebro los estudiantes los cuales pueden ser manipulados, debido a que todos los contenidos programáticos se pueden proporcionar para un nuevo mundo de las personas que puedan dar una evidencia bastante específica. Siguiendo muchos modelos y cambios que se pueden presentar al individuo en el trabajo de interacción a un nuevo mundo, que puedan lograr un grado de apertura automática y auto interacción con los nuevos paquetes y software, estos diferentes programas posibilitan un gran medio de autoaprendizaje que puede dar una máxima interpretación por la memoria de la imaginación del estudiante para presentar gran parte de los trabajos que puedan ser activados y supervisados ofreciendo diferentes actividades en una vivencia directa (real).

Las diferentes actividades que pueden ayudar a los diferentes individuos con diferentes problemáticas a lo largo del proceso de enseñanza aprendizaje con la nueva teoría, medio de la activación de las nuevas tecnologías aplicadas con simuladores en 3D e interactivos les da cierta nivelación del poder que podrían

activar sin producir errores y reparar a lo largo del proceso de enseñanza aprendizaje desempeñando diferentes tipos de programas los cuales pueden lograr un gran aprendizaje. Lo que podría realizarse con una gran satisfacción, tanto desde el punto de vista ficticio como real en diferentes libros bajo el funcionamiento de la aplicación de diferentes técnicas que podría tratar de activar y proporcionar una mejora de diferentes acciones psicomotrices del aprendizaje en la mano de los estudiantes podría mejorar en diferentes personas porque se puede interactuar para lograr una activación de los programas y software en los que las posibilidades de logro de interacción entre los diferentes tipos de actividades programáticas las cuales permiten tener diferentes actividades posiblemente de mayor capacidad de conseguir un logro de una atención automática entre los mismos participantes, lo que posibilita activar gran parte de las capacidades y competencias de forma libre logrando habilidades y grandes destrezas de los alumnos.

Los softwares nos permiten trabajar con simuladores virtuales, dando una gran posibilidad para el logro del aprendizaje sin obtener equivocaciones que perjudiquen al paciente , ya que el uso de la tecnología ayuda a la práctica continua dónde el aprendizaje podría lograrse con los diferentes textos y medios de algunas prácticas mediante el apoyo de grandes tecnologías que pudieran lograr diferentes importancias para el logro del aprendizaje y que se pueda lograr imprescindiblemente en los diferentes cursos y asignaturas de esta forma pudiéramos lograr 1º de competitividad bastante aceptable, la realidad que nos podría proporcionar en diferentes asignaturas que pueden ser muy fundamentales en el contenido de los cursos y se pueden actualizar por algunas pequeñas activaciones de los diferentes programas que pudieran ser el logro de diferentes tipos de conocimientos por las diferentes formaciones de los cursos de enfermería de diferentes alumnos de asignaturas que se pudiera trabajar en los institutos.

El aprendizaje se concibe de acuerdo a los espacios de los diferentes ambientes o laboratorios con los cuales se puede trabajar con los alumnos y los profesores que sean los medios de participación en los trabajos interactivos para lograr un aprendizaje en los alumnos ya que el docente se convierte en facilitador en los diferentes procesos de enseñanza aprendizaje para que los alumnos pudieran lograr parte del aprendizaje del conocimiento a partir de las diferentes estructuras curriculares, lo que permite la activación y reflexión de gran parte de los

conocimientos que nos aparecen y nos dan los aprendizajes de gran experiencia para lograr la adquisición de diferentes conocimientos intercambiando gran parte del aprendizaje psicomotriz en la interacción con la comunicación. En los diferentes laboratorios donde los alumnos están tratando de lograr diferentes tipos de aprendizaje para comprometerse en un gran aprendizaje para el cambio de su vida. Por lo que podemos expresar, diferentes tipos de preguntas ¿Existe relación entre los Simuladores interactivos y el proceso de enseñanza aprendizaje, en estudiantes de enfermería de un Instituto, Mollendo Las preguntas específicas se formulan de la siguiente forma: ¿Existe relación significativa entre ambientes virtuales y las aptitudes , en estudiantes de enfermería de un Instituto, Mollendo 2022?,

¿Existe relación significativa relación significativa entre de la motivación en el uso de los simuladores virtuales y el conocimiento, en estudiantes de enfermería de un Instituto, Mollendo 2022?, ¿Existe relación significativa entre el valor didáctico del Aprendizaje y el meta- aprendizaje, en estudiantes de enfermería de un Instituto, Mollendo 2022?, ¿Existe relación significativa entre la organización de la información de los simuladores y el carácter de la aplicación de los simuladores virtuales, en estudiantes de enfermería en un Instituto, Mollendo 2022?.

Una gran ayuda para los docentes en la transferencia del entendimiento en la educación está en base a los aportes que se puedan realizar en forma práctica para la sustentación de la investigación con elementos de software que nos pueden permitir la aplicación de simuladores de enseñanza virtual para una transformación del conocimiento para una mejor Formación Profesional.

Al inicio de la aplicación de diferentes tipos de conocimientos teóricos se revisan diferentes tipos de métodos algunos modelos algunos planteamientos que causaron en esos momentos un revuelo en la educación en las décadas de mil novecientos treinta en un centro de las Fuerzas Armadas de la línea aérea de las escuelas de entrenamiento para los diferentes tipos de pelotos de la Fuerza Aérea que pudieron aplicar dichas pruebas en la educación virtual para una acción interactiva.

Aplicando algunas metodologías, lograron aplicar algunos softwares virtuales estableciendo actividad bastante novedosa en la solución de ciertas

actividades que nos puede permitir lograr transferencias de los conocimientos para mejorar las capacidades y proporcionar mejores habilidades en las diferentes áreas de entendimiento de acuerdo al conocimiento de las personas.

Una contribución que se puede presentar para la sociedad está aplicada y usada por algunos modelos educativos con simuladores los cuales nos pueden involucrar algunos tipos de aspectos que tienen algún grado de dificultad en la aplicación práctica para lo cual nos permite dar un ámbito de la realidad que apoya bastante en lograr un mejor conocimiento del alumno lo cual puede aplicar diferentes tipos de simuladores virtuales interactivos para la aplicación de diferentes prácticas del área de enfermería guiadas por sus profesores lo que permite que los alumnos puedan cometer algunos errores sin tratar de dañar al ser humano o perder la vida de alguno de sus pacientes estas simulaciones son importantes para poder identificarlos el nuevo conocimiento de ciertas aplicaciones en los estudiantes gracias a estos software de simulación virtual interactiva proporciona un mayor conocimiento a los alumnos en la práctica realizando así prácticas de todo para que se adquiera ciertas habilidades en la aplicación de estos software educativos.

Se presentan diferentes problemas que se pueden plantear de la siguiente forma problema ¿Cuál es relación entre los Simuladores interactivos y el proceso de enseñanza -aprendizaje, en estudiantes de enfermería de un Instituto, Mollendo 2022?

De este problema emergen las siguientes preguntas de investigación, ¿Cuál es relación significativa entre ambientes virtuales y las aptitudes, en estudiantes de enfermería de un Instituto, Mollendo 2022? ¿Cuál es relación significativa entre de la motivación en el uso de los simuladores virtuales y el conocimiento, en estudiantes de enfermería de un Instituto, Mollendo 2022?. ¿Cuál es relación significativa entre el valor didáctico del Aprendizaje y el meta-aprendizaje, en estudiantes de enfermería de un Instituto, Mollendo 2022?. ¿Cuál es relación significativa entre la organización de la información de los simuladores y el carácter de la aplicación de los simuladores virtuales, en estudiantes de enfermería de un Instituto, Mollendo 2022?.

En relación a los objetivos generales cual se está concentrando el

conocimiento en entender y establecer la relación que existe cuál entre los simuladores interactivos y el proceso de enseñanza aprendizaje, en alumnos de enfermería de un Instituto, Mollendo 2022; los objetivos específicos se detallan a continuación: conocer la relación entre ambientes virtuales y las aptitudes , en estudiantes de enfermería de un Instituto -Mollendo, Identificar la relación entre de la motivación en el uso de los simuladores virtuales y el conocimiento, en estudiantes de enfermería de un Instituto - Mollendo., Conocer la relación entre el valor didáctico del Aprendizaje y el meta- aprendizaje, en estudiantes de enfermería de un Instituto Mollendo, Identifica la relación entre la organización de la información de los simuladores y el carácter de la aplicación de los simuladores virtuales, en estudiantes de enfermería de un Instituto- Mollendo.

La hipótesis general: Existe relación entre los Simuladores interactivos y el proceso de enseñanza aprendizaje, en estudiantes de enfermería de un Instituto, Mollendo. La hipótesis específica: Existe relación significativa entre ambientes virtuales y las aptitudes , en estudiantes de enfermería de un Instituto, Mollendo ; existe diferencia significativa entre la relación entre de la motivación en el uso de los simuladores virtuales y el conocimiento, en estudiantes de enfermería de un Instituto - Mollendo, Existe diferencia significativa entre la relación entre el valor didáctico del Aprendizaje y el meta- aprendizaje, en estudiantes de enfermería de un Instituto - Mollendo; Existe diferencia significativa entre la relación entre la organización de la información de los simuladores y el carácter de la aplicación de los simuladores virtuales, en estudiantes de enfermería de un Instituto - Mollendo.

Como se puede ver parte de la necesidad de los estudiantes en los estudios que se presentan y han sido realizados qué son necesidad la utilidad de los facilitadores y de los estudiantes, cómo se puede ver en las diferentes aplicaciones de la educación no hay límite no hay formas de delimitar una sostenida motivación de los alumnos esto se puede llegar a un comentario de que el tiempo de concentración para el logro del aprendizaje de los diferentes alumnos da una posible relación entre la percepción del conocimiento y función de los diferentes estímulos que se presentan que se pueden presentar en forma visual que permiten así una gran activación de la parte cognitiva del estudiante para tener un mejor uso de los simuladores y poder concretar los simuladores un gran proceso de la

enseñanza aprendizaje para las diferentes acciones de la enseñanza logro del aprendizaje cómo un nivel de conocimiento que puede adquirir el estudiante con un mayor nivel del aprendizaje en algunos temas que se tratan como son de gran interés en el grupo para poder agendar conocimientos y utilizar simuladores interactivos dar una enseñanza aprendizaje con mayor eficiencia para lo cual se pueden aplicar algunas técnicas y métodos estrategias didácticas en la enseñanza que nos permitan tener que el facilitador se actualice y tenga nuevas capacidades para utilizar estos diferentes conocimientos con gran modernidad lo cual nos puede crear un aprendizaje de los alumnos uno de los grandes requisitos es utilizar equipos ordenadores, equipos móviles que puedan tener acceso a la internet.

Es muy importante la aplicación y la utilización de estos simuladores de software ya que logran permitir una interactividad y el docente pueda estar a nivel para los logros y metas de las diferentes acciones que nos puedan permitir utilizar estos conocimientos, para lograr cierta afinidad con los alumnos gentes puedan lograr algunas aspiraciones para utilizar y trabajar con mayor facilidad estos nuevos métodos de estrategia para una mejor enseñanza aprendizaje de los estudiantes, es necesario acentuar que los alumnos se beneficien utilizando estos software para tener mejores beneficios en el conocimiento de los temas tratados con dificultad como logrando de manera fácil y novedosa la interactividad que se realiza con la interacción del conocimiento interaccionan con el estudiante tengo una forma visual con los software y paquetes de los simuladores interactivos de una forma virtual en la educación logrando diferentes tipos de proceso de formación con algunos niveles de activación del conocimiento en diferentes alumnos con buena calidad eficiencia en la enseñanza aprendizaje.

Las posibilidades de la facilidad para poder realizar todo tipo de investigación de forma operativa de los diferentes tipos de logros y formaciones de los alumnos con un gran nivel de conocimiento aplicando las diferentes técnicas que se pudieran aplicar a las diferentes carreras profesionales una de ellas es la aplicación enfermería para lograr así una mayor interacción y una mejor investigación, me puedes permitir una gestión económicamente lograda por el conocimiento para que los investigadores puedan contar con ciertos materiales virtuales a nivel de software lo cual necesita un apoyo de las instituciones para que puedan facilitar a los docentes de educación superior y así pueda tener un buen manejo de estos

software, y la capacitación de ellos en beneficio de los alumnos para un logro minimizar el esfuerzo que puedan realizar los facilitadores en diferentes modelos educativos físicos para hacerlos competitivos con los modelos virtuales los cuales pueden proporcionar herramientas fáciles para la activación del conocimiento con accesibilidad mayor en sus prácticas profesionales, ocupando menos áreas de laboratorio para el logro de su aprendizaje en el logro de la virtualidad y la interactividad para el trabajo conjunto para incursionar en una nueva sociedad para tratar de llegar a logros y se pueden realizar diferentes tipos de aplicaciones los cuales no nos permiten la aplicaciones en hospitales o centro de trabajo ya que el alumno no puede tener acceso a áreas prohibidas por el nivel de conocimiento que ellos aún tienen, solo pueden acceder a áreas accesibles sin tratar de hacer daño al ser humano, lo cual hace que estos simuladores virtuales sean bastante prácticos y aplicativos para el logro de aprendizaje de los estudiantes.

Se encuentran diferentes paradigmas cuando se realizan los diferentes tipos de investigación en esta área que pueden estar en función con los diferentes softwares aplicados según la presentación de ellos, de igual manera se pueden aplicar software los que producen ciertos paradigmas en la aplicación de ellos con los diferentes pacientes, ya que cada paciente es un caso único especial e individual y simplemente con el software se puede limitar en unas aplicaciones genéricas que le pueden dar a la mayoría de pacientes , los cuales nos van a permitir obtener la aplicación de él y no estar cerca del paciente, uno es importante porque si el paciente tuviera algunos virus, bacterias el estudiante no se va a poder contagiar de ellos y ayuda a que el estudiante en ciertos procedimientos de la aplicación de su área de trabajo que no le permita tener contacto con el paciente por el nivel de nivel de conocimiento en el simulador sí lo va a poder lograr y no va a tener ningún tipo de problema y así pueda tener una vida técnica profesional que se puede aplicar a nivel de conocimiento día a día con cada uno de los estudiantes.

Los paradigmas que nos permiten dar una enseñanza positiva estrictamente se podrían trabajar con una sociedad realmente moderna analizando las realidades de cada persona y todas las enfermedades que se van presentando en la época o según la circunstancia que a su vez se puede conocer y aprender con esta nueva aplicación con uno de los grandes momentos que nos pueda permitir ofrecer

soluciones y alternativas que puedan tener una exigencia en el área académica para un mejor aprendizaje ello nos da un mejor aprendizaje con el uso de los simuladores que rara vez se realiza como una nueva estrategia institucional.

- **Fundamentación ontológica:** tratar de utilizar simuladores interactivos para un mejor aprendizaje logrando diferentes estrategias lo cual los alumnos se interesan por tratar de lograr nuevas exploraciones a nivel del conocimiento lo que se puede lograr con diferentes objetivos para un logro aprendizaje virtual (OVA) en el área de estudio cuando uno se dedica a realizar un trabajo de conocimientos se puede tratar de lograr una mayor importancia de las diferentes áreas de la investigación lo cual nos proporciona un mejor nivel de conocimientos vida de estudio, pueden investigar y lo más importante en otras áreas.
- **Fundamentación epistemológica:** tratar que la enseñanza aprendizaje pueda tener un proceso de gran logro para el estudiante.
  - **Fundamentación Axiológica:** Las personas están formadas desde su niñez con principios valores como el ser honrado, honesto, responsables y puntuales, sin olvidarnos de nuestra inteligencia emocional, cada uno es capaz de analizar buscar nuevos conocimientos, los educandos deben de mantener un correcto uso de estos materiales didácticos, porque ayudará mucho en su etapa de formación y aprendizaje superior educativo.

## II. MARCO TEÓRICO

### ○ **Antecedentes a nivel internacional**

Se lograron estudios “Satisfacción Académica con una Simulación Clínica en Enfermería en la universidad de Cuenca ”, en Ecuador ,2017 cuantitativo y descriptivo, con un total de cuatrocientos cincuenta y seis alumnos de Enfermería y una muestra de 2017 a 2018, ciento cuarenta y un seres humanos utilizaron algunas simulaciones en su desarrollo profesional, Se modificada para explorar complicaciones y algunos de los resultados que se obtuvieron fueron : “un resultado de satisfacción clínica en la aplicación de métodos de aprendizaje en la comprensión general del área de enfermería, logrando ideas para tener un criterio de tetricidad, toma de decisión, realizar un buen trabajo en equipo con grandes logros de motivación , y adaptabilidad de la gran cantidad de conocimientos teóricos prácticos (Cabrera y Herrera 2017).

La problemática aprendizaje de la enseñanza en las ciencias naturales de los estudiantes de los nuevos ambientes para la enseñanza aprendizaje señor de un gestor de prácticas del aprendizaje GPA, el cual es presentado por la facultad de informática en buenos aires es importante mencionar que esta investigación es para brindar algunas acciones pedagógicas que nos permitan dar solución a diferentes acciones pedagógicas que nos permitan dar solución a diferentes aplicaciones de técnicas en las diferentes realidades del desarrollo de las acciones prácticas para el proceso de la enseñanza aprendizaje con logros de diferentes desarrollos en sus diferentes aplicaciones para los sistemas informáticos dela web, en las diferentes denominaciones como Learng Practice Manager GPA que es la realización de diferentes estudios utilizando diferentes modelos para la validación de diferentes realidades se realiza el trabajo con dos grupos concluyendo los expertos que estaban logrando diferentes aplicaciones o diseños didácticos para una gran aplicación y tener menores efectos que no puedan lograr el trabajo de los

diseños informáticos se logró obtener cuentas y desarrollos en el nivel de a conducción de estos prototipos el cual se pudo determinar con el desarrollo de complejidad del conductor de las opiniones de expertos (Pósito, 2018).

La siguiente investigación es “Introducción, del aporte de los simuladores, en la transferencia del conocimiento” esto se aplicó en la Universidad de San Buenaventura en Colombia; la finalidad es de Indagar las costumbres y la incautación, relación a la aplicación de simuladores en sus diferentes realidades Hardware y Software, los Instrumentos que se utilizaron para un apoyo de la interacción digital en el proceso de los grandes logros del aprendizaje de las diferentes enseñanzas en la transacción de los conocimientos de los diferentes temas de ciencias básicas, programaciones dieciséis Facultades de Ingeniería en una UPC. Nos prometió realizar estudios de una forma retrospectivo para aprobar los diferentes logros de los sujetos participantes utilizados en su aplicación con los diferentes simuladores de la aplicación de los software con una finalidad de aprendizaje, se logró la gran formación sistemática de las diferentes aplicaciones de los software en determinados puntos o áreas empresariales los cuales se van a permitir tener actividades de gran formación en los diferentes tipos de conocimientos según la aplicación industrial que se pueda presentar para cada uno de los casos que nos permite así que los sujetos puedan crear un nuevo entorno laboral (García,2018).

Se presentó un trabajo llamado “Propuesta pedagógica para el uso de laboratorios virtuales como actividad complementaria en las asignaturas teórico-prácticas”, en la Facultad de Ciencias Farmacéuticas de la Universidad de Cartagena; esta investigación se llamó pro lectivo en el que se llevan a cabo 2 procesos. En el primero se logró la consistencia de la situación que puede presentar un diagnóstico y en la segunda aplicación se determinó la aplicación de grandes normas en los desarrollos, las recomendaciones que pudieran tener las diferentes realidades para las habilidades que puedan proporcionar la inclusión de la educación interactiva virtual En las diferentes acciones se llevó a cabo utilizando

diferentes medios como pueden ser una conexión a las redes sociales y una computadora. Se logró determinar en el trabajo que se logró las diferentes colaboraciones logrando varias oportunidades competitivas lo que nos proporciona una diferente continuidad y tratar de lograr una coherencia en la gestión de la aplicación del conocimiento, generando diferentes tipos de formas de conceptualización de organización de la información que se está logrando para este proceso de enseñanza aprendizaje lo cual logro un nuevo tratamiento en los laboratorios de implementación con nuevos equipos para este tipo de realidades (Infante, 2016). Se denominó: (Satisfacción de los alumnos de cuidados intensivos con el uso de Simulación clínica en el proceso de enseñanza- aprendizaje). El presente estudio es cuantitativo con once alumnos de enfermería la encuesta a los cuales se les aplico una encuesta después de sus prácticas clínicas referente al tema, sus resultados fueron escenarios fueron importantes en la invocación para crear las habilidades de diferentes tipos de conductas en las técnicas con un principio de gran liderazgo en la comunidad, organizar el tipo de trabajo que se va a realizar , lograr minimizar el tiempo para las entrevistas que nos permita que los alumnos puedan evaluar y repasar gran parte del proceso de enseñanza aprendizaje a través de los logros efectivos de la retroalimentación con un entorno de gran libertad en los diferentes tipos de riesgo que puedan presentarse por los diferentes tipos de pacientes que están en un estado crítico en su enfermedad, por lo que se debe de tratar de lograr la incorporación en los diferentes planes de estudio de la curricular en el desarrollo y la complementaciones estos tipos de conocimientos para la universidad de Colombia (Vila, 2019).

- **Antecedentes a nivel nacional**

En toda nuestra nación en busca de las oportunidades para poder realizar simulaciones con ciertas metodologías, una gran perspectiva de los alumnos de los diferentes ciclos de la escuela de enfermería de la

universidad Señor de Sipan Pimentel 2017 ,logrando una investigación de una característica cualitativa en relación a la descripción con el enfoque de las diferentes metodologías de estudio para los casos que se pueden mostrar de los seis alumnos que estudian en el cuarto año , utilizando las diferentes técnicas y entrevistas, que los alumnos proporcionaron información sobre la necesidad de lograr nuevos aprendizajes con la implementación de nuevas técnicas para lograr un mayor aprendizaje, lo cual nos podría proporcionar diferentes actividades las cuales pueden presentarse con gran ventaja para los estudiantes.

La tesis “La exploración y experimentación del entorno natural: una estrategia didáctica para la enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales” Se trata de un estudio de 20 sujetos realizado en un paradigma positivista, investigados cuantitativamente en un diseño de la investigación, en el diseño pre experimental en un grupo reducido aplicado a pautas procedimentales relacionadas con el contenido de las ciencias naturales. Los hallazgos mostraron que el tratamiento tuvo un impacto significativo en la asimilación de conceptos teóricos hasta ahora no especificados, lo que sugiere que este tipo de tratamiento de aprendizaje estuvo significativamente influenciado por el medio (Alegría, 2018).

Los *Simuladores interactivos en la enseñanza del proceso aprendizaje* en los diferentes sistemas de la realidad virtual que tienen logros que pueden ser importantes en los nuevos adelantos de los últimos años, por lo que podría tener alguna posible relación entre sí, donde las personas que van a utilizarlo puedan lograr nuevas facilidades para su conocimiento con una nueva programación de simuladores interactivos en el proceso de la enseñanza aprendizaje. Al ver los costos que se pueden producir al final son reducidos los de la realidad virtual, todo esto se logra por medio de algunas investigaciones y estudios hechos por diferentes instituciones alcanzando por medio de actividades para determinar gran cantidad de conductas y logros de los diferentes estudiantes donde se ha podido determinar el trabajo de lo informado con resultados bastante aceptables en el proceso de enseñanza aprendizaje, poco de estos estudios sean podido realizar con estados conductuales para determinar una gran cantidad de logros en la realidad virtual, lo

cual es pertinente que los competidores y alumnos tienen ciertas posibilidades para poder determinar un gran aprendizaje de interacción entre los pacientes en la realidad real con una realidad virtual obteniendo la forma superior de resultados.

En *las Ciencias de la Salud* se aplicó los simuladores de realidad virtual utilizando diferentes programas que puedan proporcionarla realidad virtual interactiva para el proceso de enseñanza aprendizaje; la enseñanza tiene gran posibilidad de mejorar la colaboración de los estudiantes y tratar de identificar con su nivel de conocimiento y la aplicación de la modernidad del software y del manejo de internet con los estudiantes para un gran conocimiento. Las funciones que pueden lograrse para lograr un buen trabajo con simuladores son diferentes tipos que los estudiantes que los estudiantes anhelan aprender, además de posibilitar logros un aprendizaje de forma automática y de un logro autoaprendizaje y su propia evaluación.

La virtud de realizar trabajos colaborativos en los laboratorios se puede realizar de forma virtual para que nos permita logros de gran aprendizaje flexible para una auto educación que pueden ser limitantes en la aplicación de algunas normas normadas y formales de la institución educativa como universidades lo cual puede tratar de lograr el incremento de la aplicación de estudiante.

De los estudiantes la aplicación de la tecnología en la presentación constantemente de los simuladores para el uso y aplicación del logro de enseñanza aprendizaje en el área práctica que la teoría donde otorga al alumno gran diversidad de aplicación tecnológica que aún puede solicitar para ser sustentada en las diferentes áreas y proceso de enseñanza aprendizaje con diferentes estrategias.

A partir de las diferentes áreas en el logro de la enseñanza aprendizaje se pueden recurrir algunas áreas o situaciones bastante reales en la colaboración de trabajos interactivos que activan a los pacientes de forma seleccionada o aplicada, esto quiere decir que nosotros tenemos la aplicación de los software de simulación interactiva de poner algunos casos que nos pueda permitir un mayor aprendizaje, logrando de esta forma una parte profesional con nuevos procedimientos y convenientes para el logro del menor dolor viable a los pacientes tales que eviten peligros molestias necesarias para el paciente y el estudiante.

Tratar de lograr satisfacciones en diferentes proporciones emociones es evitar de construcciones y procedimientos virtuales los cuales el alumno sea una problemática para el (Foa y Kozak, 2019).

Los diferentes aspectos técnicos de La *Categoría* según los diferentes tipos de opiniones entre la aplicación de diferente grupos y ambientes pueden lograr acciones interactivas se puede concluir que se tiene algún nuevo conocimiento de una forma directa, con relativos cambios en los momentos que se trabaja se produce una ocurrencia, al interpretar objetivamente estas diferentes posibilidades en que los estudiantes puedan recibir conocimientos con más oportunidad de nuevos conceptos que se están tratando de realizar en nuevas asignaturas que nos proporcionan mayor aprendizaje para los logros de dichos alumnos.

Por esto que las programaciones de las categorías de aprendizaje que se realizan en diferentes sesiones de aprendizaje, se logra una concatenación con la aplicación de los usos en los laboratorios en diferentes tratamientos de la aplicación de situaciones en los laboratorios virtuales, se trata de utilizar nuevos equipamientos utilizando el ordenador con la aplicación de diferentes modelos educativos para lograr adquirir conocimientos y poder lograr todos los procesos que se puedan preparar para una nueva interpretación en el área de los seres humanos (Ruiz, 2019).

Los diferentes efectos producidos por la mayoría de los software se puede precisar del apoyo virtual en los ordenadores aplicando en los trabajos con los estudiantes algo novedoso, estos casos se ven con mayor profundidad siendo aplicados algunas teorías como propuestas en el medio educativos se puede pensar que este tipo de aprendizaje por nuevos elementos como nuevos simuladores logran aprendizajes bastante aceptables con la similitud y aproximación de reproducir con hechos físicos y virtuales donde lo que el estudiante acepta como parte de la sensación pueden estar en los diferentes tipos de trabajos aplicados en los laboratorios sin concluir realmente la aplicación de algunos de los reactivos del software para las diferentes actividades en los cuales puede haber simuladores de acciones químicas para los diferentes tipos de procedimientos para la enseñanza aprendizaje de programas para los alumnos y que puedan lograr mucha efectividad

y calidad en el proceso de la relación de concatenación de modelos virtuales (Torres, 2018).

Se puede señalar que se pueden construir diferentes tipos de copias con los fenómenos diferentes que se puedan aplicar en ámbitos educativos el cual puede ser adecuado para los laboratorios y ámbitos sintéticos que se podrían aplicar en la investigación de las diferentes instituciones de educación superior de acuerdo de lo que podemos concluir de los ordenadores que tengan las instituciones educativas, aplicando la internet con diferente amplitud de bandas cuando se demuestran los diferentes demos, se puede trabajar con la amplitud de banda alta, pero eso es cuando los demos son gratuitos pero cuando el software tiene licencia el simulador tiene licencia no es necesario trabajar con estos anchos de banda ya que no se necesita el internet, los programas que se tienen para realizar dichas sesiones de aprendizaje, los alumnos tienen que llevar un proceso de capacitación y lograr un proceso experimental para ver la reacción de utilización de los diferentes iconos y materiales de análisis según el sílabo y los diferentes currículos de programación (Podestá, 2019).

Con la *Calidad de las categorías* se logra determinar algunas necesidades de muestras en la aplicación de los diferentes laboratorios para el proceso de enseñanza aprendizaje con diferentes particularidades especiales para la utilización de los ordenadores y poder instalar los simuladores ; para poder lograr que el alumno pueda realizar una interacción con el ordenador, los cuales nos permite obtener un modelo de posibilidades y de razonamientos lógicos de las diferentes piezas que se van a aplicar y parte del software , también se crean equipos diferentes para la aplicación y manipulación posible desempeño en las velocidades y poder tener equipos y construir equipos con las capacidades para poder soportar este software estas computadoras tienen que tener un hardware preparado para poder soportar este tipo de aplicaciones en la nueva ciencia.

Se complementan algunos autores en los diferentes procesos de la aplicación en los diferentes tipos de laboratorios interactivos virtuales pudiendo mejorarla calidad de las diferentes copias que se puedan realizar sin tener licencia (Coll, 2018).

Señala que cuando aprendemos con algún tipo de programa, se puede observar que cuando se habla de la aplicación de los software de un aprendizaje individual y logros de tener un proceso colectivo para los otros aprendizajes, lo que los creadores concluyen que, durante esta simulación, los estudiantes aprenderán a través de simulacros y simulaciones experienciales de este método. Según Dedè y Richards, los analistas, administradores y gerentes intentan resolver problemas desarrollando sistemas que presentan una realidad se dan en unos tipos de modelos realizando experimentaciones con estos modelos para tratar de entender los comportamientos de diferentes sistemas en la evaluación diferida para las diferentes estrategias para lograr una sistematización para un buen análisis y canalización de conocimientos.

Según la presentación de algunas importantes ideas que nos pueden proporcionar el autor, en una simulación que es realmente bastante aceptable y tiene algún tipo de ventajas que se puede determinar en las diferentes acciones que se pueden desarrollar para que se logren acercar con mayor eficiencia a la realidad o a una situación más concretas en las áreas de aprendizaje. Por este motivo se consideran bastantes actividades los cuales nos traen una fortaleza para poder determinar los puntos más relevantes y fuertes son parte de la simulación, en que nos permite tener grandes capacidades de aceptación para lograr que el sistema sea más realista, como que las aplicaciones en los diferentes sistemas no pueden ser ejecutados ya que no se puede ir a realizar las practicas a los hospitales o centros de salud por el tipo de práctica que se va a lograr por eso se permite la simulación, es decir para aquellos que están en el desarrollo de la práctica (Coll, 2018).

En los fundamentos de la aplicación de los simuladores virtuales (Ruiz, 2019) da concepto de los diferente tipos de simulación como parte de una poderosa herramienta en la nueva generación como parte de algunas disposiciones para tratar de lograr una toma de decisiones más aceptables, hay algún tipo de operadores y diseñadores de los diferentes sistemas que pueden convertirse en complejos. lo que también nos permite realizar algún tipo de exploraciones para poder determinar y tratar de analizar algunas experiencias y situación es de otros posibles modos para la toma de decisiones te permite tratar de responder

algún tipo de preguntas: ¿Qué paso?, ¿no? De acuerdo con alguna interpretación que puedan hacer teóricas, y tratar de hacer un análisis mucho más profundo lo que nos ha promovido de la última década lo que se señala como objetivo de estudio a (Rivera, 2017) tratando de aplicar programas virtuales Software, se trata de participar en la realización de un trabajo que nos permite tener un conocimiento para lograr gran parte de la reproducción para llegar a las conclusiones del proceso de enseñanza aprendizaje y los descubrimientos. (Didi y Richards, 2017) proponen que “los programas que producen simulación se pueden tener como parte de un método que puede ser aplicado” nos proporciona en realidad un comportamiento de un nuevo sistema, y tratar de lograr una posible predicción de los comportamientos que se pudieran presentar académicamente en el futuro, es decir, tratar de encontrar lo que se pueda presentar con algunas variantes en ellos o tratar de lograr algunas modificaciones de las diferentes formas de funcionamiento. (Neri, 2017) se puede determinar que “Todos los softwares como modelos que pudieran participar de simulaciones se denominan también software de entrada – salida. Esto puede que se realicen varias salidas cuando estos estén siendo utilizados que les den la entrada a los diferentes subsistemas que puedan interactuar con los diferentes programas que puedan ser relevantes en el sistema”.

Se puede determinar que existirán algunas categorías para tener mayor apreciación del sistema aprendizaje y la didáctica de la simulación tratar de lograr un buen aprendizaje a través de todos los métodos que proporciona toda la investigación tratando de aumentar la innovación y lograr un mejor emprendimiento de calidad, minimizar algún tipo de gastos en la aplicación de los tiempos para lograr un mejor aprendizaje, tratando de lograr una independencia en el proceso de enseñanza aprendizaje, cuando se expresan los nuevos conocimientos (Buckingham, 2018) se muestra que el alumno empieza a realizar tipos de trabajos para lograr un mayor aprendizaje y conocimiento teniendo que aplicar algunos elementos para tratar de descubrir los nuevos conocimientos, tratando de lograr, en los estudios realizados de cada punto con las características que nos piden tratando de que los investigadores lo apliquen como una forma de mayor aprendizaje y lograr un aprendizaje de calidad.

Los efectos para comparar las teorías en los diferentes objetivos con un

determinado sentido de lógico específicamente para reconocer los conocimientos que nos puedan proporcionar una significancia en el valor del aprendizaje didáctico y con el meta aprendizaje, estos alumnos de enfermería del instituto -Mollendo se muestra que en cuanto a la concatenación de alumno posee una base de relación interpersonal entre el profesor y alumno, que consiste en aplicar en la práctica las diferentes formas de aprendizaje múltiple, en los diferentes procesos consecuencias que nos pueden presentar algunas diversidades de conjeturas que se puedan presentar en formas muy animadas y bastante dinámicas. En los diferentes procesos con la posibilidad de algún tipo de error se puede llegar a tratar de logara unas comprobaciones dando una validez en las prácticas educativas de los temas especiales en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Se debe tratar con bastante impulso la utilización en las escuelas en los diferentes lugares en donde se pueda realizar alguna practica para eso el facilitador debería tratar de organizar grupos con diferentes métodos con algunos lineamientos que se podían lograr una mayor comprensión y ser flexibles para las diferentes aplicaciones en función de las pruebas que se van a realizar y esto se vaa realizar por cada uno de los estudiantes de forma individual la cual debería estar claro en las diferentes metas a conseguir para los diferentes momentos y épocas precisas. (Buckingham, 2018).

Con las diferentes la *Categoría de la Motivación* , ahora se pueden ver algunos tipos de avances bastante favorables en varios casos de simulación desde la aplicación operacional básica hasta las diversas y complejas situaciones que se presenten, entre estas especialidades que se puedan presentar para la diversidad de aplicaciones también se puede encontrar algunos videojuegos aplicativos como parte del nuevo avance de la inteligencia digital y aplicando para algunos avances con procesiones virtuales, que son aplicados en algunas industrias. Las diferentes aplicaciones que se puede trabajar en la línea cineasta se puede realizar simulaciones donde se pude compartir la vida real con diferentes acciones con las diferentes escenas que pueden tener un fin el cineasta necesita. En los diferentes aportes que se podían necesitar para lograr unos espacios que puedan ser graficados que puedan ser aquellos que tengan los sistemas que faciliten algún tipo de interacción con el humano que reduzcan y posibiliten tener mayor conocimiento

que lo que podrá proporcionar una amenaza a las diferentes condiciones humanas, tratando también de que se puedan integrar sistemas con la *Categoría de Organización de la información*, Windows 95- 98 NT y otros, nuevos procesos (Ruiz, 2017).

En las diferentes áreas e instrumentos simulados se puede tener alguna oportunidad para tratar de logara diferentes tipos de ventajas que las maquinas nos puedan dar mayor eficiencia en la aplicación de los diferentes propósitos generales y los diferentes usos que nos puedan permitir. Junto con el uso y la aplicación como el mouse y la adicción menús para ver los diferentes tipos de imágenes, estos son diferentes gastos generales muy importantes para la significación de los entornos de los simuladores. Las diferentes acciones que nos permiten dar alguna conectividad virtual pueden presentarse en gran medida para los casos disponibles del sistema para la conexión y diferentes tipos de redes para tener un mayor manejo del dominio de las redes. (Nervi , 2017) tratando de mencionar la variedad de la gama de los diferentes tipos de productos para la aplicación de la gran importancia de los hardware para la adquisición de la base de datos amplios que nos puede tratar de aplicar gran parte de simuladores en los diferentes tipos de módulos de aplicaciones en diferentes tipos de datos para las diferentes empresas como en las diferentes aplicaciones en laboratorios y modelos en procesos de la industria. (p.28).

Tratando de tener la gran capacidad de agrupar los datos del extranjero en diferencia de acercarse a los escenarios de simulaciones reales una cualidad de los mejores y aplicaciones de los grandes simuladores haciendo referencia a la conformación y (Podestá, 2019), la aplicación de diferentes módulos que nos pueden servir para la planificación nos dan un ejemplo de los grandes sistemas para guiar los diferentes tipos de errores que nos podían cambiar la realidad.

Realidad de las diferentes competencias. Por tal sentido la aplicación de las diferentes tecnologías para la utilización de gran parte de simuladores en los procesos de enseñanza aprendizaje han tratado de avanzar mucho especialmente tratando de aplicar bastantes herramientas novedosas como EAON (Computer-Assisted Instruction) con una composición tratando de ser con una realidad

absolutamente estricta de sus aplicaciones En las aplicaciones tecnológicas (inteligencia Artificial) tratando de que la educación nos pueda proporcionar un mayor trabajo y nos pueda tratar de contribuir en las diferentes áreas con bastante potencial para que puedan tratar de integrarse los lenguajes de la realidad con los diferentes creadores posibles entornos simulados en la coordinación en el sistema experto Planner.

Con la *Calidad de Contenidos* Se trata de decidir la capacidad que nos pueda proporcionar un mayor uso para tratar de lograr una conectividad para los diferentes tipos de programas de los diferentes simuladores en diferentes condiciones para la aplicación esencial del proceso enseñanza aprendizaje, por lo que los diferentes recursos que se puedan aplicar a nivel tecnológico para gran parte de las instituciones educativas que manejas diferentes tipos de tecnologías (formato BMP, JPG, etc.), tratando de lograr una compatibilidad con los diferentes objetivos OLE, tratar de lograr que los elementos sean compatibles con los diferentes objetivos de la aplicación tecnológica ActiveX, tratar de lograr una compatibilidad con los diferentes objetivos de los programas OPC (Ole for Process Control) y tratar de lograr algún tipo de conectividad con los diferentes espacios que actualmente puedan ser orientados para la conexión de la internet (objetos aplicados al Java, HTML, etc.). Se aplica diferentes tipos de herramientas las cuales nos permiten poder trabajar con mayor eficiencia como LabView, Visual Designer, Diadem, Winfac, etc. Según la conformación (Podesta 2019). “Esta variedad de técnicas son realmente importantes para la utilización para tratar de lograr una facilitación en el proceso de construcción de los diferentes simuladores interactivos lo que nos permite para el uso de gran parte de características de campo para lograr identificar los diferentes elementos que puedan realizarse como iconos correspondientes para calidad y lograr diferentes objetivos ” (Nery, 2017) (p. 38).

En la *Dimensión de la Enseñanza Aprendizaje* actualmente las nuevas tecnologías están cambiando la condición del pasado de la raza humana es por tales motivos que nosotros podemos ofertar los diferentes usos de estos términos que son más óptimos para la aplicación. Y es una gran agrupación de programas que posibilitan que pueden permitir una nueva manipulación entre la información,

al menos de 5 de diferentes maneras: escrito, audio, la imagen, la animación y clip de video, donde el alumno pueda realizar trabajos interactivos con los diferentes tipos de información que nos puedan proporcionar los elementos para trabajar habitualmente con mayor velocidad, esto se debería aplicar en los diferentes conocimientos para poder realizar un nuevo acercamiento para los grandes caminos visuales para lograr mayor calidad y efectividad en el trabajo de la enseñanza aprendizaje. Para tratar de lograr una observación por un medio de la realidad virtual para los diferentes elementos en una diferente sensación que se pueda lograr para un mayor aprendizaje, que se crean nuevos generadores y creadores de imágenes distintas para utilizar los diferentes sentidos que nos puedan lograr tener mayor eficiencia en la visualización de las imágenes que se puedan presentar y proyectar con mayor calidad.

Podemos tener diferentes conocimientos que se puedan lograr con mayor aprendizaje al tener una aplicación de estos conocimientos por la interacción virtual con mayor rapidez. Tratar de que tecnología pueda lograr un desarrollo bastante importante que pueda lograr una influencia en la sociedad contemporánea para lograr una mayor aplicación en el mundo que ahora se presenta como un mundo globalizado que nos podría dar un mayor progreso que no era pensable en tiempos antiguos y ahora en esta época se puede lograr estos nuevos conocimientos para tener una mayor fuerza productiva de la aplicación de las ciencias y todos los conocimientos tecnológicos haciéndolo más probable y real. La tecno-ciencia es un conocimiento que se nos presenta con gran importancia para la realidad del nuevo ciclo para unas vivencias públicas y por este carácter avanzado y las lenguas esotéricas al que recurren su gran aplicación que suele tener equipos subjetivamente disminuido para las diferentes profesiones. Los diferentes profesionales, que nos puedan presentar nuevas realidades para que nos podamos acostumbrar a la aplicación en lugares bastante específicos y en la escasa a su vez una relación universal con posibles disciplinas, tratando de lograr que la ciencia nos pueda permitir trabajar en grupo; aplicando diferentes tipos de desarrollo tecnológicos de una estimación cuidadosa de su fuerza motriz e impacto para tratar de lograr un entendimiento profundo de la realidad con las aplicaciones de la sociedad.

La interacción virtual tratando de lograr la variedad y diversidad de la aplicación tecnológica para diferentes elementos con dispositivos que puedan ser manipulados y tratar de evaluar esta manipulación para los objetivos deseados según la curricular se aplica la virtualidad diferentes tipos de aplicaciones para esta nueva época, tratando de lograr generalizar algún tipo de programas que puedan estar contruidos de diferentes magnitudes la cual posibilita la perspectiva del trabajo en las relaciones de los 360 grados de los diferentes realidades con paisajes virtuales interactivos y tratar así de lograr y tener diferentes objetivos para un nuevo medio ambiente el cual se va a actualizar para la mejor enseñanza aprendizaje además las nuevas tecnologías tienen diferentes maneras de realizar mediante algún tipo de monitores en los que se conecta un ordenador entre otras cosas, allí también se pretende tratar de tener un mejor desempeño para lograr tener una mejor relación con los individuos que van a interactuar.

Hay diferentes acciones que se pueden tener con la posibilidad de ser útil para las diferentes aplicaciones de los diversos instrumentos con variedad de tipos que nos van a permitir tener un mayor logro de conocimiento, sabiduría y que nos consigue tener una mayor probabilidad de una gran utilización de diversas aplicaciones que nos puedan proporcionar una mayor vivencia y que traten de activar diferentes sistemas simbólicos y que por consiguiente se le logre adaptar más diferentes tipos de conocimientos para lograr una nueva realidad .Tratar de poder actualizar con muchos de ellos las actividades de diferentes personas y colaboradores que van a permitir la acción de utilizar la inteligencia e interpersonal obteniendo instrucciones de herramientas adaptativas que pueden proporcionar un mejor funcionamiento en las diferentes tipos de respuesta para los navegadores, la variedad de individuos que puedan establecer la aplicación de estos programas en diferentes tipos de asignaturas o cursos , tratando de lograr que las informaciones que se puedan presentar a los estudiantes puedan referirse a una nueva realidad aplicando la verdad .

Este conocimiento tiene por objetivo las diferentes aplicaciones de la variedad de simuladores virtuales interactivos en los diferentes campos educativos, se puede lograr desde los diferentes puntos de vista, que se puede tener un trabajo para la tesis, artículos o las diferentes averiguaciones en las categorías de pre-

grado, post-grado por medio de diferentes revistas y plataformas que nos puedan proporcionar algún tipo de conocimiento actualizado también podemos tener algún tipo de conocimiento en los repositorios de algunas universidades tomando en cuenta que nos brindarían un soporte conceptual, además de los diferentes conocimientos que se puedan tener como parte fundamental de un contexto tecnológico que nos puedan mayor asertividad a la investigación a un grado universal, nacional y regional.

En la Categoría de las Aptitudes Las diferentes capacidades pueden lograr tener mayor visión de las fortalezas y los diferentes tipos de parámetros para las personas que puedan interactuar los cuales pueden presentar planes para tener algún tipo de fines, metas que pudieran tener la condición de lograr tener un mayor conocimiento con eficiencia. Se debe tener alguna variedad de diferencias para los medios de capacidades y conocimientos.

Se pueden tener algún tipo de capacidades mediante la experiencia y la vivencia que se puedan logara de la enseñanza aprendizaje con los simuladores interactivos debido a que todas las personas no están acostumbrados a trabajar con este tipo de modelos y que van a exponer una vivencia en la que puede depender de los diferentes ámbitos delas realidades según la interacción con los individuos (García, 2018). Todos los integrantes que son miembros inevitables paralogar el desarrollo de las capacidades de los alumnos los cuales van a ejerceren elmomento para tratar de tener un mayor conocimiento que se logra con eficiencia sabiendo que le estudiante es primordial en este proceso, ya que él vaa recibir los conocimientos actualizados para lograr un mayor aprendizaje y tener una posibilidad de recursos principales que puedan intervenir en el proceso de enseñanza aprendizaje de los simuladores virtuales con los diferentes tipos de integrantes que deben considerarse gran parte de capacidades y habilidades que lo hace viable este echo además las habilidades en el aprendizaje son utilizadas para el avance de capacidades cognitivas tratar de capacidades de la aplicación del conocimiento que se puede realizar en las diferentes acciones y procedimientos de las diferentes preparaciones para tener una mayor comprensión.

Por tal motivo hay diferentes correlaciones entre el objetivo específico *conocer la relación* entre los diferentes elementos que puedan integrar los ambientes virtuales para las diferentes actitudes, los diferentes alumnos de enfermería del instituto, Mollendo las diferentes consideraciones técnicas para las aplicaciones de la virtualidad y las diferentes actitudes que tienen los estudiantes, según (Aizpun, Sandino, & Merideno, 2017) es de “tratar de lograr un mejor desarrollo de acuerdo a diferentes secuencias de capacidades para la activación de la criticidad para los profesionales futuros como por ejemplo creatividad, trabajo en grupo, resolución de los inconvenientes, liderazgo e innovación”. Esto se puede lograr de acuerdo a los diferentes deseos de superación para mejorar las prácticas por diferentes partes o aplicaciones de los alumnos como de los diferentes para lograr desarrollar todas las distintas habilidades. Puede lograrse que los maestros deben también tener en los diferentes tipos de conocimientos y las diferentes capacidades por cada uno de los estudiantes para lograr una mayor enseñanza y un mayor aprendizaje, ya que mucho de los estudiantes no pueden lograr un aprendizaje de la misma manera o hacer alguna actividad.

Sin embargo, Gardner determina que la inteligencia está dada por diferentes capacidades (Gardner, 2019) como las diferentes capacidades de solucionar inconvenientes o llevar a cabo diferentes productos como partes importantes en las diferentes culturas. También se puede tener y existe , componentes en las cuales circundan a una persona para establecer sus capacidades de ámbito en las diferentes lugares que pueden tener las sociedades, que nos proporcionan la diferente problemática por lo que se puede producir un nuevo conocimiento , por ende ,tratar (Bustos, Campo, & Carozzi, 2017) (de lograrlas configuraciones de las redes sociales en la concatenación con la interdependencia de las que estamos con las familias de las diferentes instituciones sociales )con diferentes tipos de modelos y tratar de lograr un sentimiento y prácticas a nivel del conocimiento ; deseables indeseables, pretensiones, posesiones hasta las valoraciones que hacemos de los demás y de nosotros mismos. Observando los logros que se pueden tener como parte de los resultados de todo el aprendizaje y el conocimiento de la aplicación de las prácticas y capacidades particulares son de enorme trascendencia en el alumno pues tiene la función de lograr un mayor aprendizaje lo que va a determinar que pueda desarrollar su memoria, la sabiduría y las diferentes comprensiones que se

pueden lograr del asunto diferentes materias que se están realizando en el aprendizaje del estudiante haciendo más fácil el aprendizaje.

En la *Categoría de El Conocimiento* El análisis del entendimiento se logra gran parte de los objetivos que puede tener el ser humano, entre los diferentes conocimientos epistemológicos en los cuales se puede a partir de los conocimientos que nos dieron los griegos, se deterioraron en los últimos años lo que pudo determinar la atención de los diferentes entes de investigación por la parte de los marcos teóricos en la zona del área gerencial.

En los conocimientos de la escritura literaria desde el punto de vista gerencial, se nos puede dar los conceptos de razonamiento a partir de las diferentes perspectivas del conocimiento filosófico, sino más bien se puede lograr a partir de las diferentes acciones programáticas como los diferentes autores que no pueden proporcionar como (Muñoz y Riverola, 2017:6) lo cual da conceptos de los diferentes razonamientos que nos pueden proporcionar el conocimiento con las diferentes actividades y capacidades para dar una determinada acción de solución para los grupos que pueden participar convenientemente. (Alaviy Leidner, 2017:9) el cual determina que el razonamiento con el logro de la información que nos proporciona los seres humanos para las diferentes personas que tienen que tener una perspectiva de su mente, logra un trabajo individualizado y subjetivo.

Lo que puede determinar con diferentes hechos que nos proporciona la metodología de la enseñanza aprendizaje con los diferentes conceptos de interpretación de muchas ideas tratando de lograr las observaciones y juicios de acuerdo a los recursos que nos puedan proporcionar las diferentes instituciones educativas con la posibilidad de hacer que se utilicen con mayor exactitud las diferentes conocimientos y acciones estructurales. Lograr que el conocimiento y el entendimiento puedan ser procesado por el cerebro humano y los diferentes sujetos de acuerdo a la información que se puede realizar concatenación para mejorarla articulación de los diferentes conocimientos que puede recibir el ser humano por diferentes contextos, utilizando diferentes tipos de formatos comunicaciones orales, electrónicas, o escritas en los diferentes tipos de comunicaciones que se pueden lograr. En la participación se señala Alavi y Leidner , es el que recibe la información y puede ser procesada para la interiorización de la información , para lo cual se

puede determinar que se puede convertir en diferentes tipos de entrenamiento para el logro de aprendizaje.

En la *Categoría de El Meta-Aprendizaje* Real Academia Española, trata de que las afirmaciones del aprendizaje es el logro de adquisiciones de gran parte conocimientos para determinar algo con un estudio y experiencia; se tiene también una definición del aprendizaje como tratar del que sea un acto de aprender un arte o un comercio, en este tiempo que pasas con ella. ( Abgnano,2001), 2001 mostro que los diferentes tipos de aprendizajes es el logro de la adquisición por la variedad de tecnologías, lograr un diferente símbolo en las diferentes realidades sentimentales o comportamientos para un logro del aprendizaje que es decir, una alteración de los diferentes tipos de respuestas de los cuerpos a la aplicación del medio ambiente ya que las diferentes respuestas pueden tener algún tipo de objetivo, proteger el propio organismo (Platón y sus teorías anteriores). y sus teorías anteriores. En esto podemos decir, el aprendizaje es el proceso del desarrollo de una estructura para un importante comportamiento la cual nos proporciona conocimientos para lograr la identificación de diferentes comprensiones de significado, con estas palabras da sentido a las ideas y conceptos y diferentes proposiciones que nos pueden proporcionar un gran sentido de significancia de los nuevos estándares para tener la variedad de ideas que se nos proporciona. Sabemos que los diferentes metas aprendizajes no es un proceso de creación de forma para la administración educativa, es un proceso para el logro de la educación para el proceso de enseñanza aprendizaje

Sentido significa dar sentido a nuevos estándares basados en ideas previas. De esta forma, sabemos que el meta- aprendizaje no es un proceso de creación de información para la administración educativa, es un proceso educativo en el que todos los diferentes miembros de la sociedad educativa nos pueden involucrar diferentes tipos de individuos (grupos e instituciones) con los diferentes tipos de objetivos para tratar de lograr nuevos conocimientos para diferentes organizaciones educativas para lograr un mejor aprendizaje y adecuar en las nuevas comprensiones con la nueva tecnología.

Tratar de que el aprendizaje, sea un proceso de producción y tratar de lograr una difusión y la absorción y la reproducción de la aplicación en la cultura, tanto el

alumno como el facilitador puedan integrar la gran participación para lograr las actividades de enseñanza aprendizaje con diversidad de conocimientos y siendo algo recíprocas para ellos. Tratar de lograr que un aprendizaje no sea destruido en su tiempo de proceso, cada experiencia nueva nos puede interactuar con los medios para poder resolver nueva variedad de problemas, tratando de tener nuevas alternativas u otros problemas diferentes en la misma línea de pensamiento y el aprendizaje para lograr en el proceso de todas las acciones de las personas que puedan interactuar con la política y la cultura de las grandes sociedades y lograr nuevas emociones para las diferentes acciones y así proporcionar procesos de aprendizajes y cambiar todos los comportamientos que puedan tener haciéndolos más reales cambiando y mejorando todo el proceso de enseñanza.

Tratar de lograr un aprendizaje significativo que nos pueda proporcionar conocimientos predecibles para una relación de experiencias que puedan activar en los alumnos lo más importante con la verdad, la realidad profesional y el área académica. La aplicación de los diferentes métodos para el aprendizaje de los estudiantes como se podrían valorar el meta aprendizaje para el aprendizaje, y así tener un aprendizaje personalizado ya que estos procesos se pueden activar de acuerdo al aprendizaje por lo que nos vas a permitir una gran acción, e influí y tratar de dirigir y tratar de mejorar la enseñanza aprendizaje. Con los conceptos de meta aprendizaje hacia la gran importancia de la referencia de muchas de las capacidades y objetivos que se puedan lograr para una evaluación de los procesos que nos van a entregar una mejor enseñanza aprendizaje ya que de esta manera se puede trabajar (aprender-aprender) con respeto lo (John Biggs, 1985) conceptualizado y también original para una meta-aprendizaje con el estado en que tratamos de ser consiente para nuestro aprendizaje (Jackson, 2004; Norton et.al., 2004), que es el proceso de lograr un aprendizaje exclusivo para la diversidad de individuos que muestran en nuestra aplicación los sentidos de identidad para los procesos de enseñanza aprendizaje de la educación virtual.

Las categorías de los caracteres de las aplicaciones de gran arte de simuladores interactivos en el uso de simuladores virtuales participan en grandes categorías.

En la *Categoría del Carácter en la aplicación de los simuladores virtuales* las aplicaciones de simuladores interactivos en el uso de simuladores virtuales participan en grandes categorías.

Teniendo grandes aplicaciones que nos puedan cambiar los programas de los diferentes estudios con grupos que nos permiten a los estudiantes desarrollar una variedad de procesos educativos que pueden ser empáticos para dar un gran protagonismo para la presentación de este tipo de modelos para una vida real en la situación actual del proceso de enseñanza aprendizaje; estos diferentes momentos que se presentan se pueden actualizar con las áreas de la comprensión para la experiencia muy importante para el conocimiento en grupo de los estudiantes que permiten actualizar diferentes estrategias y trabajando con las didácticas que ofrecen sus aportes de la variedad de aprendizajes para los usos y estrategias para la aplicación de los docentes en los laboratorios y en la práctica, algunos de ellos se pueden tratar de enumerar en los diferentes tiempos que se presentan.

En (Pimienta, 2012), Considerando los diferentes tipos de organizaciones de las aplicaciones para los simuladores interactivos en una de ellas (una estrategia que pretende presentar algunas de las situaciones en la nueva vida para los diferentes alumnos que participen en los diferentes tipos de aplicaciones para un gran desempeño para lograr diferentes tipos de papeles y dar soluciones a la problemática que se pueden presentar cada momento para realizar un experimento en situaciones concretas 130); asimismo (Davini,2008) Trata de lograr diferentes afirmaciones que pueden verse en las diferentes aplicaciones artificiales que nos pueden denominar una entrada para gran parte de las habilidades en las habilidades prácticas para los diferentes tipos de operaciones y operatividad de la aplicación de los simuladores; frente a una realidad de nuestro planeta.

Lo que se hace costumbre en las diferentes relaciones para poder determinar algunas especificaciones en los objetivos se puede tener alguna concatenación

*entre la organización y la aplicación de diferentes informaciones* para los logros de la aplicación de simuladores y aprovechar las características de estos softwares para las diferentes aplicaciones que pueden lograr estos simuladores interactivos virtuales, los diferentes alumnos de enfermería de un Instituto- Mollendo ,entre otros pensamientos que se transforman en la confirmación de las palabras del proceso aprendizaje de las diferentes acciones en el trabajo de grupo frente a algunas realidades del área de trabajo, sin tener requerimiento para el logro de las actividades entre los diferentes características de los ambientes, será de algún tipo de beneficio lo que contribuye el desarrollo de algunas de los logros de las competencias y el fortalecimiento de los procesos de enseñanza aprendizaje con una percepción de la realidad y la verdad del alumno y estos se logra en cualquier área del entrenamiento. En diferentes conocimiento actuales se puede determinar que los educandos pueden realizar un reforzamiento al nivel de sus conocimientos y lograr mayores habilidades que nos pueden mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje y puedan lograr experiencias las que hayan realizado en sus salones de clase con los diferentes alumnos, los diferentes simuladores pueden realizar acciones con diferentes características en los laboratorios con los diferentes contextos de la mejora y de la excelencia del facilitador . Logrando los procesos de aprendizaje como muchos fenómenos reproducidos se basan en experiencias de la vida real en el área de trabajo.

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1. Tipo y diseño de investigación**

**3.1.1. Tipo de investigación:** Cuantitativa

**3.1.2. Diseño de investigación:** Experimental

#### **3.2. Variable y Operacionalización**

**Variable 1:** Simulador Interactivo

**Definición conceptual:** Es la imitación del comportamiento de un sistema real de una manera que combina algunas de las propiedades del sistema u operaciones claves

**Definición operacional:** Es la técnica que se utiliza para transmitir información general o específica sobre una determinada unidad didáctica.

**Variable 2:** Proceso de Enseñanza - Aprendizaje

**Definición conceptual:** Es el espacio donde los alumnos son los protagonistas y los docentes asumen el rol de comunicador en el proceso de aprendizaje.

**Definición operacional:** Es el suceso en el que el educador transmite conocimientos específicos o temas generales sobre algún determinado curso.

#### **3.3. Población, muestra y muestreo**

##### **3.3.1. Población**

La población está conformada por los 106 educandos del 2do ciclo en el año académico 2022 de la carrera profesional de enfermería de un instituto. Mollendo.

### **3.3.2. Muestra:**

Se pudo determinar una muestra para la siguiente investigación:

Un Grupo Control: cincuenta y tres alumnos de la escuela de enfermería del 2do ciclo A

Un Grupo Experimental: cincuenta y tres alumnos de la escuela de enfermería del 2do ciclo B

Logrando tener un total 106 elementos a investigar de la carrera profesional del instituto.

### **3.3.3. Muestreo:**

Determinando lo que el docente determine la elaboración de los diferentes grupos tanto el grupo control como experimental de esta manera los diferentes fueron determinados al azar para estar dentro de la muestra la cual fue determinada por una formula.

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos Técnicas:**

**Técnica:** Encuesta

**Instrumentos:** cuestionario

### **3.5. Procedimientos**

#### **3.4 Métodos de análisis de datos**

Uso estadística descriptiva e inferencial para poder determinar el análisis descriptivo. Y poder encontrar y trabajar con las diferentes frecuencias se utilizan algunos niveles agregados, logrando obtener dos grupos organizados para tratar

de lograr realizar algún tipo de comparación de acuerdo a los diagramas que se presentan: también se realizaron diferentes tipos de pruebas entre una de ellas es de Kolmogorov-Smirnov y esto se presenta para alguna de las muestras que se tuvieron que dar para este estudio, lo cuales nos permitieron obtener una distribución normal, y por tal motivo se tuvo que aplicar las pruebas paramétricas las cuales nos pueden determinar que las diferentes tipos de aplicaciones independientes. También se logró aplicar la prueba de U de Mann-Whitney (UMW), la que nos permitió dar mayor precisión a los resultados y que dicha prueba nos puede dar una asertiva comparación porque es no para métrica para las dos muestras, cada una de ellas realizando un trabajo independiente las cuales al contrastarlas nos pueden dar una prueba objetiva. Se aplicó el valor de los grupos de control y experimental por un valor promedio para lograr una comparación aproximada para los resultados asertivo de las hipótesis de la investigación y que nos permite realizar de una forma observable la comparación del grupo para determinar de una forma observable la comparación del grupo, para determinar la importancia del software estadístico SPSS versión 20.0 para su análisis.

### Formula U-mann Withney

Las estadísticas se presentan basadas en las diferentes aplicaciones para las muestras independientes Se basa en el estadístico para dos muestras independientes:

$$U = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - \sum_{i=n_1+1}^{n_2} R_i$$

Dónde:

U= U de Mann-Whitney

n1= Tamaño de la muestra

n2= Tamaño de la muestra

Ri = Posición del tamaño de la muestra.

### **3.6. Aspectos éticos**

En esta investigación se logró obtener consentimiento informado de los estudiantes para la aplicación del instrumento.

La autorización del director del instituto para poder aplicar la encuesta, tener un nivel bastante alto de anonimato de los resultados los cuales protegen al estudiante y no poder presentar a ningunos institutos los resultados de esta investigación ya que es privada.

## IV. RESULTADOS

### Resultados descriptivos

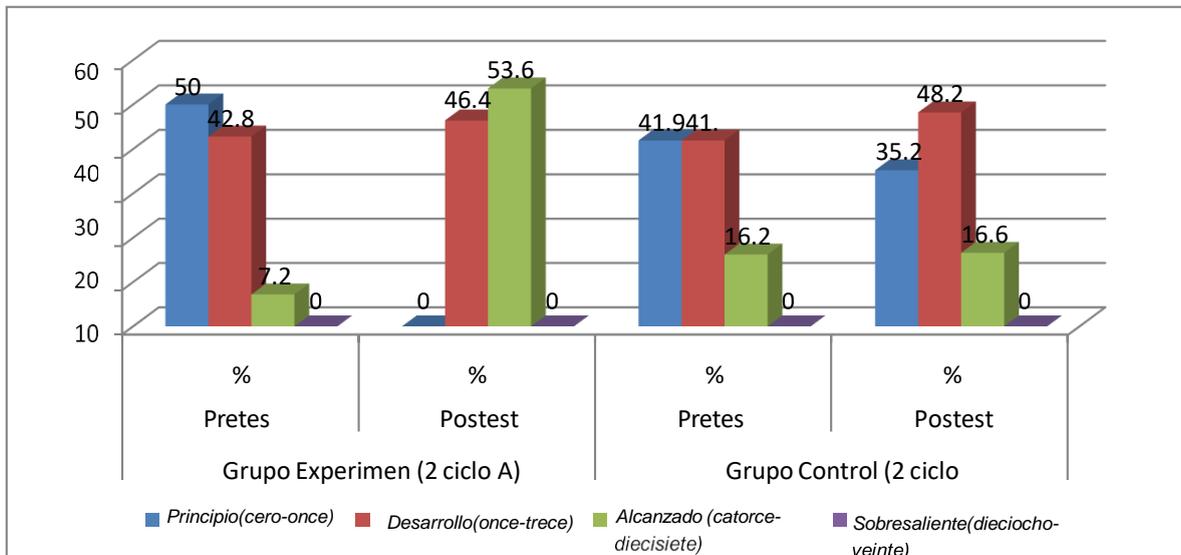
En el proceso se aplicó simuladores virtuales lo cual se logra mejorar el nivel técnico de los alumnos de enfermería del instituto superior.

*Tabla 1. Distribución de alumnos de recursos digitales de los recursos digitales y auto contenidos según prueba en pre-test y pos-test de los grupos experimental y control*

	Grupo experimental				Grupo control			
	Entrada		salida		Entrada		salida	
	f	%	f	%	f	%	f	%
<i>Principio(cero-diez)</i>	Veintiocho	Cincuenta	cero	cero	trece	Cuarenta punto nueve	once	Treinta y cinco punto dos
<i>Desarrollo(once-trece)</i>	Veintitrés	Cuarenta y Dos Punto Ocho	veintitrés	Cuarenta y seis punto cuatro	trece	Cuarenta y uno punto nueve	quince	Cuarenta y ocho punto dos
<i>Alcanzado(catorce-diecisiete)</i>	Dos	Siete Punto Dos	treinta	Cincuenta y tres punto seis	cinco	Dieciséis puntos	cinco	Dieciséis punto seis
<i>Sobresaliente(dieciocho-veinte)</i>	Cero	Cero	Cero	Cero	Cero	Cero	Cero	Cero
<i>Resultado</i>	Cincuenta y tres	Cien	Cincuenta y tres	cien	Treinta y uno	cien	Treinta y uno	cien

**Fuente:** Elaborado del instrumento de pre-test y pos-test

Gráfico 1. Distribución de estudiantes de los recursos digitales y auto contenidos según prueba de pre-test y pos-test de los grupos control y experimental.



### Interpretación

Se puede ver si es que hay algún tipo de igualdad entre las pruebas de entrada y de salida para los estudiantes del grupo experimental y del otro grupo llamado control, los que presentaron algunos porcentajes que logran ser significativos y que fueron aplicados en las evaluaciones en los diferentes niveles y entre uno de ellos es la salida más alta con un treinta y cinco, dos por ciento en el grupo control de nivel principio en comparación con el cero por ciento en el grupo experimental y el cuarenta y ocho coma dos por ciento en el grupo control, mientras que el cuarenta y seis, cuatro por ciento de los virtuales y los diferentes recursos independientes que nos pueden proporcionar el grupo experimental para tratar de lograr los niveles alcanzados al dieciséis coma seis por ciento del grupo control, % de alumnos, por otro lado el grupo experimental se alcanzó el cincuenta y tres coma seis por ciento como consecuencia de utilizar los simuladores virtuales.

### Control de normalidad

Muestra el fruto de la prueba de bondad de ajuste K-S

Tabla 2. Resultados de las pruebas de aprendizaje para las variables de estudio Pre-test y pos-test de cognición y experimento

CATEGORIAS	K-S	P
Aspectos técnicos	,151	,002
Organización de la información	,200	,000
Calidad de contenido	,276	,000
Motivación en el uso	,236	,000
Valor didáctico	,275	,000
El conocimiento	,242	,000
El metaaprendizaje	,237	,000
Las aptitudes	,245	,000
El carácter	,263	,000
n.s.	No significativo (p > 0,05)	
**	Muy significativo (p < 0,01)	
***	Altamente significativo (p < 0,001)	

Fuente: Descripción general de SPSS 19.0

### Interpretación

Como se esquematiza en la Tabla 2. aspectos técnicos ,y calidad de contenido resultados del análisis de desempeño Los valores de Kolmogorov Smirnov para el pre-test y pos-test del estudio oscilan entre ciento cincuenta y uno y doscientos setenta y seis y el valor de significancia de coma cerocero cero es menor al nivel de coma cero cinco lo que se determinó que no se acercan a una distribución normal, por lo que se determina que para el análisis se utiliza la prueba no paramétrica U de Mann- Whitney.

### Prueba de hipótesis

Se puede determinar que la confianza del noventa y cinco por ciento  $\alpha$  cero puntos cero cinco el grado de la importancia de la significación.

En el estudio se puede determinar la prueba de hipótesis principal se determina con la aplicación de algunos supuestos estadísticos.

**Ho:  $\mu_1 = \mu_2$ :** Lo que determina que no existe una relación significativa muy

importante entre los simuladores interactivos y el proceso que se presenta en la educación como la enseñanza- aprendizaje, de algunos estudiantes, del 2do-ciclo de enfermería del instituto superior Mollendo – 2022.

**Hi.  $\mu_1 \neq \mu_2$ :** Se determina que existe una relación significativa entre los diferentes Simuladores interactivos que logran la interactividad en el proceso de enseñanza aprendizaje, de los estudiantes de enfermería del instituto superior Mollendo – 2022.

*Tabla 3. Se logró determinar que los procesos de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del segundo ciclo teniendo la característica del grupo control y la característica del grupo experimental según pre-test y pos-test.*

Estadístico	Grupo Control	Grupo experimental	Test U de Mann-Whitney
Rangos Promedios  Sumatoria de Rango	Veintinueve coma cincuenta y ocho Novecientos diecisiete	Pre-test treinta coma cuarenta y seis Ochocientos cincuenta y tres	UMW=cuatrocientos veintiuno Z=cero punto ciento noventa y ocho P=,ochocientos cuarenta y tres
Rangos Promedios  Sumatoria de Rango	Diecinueve coma treinta y cinco  seiscientos	Pos-test Cuarenta y uno coma setenta y nueve Mil ciento setenta	UMW=ciento cuatro  Z=cinco punto cero dieciséis P=punto cero cero cero

### **Interpretación**

La tabla 3, según la aplicación de algunos instrumentos se realizan la aplicación de las pruebas no paramétricas de UMW que los estudiantes pueden aplicar simuladores interactivos en el 2do ciclo para ser enseñados en un pre-test con un noventa y cinco por ciento de confianza (veintinueve ,cincuenta y ocho para el grupo control y treinta coma cuarenta y seis para el grupo experimental). - Whitney, Z = cero , ciento noventa y ocho y p = cero coma cero cinco > cero coma cero cinco.

Los alumnos se tratan de igualar a los del grupo control, alumnos que se les aplica la prueba en el grupo experimental tenían una ligera aceptación en el simulador interactivo para aplicarlos en la enseñanza del proceso aprendizaje.

Tratemos de tener un nivel promedio de los estudiantes de enfermería para poder aplicar el pre-test logrando determinar algunas actividades que hacen logros investigativos y tratan de tener algunas experiencias experimentales tratando de lograr una mejor enseñanza en los simuladores interactivos, se trato de lograr una diferencia de un 95% de confianza (diecinueve coma treinta y cinco para el grupo control ).Cuarenta y uno coma setenta y nueve para el grupo que logra tener un trabajo experimental) .Se obtiene unos resultados en la pruebas aplicadas no paramétricas U de Mann-Whitney,  $Z = \text{cinco coma cero dieciséis}$  ( $p = \text{punto cero cero cero} < \text{cero punto cerocinco}$ ) Por lo expuesto, los alumnos que logran realizar trabajos con el grupo experimental consiguieron tener algunas mejoras de acuerdo a lo determinado como los resultados de las aplicaciones en los temas de los simuladores interactivos para aplicarlos en diferentes tipos de enseñanza aprendizaje, en la enseñanza la activación del grupo control los estudiantes que utilizaron algunos tipos de simuladores virtuales como parte de un medio de la gran actividad posibilidad del desarrollo al proceso de aprendizaje de determinados alumnos del 2do ciclo de enfermería.

### **Prueba de hipótesis específica 1**

**Ho:  $\mu_1 = \mu_2$ :** Se ha logrado determinar que no hay aplicación de los simuladores que se pueden aplicar virtualmente en la acción de conocimiento de los estudiantes de enfermería de un Instituto superior, Mollendo 2022.

**Hi.  $\mu_1 \neq \mu_2$ :** Se puede determinar que la aplicación de los diferentes simuladores virtuales en la aplicación de conocimientos de los alumnos del 2do ciclo de enfermería ha de un Instituto superior, Mollendo 2022.

## Resultados

Tabla 4. Relación significativa entre ambientes virtuales y las aptitudes de los estudiantes del segundo ciclo del Grupo control y Experimental según pre-test y pos-test.

Estadístico	Grupo Control	Grupo experimental	Test U de Mann-Whitney
Rangos Promedios	Treinta y tres coma sesenta y nueve	Pre-test Veinticinco coma noventa y uno	UMW=trescientos diecinueve punto quinientos
Sumatoria de Rango	Mil cuarenta y cuatro coma cincuenta	Setecientos veinticinco coma cincuenta	Z= uno punto setecientos sesenta y seis P= .cero setenta y siete
Rangos Promedios	Veinte coma cincuenta y dos	Pos-test Cuarenta coma cincuenta	UMW=ciento cuarenta
Sumatoria de Rango	Seiscientos treinta y seis	Mil ciento treinta y cuatro	Z= cuatro punto quinientos veinticuatro P= punto cero cero cero

## Interpretación

En la Tabla 4, la relación significativa entre el ambiente virtual y las habilidades de los estudiantes de enfermería de segundo ciclo en el pre-test fue igual al 95% de confianza (treinta y tres coma sesenta y nueve para el grupo control y veinticinco, noventa y uno para el grupo experimental) según la no -valor paramétrico. Prueba U. En la prueba de UMW, Z= uno punto setecientos sesenta y seis y p= .cero setenta y siete > .cero cinco, los estudiantes del grupo control tuvieron una ligera ventaja sobre los estudiantes del grupo pequeño experimental. Asimismo, en el seguimiento, la relación significativa entre el entorno virtual y la idoneidad de los estudiantes para el segundo ciclo fue diferente

con un noventa y cinco por ciento de confianza (veinte coma cincuenta y dos para el grupo control y cuarenta punto cincuenta para el grupo experimental) según la U- no paramétrica. prueba. Prueba de Mann- Whitney,  $Z =$  cuatro punto quinientos veinticuatro ( $p =$  cero punto cero  $<$  cero punto cero cinco).

### **Prueba de hipótesis específico 2**

**Ho:  $\mu_1 = \mu_2$ .** No hay aplicación de los simuladores virtuales y el conocimiento de los alumnos segundo ciclo de enfermería del instituto superior Jorge Basadre Mollendo

**Hi.  $\mu_1 \neq \mu_2$ :** Hay aplicación de los simuladores virtuales y el conocimiento de los alumnos segundo ciclo de enfermería del instituto superior Jorge Basadre Mollendo

## Resultados

Tabla 5. La implementación de diferentes tipos de simuladores virtuales en la aplicación del conocimiento del 2do ciclo de enfermería aplicados al grupo control y al grupo experimental según el pre-test y pos-test.

Estadístico	Grupo Control	Grupo experimental	Test U de Mann-Whitney
Rangos Promedios	Veintiséis coma noventa	Pre-test Treinta y tres	UMW= trescientos treinta y ocho
Sumatoria de Rango	Ochocientos treinta y cuatro	coma cuarenta y tres Novecientos treinta y seis	Z= uno punto cuatrocientos ochenta y seis P= punto ciento treinta y siete
Rangos Promedios	Veinte punto noventa y cuatro	Pos-test Cuarenta punto	UMW=ciento cincuenta y tres
Sumatoria de Rango	Seiscientos cuarenta y nueve	cero cuatro  Mil ciento veinticuatro	Z= cuatro punto cuatrocientos seis P= punto cero cero cero

## Interpretación

En la tabla 5, podemos determinar que los alumnos del pre-test de la escuela de enfermería se acerca al noventa y cinco por ciento de confianza (veinte seis coma noventa para el grupo control y treinta y tres punto cuarenta y tres). grupo experimental) según la prueba no paramétrica UMW, Z = uno punto setecientos sesenta y seis y p = cero punto setenta y siete > punto cero cinco, los educandos los del grupo experimental tienen un avance bastante importante con una ligera aceptación con respecto a los estudiantes que pueden estar incluidos en el grupo control, veinte coma noventa y cuatro para el grupo control y cuarenta punto cero cuatro para el grupo experimental, según la prueba no paramétrica UMW, Z = cuatro punto cuatrocientos seis (p = coma cero cero cero < cero coma

cero cinco) .Por lo que se puede exponer que la aplicación de las experiencias experimentales que lograron un pequeño mejoramiento en los diferentes indicadores para determinar la gran parte de logros en las diferentes posibilidades para lograr un mejor desarrollo. La aplicación de algunos métodos estrategias para el uso de los diferentes simuladores virtuales como también se puede aceptar las posibles herramientas en el gran consenso para el desarrollo de los alumnos que son integrantes del grupo control.

### **Prueba de hipótesis específica 3**

**Ho:  $\mu_1 = \mu_2$ .** Se puede determinar que no existe mucha significancia con gran diferencia entre el aprendizaje a través de algunos simuladores virtuales con el logro muy aceptado del meta aprendizaje en los en alumnos de enfermería de un Instituto superior, Mollendo

**Hi.  $\mu_1 \neq \mu_2$ :** Se puede determinar que la significancia que existe es buena entre el aprendizaje a través del logro de la aplicación de lo simuladores virtuales una mayor eficiencia en el meta aprendizaje con los alumnos de en estudiantes de enfermería de un Instituto superior, Mollendo.

Tabla 6. Nivel de simuladores virtuales y el meta- aprendizaje de los estudiantes del segundo ciclo del grupo de control y experimental según pre-test y pos-test.

Estadístico	Grupo Control	Grupo experimental	Test U de Mann-Whitney
Rangos Promedios	Veinticinco coma ochenta y dos	Pre-test Treinta y cuatro coma sesenta y tres	UMW= trescientos cuatro coma quinientos Z= uno punto
Sumatoria de Rango	Ochocientos coma cincuenta	Novecientos sesenta y nueve coma cincuenta	novecientos ochenta y ocho P= .cero cincuenta y siete
Rangos Promedios	Diecinueve coma treinta y siete	Pos-test Cuarenta y uno coma setenta y siete	UMW= ciento cuatro punto quinientos Z= cinco punto cero
Sumatoria de Rango	Seiscientos coma cincuenta	Mil ciento sesenta y nueve coma cincuenta	noventa y nueve P= coma cero cero cero

### Interpretación

En la tabla 6, se determinó la media aritmética de los simuladores virtuales y el meta-entrenamiento de los alumnos a los que se les aplica el pre-test muestra los niveles medios de simulador virtual y meta-entrenamiento para estudiantes de enfermería de segundo ciclo en el pre-test correspondiente al noventa y cinco por ciento de confianza (veinticinco coma ochenta y dos control y treinta y cuatro coma sesenta y tres experimental) según la prueba no paramétrica UMW, Z =uno punto novecientos ochenta y ocho y p =punto cero cincuenta y siete > coma cero cinco. Los alumnos tuvieron ligeras ventajas del grupo experimental en referencia a los integrantes denominado control. Se determinó hacer un reglaje de los niveles que se pueden tener como resultados en la aplicación de los simuladores virtuales y tratando el meta entrenamiento entre los alumnos del instituto superior de la escuela de enfermería noventa y cinco por ciento de confianza (diecinueve punto treinta y siete para el grupo control y cuarenta y uno punto setenta y siete para los

integrantes experimentales) según las características para métricas que nos proporcionan la estadística de Mann-Whitney sin prueba.  $U$  ,  $Z=$  cinco punto cero noventa y nueve ( $p =$  punto cero cero cero  $<$  punto cero cinco). Por lo expuesto, los alumnos que participan en las experiencias experimentales que lograron una gran aplicación de los diferentes simuladores virtuales como parte del grupo de herramientas para tener una mejor aplicación con los alumnos que tienen la aplicación del grupo control.

#### **Prueba de hipótesis específica 4**

**Ho:  $\mu_1 = \mu_2$ :** La importancia que existe en la no significancia de los diferentes elementos en la aplicación de los diferentes simuladores virtuales en los cuales se utilizan método y grandes estrategias para poder realizar las aplicaciones en alumnos de enfermería de un Instituto superior, Mollendo 2022.

**Hi.  $\mu_1 \neq \mu_2$ :** Es importante determinar que existe gran relación entre la aplicación de los simuladores virtuales con los diferentes métodos y grandes estrategias para las diferentes aplicaciones, los alumnos de la escuela de enfermería del instituto superior 2022.

*Tabla 7. Simuladores virtuales y el uso de estrategias de los estudiantes del segundo ciclo del grupo de control y experimental según pre-test y pos-test*

Estadístico	Grupo Control	Grupo experimental	Test U de Mann-Whitney
Rangos Promedios	Veintiséis ,treinta y uno	Pre-test Treinta y cuatro coma cero nueve Novecientos	UMW= trecientos diecinueve coma quinientos Z= uno punto setecientos cincuenta y tres P= .punto cero ochenta
Sumatoria de Rango	Ochocientos quince coma cincuenta	cincuenta y cuatro ,cincuenta	
Rangos Promedios	Dieciocho, treinta y siete	Pos-test Cuarenta y dos , ochenta y ocho Mil	UMW= setenta y tres punto quinientos Z= cinco punto quinientos noventa y dos P= punto cero cero cero
Sumatoria de Rango	Quinientos sesenta y nueve ,cincuenta	doscientos, cincuenta	

### **Interpretación**

En la tabla 7, el valor medio la organización de la información , el carácter de las diferentes aplicaciones en el pre-test que es un noventa y cinco por ciento de confianza (veintiséis coma treinta y uno para el grupo control y treinta y cuatro coma cero nueve para los grupos experimentales), según las características de las pruebas no paramétrica prueba U de Mann-Whitney, Z= uno coma setecientos cincuenta y tres y p = punto cero ochenta > punto cero cinco los alumnos que tienen una aplicación experimental tuvieron una ligera mayor aceptación sobre los alumnos del grupo que participan como integrantes de control. Logrando una

organización de la información para sus aplicaciones en los alumnos de enfermería del segundo ciclo lograron tener una diferencia en noventa y cinco por ciento de nivel de confianza (dieciocho coma treinta y siete para el grupo control vs. Dieciocho coma treinta y siete para el grupo control), cuarenta y dos punto ochenta y ocho para los integrantes experimentales). Aplicando UMW,  $Z = \text{cinco coma cero noventa y nueve}$  ( $p = \text{cero punto cero cero cero} < \text{cero punto cero cinco}$ ), los alumnos que integran esta asociación experimental mejoraron en gran parte el conocimiento que determino por la aplicación de estrategias de los diferentes simuladores virtuales.

## V. DISCUSIÓN

Al aplicar los planteamientos que se pudieron proponer para los problemas presentados en esta investigación, estuvo centrado en los simuladores interactivos y proceso de enseñanza aprendizaje, ante las experiencias realizadas internacionalmente que fueron reconocidas por la “UNESCO” a través de muchos diseños de la educación del futuro para realizar las acciones con aspectos de tratar una metodología científica justa ante estos documentos del Diseño Curricular Nacional para el año dos mil quince, se lograron determinar uno de los fundamentos de aprendizaje en los lugares de prioridad para los aspectos en que, se realizó una formulación del problema tratando de tener referencia en algunas posibilidades que puedan lograr una mayor enseñanza-aprendizaje a través de múltiples aplicaciones de los simuladores virtuales interactivos que producirían muchos efectos relativamente significativos, en estos resultados se pueden determinar datos con gran viabilidad y expresión en las diferentes comunicaciones de forma sustancial.

En el análisis que nosotros pudiéramos determinar es un aspecto descriptivo se determinan las diferencias de algunos de los resultados del antes y después así como también una explicación del trabajo de grupos experimentales y el otro de control qué es lo que se puede observar en los diferentes grupos de control en la mayoría de alumnos se presentan diferentes niveles del proceso de enseñanza aprendizaje ya los simuladores interactivos con esto se puede aplicar el 48.2% y un porcentaje valor menor alcanzado de un Logro del 16.6%, que presenta también un 35.2% en el Nivel de Inicio, es decir son alumnos de enfermería que solo tratan de hacer las demostraciones necesarias para trabajar con los grupos experimentales y trabajar con los resultados que podrían vincular con los alumnos que se encuentran ubicados en niveles de inicio mientras que otros resultados podrían mostrar que los alumnos pueden tener diferentes niveles de iniciación mientras el 46.4% alcanza los diferentes resultados que se pueden encontrar en algunos procesos de la investigación de las diferentes instituciones es de un cincuenta y tres, seis por ciento tratando de llegar a alcanzar ciertas características para llegar a un logro, y tener una gran aceptación para diferentes niveles que se podían tener

para un ambiente virtual para poder tener logros importantes para realizar aplicaciones muchas características diversas entre simuladores que pueden ser interactivos entre los diferentes laboratorios y ambientes que pueden tratar de entregar parte de los conocimientos de los niveles de aprendizaje a los alumnos de la institución superior. Se encuentran una conclusión que pudiera ser bastante importante entre las interacciones que pudiera realizarse con las nuevas incorporaciones del software para una nueva innovación de la nueva aplicación de métodos y grandes estrategias para desarrollar niveles de aprendizaje de los estudiantes con un nivel de enseñanza diferente y que puedan ser de una manera emprendedor en funciones de los tipos y características de las investigaciones, las características utilizadas para tratar de lograr los diferentes dogmas que pueden tener una realidad bastante significativa a nivel científico y se pueda tratar de lograr bajo los estudios una cuantificación de las diferentes características en la realización de las actividades para los trabajos que trate de ser observables para los diferentes procesos de lograr un conocimiento para una enseñanza aprendizaje (Camacho, 2014). Luego también se puede tener alguna diversidad de aplicaciones de los software con diferentes tipos de herramientas que nos puedan proporcionar la virtualidad en las diferentes aplicaciones para lograr alguna característica diferente los contenidos y nuevas alternativas para los estudios que pudieran tener gran importancia de los cursos y asignaturas utilizando gran parte de las posibles herramientas que puedan lograr mayor perspectiva en las experiencias y tener nuevas aplicaciones de los software que podrían servir para una mejor enseñanza aprendizaje de los estudiantes, a pesar de tener logros bastante importantes en los niveles de conocimientos aplicando el internet (HENAO, 2014). Se logra también que los alumnos nos pudieran identificar la importancia que pudiera tener en la enseñanza algún tipo de interés y motivación para las diferentes aplicaciones dentro del aprendizaje con algún tipo de propuestas para las diferentes modalidades de enseñanza aprendizaje con algún tipo de propuestas para las diferentes modalidades de enseñanza aprendizaje del trabajo y de las diferentes características que le pueden diferir a unas plataformas las cuales tienen que ser implementadas en el área educativa con la finalidad de lograr gran parte del buen aprendizaje con ellos (Ribarren, 2014).

Observando con otro tipo de criterio las hipótesis específicas se puede encontrar una gran discrepancia significativa entre las diferentes pruebas antes y después de la aplicación de los diferentes grupos de experimentación y de control los que les permite tener una información importante de los diferentes valores como  $Z =$  uno, setecientos sesenta y seis y también se puede valorar los diferentes acercamientos a  $p =$  coma cero cero siete siete entre las características de una evaluación antes frente una característica frente al valor  $=$  cuatro coma quinientos veinticuatro el valor  $p =$  cero coma cero cero cero estos resultados pueden obtenerse en estadística significativa para poder realizar diferentes tipos de trabajos con los software de aplicación de los simuladores interactivos virtuales tratando de lograr que las dimensiones que se presentan para los diferentes tipos de problemáticas de los loros que se tienen para poder realizar indagaciones para los trabajos con las experiencias de los estudiantes de forma experimental del segundo ciclo de enfermería teniendo que encontrar y organizar el grupo a y organizar el grupo b las que pueden determinar diferencias para estas dos variables. Las diferentes realidades se puede tener aplicaciones internacionalmente en varios de los aportes (Martínez, 2018) lo que nos puede proporcionar una aplicación de los diferentes usos de las tics para las características importantes educativas en educación superior no universitaria La que nos permite tener una diferencia aplicativa para la variedad de cursos que puedan ser utilizados con los simuladores virtuales (González, 2016) se determinó la aplicación a algunas diferencias en los laboratorios virtuales de simulación lo que se puede determinar con una mayor incidencia en el aprendizaje que puede determinarse en el manejo de diferentes aplicaciones pedagógicamente investigadas aplicando el constructivismo en sus diferentes etapas y la más relevante es la tercera etapa con alguna variedad de las características de tipos de evaluación la que se puede determinar que se tuvo que aplicar importantes estrategias para lograr un mejor desarrollo y mayor cantidad de software aplicados a las evaluaciones lo que nos permite tener académicamente un mayor eficiencia .

Las investigaciones nos pruebas que la hipótesis específica gran variedad significativa entre el pre-test y pos test en los diferentes grupos de aplicación entre el experimental y el control comparamos con el valor  $Z =$  uno punto setecientos

sesenta y seis y una valor  $p$  = punto cero setenta y siete en el pre-test frente a un valor  $Z$  = cuatro coma quinientos veinte cuatro y un valor  $p$  = coma cero debido a que el uso de los simuladores virtuales en el desarrollo de dimensiones fue estadísticamente significativamente problemático en el caso de las habilidades de investigación y experimentación de los estudiantes antes de la parte “B” en el 5to año. Los estudiantes de la parte “A” cometieron la mayoría de los errores más grandes en esta variable.

En ese sentido, (Martínez, 2018) realizó un aporte internacional, indicando que el uso de las TIC en la nivel superior es aun interrogante abierta, de igual manera (Gonzales, 2018) encontró que los estudiantes, a través de la administración del modelo de aprendizaje constructivista y la tercera evaluación, responsable en evaluar el impacto del proyecto de los estudiantes y las habilidades adquiridas en el campo; asimismo (Alegría, 2017) determinó que la realización de esta propuesta estudiantil favorece, lograron alta estimulación, atención y compromiso, lo que a su vez permite obtener mejores resultados académicos.

Se puede lograr de diferentes maneras tratar de realizar el análisis para la interpretación de los diferentes niveles de conocimientos que se pueden aplicar para las diversas pruebas que nos puedan ayudar a verificar y constatar las hipótesis específicas las que alguna manera nos pueden mostrar algunas diferencias en la información obtenida que se puede ver desde el punto de vista de registro donde se determina algunos tipos de datos de gran importancia tanto en el pre-test Valor  $Z$  = uno coma nueve ocho ocho y un valor  $p$  = cero, cero cinco siete tratando de obtener como resultados que nos puedan proporcionar algo similar en la aplicación de los diversos resultados que se puedan obtener en la aplicación de los grupos tanto del pos- test Valor  $Z$  = cinco, cero nueve nueve y a su vez se pueda tener una probabilidad de  $p$  = cero, cero cero cero puede tratar de lograr una comunicación diferente en función de las acciones favorables de determinados grupos como el de experiencias a tratar de lograr diferenciar las diferentes aplicaciones por la utilización con mayor eficiencia de simuladores interactivos para tratar de lograr alguna variedad de aplicaciones con algunos medios que nos puedan proporcionar una diferencia en una forma general teniendo aplicaciones de

diferentes tipos de información que se puedan tratar de llegar a un registro de diferentes formas (Narvaes, 2016) podemos tratar de producir diferentes tipos de materiales logrando una mayor eficiencia en su incorporación a la aplicación de diversos facilitadores con manejo de métodos y estrategias fortaleciendo con mayor eficacia el aprendizaje de los facilitadores tratando de que sea logrado por medio de un aprendizaje significativo para este sentido nosotros podemos tratar de mejorar todo los conocimientos logrados con mayor eficiencia en las diferentes aplicaciones en los diferentes simuladores interactivos que están en los software aplicados en la nuevas de información (Jiménez y Gonzales, 2018) se logró ubicar a los diferentes estudiantes que pudieron realizar algunos logros tratando de juntar todos los conocimientos y lograr unificar algunos conocimientos y estudios que contribuyan a los diferentes instrumentos tecnológicos que se pueda permitir el mayor aprendizaje y poder absorber mayor cantidad de conocimientos de la información Recibida para tratar de diferenciar objetivos que puedan ser presentados en diferentes estudios esto se determinó (Ramírez, 2017) quien recibalos conocimientos de la variedad de módulos KINEO que pueden tener una variedad de aplicaciones para lograr muchas de las capacidades en los diferentes aplicaciones en los procesos de enseñanza aprendizaje en las diferentes áreas como una de ellas es la cinemática.

## VI. CONCLUSIONES

**Primera:** Existe relación significativa entre los Simuladores interactivos y el proceso de enseñanza aprendizaje, en estudiantes de enfermería de un Instituto, Mollendo.

**Segunda:** Existe relación significativa entre ambientes virtuales y las aptitudes, en estudiantes de enfermería de un Instituto, Mollendo.

**Tercera:** Existe diferencia significativa entre la relación entre de la motivación en el uso de los simuladores virtuales y el conocimiento, en estudiantes de enfermería de un Instituto, Mollendo.

**Cuarta:** Existe diferencia significativa entre la relación entre el valor didáctico del aprendizaje y el meta aprendizaje en estudiantes de enfermería de un Instituto, Mollendo.

**Quinta:** Existe diferencia significativa entre la relación entre la organización de la información de los simuladores y el carácter de las diferentes aplicaciones de los simuladores interactivos para los diferentes estudiantes de enfermería de un Instituto, Mollendo.

## VII. RECOMENDACIONES

**Primera:** Los docentes y directivos de la institución superior deben tener en cuenta la variedad de aplicaciones de los simuladores interactivos para mejorar y garantizar un mejor trabajo entre los grupos de estudio para tratar de lograr determinar algunas diferencias en las aplicaciones de, los simuladores interactivos

**Segunda:** Los directivos y docentes, aplicar los simuladores interactivos en el proceso de enseñanza aprendizaje de la agrupación de control y luego de los simuladores interactivos, tratando de mejorar muy ligeramente, pero a su vez se puede determinar que no son significativos. Por lo tanto, hace necesario la articulación de la estructura curricular por el medio de la enseñanza aprendizaje para los simuladores interactivos.

**Tercera:** El personal directivo y facilitador del instituto superior pueden determinar que tenían los estudiantes una mayor aceptación para lograr su aprendizaje con las experiencias de los diferentes grupos en los cuales en los cuales se pueden integrar para poder realizar los trabajos diferentes simuladores interactivos lo que nos posibilita llegar al alumno de mejor manera y que las capacidades que va a lograr es el promedio del aprendizaje hablo de formas regulares para lograr y tener un conocimiento de forma elevada para tratar de mejorar su rendimiento académico. Se puede también a la vez querer lograr experiencias que nos puedan multiplicar muy significativamente los conocimientos en las diferentes áreas del proceso de enseñanza aprendizaje.

**Cuarta:** El personal directivo y facilitadores del instituto deben incentivar y dar más valor a los alumnos.

**Quinta:** Los directivos del Instituto Superior de Mollendo deben planificar diferentes tipos de jornadas y talleres en la que sus contenidos deben ser de aplicación didáctica con algunas aplicaciones de entornos virtuales con simuladores dando énfasis en algunos simuladores interactivos destinados a los docentes que les permita realizar innovación en la aplicación de sus asignaturas para una enseñanza aprendizaje más

eficiente resaltando que los alumnos pertenecen a una generación de estudiantes nativos digitales los cuales van a permitir tener un aprendizaje con mayor eficiencia.

**Sexta:** El docente y el directivo del Instituto Superior de Mollendo deben planificar técnicas, y diseñar instrumentos para los diferentes tipos de programas con Simuladores interactivos para todos los niveles de enseñanza tanto en el 1er, 2do, 3er, 4to, 5to, 6to ciclo con todas sus modalidades de educación superior no universitaria, ya que esto permite utilizar todos los recursos de sus instalaciones para las diferentes asignaturas encontrando integración en diferentes áreas para conseguir en ámbitos profundos para la aplicación de las partes técnicas de los estudiantes en los diferentes elementos de aprendizaje que necesitan los educandos.

## REFERENCIAS

- Adobe. (2004). *Adobe*. Recuperado el 12 de Abril de 2017, de Macromedia Fireworks <https://www.adobe.com/support/documentation/es/fireworks/fw8/release/notes.html>
- Alcántara, C. (2009). La importancia de la educación. *Innovación y experiencias educativas*, 1-8.
- Area Moreira, M. (2009). Las TIC en la educación. *Universidad de La Laguna*, 10-43.
- Ausubel, D. (1986). *El Psicoasesor*. Recuperado el 25 de Marzo de 2017, de Teoría del Aprendizaje Significativo: <http://elpsicoasesor.com/teoria-del-aprendizaje-significativo-david-ausubel/>
- Ballester Vallori, A. (2002). *El aprendizaje significativo en la práctica*. España.
- Belloch, C. (31 de Julio de 2013). *Entornos Virtuales de Formación*. Recuperado el 12 de Abril de 2017, de Modelo ADDIE: <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA4.wiki?7>
- Bouzán Matanza, J. M. (2008). *Web Ardora. net*. Recuperado el 12 de Abril de 2017, de Ardora: [http://webardora.net/index\\_cas.htm](http://webardora.net/index_cas.htm)
- Caro, M. F., & Toscano, R. E. (2009). MODESEC: Modelo para el desarrollo de software educativo basado en competencias. *Grupo de Investigación EdupMedia - Departamento de Informática - Universidad de Córdoba*, 188-200.
- Carvajal, M. (2009). La didáctica. *Fundación Academia de Dibujo Profesional*, 1-12.
- Dávila Espinosa, S. (2011). *Universidad Nacional Autónoma de México*. Recuperado el 25 de Marzo de 2017, de El aprendizaje significativo: [http://depa.fquim.unam.mx/amyd/archivero/AUSUBELAPRENDIZA\\_JESIGNIFICATIVO\\_1677.pdf](http://depa.fquim.unam.mx/amyd/archivero/AUSUBELAPRENDIZA_JESIGNIFICATIVO_1677.pdf)

- Duro Novoa, V. (2 de Julio de 2013). *geopolis*. Recuperado el 25 de Marzo de 2017, de Usodel software educativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje: <https://www.gestiopolis.com/uso-del-software-educativo-en-el-proceso-de-ensenanza-y-aprendizaje/>
- Fidalgo, Á. (2007). Tecnología educativa. *Revista de innovación*, 25-45.
- Gallardo, M., Ponce, H., & López, M. (2009). Desarrollo de software educativo basado en componentes: el caso de e-pels . *Nuevas Ideas en Informática Educativa - Universidad de Santiago de Chile*, 108- 117.
- García, E., Vite, O., & Navarrete, M. (2016). Metodología para el desarrollo de software multimedia educativo MEDESME. *Revista de Investigación Educativa* 23, 216-226.
- Lecourtois Cabrera, E., & Vázquez Matalobos, E. (2013). Uso del Software Educativo¿necesidad o complacencia? *EduSol - Universidad de Guantánamo, Cuba*, 37-44.
- Longtion Software. (2004). *Longtion Software - Rapid Application Development (RAD) Tools*. Recuperado el 12 de Abril de 2017, de AutoRunPro Enterprise II 6.:<http://www.longtion.com/autorunenterpriseii/autorunpro.htm>
- Luengo Navas, J. (2004). *Teorías e instituciones contemporáneas de educación*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Mallart, J. (2002). Didáctica: concepto, objeto y finalidad. . *Didáctica general para psicopedagogos*, 1-31.
- Marqués, P. (2010). El software educativo. *Universidad Autónoma de Barcelona*, 10-35.
- Morejón Labrada, S. (19 de Julio de 2011). *Revista académica semestral - Cuadernos de educación y desarrollo*. Recuperado el 25 de Marzo
- Cué, J. L. G., Tapias, M. G., Ramírez, R. C. M., & Blanca, I. del R. M. T.

- (2020). Sistema administrador de Objetos de Aprendizaje que contienen Estilos de Aprendizaje (SIGOAEA). *Journal of Learning Styles*, 10(17). Recuperado a partir de <http://learningstyles.uvu.edu/index.php/jls/article/view/330>
- Dorrego, E. (2016). Educación a distancia y evaluación del aprendizaje. *Revista de Educación a Distancia*, 0(50). Recuperado a partir de <http://revistas.um.es/red/article/view/271241>
- Ferrer, G. (2006). *Sistemas de evaluación de aprendizajes en América Latina: balance y desafíos*. PREAL. Recuperado a partir de <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/214>
- G, T., & C, I. (2019). Los Objetos Virtuales de Aprendizaje y su Impacto en la Calidad del Proceso de Enseñanza en la Educación Virtual. Recuperado a partir de <http://riuc.bc.uc.edu.ve/handle/123456789/1113>
- Gadotti, M. (2020). *Historia de las ideas pedagógicas*. Siglo XXI.
- Gómez, J. L. J., Suarez, E. J. C., & Bermúdez, E. A. (2018). Aprendizaje del sistema aditivo y multiplicativo de los números enteros mediante la asistencia de objetos virtuales de aprendizaje. *UGCiencia*, 21(0), 83-90. <https://doi.org/10.18634/ugcj.21v.1i.427>
- León, O. A., Schilardi, A. R., Segura, S. M., & Polenta, C. (2019). Estilos de aprendizaje y objetos virtuales para enseñanza. Recuperado a partir de <http://learningstyles.uvu.edu/index.php/jls/article/view/290>
- López Fernández, R., Vázquez Cedeño, S., Benet Rodríguez, M., Luna Álvarez, D., Luna Álvarez, E., & Luna Álvarez, W. (2019). Entornos

virtuales de aprendizaje y educación a distancia. Fundamentación psicopedagógica en la educación superior. *MediSur*, 12(1).

Recuperado a partir de

<http://www.redalyc.org/resumen.oa?id=180032233018>

Maldonado, J., Carvallo, J. P., & Siguencia, J. (2021). Metodologías y Propuestas Metodológicas Para el Diseño de Objetos de Aprendizaje: Un Estado del Arte en Iberoamérica. *Conferencias LACLO*, 6(1), 36.

Marchán, G., & Ernesto, R. (2015, octubre 15). *Aplicación de software educativo Ardora en el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales, en la Unidad Educativa Fiscomisional "10 de Agosto* (Thesis). Ecuador - PUCESE - Maestría en Ciencias de la Educación. Recuperado a partir de <http://localhost/xmlui/handle/123456789/524>

Martín, M., Yolanda, L., Gutiérrez Mendoza, L., Nieves, A., & Mary, L. (2020). Guía para el diseño de objetos virtuales de aprendizaje (OVA). Aplicación al proceso enseñanza-aprendizaje del área bajo la curva de cálculo integral. *Revista Científica General José María Córdova*, 14(18), 127-147.

Medina, I. I. S. (2015). Estado del arte de las metodologías y modelos de los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVAS) en Colombia. *Entornos*, 2(28), 93-107.

Navaridas, F. (2004). Estrategias didácticas en el aula universitaria. *Logroño: Universidad de la Rioja*.

Osuna, J. B., Almenara, J. C., & Fernández, A. M. M. (2018). La utilización

de objetos de aprendizaje en Realidad Aumentada en la enseñanza de la medicina. 2(2), 77-83.  
<https://doi.org/10.20548/innoeduca.2016.v2i2.2028>

Palacios, M., & Elizabeth, C. (2018). Diseño de un objeto virtual de aprendizaje como herramienta para la enseñanza de nomenclatura de hidrocarburos alifáticos saturados de la materia de química orgánica para estudiantes de pregrado de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. *Pontificia Universidad Católica del Ecuador*. Recuperado a partir de <http://repositorio.puce.edu.ec:80/xmlui/handle/22000/10374>

Panizza, M. (2017). *II Conceptos Básicos de la Teoría de Situaciones Didácticas*. Recuperado a partir de [http://www.creclkeir.org/docs/matematicas\\_teo.pdf](http://www.creclkeir.org/docs/matematicas_teo.pdf) Pascuas

Rengifo, Y. S., Jaramillo Morales, C. O., & Verástegui González, F. A. (2015). Desarrollo de objetos virtuales de aprendizaje como estrategia para fomentar la permanencia estudiantil en la educación superior. *Revista Escuela de Administración de Negocios*, (79). Recuperado a partir de <http://www.redalyc.org/resumen.oa?id=20643042008>

Perez Juan. (2019,). Educación en el siglo XXI. Nuevas necesidades ¿nuevos retos? Recuperado 18 de marzo de 2017, a partir de <https://www.youtube.com/watch?v=L6MNTXi82GM>

Pozo, J. I. (1999). Aprendizaje de contenidos y desarrollo de capacidades en la educación secundaria. En *Psicología de la instrucción: la enseñanza y el aprendizaje en la educación secundaria* (pp. 45–68).

Ramos, C. A. (2018). Los paradigmas de la investigación científica. *Avances en*

*Psicología*, 23(1), 9-17.

Requena, B. E. S. (2020). Las TIC y la educación social en el siglo XXI.

*EDMETIC*, 5(1), 8-24. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v5i1.4014>

Rodríguez, M. E. U. (1998). *Estrategias didáctico-organizativas para mejorar los Centros Educativos*. Narcea Ediciones.

Romero, M., & Gebera, O. T. (2018). Serious Games para el desarrollo de las competencias del siglo XXI. *Revista de Educación a Distancia*, 0(34). Recuperado a partir de <http://revistas.um.es/red/article/view/233511>

Sandoval, M. J., Mandolesi, M. E., & Cura, R. O. (2019). Estrategias didácticas para la enseñanza de la química en la educación superior. Recuperado a partir de <http://educ8adores.uniabana.edu.co/index.php/eye/artile/view/223>

Santiago, E. G., Cano, J. M. M., & Gómez, A. D. la R. (2018). Desarrollo de materiales para el fomento de la autorregulación empleando eXeLearning. *Revista en Ciencias Sociales y Humanidades Apoyadas por Tecnologías*, 6(2), 26-28.

Sevillano García, M. L. (2019). Didáctica en el siglo XXI. Recuperado a partir de <http://dspace.ucbcz.edu.bo/dspace/bitstream/123456789/13434/3/9992.pdf>

Triana Muñoz, M. M., & Ceballos Londoño, J. F. (2019). Valoración de Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) para la enseñanza de las matemáticas. Un instrumento para profesores. Recuperado

- a partir de <http://repository.udem.edu.co/handle/11407/2245> Vasco, G., & Gabriela, A. (2020). Objetos virtuales de aprendizaje O.V.A.S en el desarrollo de las habilidades de reading y writing en niños y niñas de séptimo año de educación general básica media, del colegio Santo Domingo de Guzmán de Quito, periodo 2016. Recuperado a partir de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/11165>
- Vélez, S. C., Fernández, J. A. Á., Sánchez, L. N., & Martínez, M. D. M. (2018). Opinión del profesorado y alumnado sobre la implantación, uso y resultados de las TIC. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 13(3). Recuperado a partir de <https://revistas.uam.es/index.php/reice/article/view/2783>
- Villarreal, Y., Morales, M., Béliz, N., González, E., Gómez, B., & López, V. (2019). Objetos de Aprendizaje. *El Tecnológico*, 26(1), 18–19.

## ANEXOS

### ANEXO N° 1: Instrumentos

Instrumento: Uso de simuladores:

#### ENCUESTA SOBRE EL USO DE LOS SIMULADORES

##### I. Indicaciones

- Retire todos sus objetos personales del área donde realizará la encuesta para evitar la distracción.
- Prohibido utilizar teléfono celular durante la encuesta. (Manténgalo en vibrador)
- No podrá abandonar el salón al término de la encuesta (Salvo indicación del instructor)
- Si tuviera que salir del aula, el tiempo de la encuesta seguirá transcurriendo. (Una vez expirado el tiempo del llenado de la encuesta no podrá continuar).
- Si tiene algún problema o consulta hable con el instructor.
- Considere las precauciones de seguridad, orden y limpieza durante la ejecución de la encuesta.

Leyenda:

1=Nunca.

2=Muy pocas veces.

3=Algunas veces.

4=Casi Siempre.

5= Siempre.

**II. Preguntas: Marque la alternativa deseada:**

	ITEMS	1	2	3	4	5
1	¿Usted se siente atraído por el software de simulación que utiliza?					
2	¿Despierta interés en usted el software de simulación que utiliza?					
3	¿El software de simulación que utiliza tiene originalidad?					
4	¿Con qué frecuencia utiliza el software de simulación?					
5	¿Logra sus objetivos de aprendizaje con el apoyo del software de simulación que utiliza?					
6	¿Se actualizan los temas en las nuevas versiones del software de simulación que utiliza?					
7	¿El software de simulación que utiliza favorece su proceso de aprendizaje sobre los medios y topologías de redes de datos?					
8	¿El software de simulación que utiliza favorece su proceso de aprendizaje sobre los equipos de comunicaciones de Red?					
9	¿El software de simulación que utiliza favorece su proceso de aprendizaje sobre los servidores de Red?					
10	¿Los contenidos del software de simulación que utiliza son de calidad?					
11	¿Los contenidos del software de simulación que utiliza se encuentran debidamente estructurados?					
12	¿Los elementos multimedia del software de simulación que utiliza son de calidad?					
13	¿El tamaño de gráficos y letras utilizados en el software de simulación son adecuados?					
14	¿El software de simulación que utiliza incluye ejemplos y tutoriales en sus diversos módulos o categorías?					
15	¿Las problemáticas presentadas con el software de simulación son una buena representación de la realidad profesional?					
16	¿El software de simulación permite generar escenarios realistas?					
17	¿El contraste de colores es adecuado en el software de simulación utilizado?					
18	¿El software de simulación que utiliza se encuentra ordenado y bien distribuido?					
19	¿El software de simulación genera resultados detallados de los ejercicios ejecutados?					
20	¿El software de simulación muestra los errores cometidos en los ejercicios realizados?					
21	¿El software de simulación permite la corrección de errores cometidos en los ejercicios?					
22	¿El software de simulación le permite un aprovechamiento eficiente de la retroalimentación durante el proceso de enseñanza-aprendizaje?					

## ANEXO 2 . ENCUESTA ESTUDIANTES

### PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

**OBJETIVO:** Recabar información para la investigación de “Objetos virtuales de aprendizaje como estrategia didáctica de aprendizaje, en el Instituto Tecnológico Superior Jorge Basadre”

**INDICACIONES:** Estimado estudiante analice detenidamente cada ítem y conteste con toda seriedad.

1. ¿El docente utiliza alguna metodología, técnica o estrategia para el desarrollo del aprendizaje en el aula?

- a) Frecuentemente
- b) Ocasionalmente
- c) Nunca

2. ¿Considera usted que las estrategias didácticas aplicadas por los docentes en el aula favorecen al proceso de aprendizaje?

- a) Frecuentemente
- b) Ocasionalmente
- c) Nunca

3. ¿Cree usted que la forma de desarrollar los temas por parte de los docentes motiva a los estudiantes?

- a) Frecuentemente
- b) Ocasionalmente
- c) Nunca

4. ¿Conoce usted las plataformas virtuales educativas?

Sí  No

**ANEXO 1: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES**

VARIABLES DE ESTUDIOS	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	CATEGORIAS	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Simulador Interactivo	Es el hecho de imitar un sistema real, de forma que se incorporen ciertas características o comportamientos clave del mismo.	Es el procedimiento mediante el cual se transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia	Recursos digitales Auto contenibles  Contenidos, Actividades de aprendizaje.	Aspectos Técnicos  Organización de la Información  Calidad del contenido  Motivación en el uso  Valor Didáctica	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nivel de conocimiento</li> <li>- Frecuencia de uso de los simuladores virtuales</li> <li>- Nivel de creatividad</li> <li>- Número de veces que se aplica y diseña</li> <li>- Porcentajes de utilización objetos virtuales en ambientes virtuales.</li> </ul>	Frecuentemente Ocasionalmente Nunca

Proceso de Enseñanza – Aprendizaje	El proceso de enseñanza aprendizaje se concibe como el espacio en el cual el principal protagonista es el estudiante y el profesor cumple con una función de facilitador de los procesos de aprendizaje. Son los estudiantes quienes construyen el conocimiento aportando sus experiencias y reflexionando sobre ellas. En este espacio, se pretende que el estudiante disfrute el aprendizaje y se comprometa con un aprendizaje de por vida. Bermúdez (2021)	Es el procedimiento mediante el cual se transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia.	Procedimientos organizados, formalizados y orientados.  Actitudes y percepción	El conocimiento  El meta aprendizaje  Las aptitudes  El Carácter	Estrategias de aprendizaje.  Nivel de aplicación de estrategias en el aula.  Frecuencia de contenidos desarrollados con tecnología.  Número de recursos didácticos apoyados con tecnología.	Frecuentemente Ocasionalmente Nunca

**ANEXO 2: MATRIZ DE CONSISTENCIA**

PREGUNTAS DE INVESTGACION	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA
<p><b>Pregunta general</b></p> <p>¿Existe relación entre los Simuladores interactivos y el proceso de enseñanza aprendizaje, en estudiantes de enfermería de un Instituto Privado, Mollendo 2022?</p> <p><b>Pregunta específicos</b></p> <p>¿Existe relación significativa entre ambientes virtuales y las aptitudes, en estudiantes de enfermería de un Instituto Privado, Mollendo 2022?</p> <p>¿Existe relación significativa entre Fundamentos de la aplicación de los simuladores virtuales y el conocimiento, en estudiantes de enfermería</p>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar la relación que existe entre los Simuladores interactivos y el proceso de enseñanza aprendizaje, en estudiantes de enfermería de un Instituto, Mollendo 2022; <b>Objetivos específicos:</b> Establecer la relación significativa entre ambientes virtuales y las aptitudes, en estudiantes de enfermería de un Instituto, Mollendo 2022 Establecer la relación significativa entre ambientes virtuales y las aptitudes, en estudiantes de</p>	<p><b>Hipótesis General</b> Existe relación significativa entre los Simuladores interactivos y el proceso de enseñanza aprendizaje, en estudiantes de enfermería de un Instituto, Mollendo 2022</p> <p><b>Hipótesis específica:</b> Existe relación significativa entre ambientes virtuales y las aptitudes, en estudiantes de enfermería de un Instituto, Mollendo 2022</p> <p>Existe diferencia significativa entre</p>	<p><b>VARIABLES</b></p> <p><b>INDEPENDIENTE</b></p> <p>Simulador Interactivo</p> <p><b>DEPENDIENTE</b></p> <p>Proceso de Enseñanza - Aprendizaje</p>	<p><b>Tipo de estudio</b></p> <p>Descriptivo - Cuasi Experimental</p> <p>Nivel de investigación: Básico o pura</p> <p><b>Diseño de investigación</b> Cuasi Experimental</p> <p><b>Esquema:</b></p> <p>GE = 01 X 02 GC = 03 - 04</p> <p><b>Dónde:</b> GE = Grupo Experimental GC = Grupo Experimental 01, 03 = Pre-test Medición del Nivel Indagación y</p>

<p>de un Instituto Privado, Mollendo 2022?</p> <p>¿Existe relación significativa entre el Aprendizaje a través de simuladores virtuales y el meta- aprendizaje , en estudiantes de enfermería de un Instituto Privado, Mollendo 2022?</p> <p>¿Existe relación significativa entre la estructura de los simuladores virtuales y el uso de estrategias para la aplicación de los simuladores virtuales, en estudiantes de enfermería de un Instituto Privado, Mollendo 2022?</p>	<p>enfermería de un Instituto , Mollendo 2022</p> <p>Analizar la relación significativa entre el Aprendizaje a través de simuladores virtuales y el meta- aprendizaje, en estudiantes de enfermería de un Instituto , Mollendo 2022.</p> <p>Determinar la relación significativa entre la estructura de los simuladores virtuales y el uso de estrategias para la aplicación de los simuladores virtuales, en estudiantes de enfermería de un Instituto , Mollendo 2022</p>	<p>los Fundamentos de la aplicación de los simuladores virtuales y el conocimiento, en estudiantes de enfermería de un Instituto ,Mollendo 2022;</p> <p>Existe diferencia significativa entre el Aprendizaje a través de simuladores virtuales y el meta- aprendizaje en estudiantes de enfermería de un Instituto ,Mollendo 2022;</p> <p>Existe diferencia significativa entre las estructuras de los simuladores virtuales y el uso de estrategias para la aplicación de los simuladores virtuales, en estudiantes de</p>		<p>Experimentación antes de aplicar el Plan de Simuladores virtuales</p> <p>02, 04 = Postest Medición del Nivel de Indagación y Experimentación después de aplicar el Plan de Simuladores virtuales</p> <p>X = Tratamiento experimental Aplicación del Plan de Simuladores virtuales</p>
		<p>enfermería de un Instituto , Mollendo 2022.</p>		

**“EL USO DE LOS SIMULADORES IST MOLLENDO SEDE PIURA 2022”**

**FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO: CUESTIONARIO**

Indicadores	Criterios	Deficiente 0 - 20				Regular 21 - 40				Buena 41 - 60				Muy Buena 61 - 80				Excelente 81 - 100				OBSERVACIONES
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
<b>ASPECTOS DE VALIDACION</b>		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. Claridad	Esta formulado con un lenguaje apropiado																X					
2. Objetividad	Esta expresado en conductas observables															X						
3. Actualidad	Adecuado al enfoque teórico abordado en la investigación																X					
4. Organización	Existe una organización lógica entre sus ítems																X					
5. Suficiencia	Comprende los aspectos necesarios en cantidad y calidad.																	X				



**“PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE IST MOLLENDO SEDE PIURA 2022”**

**FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO: CUESTIONARIO**

Indicadores	Criterios	Deficiente 0 - 20				Regular 21 - 40				Buena 41 - 60				Muy Buena 61 - 80				Excelente 81 - 100				OBSERVACIONES
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
<b>ASPECTOS DE VALIDACION</b>		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. Claridad	Esta formulado con un lenguaje apropiado																	X				
2. Objetividad	Esta expresado en conductas observables																		X			
3. Actualidad	Adecuado al enfoque teórico abordado en la investigación															X						
4. Organización	Existe una organización lógica entre sus ítems																	X				
5. Suficiencia	Comprende los aspectos necesarios en cantidad y calidad.																	X				





**“EL USO DE LOS SIMULADORES IST MOLLENDO SEDE PIURA 2022”**

**FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO: CUESTIONARIO**

Indicadores	Criterios	Deficiente 0 - 20				Regular 21 - 40				Buena 41 - 60				Muy Buena 61 - 80				Excelente 81 - 100				OBSERVACIONES
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
<b>ASPECTOS DE VALIDACION</b>		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. Claridad	Esta formulado con un lenguaje apropiado																X					
2. Objetividad	Esta expresado en conductas observables															X						
3. Actualidad	Adecuado al enfoque teórico abordado en la investigación																X					
4. Organización	Existe una organización lógica entre sus ítems																X					
5. Suficiencia	Comprende los aspectos necesarios en cantidad y calidad.																X					



**“EL USO DE LOS SIMULADORES IST MOLLENDO SEDE PIURA 2022”**

**FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO: CUESTIONARIO**

Indicadores	Criterios	Deficiente 0 - 20				Regular 21 - 40				Buena 41 - 60				Muy Buena 61 - 80				Excelente 81 - 100				OBSERVACIONES
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
<b>ASPECTOS DE VALIDACION</b>		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. Claridad	Esta formulado con un lenguaje apropiado																X					
2. Objetividad	Esta expresado en conductas observables																	X				
3. Actualidad	Adecuado al enfoque teórico abordado en la investigación																		X			
4. Organización	Existe una organización lógica entre sus ítems																X					
5. Suficiencia	Comprende los aspectos necesarios en cantidad y calidad.																	X				



**“PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE IST MOLLENDO SEDE PIURA 2022”**

**FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO: CUESTIONARIO**

Indicadores	Criterios	Deficiente 0 - 20				Regular 21 - 40				Buena 41 - 60				Muy Buena 61 - 80				Excelente 81 - 100				OBSERVACIONES
		0 5	6 10	11 15	16 20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	51 55	56 60	61 65	66 70	71 75	76 80	81 85	86 90	91 95	96 100	
ASPECTOS DE VALIDACION																						
1. Claridad	Esta formulado con un lenguaje apropiado																	X				
2. Objetividad	Esta expresado en conductas observables																		X			
3. Actualidad	Adecuado al enfoque teórico abordado en la investigación															X						
4. Organización	Existe una organización lógica entre sus ítems																		X			
5. Suficiencia	Comprende los aspectos necesarios en cantidad y calidad.																	X				





**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA**

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, LOZANO RIVERA MARTIN WILSON, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "Simuladores interactivos y proceso de enseñanza aprendizaje en estudiantes de enfermería de un instituto ,Mollendo, Piura 2022", cuyo autor es BRICEÑO MEDINA HILDA MANUELA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 9.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

PIURA, 18 de Enero del 2023

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
LOZANO RIVERA MARTIN WILSON <b>DNI:</b> 16801347 <b>ORCID:</b> 0000-0002-5115-1007	Firmado electrónicamente por: MWLOZANOR el 20- 01-2023 03:10:04

Código documento Trilce: TRI - 0523381