

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD
DEL CUSCO

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA



“SOFTWARES EDUCATIVOS PARA EL DESARROLLO DE LAS SESIONES DE ENSEÑANZA EN LOS DOCENTES DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES DEL NIVEL SECUNDARIO TURNO TARDE DE LA I.E.MX. FORTUNATO LUCIANO HERRERA GARMENDIA”

Tesis presentada por:

Br. ERSON MIJAÍL SERRANO CERVANTES

Br. LEIVIS BRAYER TORRES LUCANA

Para Optar el Título Profesional de:

Licenciado En Educación Secundaria: Especialidad

De Ciencias Sociales

ASESOR: Dr. EDWARDS JESÚS AGUIRRE

ESPINOZA.

CUSCO – PERÚ

2019

SOFTWARES EDUCATIVOS PARA EL DESARROLLO DE LAS SESIONES DE ENSEÑANZA EN LOS DOCENTES DEL AREA DE CIENCIAS SOCIALES DEL NIVEL SECUNDARIO TURNO TARDE DE LA I.E.MX. FORTUNATO LUCIANO HERRERA GARMENDIA DE CUSCO – 2019

DEDICATORIA.

A mis padres María Luisa Cervantes y Estenio Serrano, que estuvieron desde el inicio siempre brindándome su ayuda y cariño incondicional, ya que todo este trabajo ha sido posible gracias a su constante apoyo, gracias por inculcarme los valores que me hacen la persona que soy ahora y que me harán mejorar en el futuro. A ellos unas infinitas gracias por su constante sacrificio esperando poder seguir retribuirles todo lo que hicieron por mí.

A mis hermanos Jair y Yadhira que son la fuerza que me impulsan para yo seguir cumpliendo mis objetivos.

Erson Mijaíl.

A mis padres Victoria Lucana Olayunca y Julio Acuña Peso, quienes me formaron en buenos valores, quienes me apoyaron constantemente en todos mis proyectos. Les agradezco infinitamente todo el amor incondicional así a mí persona.

A mi hermano Rubén Soto Lucana, quien se encarga, cuida y llena de alegría la familia, quien para ser el hermano menor me enseña con ejemplo salir adelante.

Leivis Brayer

AGRADECIMIENTO.

Agradecemos con todo el mayor respeto y consideración posible a la universidad nacional de san Antonio abad del cusco, a nuestra facultad de educación que fue el centro que nos formó profesionalmente ya que en función de su calidad educativa mostrada por sus docentes nos formó como buenos profesionales dispuestos a apoyar y mejorar la sociedad a través de la educación para dejar un mejor futuro a nuestros docentes y estudiantes.

Y de sobremanera y con nuestra más grande estima a nuestro asesor

El Dr. Edwards Jesús Aguirre Espinoza. Quien nos brindó su apoyo constante frente a nuestras limitaciones.

Erson y Leivis.

PRESENTACIÓN

Sra. Decana de la escuela profesional educación de la universidad san Antonio abab del cusco.

Señores miembros del jurado calificador, de acuerdo al reglamento de grados y títulos de la escuela profesional de educación, presentamos a vuestra consideración y criterio profesional el presente trabajo de investigación: **SOFTWARES EDUCATIVOS PARA EL DESARROLLO DE LAS SESIONES DE ENSEÑANZA EN LOS DOCENTES DEL AREA DE CIENCIAS SOCIALES DEL NIVEL SECUNDARIO TURNO TARDE DE LA I.E.MX. FORTUNATO LUCIANO HERRERA GARMENDIA DE CUSCO – 2019**, con la finalidad de optar el título de profesional de licenciados en educación.

El presente trabajo de investigación fue desarrollado de acuerdo al esquema que se maneja a la escuela profesional, cumpliendo con las normas de investigación científicas establecidas.

El motivo principal de la presente tesis, es la profunda preocupación por la falta de interés por parte de los docentes en innovar en nuevas tecnologías digitales, que son indispensables herramientas para contribuir en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Las tic están transformando las sociedades, así la educación debe aprovechar y usar toda las nuevas herramientas que la revolución tecnológica nos brinda.

Nuestro principal objetivo fue: determinar si la aplicación de los softwares educativos como herramientas didácticas contribuye en el desarrollo de las sesiones de enseñanza de los docentes en referencia de los estudiantes del 3ro C y 4to C del nivel secundario de la I.E Fortunato L. Herrera, para conseguir este objetivo se prosiguió a seleccionar softwares educativos potencialmente eficientes que puedan contribuir en los procesos de la sesión de aprendizaje.

La aplicación de nuevos softwares educativos en la IE Fortunato L. Herrera nos muestra, mediante la observación de estudiantes, la importancia del uso de las tics en los procesos de

enseñanza y aprendizaje. Los datos de la pre y post evaluación arrojan resultados contundentes, indicando que el uso de los softwares seleccionados para esta investigación, contribuyeron al desempeño del docente y sobre todo en la construcción del conocimiento de los estudiantes. Mediante la interrelación entre nuevas tecnologías digitales, docentes y estudiantes, los procesos didácticos se tornaron más significativos.

Posterior a la aplicación de los softwares, los estudiantes exigieron que se sigan usando los nuevos softwares educativos en las sesiones de aprendizaje, ya que percibieron que estos softwares los mantenían motivados e imbuidos en el desarrollo de las sesiones.

Con este antecedente demostramos que es indispensable que los agentes de la educación como el docente principalmente, deben estar a la vanguardia en el uso de nuevos softwares educativos donde puedan apoyarse para poder conseguir sus objetivos con sus estudiantes y contribuir en su desempeño docente, en donde el Marco del Buen Desempeño Docente pone énfasis.

INTRODUCCION

La aplicación de los nuevos softwares educativos permite que las sesiones de enseñanza sean innovadores, didácticos y significativos, es por eso que hoy en día debido al constante avance e innovación tecnológica en todos los campos del conocimiento humano, el area de ciencias sociales no le es indiferente ya que en función al empleo de estas nuevas tecnologías se genera un aprendizaje didáctico y significativo que permite lograr los aprendizajes esperados.

Por lo tanto esta investigación está orientada a mejorar el desempeño de los docentes principalmente, así como el de los estudiantes a través de la aplicación de los softwares educativos (videoscribe, stop Motion, World Wind y Buzan's iMindMap), estos nuevos softwares educativos han posibilitado que el proceso de enseñanza y aprendizaje tome una nueva pauta, ya que permite que tanto docentes y estudiantes puedan desempeñarse de manera más eficiente e innovadora al momento del aprendizaje, para lo cual esta investigación aporta en el uso y conocimiento de innovadores softwares educativos (videoscribe, stop Motion, World Wind y Buzan's iMindMap) para lograr mejores aprendizajes de manera significativa, en el Area de ciencias sociales.

De esta manera el presente trabajo de investigación está estructurado en 4 capítulos:

CAPITULO I: planteamiento del problema, en el que se considera la situación problemática en función al problema, formulación del problema, objetivos, hipótesis y justificación de la investigación.

CAPITULO II: referido al marco teórico y conceptual, incluyendo los antecedentes, fundamentación científica y técnica que nos conduce a explicar las variables, softwares educativos y desarrollo de las sesiones de enseñanza.

CAPITULO III: contiene la metodología, tipo de estudio, nivel y diseño de investigación, también se determina la población y la muestra de la investigación, del mismo modo las técnicas e instrumentos de recolección de datos y los métodos de análisis de datos.

CAPITULO IV: se refiere a los resultados de la investigación, este capítulo está destinado básicamente a la presentación de los resultados, acompañado del empleo de tablas y gráficos estadísticos, cada uno con su respectivo análisis e interpretación y en concordancia con los objetivos del estudio para determinar la efectividad en los procesos de la sesión de enseñanza.

CONTENIDO

CAPÍTULO I	1
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1. ÁREA DE INVESTIGACIÓN	1
1.2. AREA GEOGRÁFICA DE LA INVESTIGACIÓN	1
1.3. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	2
1.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	6
1.4.1. PROBLEMA GENERAL.....	6
1.4.2. PROBLEMAS ESPECIFICOS.....	6
1.5. OBJETIVOS.....	6
1.5.1. OBJETIVO GENERAL	6
1.5.2. OBJETIVO ESPECIFICO.....	7
1.6. JUSTIFICACION DEL PROBLEMA	7
1.7. HIPOTESIS	9
1.7.1. HIPOTESIS GENERAL.....	9
1.7.2. HIPOTESIS ESPECÍFICA.....	9
1.8. VARIABLES.....	9
1.8.1. VARIABLE INDEPENDIENTE	9
1.8.2. VARIABLE DEPENDIENTE.....	9
1.9. LIMITACIONES DEL PROBLEMA	9
CAPITULO II.....	11

MARCO TEORICO DE LA INVESTIGACION	11
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACION	11
2.1.1. ANTECEDENTES LOCALES	11
2.1.2. ANTECEDENTE NACIONAL	14
2.1.3. ANTECEDENTE INTERNACIONAL.....	15
2.2. BASES LEGALES DE LA INVESTIGACION	16
2.3 BASES TEÓRICO – CIENTIFICAS.....	18
2.3.1. LAS TICS Y EDUCACIÓN.....	18
2.3.2. HARDWARE Y SOFTWARE.....	20
2.3.3. ¿QUÉ ES EL HARDWARE?.....	20
2.3.4. ¿QUÉ ES EL SOFTWARE?	21
2.3.5. TIPOS DE SOFTWARE	22
2.3.6. EL DOCENTE Y LA COMPUTADORA.....	24
2.3.7. SOFTWARE EDUCATIVO	26
2.3.8. FUNCIONES DEL SOFTWARE EDUCATIVO	27
2.3.9. VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL SOFTWARE EDUCATIVO.....	30
2.3.10. SOFTWARES EDUCATIVOS PREDETERMINADOS	33
2.3.11. LA ENSEÑANZA.....	39
2.3.12. PROCESO DE ENSEÑANZA.....	41
2.3.13. CLASIFICACION DE LOS MEDIOS DE ENSEÑANZA	41
2.3.14. PROCESO DE APRENDIZAJE	42

2.3.15. ¿CÓMO FUNCIONA EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE?	43
2.3.16. DESEMPEÑO DOCENTE Y LAS TICS.....	44
2.3.17. ¿QUÉ ES EL MARCO DEL BUEN DESEMPEÑO DOCENTE?	45
2.3.18. PROPÓSITOS ESPECÍFICOS DEL MARCO DE BUEN DESEMPEÑO DOCENTE	46
2.3.19. EL MARCO DE BUEN DESEMPEÑO DOCENTE – DOMINIOS-COMPETENCIAS- DESEMPEÑOS	47
2.3.19.1. ¿QUÉ ENTENDEMOS POR DOMINIOS?.....	47
2.3.19.2. ¿QUÉ ENTENDEMOS POR COMPETENCIA?	47
2.3.19.3 ¿QUÉ ENTENDEMOS POR DESEMPEÑO?.....	48
2.3.20. DOMINIOS, COMPETENCIAS Y DESEMPEÑO.....	48
2.3.21. DOMINIO, COMPETENCIAS Y DESEMPEÑO RELACIONADOS A LA INVESTIGACION.....	50
2.4. TERMINOS BASICOS DE LA INVESTIGACION	52
CAPITULO III.....	55
METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION	55
3.1. TIPO DE INVESTIGACION	55
3.2. NIVEL DE INVESTIGACION.....	55
3.3. DISEÑO DE INVESTIGACION	55
3.4. POBLACION Y MUESTRA	56
3.4.1. POBLACION (UNIDAD DE ANÁLISIS)	56
3.4.2. MUESTRA.....	57

3.5. TECNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS	57
CAPÍTULO IV	58
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN	58
4.1. PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS	58
4.2. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS:.....	60
1.1. 4.2.1 Variable Sesiones de Enseñanza multimedia y Dimensiones: PRE TEST	60
1.2. 4.2.2 Variable Sesiones de Enseñanza multimedia y Dimensiones: POST TEST	68
4.2.3. COMPARACIÓN DE RANGOS EN CUESTIONARIOS DE LOS ESTUDIANTES DEL 3° y 4° C- EN EL PRE TEST Y EN EL POST TEST MEDIANTE LA PRUEBA ESTADÍSTICA NO PARAMÉTRICA DE RANGOS DE WILCOXON.....	76
1.3. 4.2.3.1. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESTADÍSTICA ESPECIFICA 1 MEDIANTE LA PRUEBA ESTADÍSTICA NO PARAMÉTRICA DE RANGOS DE WILCOXON	78
1.4. 4.2.3.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESTADÍSTICA ESPECÍFICA 2 MEDIANTE LA PRUEBA ESTADÍSTICA NO PARAMÉTRICA DE RANGOS DE WILCOXON	80
1.5. 4.2.3.3. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESTADÍSTICA ESPECÍFICA 3 MEDIANTE LA PRUEBA ESTADÍSTICA NO PARAMÉTRICA DE RANGOS DE WILCOXON	81
4.3. TABLAS CRUZADAS SOBRE ESTRATEGIAS MULTIMEDIA.....	83
CONCLUSIONES.....	84
SUGERENCIAS.	86
BIBLIOGRAFÍA	88

ANEXOS.....	91
-------------	----

CONTENIDO (TABLAS Y FIGURAS)

Tabla N°1: cuadro de población de la Institución Educativa Fortunato L. Herrera.....	56
Tabla N°2	
Tabla N°3: técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	57
Resultados: variable sesiones de enseñanza multimedia y dimensiones: PRE TEST	
Tabla N°4 y Figura N°4: dimensión: estrategias multimedia de inicio.....	60
Tabla N°5 y Figura N°5: dimensión: estrategias multimedia de desarrollo.....	62
Tabla N°6 y Figura N°6: dimensión: estrategias de cierre.....	64
Tabla N°7 Y Figura N°7: variable: estrategias multimedia en sesiones de clase.....	66
Resultados: variable sesiones de enseñanza multimedia y dimensiones: POST TEST	
Tabla N°8 y Figura N°8: dimensión: estrategias multimedia de inicio.....	68
Tabla N°9 y Figura N°9: dimensión: estrategias multimedia de desarrollo.....	70
Tabla N°10 y Figura N°10: dimensión: estrategias de cierre.....	72
Tabla N°11 y Figura N°11: variable: estrategias multimedia en sesiones de clase.....	74

CAPÍTULO I

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. ÁREA DE INVESTIGACIÓN

El área de nuestra investigación está ubicada en el área EDUCATIVO TECNOLÓGICO porque el objetivo del estudio estuvo orientado a determinar la eficiencia y eficacia en el uso de los softwares educativos como medio o recurso educativo, el reto de los docentes radica en ofrecer nuevos tipos de enseñanza en base a la utilización de las nuevas tecnologías, propiciando buenas situaciones de enseñanza y aprendizaje teniendo como cabida a las nuevas tics. Por tanto, los softwares educativos combinan diversas posibilidades y sus múltiples ventajas respecto al modelo tradicional de la enseñanza.

1.2. AREA GEOGRÁFICA DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación se desarrolló en la institución educativa mixta de aplicación Fortunato Luciano Herrera, ubicada en la av. de la cultura N°721 del distrito de Cusco, provincia de cusco y departamento de Cusco.

El origen de la institución educativa mixta de aplicación Fortunato Luciano Herrera se remonta al año de 1939 que se funda la escuela profesional de educación bajo la ley N° 10219. Esta unidad académica debía de poseer un centro de aplicación destinada a las prácticas pre profesionales de los estudiantes de dicha escuela. En un comienzo los estudiantes solicitaban oras en otras instituciones educativas, pero gracias a la labor de los doctores Jorge Chávez Chaparro y Wilbert Salas Rodríguez delegado de la entonces facultad de educación, crearon el primer colegio de aplicación a nivel nacional, por resolución suprema numero 977 el dos de junio de 1949, inicio sus actividades educativas con la sección nocturna y ya para el 2001 incorporo el nivel primario.

En la actualidad esta institución educativa cuenta con los niveles de educación primaria y secundaria, donde se encuentran estudiantes de diferentes clases sociales.

1.3.DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

La educación es la ciencia más antigua, como tal se encarga del acompañamiento en el desarrollo humano de los estudiantes ayudando en el afloramiento de conocimientos, habilidades, valores, costumbres, etc.

El último milenio ha sido protagonista del desarrollo de la ciencia y la tecnología, de tal manera que estas inciden en el avance de la humanidad, la sociedad actual se desarrolla en la nueva era de la tecnología de la información y comunicación (tic), la cual están introducidas en casi toda la vida cotidiana favoreciendo y facilitando nuestras actividades.

Las tics se consideran como las herramientas, soportes y canales que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan la información de una forma variada y de algún modo satisfacen las necesidades de la sociedad.

Las nuevas tecnologías inciden de manera significativa en todos los campos profesionales y la educación no le es indiferente. Las tics generan un cambio de gran repercusión a la hora de utilizarlo en la educación, la forma de difundir la información genera conocimientos y esto causa que las instituciones educativas se vean obligadas a actualizarse. Pero las tics no tienen efecto mágico sobre el aprendizaje, al contrario, son el método y las estrategias que los docentes usan al momento de utilizar estas herramientas. Las tics deben usarse tanto como recursos de apoyo para el aprendizaje académico de las distintas materias curriculares y la adquisición y desarrollo de competencias específicas.

La escuela debe integrar a la nueva cultura la alfabetización digital, obviamente la escuela debe acercar a los estudiantes a la cultura actual y no a la cultura del ayer, por ello es importante la presencia en clase de herramientas digitales indispensables como laptop proyector y parlantes, etc.

La actitud positiva o negativa del docente en el uso de las tics está fuertemente condicionada por factores como: la infraestructura de comunicaciones disponibles, nivel de exigencia en el uso de las tics y la preparación para el uso de esta tecnología (software y hardware). El reto del docente debe ser utilizar nuevos programas ofimáticos para la gestión de la información y elaboración de materiales didácticos.

Las políticas educativas hacen lo que pueden tratando de implementar las tics en los centros educativos, pero esto no es suficiente para las exigencias actuales que se exigen a nivel laboral y competitivo, frente a esto está la importancia del rol docente en actualizarse, capacitarse en el manejo eficiente de las tics, sin embargo en las últimas décadas estas herramientas (cañón y laptop) no han sido usadas de manera óptima por el docente lo que ha generado consecuencias negativas haciendo que las sesiones carezcan de didáctica y afecte en el interés y desempeño de los estudiantes.

En nuestra sociedad en la que nos encontramos, se ha dejado de lado esta necesidad, ya que no existen capacitaciones adecuadas privadas, proyectos, e inclusive las capacitaciones por parte del estado no son dirigidas al uso de las tics, esto exige a los docentes buscar nuevos materiales y recursos dentro de las tics de manera independiente para utilizar adecuadamente las herramientas digitales y poder procesar de manera óptima la información, así diseñar la enseñanza utilizando nuevos software educativos.

También tenemos que mencionar una realidad muy lamentable, que los docentes con respecto al uso de los softwares para procesar información y luego transmitirlas a los estudiantes y

desarrollar nuevas actividades durante el desarrollo, sus recursos fueron muy limitados porque los docentes hasta hoy en día utilizan softwares muy básicos, que ante la opinión nuestra, profesional y la de muchos estudiantes carecen de didáctica la cual genera la falta de interés en los estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estos softwares tradicionales como Microsoft Word, PowerPoint, etc., fueron las únicas herramientas que utilizaron los docentes que no supieron innovar en nuevos instrumentos para organizar información. Actualmente existen conferencistas, expertos en determinadas materias, oradores que utilizan softwares novedosos, didácticos como videoscribe, prezi, Knovio, powtoon, emaze, hakiu deck, slidebean etc. para organizar sus presentaciones las cuales les facilitan su labor llamando el interés del público, esto debe ser un ejemplo para los docentes, de acoger estas nuevas herramientas para organizar sus presentaciones de forma eficaz y llamar la atención de los estudiantes.

Los beneficios de las tics para los docentes son la creatividad, ya que nos permiten dejar volar la imaginación a la hora de realizar producciones, recursos didácticos, existiendo programas específicos que se encargan de dar las herramientas necesarias para el diseño de dibujos, edición de audio y video. De acuerdo a estas carencias mencionadas anteriormente y las exigencias de la actualización docentes en tic, se propone implementar como recurso educativo los SOFWARES EDUCATIVOS (que son herramienta que permite realizar presentaciones en formato de video y con agradables efectos visuales, estos son animados para enseñar y emocionar al mismo tiempo) esto con el fin de convertir más didácticas las sesiones de aprendizaje y que ayude al docente a recuperar el interés del estudiante por el área de cc.ss.

Hoy en día la realidad educativa nos muestra que estas necesidades no están satisfechas del todo, ya que en la mayoría de las realidades educativas del país y más que todo en provincias el desarrollo de clases en función a las tic's es muy limitada, por las cuales se debe implementar

estas herramientas tecnológicas para el óptimo desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje, maestros y estudiantes pueden interactuar mediante la alfabetización digital en clases. Si el profesorado se adecua al uso de las TIC en el ámbito educativo tiene beneficios muy positivos para la comunidad escolar, como el rendimiento en su trabajo y la relación con el alumnado, debido a la alta gama de posibilidades que ofrecen, ahora para continuar mejorando en el uso de las TIC, es necesario conocer los cambios que se desarrollan en el mundo, así como los diversos planteamientos pedagógicos y estratégicos que se siguen en función a estas, si queremos que nuestra sociedad educativa progrese deben de ser con la firme y completa integración de estas nuevas tecnologías.

Pero la realidad muestra que existen inadecuadas formas de uso de las tics, por cuanto los docentes carecen de innovación y esto dificulta la aplicación de nuevos softwares, por la deficiente capacitación y formación tecnológica en los docentes, a ello se agrega el tradicional uso y abuso de pizarra, papelotes y plumones, así evaden la responsabilidad de innovar en las sesiones, es decir, las sesiones de enseñanza se tornan aburridas, monótonas que carecen de didáctica.

1.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

1.4.1. PROBLEMA GENERAL

¿De qué manera la aplicación de los softwares educativos como herramientas didácticas contribuye en el óptimo desarrollo de las sesiones de enseñanza de los docentes en referencia de los estudiantes de 3ro “c” y 4to “c” del nivel secundario en el área de ciencias sociales de la I.E. Fortunato Luciano Herrera?

1.4.2. PROBLEMAS ESPECIFICOS

- A. ¿Cuál es el nivel de eficiencia de los nuevos softwares educativos como estrategia para el inicio de la sesión de enseñanza?
- B. ¿Cuál es el nivel de eficiencia de los nuevos softwares educativos como estrategias para el desarrollo de la sesión de enseñanza?
- C. ¿Cuál es el nivel de eficiencia de los nuevos softwares educativos como estrategias para el cierre de la sesión de enseñanza?

1.5. OBJETIVOS

1.5.1. OBJETIVO GENERAL

La aplicación de los softwares educativos como herramientas didácticas contribuye en el óptimo desarrollo de las sesiones de enseñanza de los docentes en referencia de los estudiantes de 3ro “c” y 4to “c” del nivel secundario en el área de ciencias sociales de la I.E.MIX. Fortunato Luciano Herrera.

1.5.2 OBJETIVO ESPECIFICO

- A. Demostrar la eficiencia de los nuevos softwares educativos como estrategia para el inicio de la sesión de enseñanza.
- B. Demostrar la eficiencia de los nuevos softwares educativos como estrategias para el desarrollo de la sesión de enseñanza
- C. Demostrar la eficiencia de los nuevos softwares educativos como estrategias para el cierre de la sesión de enseñanza.

1.6. JUSTIFICACION DEL PROBLEMA

Las dificultades que se observa en el campo de la educación son muchos, a un más cuando nos encontramos en un contexto de cambios curriculares y las nuevas revoluciones tecnológicas. La presente investigación se desarrolla con el propósito de implementar nuevas herramientas digitales conocidos como softwares educativos ya que este milenio, repleto de nuevas novedades digitales, exige a los docentes la constante innovación y adecuación a las nuevas tecnologías, que le permitan la realización de su trabajo de manera óptima y eficiente y sobresalir en este mundo competitivo, además porque la realidad nos muestra que los docentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje dejaron de lado la innovación y utilización de nuevas herramientas digitales lo cual le facilitarían la organización y procesamiento de la información que se presenta a los estudiantes y sobre todo llamar la atención de los mismos, por consiguiente este sofisticado software contribuirá en el aprendizaje del alumnado y el desempeño docente. Aquí radica la importancia de esta herramienta digital, en aprender a tomar nuevas riendas en innovación tecnológica y utilizarlas para poder llegar a nuestros estudiantes de manera efectiva.

Como ya hemos mencionado beneficiara al profesorado en su desempeño docente y a los estudiantes en su rendimiento académico. Ya que creemos que los softwares educativos tiene

herramientas didácticas, creativas y fáciles de usar para el docente en la hora de planificar y elaborar las sesiones de enseñanza. De igual manera se pretenderá recuperar el interés del estudiante mediante el uso de los softwares educativos. La complejidad de esta problemática nos lleva a plantear una nueva alternativa que contribuya a una educación más actualizada y didáctica.

Así, en este contexto el ministerio de educación reforma constantemente las formas de cómo enseñar, de esta manera nos brinda a los docentes un perfil, una orientación que ayude al docente a direccionar su labor pedagógica.

(ministerio de educacion, 2012) el Marco del Buen Desempeño Docente (MBDD): contiene cuatro dominios los cuales poseen competencias y desempeños, nuestra justificación para elaborar este proyecto se encuentra en el segundo dominio que dice: “ENSEÑANZA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES”, competencia número 4 que dice: “CONDUCE EL PROCESO DE ENSEÑANZA CON DOMINIO DE LOS CONTENIDOS DISCIPLINARES Y EL USO DE ESTRATEGIAS Y RECURSOS PERTINENTES PARA QUE TODOS LOS ESTUDIANTES APRENDAN DE MANERA REFLEXIVA Y CRITICA TODO LO QUE CONCIERNE A LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS RELACIONADOS CON SUS EXPERIENCIAS, INTERESES Y CONTEXTO CULTURALES”, desempeño que dice: “UTILIZA RECURSOS Y TECNOLOGÍAS DIVERSAS Y ACCESIBLES, Y EL TIEMPO REQUERIDO EN FUNCIÓN DEL PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE”, nos recalca el uso de tecnologías diversas que faciliten el desempeño docente debido a que esta sociedad nos exige constantes cambios e innovaciones a nivel pedagógico.

1.7. HIPOTESIS

1.7.1. HIPOTESIS GENERAL

La aplicación de los softwares educativos como herramientas didácticas contribuirá en el óptimo desarrollo de las sesiones de enseñanza de los docentes en referencia de los estudiantes de 3ro “c” y 4to “c” del nivel secundario en el área de ciencias sociales de la I.E.MIX. Fortunato Luciano Herrera.

1.7.2. HIPOTESIS ESPECÍFICA

- A. Los nuevos softwares educativos como estrategia para el inicio de la sesión de enseñanza, son eficientes.
- B. Los nuevos softwares educativos como estrategias para el desarrollo de la sesión de enseñanza, son eficientes.
- C. Los nuevos softwares educativos como estrategias para el cierre de la sesión de enseñanza, son eficientes

1.8. VARIABLES

1.8.1 VARIABLE INDEPENDIENTE

Softwares Educativos

1.8.2. VARIABLE DEPENDIENTE

Desarrollo de las sesiones de enseñanza

1.9. LIMITACIONES DEL PROBLEMA

En toda investigación existen limitaciones y obstáculos que se suscitan independientemente de nuestras posibilidades de solución. Por ejemplo, un obstáculo fue que un docente no contaba con una laptop portátil. Esto fue perjudicial para que el docente pueda capacitarse y desempeñarse de

manera óptima de acuerdo a nuestros objetivos. Por otro lado, se presentó la suspensión de clases por actividades curriculares y extra curriculares.

Por diversos motivos advertimos que dentro de esta investigación nos hemos encontrado con muchas limitaciones y obstáculos, las cuales describimos a continuación:

- El costo de los softwares educativos
- La capacitación a la muestra de la investigación.
- El docente no muestra un dominio eficiente de los softwares educativos.
- La falta de una adecuada infraestructura para el adecuado funcionamiento del equipo didáctico – tecnológico.
- Imposible aplicación hacia todos los docentes.
- El tiempo como limitación dentro de la planificación para la aplicación.
- La configuración general de idioma de algunos softwares.

CAPITULO II

MARCO TEORICO DE LA INVESTIGACION

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACION

Al momento de consultar fuentes bibliográficas en la biblioteca especializada de la escuela profesional de educación e internet de la universidad nacional san Antonio abab del cusco, hemos encontramos algunas fuentes que tiene relación con el tema de softwares, y estas fueron muy importantes, los cuales contribuyen al desarrollo de nuestro trabajo de investigación. Por lo que se considera pertinente tomar como antecedentes las siguientes investigaciones.

2.1.1. ANTECEDENTES LOCALES

1.- SOFTWARE EDUCATIVO Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ALUMNOS DEL COLEGIO NACIONAL DE CIENCIAS DEL CUSCO.

Tesis presentada por el bachiller, Pumachapi Sutta Raúl Y Pumachapi Sutta Alejandro, para optar al título de licenciado en educación – en la especialidad de matemática y ciencias naturales respectivamente, de la universidad nacional de san Antonio abad del cusco – facultad de educación – 2002. El tipo de investigación es sustantivo aplicativo, por que describe la realidad educativa y se desarrolla en el área tecnológica, la muestra que utilizaron fueron de 131 estudiantes del 3er grado de secundaria, llegando a las siguientes conclusiones:

El aprendizaje se caracteriza por ser memorístico debido a que la enseñanza se da atravez de una educación sumamente tradicional, como muestra de ello es que un 79% de profesores utilizan métodos tradicionales, lo cual significa que es necesario el cambio de metodología, para ello existe el software educativo.

Una gran parte de los profesores tienen conocimientos de los softwares educativos tales como un 70% conoce los softwares educativos o programas interactivos que se comercializan en el

mercado, pero un mínimo porcentaje lo aplica en su actividad educativa, como el 20% de los profesores encuestados.

Ahora podemos decir que el aprendizaje después de la aplicación del software educativo es significativo, por el mismo hecho de que los estudiantes interactúan al momento de construir sus conocimientos.

COMENTARIO: mediante estas conclusiones podemos afirmar que los softwares educativos utilizados como material educativo contribuyen en el aprendizaje significativo del estudiante, las tics motivan e involucran en las actividades pedagógicas donde los estudiantes construyen y gestionan sus propios aprendizajes.

Para ello los docentes deben estar en constante innovación tecnológica y mantenerse al tanto de la Aparición de nuevos softwares que vienen apareciendo en el mercado, todo para coger las tics como herramientas que contribuyan en el desempeño del docente.

2.- TECNOLOGIA MULTIMEDIA E INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DEL 6° GRADO DE EDUCACION PRIMARIA DE LA I.E.Mx. NRO. 50128 CCASACUNCA ANTA – CUSCO

Tesis presentada por el bachiller Machaca Candia Rosa Anany y Huamán cahuana rosa Yolanda para optar el título de licenciado en educación – especialidad primaria de la universidad nacional de san Antonio abad del cusco – facultad de Educación – 2014. el tipo de investigación es tecnológico aplicado, porque el propósito fue demostrar la efectividad, valides de la tecnología multimedia para desarrollar el aprendizaje significativo en las 4 áreas curriculares: comunicación, matemática, ciencia y tecnología y personal social en los estudiantes de zona rural. La muestra que utilizaron fueron de 18 estudiantes del 6° grado de secundaria así llegamos a las siguientes conclusiones:

Los docentes en un 83% desconocen el manejo de la tecnología multimedia, esto se sustenta en los cuadros N° 6, N° 9, N° 11, donde ellos manifiestan que no hacen uso de la tecnología multimedia por falta de capacitación y aplicación práctica; puesto que las capacitaciones recibidas fueron netamente teóricas.

La actitud de los docentes frente a la utilización de los equipos multimedia es positiva, pues consideran que la tecnología multimedia sí mejora el aprendizaje de los estudiantes porque la presentación es real, es objetiva y apoya en el proceso de aprendizaje, sin embargo existen desconfianza por parte de los mismos para manejar estos equipos, debido al temor de ocasionar posibles fallas en el funcionamiento de estos y el elevado costo que demanda su reparación.

Los recursos utilizados por el docente son plumón, pizarra y en algunas ocasiones hace uso de láminas y libros otorgados por el ministerio de educación, así se pudo constatar en las visitas preliminares y durante la aplicación del trabajo de investigación.

COMENTARIO: De estas conclusiones podemos inferir que, una gran cantidad de docentes desconocen el manejo de las TICs, que no se actualizan e innovan en el uso de nuevas tecnologías digitales y esto se agrava por la falta de capacitación en las mismas. Así mismo los docentes consideran que el uso de las TIC en el salón es objetiva y aporta en el proceso de aprendizaje, sin embargo los docentes tienen mucho temor al momento de emplear las TICs porque son susceptibles a ser malogradas y su alto costo que requiere su reparación. Así mismo no procuran comprar softwares nuevos pues estos tienen un costo muy alto.

2.1.2. ANTECEDENTE NACIONAL

1.- “EL USO DE LAS TIC EN EL DESARROLLO DEL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LOS DOCENTES DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LA ZONA RURAL, YUNGAY, 2017”

Tesis presentada por la bachiller Milla Luna Fabiola Lucinda para optar el grado académico de bachiller en educación con mención en computación e informática de la universidad católica de Trujillo Benedicto XVI - facultad de humanidades escuela de ciencias de la educación carrera profesional de educación secundaria. De este modo llegó a las siguientes conclusiones:

El uso de las TIC en los docentes son importantes para el proceso de enseñanza –aprendizaje, ya que viene a ser un recurso de construcción de nuevos conocimientos y aprendizajes significativos.

Las TIC pueden ser un medio de enseñanza interactivo y creativo para los profesores y estudiantes.

A algunos docentes les cuesta trabajo adaptarse al uso de las nuevas herramientas tecnológicas debido a la escasa capacitación permanente, lo que implica estar desactualizado con los nuevos modelos de enseñanza.

COMENTARIO: De las conclusiones antes mencionadas inferimos que las TIC son herramientas de vital importancia e indispensables dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje que el docente orienta y que su empleo trae consigo una serie de beneficios como la creatividad, dinámica, interacción, didáctica auto aprendizaje, automotivación que mejora el desempeño docente, pero lamentablemente la falta de capacitación y uso permanente y adecuado uso de nuevas tecnologías digitales genera en el docente la dificultad en adaptarse a los nuevos modelos de

enseñanza. Otro aspecto a resaltar es la barrera de la edad de los docentes quienes no son nativos digitales, lo cual limita su oportuna adaptación a las nuevas tecnologías digitales.

2.1.3. ANTECEDENTE INTERNACIONAL

1.- “DESARROLLO DEL SOFTWARE EDUCATIVO DE PEQUEÑAS ENTRADAS MATEMATICAS PARA NIÑOS Y NIÑAS DE CUARTO GRADO, EN LOS CENTROS EDUCATIVOS DE FÉ Y ALEGRIA EN LA CIUDAD DE MANAGUA - NICARAGUA 2015”

Tesis presentada por los bachilleres Salgado García cesar augusto y Ayerdis Rodríguez sanjay ivaninosky, para optar el título de ingeniero de sistemas y tecnologías de la información, concentración sistemas en la universidad centroamericana de Managua – Nicaragua, en la facultad de ciencia tecnología y ambiente, el tipo de investigación es descriptivo que según Tamayo (2008) este comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual y la composición de los fenómenos. A continuación, se muestran las siguientes conclusiones:

Se obtuvo diseños atractivos acorde al público meta, utilizando diversas estrategias de diseño, como el patrón flat y un buen diseño de bocetos, que se presentaban y mejoraban en cada reunión.

Se logró desarrollar un software educativo PEM que motiva y ayuda en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la materia de matemática en el cuarto grado.

Se realizó un análisis exhaustivo de cada tarjeta, PEM por medio de reuniones con fe y alegría, tomando como indicadores, el contenido, lógica, pedagogía popular y diseño de cada PEM física.

Se realizó la prueba piloto de software educativo a estudiantes y expertos en el colegio Roberto Clemente, donde se encontraron errores y se corrigieron y además se tomó en cuenta las sugerencias brindadas por los expertos en metodología, contenido e informática educativa. Que dieron su aprobación para su utilización en los centros de fe y alegría.

COMENTARIO: De acuerdo a las conclusiones antes mencionadas podemos decir que la aplicación correcta de las tecnologías en los ambientes educativos, teniendo como participantes a docentes y estudiantes, es satisfactoria fruto del buen grado de estudio y aplicación en las situaciones concretas y oportunas. Se enfatiza el papel del docente en el uso de las tics creando situaciones innovadoras y significativas que motive el desenvolvimiento de los estudiantes.

2.2. BASES LEGALES DE LA INVESTIGACION

CONSTITUCIÓN POLÍTICA DEL PERÚ

El siguiente trabajo de investigación tiene sus fundamentos en las siguientes bases legales. El capítulo dos de los derechos sociales y económicos, en los siguientes artículos:

ART. 13°.

“La educación tiene como finalidad el desarrollo integral de la persona humana. El estado garantiza y reconoce la libertad de enseñanza. Los padres de familia tienen el deber de educar a sus hijos y el derecho de escoger los centros de educación y particular en el proceso educativo”

ART. 14°.

“La educación promueve el conocimiento, el aprendizaje en la práctica de las humanidades, la ciencia, la técnica, las artes, la educación física y deporte. Prepara para la vida el trabajo y fomenta la solidaridad.

El deber del estado promover el desarrollo científico y tecnológico del país.

La formación ética del estado y cívica y la enseñanza de la constitución y los derechos humanos son obligatorios en todo proceso educativo civil o militar.

La educación religiosa se imparte con respeto a la libertad de las conciencias.

La enseñanza se imparte, en todo los niveles, con sujeción a los principios constitucionales y a los fines de la correspondiente institución educativa”

LEY GENERAL DE EDUCACIÓN N° 28044

De acuerdo a la legislación educativa en nuestro país, artículos más importantes son:

ART. 2. CONCEPTO DE LA EDUCACIÓN

“La educación es un proceso de aprendizaje y enseñanza que se desarrolla a lo largo de toda la vida que contribuye a la formación integral de las personas, al pleno desarrollo de sus potencialidades, a la creación de la cultura y al desarrollo de la familia y de la comunidad nacional, latinoamericana y mundial. Se desarrollan en instituciones educativas y en diferentes ámbitos de la sociedad”

ART. 8. PRINCIPIOS DE LA EDUCACIÓN

h). la creatividad y la innovación, que promueve la producción de nuevos conocimientos en todos los campos del saber, el arte y la cultura.

ART. 9 FINES DE LA EDUCACIÓN PERUANA

A). formar personas capaces de lograr su realización ética, intelectual, artística, cultural, afectiva, física, espiritual y religiosa, promoviendo la formación y consolidación de su identidad y autoestima y su integración adecuada y crítica a la sociedad para el ejercicio de su ciudadanía en armonía con su entorno, así como el desarrollo de sus capacidades y habilidades para vincular su vida con el mundo del trabajo y para afrontar los incesantes cambios en la sociedad y el conocimiento.

B). contribuir a formar una sociedad democrática, solidaria, justa, inclusiva, prospera, tolerante y forjadora de una cultura de paz que afirme la identidad nacional sustentada en la diversidad cultural, étnica y lingüística, supere la pobreza e impulse el desarrollo sostenible del país y fomente la integración latinoamericana teniendo en cuenta los retos de un mundo globalizado.

ART. 21. FUNCIÓN DEL ESTADO

C). Promover el desarrollo científico y tecnológico de las instituciones educativas de todo el país y la incorporación de las nuevas tecnologías en el proceso educativo.

ART. 31. OBJETIVOS

A). Desarrollar aprendizajes en los campos de las ciencias, las humanidades, la técnica, la cultura, el arte, la educación física los deportes así como aquellos que permitan al educando un buen uso y usufructo de las tecnologías.

La educación en la actualidad reconoce, analiza los nuevos esquemas sociales, económicos, políticos y tecnológicos.

2.3 BASES TEÓRICO – CIENTÍFICAS

2.3.1. LAS TICS Y EDUCACIÓN

Las tics son de relevante importancia para el desarrollo de una sociedad, es imposible ignorar su trascendencia para poder generar, procesar y transmitir la información de manera inmediata y mundial. Desde su inicio, el primer producto comercial (Apple II), se presentó en abril de 1977 y en 1969 el departamento de defensa de los EUA, estableció una red de comunicación electrónica revolucionaria ahora mejor conocida como internet. Así pues, la revolución tecnológica de la formación surgió en la década de los 70's y desde ese momento su evolución fue imparable y se diseminó alrededor de todo el mundo generando revoluciones en todos los ámbitos de la vida social y académica (SALMERON, 2019).

A nadie le sorprende estar informado minuto a minuto, comunicarnos con otros que se encuentran al otro lado del mundo, ver películas, tener estudios en online, trabajar con solo el uso de las tics desde casa etc. Por consiguiente, las tecnologías de la información y comunicación se han convertido en parte importante de nuestras vidas.

Algunos expertos de la materia nos indican que las tics tienen importancia para el proceso de enseñanza y aprendizaje, y que con nuevas innovaciones están revolucionando la forma de ver el mundo educativo. De esta manera las tics influyen a los docentes para que puedan potencializar su labor. De esta manera se comienzan a considerar a las tics como un elemento clave para el desarrollo de la educación.

Las nuevas generaciones estudiantiles se educan en el seno de las tics (laptops, proyectores multimedia, internet, teléfonos inteligentes etc. Los cuales contribuyen directa e indirectamente en su aprendizaje significativo. Esta es una razón fundamental para que los docentes que no nacieron en la era tecnológica y los que sí, se actualicen constantemente en uso de las tics, para que puedan utilizar estos recursos como herramienta estratégica en su beneficio y el de los estudiantes. Si las tics no existieran, la educación en gran medida sería muy aburrida, y la labor docente sería muy complicado. En nuestra ayuda entran los programas y herramientas con los que trabajamos diariamente como son Word, Excel, power point, etc., sin embargo no todo es bueno, a medida que pasa el tiempo todo pasa de moda, los programas mencionados anteriormente en sus inicios fueron una revolución, facilitando el trabajo profesional de cualquier profesional, cada momento de nuestra era nos exige estar al tanto de nuevas actualizaciones y exige al docente innovar en nuevas tecnologías, nuevos softwares que estén a la altura del interés del estudiante. “estas herramientas pueden elevar la productividad, la creatividad y realizar la presentación del contenido en la clase...las cuales traen su propio material didáctico el cual se presenta de una forma amigable y atractiva para el alumno” (MARTINEZ j. , 2009)

Esto no es todo, a los docentes se les exige constantemente que se actualicen en nuevos softwares que contribuyan en su desempeño, pues de hecho una computadora es solo hardware, fierros, piezas de plástico, silicio, etc. Así de nada sirve sin los adecuados softwares y menos es su

utilidad si los docentes no se actualizan con respecto al uso de los softwares tradicionales y otros novedosos.

2.3.2. HARDWARE Y SOFTWARE

Sin duda, toda persona que cuenta con los recursos necesarios, busca herramientas que le ayuden en la eficacia de su trabajo. Así, como método e instrumento, se dispone a utilizar los dispositivos tecnológicos y estos pueden ser por ejemplo un Smartphone, una Tablet, Un buen computador portátil. Etc.

Estos dispositivos tecnológicos funcionan a través de dos elementos indispensables que son, el Hardware (componente físico) y software (componente no físico). Si es que una persona desea con sus propias manos dar un soporte de mantenimiento a un dispositivo tecnológico, es necesario que conozca todo lo referido al hardware de un dispositivo, pero a las finales no es tan importante estar letrados en la operacionalización del hardware, ya que existen personas especializadas que nos pueden solucionar cualquier problema de mantenimiento. Caso contrario sucede en el software, cuando una persona necesita necesariamente usar un determinado programa es de carácter obligatorio conocer los softwares de aplicación que has de usar. Y si queremos que estos dispositivos tecnológicos contribuyan en nuestra labor es obligatorio conocer y actualizarnos en nuevos softwares de aplicación (creating opportunities for a better life, 2019).

2.3.3. ¿QUÉ ES EL HARDWARE?

(ceron, 2014) Nos indica que el Hardware “son todos aquellos componentes físicos de una computadora, es todo lo visible y tangible, se refiere a los componentes materiales de un sistema informático” es decir son todos los componentes con el que está hecho un dispositivo o maquina informática. En el caso de una computadora, el monitor, la placa principal, el CPU, el RAM, la

fuentes de alimentación, el disco óptico, el disco duro, Teclado, ratón, y otros componentes más, vendrían a conformar el hardware. Del mismo modo tenemos otra definición.

Hardware es una palabra inglesa que hace referencia a las partes físicas tangibles de un sistema informático, es decir, todo aquello que podemos tocar con las manos. Dentro del hardware encontramos una gran variedad de componentes eléctricos, electrónicos, electromecánicos y mecánicos. El hardware es el chasis del ordenador, los cables, los ventiladores, los periféricos y todos los componentes que se pueden encontrar en un dispositivo electrónico. La Real Academia Española lo define como «Conjunto de los componentes que integran la parte material de una computadora» (PROFESIONAL REVIEW, 2017).

2.3.4. ¿QUÉ ES EL SOFTWARE?

El software es la parte que más nos interesa de todas nuestras herramientas tecnológicas. Para poner el hardware a nuestros servicios necesitamos el software. Entonces entendemos que el software es un conjunto de programas, documentos, y procedimientos asociados con la operación de un sistema de cómputo. Es así que el software es el conjunto de datos que necesita la computadora para poder trabajar óptimamente, de este modo el software se encarga de explicar al hardware la función que tiene que hacer.

El término software es un vocablo inglés, que ha sido tomado por otros idiomas como el español para hacer referencia a determinados aplicativos en la informática. Este término designa al equipo lógico de una computadora, opuesto a los aspectos físicos de la misma.

El software está compuesto por un conjunto de programas que son diseñados para cumplir una determinada función dentro de un sistema, ya sean estos realizados por parte de los usuarios o por las mismas corporaciones dedicadas a la informática.

El concepto de software, como bien dijimos anteriormente, compone la parte lógica de un sistema de computación, permitiéndole el funcionamiento. Esto quiere decir entonces que no solo los programas son y forman un software, sino que la información del usuario y los datos procesados integran el software, ya que forma parte de él todo componente intangible y no físico (RAFINO, 2019).

La función del software es muy fácil de entender, sin embargo, es necesario hacer una aclaración con respecto al software, pues se le puede clasificar de muchas maneras, como software de base y software de aplicación (ZITA, 2019).

2.3.5. TIPOS DE SOFTWARE

(SILBERSCHATZ, 2006) Menciona al software como aquella parte lógica de la computadora que maneja los recursos y en función a estos realiza diferentes tareas llamados programas, y estos se pueden clasificar en:

A. SOFTWARE DE SISTEMA

Este tipo de software se centra básicamente en el sistema operativo en el ordenador o en el dispositivo a usar. El software de sistema primordialmente se centra en programas, los cuales a su vez se distingue en dos objetivos que son:

- Gestionar los recursos que dispone el hardware: consiste básicamente en la organización y coordinación de las tareas, memoria del ordenador, organizar impresoras, unidades de disco, etc.
- El interfaz: este objetivo especialmente brinda al usuario la posibilidad de interactuar con el sistema a través de un interfaz.

En la actualidad el software de sistema se diferencia en tipos, como:

- Cargador de programas

- Sistemas operativos (MAC, WINDOWS, LINUX)
- Controlador de dispositivos
- Herramientas de programación.
- Programas utilitarios.
- Entorno de escritorio.
- BIOS o sistema básico de entrada y salida.
- Hipervisores o máquinas virtuales (permiten gestionar diferentes sistemas operativos en un mismo dispositivo).
- Gestores de arranque.

B. SOFTWARE DE PROGRAMACIÓN

A diferencia del software anterior mencionado, el software de programación se refiere primordialmente a las herramientas de las cuales se vale el programador para la creación de programas en general. Ya que el programador utiliza diversos tipos de lenguajes de programación, por consiguiente, existen diversos tipos de software ideados para trabajar y desarrollar diferentes tipos de objetivos. De esta manera este tipo de software los podemos clasificar en:

- Compiladores.
- Editores de texto.
- Enlazadores de código.
- Depuradores.
- Los entornos de desarrollo integrado (IDM), que tienen la función de agrupar los diferentes softwares de programación en una única interfaz los cuales facilitan el trabajo del programador.

C. SOFTWARE DE APLICACIÓN

Estos softwares son con los que las personas interactúan mayormente en todos los aspectos de su vida y en los entornos sociales en los cuales las personas se desarrollan, conjuntamente permite a los usuarios realizar muchos tipos de trabajos utilizando dichas herramientas. Al igual que los anteriores tipos de softwares, estos también se dividen en:

- Paquetería o aplicaciones multimedia
- Bases de datos
- Videojuegos
- Software empresarial
- **Programas o software educativo**
- Software de gestión o cálculo numérico.

2.3.6. EL DOCENTE Y LA COMPUTADORA

En la actualidad se da la obligatoriedad de la integración de la tecnología a la educación, ya que esta tecnología se ha ido incrementando dentro de todos los aspectos sociales, culturales y situaciones cotidianas, concretamente en las casas y los centros educativos, etc. Pero el paradigma va más allá del hecho de que por tener una computadora serás un mejor docente, por el contrario la clave está en cómo saber usar eficazmente esta herramienta, ya que si se le da un uso adecuado se le puede emplear como aquella herramienta básica para la motivación principalmente (SLIDESHARE, 2013).

Todo docente en la actualidad tiene la necesidad y obligación de considerar replantear sus acciones para con sus estudiantes en base al uso de nuevas tecnologías, a la misma vez que el docente tiene que favorecer y crear ambientes para que los estudiantes se familiaricen con las

nuevas tecnologías, entonces entre uno de los beneficios más importantes de la computadora como herramienta es la optimización del tiempo en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

(ESAI, 2015) Se refiere que la computadora dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje puede utilizarse de tres formas, que se menciona a continuación “Como herramienta de trabajo, como medio de enseñanza y como objeto de estudio”.

Como medio de enseñanza la computadora brinda la posibilidad de interacción entre el usuario y la máquina. Tanto la palabra escrita, la imagen, color, animación, el sonido y el vídeo (propios del medio audio visual), son combinados de forma óptima en la computadora posibilitando así que la misma pueda utilizarse en la educación siempre logrando que el material sea lo más interactivo posible. También permite que el proceso de enseñanza sea más dinámico, ya que se utiliza diversas estrategias para captar la atención del alumno, posibilitando la participación del estudiante. Es por tanto una preocupación que el docente tenga las competencias requeridas acorde a la actualidad digital, con capacidad investigadora, creadora y motivadora, de tal forma que la tecnología pueda ser adoptada por los educadores como una herramienta más de la clase. En función a esto el profesor es responsable de fomentar o crear un entorno que facilite a los estudiantes el uso de la tecnología para aprender y comunicarse, es crítico que todos los profesores estén preparados para proveer a sus estudiantes estas oportunidades. El perfil necesario del profesor de hoy en día deberá ser innovador creativo y estar en constante actualización”.

(HERNANDEZ h. , 2008) Menciona que la escuela y los educadores se ven obligados a replantear su accionar frente a los estudiantes en, al menos, dos sentidos, estos son:

“El primero, involucra a las nuevas tecnologías, y consiste no solo en aprovecharlas como apoyo didáctico, sino también en familiarizar e involucrar a los alumnos en su uso”.

“El segundo hace referencia a los conocimientos propios del área dentro la que desempeñe su docencia y se refiere principalmente a aprovechar al máximo todas las oportunidades que sean posibles para apoyar a sus estudiantes en el proceso de adquisición de nuevos conocimientos que en un futuro pueden serles útiles” (P. 63).

A. VENTAJAS:

- Permite que el proceso de enseñanza sea más dinámico.
- La utilización de diversas estrategias para captar la atención del alumno.
- Permite la participación del estudiante.

B. DESVENTAJAS

- Los contenidos pueden no ser siempre supervisados.
- Los estudiantes no le dan en algunos casos el uso esperado de forma adecuada.
- Da hincapiés para que la información sea cambiada.

2.3.7. SOFTWARE EDUCATIVO

Los softwares educativos son el conjunto de herramientas o programas informáticos que son de gran utilidad para la integración de las diferentes áreas de gestión y proceso dentro de las instituciones educativas, así podemos mencionar:

- Área de facturación
- Área financiera
- Área contable y administrativa
- Área de comunicación
- Área de organización escolar, calificaciones y más.

Esto con el fin de aumentar el índice de eficacia en las gestiones que a su vez afectan a todos los componentes, grupos y departamentos de trabajo de la educación, que dará lugar al buen funcionamiento del centro escolar.

Lo más destacable es que gracias a los softwares educativos se pueden tener un amplio control de todos los procesos de una institución educativa, osea que enfatizan en la organización y el orden dentro de un colegio.

Pero la pregunta es si es ¿para qué sirven los softwares educativos?, la respuesta es que sirven para todo y a todos los actores y centros de la educación, pero principalmente almacena una gran cantidad de datos informativos, académicos y de tipo personal, a través de un software educativo también, se puede organizar trabajos en grupo en las aulas, implementando siempre lo más sofisticado para que los procesos educativos vayan de acorde a las exigencias de esta sociedad, pero en si lo que se debe considerar al momento de utilizar softwares, se deben centrar en el contexto sociocultural.

2.3.8. FUNCIONES DEL SOFTWARE EDUCATIVO

Así como hemos dado a entender que el software educativo nos ayuda de manera significativa en cuanto al funcionamiento, gestión y ejecución de procesos (GOMEZ, 2011).

Estos a su vez se diferencian en funciones específicas como:

A. FUNCION INSTRUCTIVA

Referida a esta función, el software educativo tiene una función orientadora, a la vez que también regulan el aprendizaje del estudiante de forma explícita e implícita, estas a su vez promueven el desarrollo del aprendizaje en base a objetivos.

B. FUNCION INFORMATIVA

El gran número de aplicaciones se basan principalmente en la transmisión de información a través de sus actividades, esta transmisión de información se da de forma estructurada y sistemática, todo en base a la realidad, de esta forma ciertos programas caracterizan más esta función informativa como, por ejemplo: los tutoriales, los simuladores y las bases de datos.

C. FUNCION MOTIVADORA.

Como es natural todo software genera cierto grado de atención e interés, pero son los softwares educativos que en función a sus elementos especialmente llamativos suelen captar la atención de los estudiantes de manera mucho más significativa, manteniendo el interés y dependiendo de la necesidad de focalizar las actividades hacia los aspectos más importantes. Entonces se puede inferir que la función motivadora es una de las más importantes dentro de las herramientas didácticas, y lo más importante resulta extremadamente útil y funcionales para el desarrollo de la labor docente.

D. FUNCION EVALUADORA

Esto se basa específicamente en la interacción que los materiales didácticos generan en los estudiantes y como estos responden a las preguntas que el uso de las tics causan en los mismos, entonces estas situaciones hacen que el docente pueda evaluar el trabajo que va desarrollando con los estudiantes, el tipo de evaluación que se desarrolla en base a esta función es de dos tipos:

IMPLÍCITA.- este tipo de evaluación posee una caracteriza intrapersonal en cierto rango, se basa principalmente cuando el estudiante capta y reflexiona sobre sus errores que el software le va mostrando durante su proceso de aprendizaje.

EXPLÍCITA.- para este tipo de evaluación el programa entra como protagonista central donde pasa a informar y valorar la actuación del alumno en función a lo que el docente está enseñando.

E. FUNCION INVESTIGADORA

Una de las funciones más importantes del software educativo es que ofrece a los estudiantes la posibilidad de la investigación, dándoles entornos adecuados para desempeñar esta función investigativa, de la misma forma guían a los estudiantes en la búsqueda de informaciones y les posibilita cambiar algunos valores que distintos sistemas han tomado. Para esta función principalmente se asienta en programas no directivos como: las bases de datos, programas constructores y simuladores.

F. FUNCION EXPRESIVA

El software educativo y los estudiantes para realizar el proceso de comunicación e intercambio de conocimientos, utilizan una serie de símbolos los cuales expresan el conocimiento, pero esto básicamente utiliza un medio como los lenguajes de programación, procesadores de texto, editores de gráficos, sistemas etc.

G. FUNCION LUDICA

El trabajo en función a ordenadores implica de manera colateral un accionar lúdico (juegos), festividades, interacción, recreación, innovación en los estudiantes. Entonces se infiere que el aspecto lúdico potencia el proceso de enseñanza y aprendizaje.

H. FUNCION INNOVADORA

Es naturalmente que los programas educativos como materiales didácticos resulten siempre innovadores ya que utilizan tecnologías que siempre son incorporadas a los nuevos desafíos tecnológicos que se desarrollan a nivel educativo.

2.3.9. VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL SOFTWARE EDUCATIVO

Cabe señalar una vez más que un software educativo es una herramienta que ayuda el área de gestión educativo, además, en gran medida el software educativo es un recurso informático indispensable para el desarrollo de las sesiones de enseñanza y aprendizaje de los docentes y estudiantes facilitando el desarrollo de las actividades puestas por el docente hacia el estudiante, así como los recursos para desarrollar dicha actividad. Por esta importancia, es necesario señalar cuales son las ventajas y desventajas que traen consigo las tics en los centros educativos, sobre todo resaltar algunos beneficios y problemas que se nos presentan dentro del mismo salón de clases. Esto con la finalidad de estar preparados, atentos, y poder resolver de antemano los problemas que se nos presenten (EL MUNDO INFINITO, 2019).

Así, estos son las ventajas y desventajas más frecuentes:

A. VENTAJAS:

- **ENRIQUECEN LA PEDAGOGÍA:** las tecnologías novedosas revolucionan y cambian la forma tradicional del proceso de enseñanza y aprendizaje, contribuyendo en la calidad del proceso educativo en todos sus aspectos.
- **ADAPTACIÓN FÁCIL A LOS SOFTWARES:** mayormente las características de los softwares educativos responden a nuestra necesidad como docentes y estudiantes, estos tienen herramientas muy fáciles de utilizar lo cual nos permite familiarizarnos fácilmente en el uso de estas tecnologías.
- **FORMAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE:** las tics por medio de los Software educativos nos muestran varias posibilidades de enseñar, pues los docentes tienen infinitas posibilidades de planificar sus sesiones de enseñanza. Así mismo, los estudiantes pueden crecer trabajando como mejor se acomoden.

- **CLASES ENTRETENIDAS, INNOVADORAS Y MOTIVADORAS:** las herramientas que nos brindan los softwares educativos están a la vanguardia, siendo estas creativas novedosas que resultan ser interesantes para los estudiantes.
- **FOMENTA LA CREATIVIDAD:** de nada sirve tener instaladas todos los softwares educativos novedosos si el docente no sabe utilizarlas, por este motivo es necesario auto exigirse en la creatividad para el uso y elaboración de sus trabajos. Los estudiantes al momento de usar softwares educativos muestran y generan creatividad constante para saber resolver problemas y elaborar su aprendizaje.
- **ACCESO AL CONOCIMIENTO CASI ILIMITADO:** con los recursos necesarios las tics son una herramienta poderosa capaz de brindarnos todo tipo de información, la cual los docentes y estudiantes pueden sintetizar y elaborar informes de otro nivel.
- **CONSTRUIR CONOCIMIENTO:** el docente brinda información necesaria a los estudiantes para que construyan su propio conocimiento mediante el uso del software educativo pertinente. Así formando estudiantes autónomos capaces de gestionar y proporcionar su tiempo de trabajo.
- **CAPTA LA ATENCIÓN DE LOS ALUMNOS:** los softwares tienen elementos que nos ayudan a llamar la atención de los estudiantes, así motivando a los mismos para participar activamente.
- **CALIDAD DE PRESENTACIONES:** el docente innovador siempre procura actualizarse en softwares educativos que le ayuden a que sus presentaciones sean de calidad. La información presentada a los estudiantes tiene que ser creativa, animada, novedosa etc., Que sean capaces de llamar la atención de los estudiantes.

- **LA EDAD NO IMPORTA:** todos los docentes contratados y nombrados son capaces de manejar softwares educativos que respondan a su necesidad y sobre todo a su capacidad. Docentes y estudiantes se adaptan fácilmente porque existen muchos softwares educativos fáciles de utilizar para el docente y estudiantes.
- **ESTRATEGIAS PARA UNA EDUCACIÓN FUERA DE CLASES:** las tics, sin duda revolucionaron el mundo. Las clases se pueden llevar en otros contextos. sin importar donde nos encontremos hoy en día la educación es posible.

B. DESVENTAJAS:

- **CONCESIÓN NECESARIA A INTERNET:** a las tics y los softwares educativos no se les pueden explotar al 100% sin conexión a internet, es una necesidad obligatoria. Cada institución educativa comenzó a implementar el internet en sus instalaciones, sin embargo, esto no es del todo óptimo, pues muchas veces la señal no es la adecuada, las contraseñas solo se les da a directivos, docentes y en el caso de los estudiantes no tienen el acceso en sus dispositivos tecnológicos al internet pues parece que no lo utilizan en favor de su aprendizaje sino en distracciones.
- **NO TODAS LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS SE ENCUENTRAN EQUIPADAS CON LAS TICS:** esto estanca y detiene el proceso de una educación de calidad, privándonos de todos los beneficios que las tics y softwares educativos brindan a los docentes y estudiantes. Esto se agrava en las instituciones educativas rurales, donde aún se conserva la educación tradicional sin ninguna supervisión de los personajes competentes en dicho trabajo.
- **NO EXISTE FILTROS:** mediante el uso de las tics, las redes sociales se muestran sin ninguna supervisión de calidad de los contenidos. Los estudiantes se encuentran

rodeados de contenido provechoso, pero también de información inadecuada para su edad. Lo que puede afectar de manera negativa en su formación.

- **UTILIZADO COMO RECURSO ÚNICO:** los docentes deben estar en constante cambio y no solo utilizar la misma herramienta constantemente pues con el tiempo todo puede tornarse aburrido. Y sobre todo al ser una fuente de información fácil de consultar, los estudiantes trivializarían el uso de las tics pues dejarían de usar otras fuentes como bibliotecas, artículos etc., así se pierden los hábitos de estudio.
- **FALTA DE CAPACITACIÓN:** los docentes al momento de cambiar de software educativo pueden mostrar inconvenientes por la falta de capacitación previa a su uso. Para la capacitación se requiere un costo y tiempo, es muy probable que los docentes con una ideología clásica no sean capaces de adaptarse a este nuevo orden que la era digital nos impone.
- **COSTO ELEVADO DE SOFTWARES EDUCATIVOS:** la mayoría de los softwares educativos tienen un costo que el docente tiene que financiar. Muchas veces esto resulta ser una molestia y limita a los docentes y estudiantes.

2.3.10. SOFTWARES EDUCATIVOS PREDETERMINADOS

1. VIDEOSCRIBE

“Es una herramienta que permite crear presentaciones las cuales se pueden exportar en forma de video y con agradables efectos visuales, teniendo como el más llamativo efecto visual el texto que es escrito por una mano y las imagines dibujadas de igual manera que crea en” sus usuarios la sensación de estar frente a una pizarra o libreta.

El grado de funcionamiento de esta herramienta es muy sencillo ya que permite realizar acciones similares las cuales podemos realizar en cualquier programa para crear presentaciones.

(MOLL, 2016) Hace un estudio de las funciones de este programa, las cuales son:

- **INSERTAR TEXTO.-** la aplicación cuenta con más de 100 tipos de fuentes, a la vez también te permite exportar las fuentes de tu gusto directamente desde tu ordenador todas las fuentes personalizarse en cuanto a color, sombreado y negrita.
- **INSERTAR IMAGEN.-** para esta función existen dos tipos, los cuales son el gratuito y el de pago, pero es suficiente que con las imágenes del modo gratuito es suficiente para crear presentaciones de calidad, a su vez videoscribe permite subir las imágenes de la preferencia del usuario en formato JPG o PNG.
- **MUSICA.-** videoscribe cuenta con un repertorio de 200 canciones gratuitas las cuales puedes utilizar durante tu presentación, pero también te brinda la oportunidad de añadir música de tu gusto, desde tu propia computadora o desde la red.
- **GRABACION DE VOZ.-** es una de las funciones más novedosas ya que te permite grabar tu voz durante las presentaciones animadas, siendo muy útiles para las sesiones de enseñanza.
- **GRAFICOS Y LINEAS DE TIEMPO.-** Se puede crear los gráficos insertando filas y columnas, del mismo modo las líneas de tiempo el cual funciona mediante fotogramas en el que puedes configurar el tiempo de duración expresado en segundos de tus presentaciones.
- **FONDO DE PANTALLA.-** videoscribe te brinda una amplia gama de opciones al momento de personalizar tu pantalla, te brinda opciones predeterminadas y también la opción de usar las imágenes de tu computadora y la red.

- **MANO QUE ESCRIBE.-** Es el efecto que más característico a videoscribe, te permite elegir entre varios tipos de manos y bolígrafos, pero sin duda una oferta novedosa es que también puedes configurar tu mano para emplearla en tus futuras presentaciones.
- **ZOOM.-** esta función es muy valiosa en el fin de la presentación ya que puedes hacer un zoom total para ver la presentación en una sola imagen. Es muy importante para revisar y corregir posibles errores.
- **REPRODUCCION Y EXPORTACIÓN.-** la presentación se puede reproducir desde el inicio y cualquier fotograma que se desee, y la exportación sirve básicamente para el guardado como en el mismo ordenador, la nube o formato PDF.
- **COMPARTICIÓN.-** Una de las funciones también importantes es que las presentaciones que se realicen pueden ser compartidas, donde hay algunas opciones como compartirlas en: YouTube, Facebook o en PowerPoint.
- **TIPOS DE ARCHIVOS Y CALIDAD DE LA PRESENTACION.-** Los archivos que se puede utilizar para descargar o compartir las presentaciones son: QuickTime mov. AVI, PNG, JPG y WINDOWS WMV. Y para la calidad de presentaciones te brinda las opciones de 360 (Web/Movile), 640 (normal), 720 (standard HD), 1080 (HD)

VENTAJAS DE VIDEOSCRIBE:

- No se requieren conocimientos previos de edición.
- El dominio de herramientas es de fácil asimilación.
- La calidad de las presentaciones aumenta cuando se suben a plataformas digitales como: YouTube o las demás redes sociales.
- El banco de imágenes gratuito es más que suficiente para realizar tus presentaciones.

2. BUZAN'S IMINDMAP

Buzan's iMindMap es un programa informático de párrafos de ideas, conocido como Mapas Mentales o conceptuales que son de una gran calidad, desarrollado por **Tony Buzan** y Buzan Online. “El software crea mapas agradables al cerebro para: organizar el pensamiento creativo y planificar”. Incluye complementos como: una librería de iconos e imágenes, adjuntar notas, imágenes, bocetos, Mapas Mentales y documentos en sus ramas, flechas de vínculos, nubes de llamada de atención y diferentes vistas incluyendo la presentación, textos de web y pantalla completa.

Buzan's iMindMap puede funcionar en muchos sistemas operativos como: Microsoft Windows, Mac OS X y Linux y está integrado con Microsoft Office permitiendo exportar sus mapas mentales hacia programas como: Word y Excel, crearlos como PDF, archivos de imagen y páginas web.

Algo resaltante es que iMindMap exporta los mapas mentales a varios formatos, entre los que destacan PDF y documentos de Word. Sin embargo, también es de gran utilidad la elaboración de presentaciones en movimiento a partir de una función llamada “la jerarquía del grafo”

Los mapas conceptuales, tanto a docentes y estudiantes ayudan a elaborar un pensamiento o un proyecto como si fuese un árbol dónde se representa un esquema que plasma los logros de las actividades, tareas, o ideas que nos van surgiendo a la hora de plantear un trabajo. iMindMap es un programa valioso, completo y de fácil manejo que nos permite realizar muchos tipos de documentos con mapas conceptuales de forma organizada y con un editor que ayuda al usuario para su realización (WIKIPEDIA, 2018).

3. NASA WORLD WIND

World Wind es un programa que actúa como un globo terráqueo virtual, o globo virtual desarrollado por la NASA. Superpone imágenes de satélites de la NASA y fotografías aéreas del United States Geological Survey (USGS) sobre modelos tridimensionales de la Tierra, mediante la cual podemos explorar de manera virtual el mundo.

Este software desarrollado por la NASA fue creado con el propósito de que los usuarios de él, conozcan nuestro planeta tierra de una manera visual desde un programa que simula la vista desde el espacio y así recorrer zonas terrestres, culturales, etc.

El usuario puede interactuar con el planeta seleccionado rotándolo y ampliando zonas. Además, se pueden mostrar capas de datos que muestren las banderas de los países, topónimos, fronteras, líneas de latitud y longitud, densidad de población, puntos de interés y otros datos. El programa también contiene un módulo para visualizar imágenes de otras fuentes en Internet. Adicionalmente existen multitudes de ampliaciones para World Wind que aumentan su funcionalidad, como, por ejemplo, poder medir distancias u obtener datos de posición desde un GPS. También es posible descargar en el programa otros astros, que al igual que la Tierra, pueden verse en fotografías en su práctica totalidad, pero con menor resolución. Entre los astros que se pueden descargar se encuentran la Luna, Marte, Venus, Júpiter y sus cuatro satélites principales, Europa, Ganimedes y Calisto.

Todas estas herramientas pueden ser utilizadas por el docente como técnicas e instrumentos para poder contribuir en su desempeño docente. Así docentes y estudiantes pueden dar la vuelta al mundo sin moverse del salón de clases, eso es precisamente lo que nos permite hacer World Wind, espectacular software de la NASA con el que puedes realizar un espectacular viaje virtual a

cualquier rincón del planeta. De esta manera docentes y estudiantes desarrollaran sus sesiones de enseñanza y de aprendizaje ubicándose en el contexto espacial (NASA WORLD WIND, 2019).

4. STOP MOTION

Disponible para iPhone, iPad y Mac OS, así como para Android y Windows, la licencia es completamente gratis, existe una versión pro con la cual se puede acceder a nuevas herramientas. Stop Motion Studio es compatible con cámaras digitales de todos los fabricantes de cámaras más populares, incluidos Canon, Nikon y Sony.

Stop Motion Studio le ayuda a crear excelentes películas de acción de parada con una gran cantidad de características únicas, es fácil de usar, es aparentemente poderoso y es tremendamente divertido. Captura imágenes en 4K o usa un efecto de pantalla verde en vivo. También puede usar un segundo dispositivo como cámara remota para obtener una nueva perspectiva.

La vista única cuadro por cuadro muestra todas las imágenes que tomó en orden cronológico, como los cuadros individuales de una película. Cortar, copiar, pegar, eliminar e insertar marcos en cualquier posición. Acercar y alejar la vista de la línea de tiempo para que nunca se pierda, incluso si tiene cientos de cuadros. Añadir clips de audio, título, créditos y efectos de filtro. Creando la película a tu manera.

Stop Motion Studio crea hermosas películas de animación fotograma a fotograma de alta definición en cualquier lugar y al instante en tu dispositivo. Todo lo que necesitas a tu alcance y sin la necesidad de un ordenador. Stop Motion Studio viene con docenas de efectos de sonido y clips de música para que esté listo para usar en su película. Da vida a los personajes grabando una voz en off directamente a tu película. Use el editor de audio incorporado para recortar el clip de audio, configurar el fundido de entrada y salida, cambiar el volumen o agregar una docena de

efectos de audio divertidos para que suene como un alienígena, un robot o una estación de radio antigua.

Así, de esta manera, docentes y estudiantes se transforman en expertos en creación de hermosas películas de animación fotograma a fotograma de alta definición en cualquier lugar y al instante en sus dispositivos. Stop Motion Studio posee lo que necesitas a tu alcance y sin la necesidad de un ordenador. Crea fantásticas películas para desarrollar perfectamente las sesiones de enseñanza y de aprendizaje con relación a los campos temáticos que se vayan a desarrollar y disfruta compartiéndolas con el mundo en YouTube, Facebook o en otras redes sociales para mostrar lo que se desarrollan dentro de los salones de clases (NEOATTACK, 2019).

2.3.11. LA ENSEÑANZA

La enseñanza es conocida como aquella actividad que se desarrolla a través de la interacción de elementos como son: los profesores o docentes, estudiantes o discentes, el objeto del conocimiento y el entorno educativo donde docentes y estudiantes se irán relacionando.

Básicamente también la conocemos como aquel proceso que desde tiempos inmemoriales se desarrolló fundamentada en la transmisión de conocimientos, técnicas, normas y habilidades, a su vez la enseñanza está determinada por el método y los materiales que se utiliza.

Desde el punto de vista enciclopedista, el docente tiende a transmitir los conocimientos a los estudiantes empleando diversas técnicas, medios y herramientas de apoyo, entonces según esta concepción el conjunto de herramientas serían las fuentes y los estudiantes simples receptores. Dicho esto el aprendizaje es un proceso bioquímico.

(MARTINS, 1990, pág. 23) Menciona que la enseñanza empezó con la didáctica, entonces ¿porque hoy en día el termino ENSEÑANZA es cuestionado y sustituido por el termino ENSEÑANZA – APRENDIZAJE? Claro, que fue una decisión política con el afán de enfatizar

el aprendizaje en el proceso de enseñanza. Sería interesante considerar la siguiente analogía que ayudará a entender el lexema enseñanza, como objeto de estudio y también, como categoría. Por ejemplo, cuando alguien denomina un hombre de padre, utilizando el término de padre con la denotación de padre en oposición a la madre, es porque ese hombre, ser humano masculino, tiene, como mínimo, un hijo. Por tanto, cualquier hombre no es padre, solo aquel que generó un descendiente. Algo parecido, salvando la analogía, pasa con la palabra enseñanza. Si un determinado profesor, o maestro, realiza una actividad que no genere un aprendizaje objetivado, esa actividad no puede ser denominada enseñanza. Por tanto, si no es lógico utilizar la palabra compuesta padre-hijo, para designar un ser humano masculino que generó un descendiente de él, también, es ilógico suponer que la palabra compuesta “enseñanza-aprendizaje”, substituya el objeto: enseñanza. Los términos enseñanza y aprendizaje guardan una relación, pues ellos son dos procesos diferentes en naturaleza y evolución. El aprendizaje es innato en el ser humano, surge con él; ya la enseñanza es producto del desarrollo de la cultura y la civilización.

(BARANOV, 1989, pág. 75) La enseñanza es “un proceso bilateral de enseñanza y aprendizaje”. Por eso, que sea axiomático explicitar que no existe enseñanza sin “aprendizaje”. Su posicionamiento siempre fue muy claro, cuando establecían entre enseñanza y aprendizaje.

(Instituto central de ciencias pedagogicas (ICCP), 1988) Destaca que la enseñanza, como un proceso, se manifiesta bilateralmente, donde por un lado existe la acción del docente (enseñar), y la reacción del discente (aprender). La enseñanza constituye (uno de los procesos de) el proceso de organización de la actividad cognoscitiva. Dicho proceso se manifiesta de una forma bilateral e incluye tanto la asimilación del material estudiado o actividad del alumno (aprender) como la dirección de este proceso o actividad del maestro (enseñar).

2.3.12. PROCESO DE ENSEÑANZA.

En esta parte del proceso educativo, la tarea más importante del docente es acompañar el aprendizaje del estudiante. La enseñanza debe ser vista como el resultado de una relación personal entre el docente y el estudiante, pero para esto el docente tiene que tomar muy en cuenta el contenido que se va a enseñar y en base a estas el docente tomara en cuenta la aplicación de técnicas, estrategias didácticas para enseñar a aprender, y lo más importante asegurar la formación en valores óptimos en el estudiante (ECURED, s.f.).

El docente tiene un papel fundamental en el proceso de enseñanza, pues es quien se encarga de planificar y gestionar los recursos, instrumentos y contenidos adecuados las cuales las adecua a las necesidades del estudiante, el papel de mediador se resalta posteriormente durante el proceso de la sesión de aprendizaje. el proceso de enseñanza da inicio a la planificación respectiva de una sesión de clases, en donde el docente delimita todos los recursos necesarios que le ayudaran a desarrollar una sesión de aprendizaje, así debe tomar como herramientas las tecnologías en auge, que le posibilitaran conseguir el objetivo de la sesión de aprendizaje.

2.3.13. CLASIFICACION DE LOS MEDIOS DE ENSEÑANZA

- a) **REALES:** Son los objetos que pueden servir de experiencia directa al alumno para poder acceder a ellos con facilidad. Algunos ejemplos son:
- Plantas, animales
 - Objetos de uso cotidiano
 - Instalaciones urbanas, instalaciones agrícolas, instalaciones de servicios
 - Y cuantos objetos acerquen la realidad al alumno
- b) **ESCOLARES:** Los propios del centro, cuyo único y prioritario destino es colaborar en los procesos de enseñanza.

- Laboratorios, aulas de informática
 - Biblioteca, mediateca, hemeroteca
 - Gimnasio, laboratorio de idiomas
 - Globos terráqueos, encerados, pizarrones, "pintarrones" o pizarras electrónicas.
- c) **SIMBÓLICOS:** Son los que pueden aproximar la realidad al estudiante a través de símbolos o imágenes. Dicha transmisión se hace por medio del material impreso o por medio de las nuevas tecnologías:
- Como material impreso, tenemos: Textos, libros, fichas, mapas, etc.

Entre los que transmiten la realidad por medios tecnológicos, incluimos los recursos cuya denominación se otorga por el canal que utilizan para presentar la realidad. Así, los tenemos:

- Icónicos: retroproyector, diapositivas, etc.
- Sonoros: radio, disco, magnetófonos, etc.
- Audiovisuales: diaporama, cine, vídeo, televisión

2.3.14. PROCESO DE APRENDIZAJE

Entendemos al aprendizaje como el proceso a través del cual el ser humano adquiere nuevas habilidades las cuales no le fueron innatas, adquiere destrezas, conocimientos, valores y conductas como el resultado de procesos de estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. El ser humano tiene la disposición de aprender algo de verdad solo cuando le encuentra sentido o lógica, por que el ser humano tiende a rechazar todo lo que no le encuentra sentido para él. Entonces el único y verdadero aprendizaje es el significativo (AUSBEL), osea el aprendizaje que tenga sentido para nosotros.

(PIAGET, 1969) El pensamiento es la base en la que se asienta el aprendizaje, es la manera de manifestarse la inteligencia, puesto que la inteligencia va desarrollando una estructura y un

funcionamiento, a la vez el funcionamiento va modificándola estructura, la construcción se hace mediante la interacción del organismo con el medio ambiente. Las ideas principales que plantea esta teoría son:

Quien se encarga del aprendizaje es el estudiante, siendo el docente un facilitador, orientador y que favorece al acompañamiento.

El aprendizaje de un determinado tema a estudiar requiere de una continuidad o secuencia lógica y psicológica.

Las diferencias individuales entre los estudiantes deben ser respetadas y orientadas a vivir en respeto, tolerancia y comprensión.

Como docente debemos tener en cuenta que el aprendizaje es personal, el que se centra en objetivos y que necesita una permanente retroalimentación, aparte que se debe asegurar el perfecto equilibrio y armonía entre todos los elementos que participan en el proceso de enseñanza – aprendizaje como son: el docente, el estudiante y la comunidad.

2.3.15. ¿CÓMO FUNCIONA EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE?

Ambos procesos se encuentran en un eje central y está compuesto por 4 elementos:

- El docente
- El estudiante
- El contenido
- Las variables ambientales (características de la escuela / aula)

Cada uno de estos elementos influenciara en mayor o menor grado, esto dependerá de la forma de relación dentro de un mismo contexto, existen una cierta cantidad de variables las cuales son significativas para el proceso de enseñanza – aprendizaje:

- 1) Estudiante: capacidad (inteligencia, velocidad de aprendizaje); motivación para aprender; experiencia anterior (conocimientos previos); disposición; interés y; estructura socioeconómica
- 2) Conocimiento: significado/valor, aplicabilidad práctica
- 3) Escuela/aula: comprensión de la esencia del proceso educativo
- 4) Docente: relación docente-estudiante; dimensión cognoscitiva (aspectos intelectuales y técnico-didácticos); actitud del docente; capacidad innovadora; compromiso con el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.3.16. DESEMPEÑO DOCENTE Y LAS TICS

La importancia y prestigio de la profesión docente y de quienes la practican están sujetos a las demandas y expectativas de los procesos sociales y culturales del contexto. De ahí que cambien en sus sentidos, su tecnología y su valor por efecto de los procesos económicos, sociales y culturales que les demandan adecuaciones y actualizarse constantes.

El país estableció consensos en la política educativa para dar una orientación y llegar a la educación que esta expresado en el Proyecto Educativo Nacional. En este documento se señala la necesidad de revalorar la profesión docente, no sola en medidas de orden laboral, sino, principalmente, replanteando el proyecto de docencia. Se requiere una nueva docencia, que funcione para educación y una escuela que transforme los espacios de aprendizaje de valores democráticos, de respeto y convivencia intercultural, de relación crítica y creativa con el saber y la ciencia, así mismo la promoción del emprendimiento y de una ciudadanía basada en derechos (MARTINEZ h. , 2018).

Si deseamos cambios duraderos en la identidad, el saber y la práctica de la profesión docente, tenemos que lograr un consenso en torno a una nueva visión de docencia que comprometa a

maestras y maestros de manera protagónica. El Marco de Buen Desempeño Docente es un primer paso para exigir y precisar las políticas, estrategias y mecanismos que garanticen el derecho a una educación de calidad para todos.

Así se puso a reflexionar y cuestionar por la calidad y la eficacia del trabajo docente. Frente a esta exigencia se precisa “realizar cambios en la realidad de la profesión docente, es decir, en su identidad profesional, en su formación y su cultura, en los paradigmas que guían sus prácticas pedagógicas” (marco del buen desempeño docente) estos cambios se dan en la práctica de la enseñanza, profesionalización del docente y revalorización de los docentes de nuestra sociedad.

Frente a estas exigencias, el estado elaboro el Marco De Buen Desempeño Docente. (El MBDD) es principalmente un ejercicio de reflexión sobre el sentido de esta profesión y su función en la sociedad, la cultura y el desarrollo con equidad. Constituye un proceso de deliberación sobre las características de una enseñanza dirigida a que los estudiantes peruanos logren aprendizajes fundamentales durante el proceso de su educación básica.

2.3.17. ¿QUÉ ES EL MARCO DEL BUEN DESEMPEÑO DOCENTE?

El MBDD (EDUCACION, 2014) “es una guía imprescindible para el diseño e implementación de las políticas y acciones de formación, evaluación y desarrollo docente a nivel nacional, y un paso adelante en el cumplimiento del tercer objetivo estratégico del Proyecto Educativo Nacional: “Maestros bien preparados ejercen profesionalmente la docencia”.

Respecto a lo que refiere específicamente a los docentes el MBDD presenta tres dimensiones específicas del docente, que articuladas entre sí y configuran el ejercicio de la profesión, como una actividad que cumple simultáneamente una función cultural, política y pedagógica.

2.3.18. PROPÓSITOS ESPECÍFICOS DEL MARCO DE BUEN DESEMPEÑO DOCENTE

- Establecer un lenguaje común entre los que ejercen la profesión docente y los ciudadanos para referirse a los distintos procesos de la enseñanza.
- Impulsar que los docentes reflexionen sobre su práctica, se apropien de los desempeños que caracterizan la profesión y construyan, en comunidades de práctica, una visión compartida de la enseñanza.
- Promover la revaloración social y profesional de los docentes para fortalecer su imagen como profesionales competentes que aprenden, se desarrollan y se perfeccionan en la práctica de la enseñanza.
- Guiar y dar coherencia al diseño e implementación de políticas de formación, evaluación, reconocimiento profesional y mejora de las condiciones de trabajo docente.

En consecuencia, la sociedad actual pide a los educadores preparar a las nuevas generaciones para afrontar los desafíos de una sociedad futura aún en construcción. Los cuestionamientos sociales a los sistemas escolares y a los propios docentes exigen sistemas de desarrollo profesional que aseguren una formación del magisterio a la altura de los cambios sociales, que los acompañe y hasta los anticipe, así es necesario realizar cambios, transformaciones que contribuyan a crecer como cultura. Desde esta perspectiva, el Marco del Buen Desempeño Docente es coherente con el referente de escuela que se propone construir y en la que se gestiona el cambio para asegurar los aprendizajes fundamentales.

2.3.19. EL MARCO DE BUEN DESEMPEÑO DOCENTE – DOMINIOS-COMPETENCIAS-DESEMPEÑOS

El Marco de Buen Desempeño Docente define los dominios, las competencias y los desempeños que caracterizan una buena docencia y que son exigibles a todo docente de educación básica del país. Constituye un acuerdo técnico y social entre el Estado, los docentes y la sociedad en torno a las competencias que se espera que dominen las profesoras y los profesores del país, en sucesivas etapas de su carrera profesional, con el propósito de lograr el aprendizaje de todos los estudiantes. Se trata de una herramienta estratégica en una política integral de desarrollo docente.

Por eso, el Marco no es un mero objeto normativo e instrumental, sino, y sobre todo, una herramienta que permite orientar la formación de docentes y la evaluación de su práctica, reconocer el buen desempeño y las buenas prácticas de enseñanza, y promover, en suma, el permanente desarrollo profesional docente (enseñanza de la lengua , 2017).

A continuación mencionamos lo que entendemos por dominios, competencias y desempeños:

2.3.19.1. ¿QUÉ ENTENDEMOS POR DOMINIOS?

“Se entiende por dominio un ámbito o campo del ejercicio docente que agrupa un conjunto de desempeños profesionales que inciden favorablemente en los aprendizajes de los estudiantes. En todos los dominios subyace el carácter ético de la enseñanza, centrada en la prestación de un servicio público y en el desarrollo integral de los estudiantes” (ministerio de educacion , 2017)

2.3.19.2. ¿QUÉ ENTENDEMOS POR COMPETENCIA?

Para efectos del presente documento, se entiende la competencia como la capacidad para resolver problemas y lograr propósitos, no solo como la facultad para poner en práctica un saber. Y es que la resolución de problemas no supone solo un conjunto de saberes y la capacidad de

usarlos, sino también la facultad para leer la realidad y las propias posibilidades con las que cuenta uno para intervenir en ella. Si concebimos la competencia como la capacidad de resolver problemas y lograr propósitos, ella supone un actuar reflexivo que a su vez implica una movilización de recursos tanto internos como externos, con el fin de generar respuestas pertinentes en situaciones problemáticas y la toma de decisiones en un marco ético.

“La competencia es más que un saber hacer en cierto contexto, pues involucra compromisos, disposición a hacer las cosas con calidad, raciocinio, manejo de fundamentos conceptuales y comprensión de la naturaleza moral y las consecuencias sociales de sus decisiones” (EDUCACION, 2014).

2.3.19.3 ¿QUÉ ENTENDEMOS POR DESEMPEÑO?

En este documento, consideraremos desempeños como las actuaciones observables de los docentes que pueden ser descritas y evaluadas y que manifiestan su competencia. Proviene del inglés performance o perform, y está relacionado con el logro de aprendizajes esperados y la ejecución de tareas asignadas.

Con estos conceptos podemos aclarar dudas y tomar un camino y direccionarnos para lograr los objetivos que la educación peruana propone.

Continuando, mencionaremos cada uno de los dominios, de manera superficial y posteriormente relacionaremos específicamente los dominios, competencias y desempeños que están relacionados con nuestra investigación.

2.3.20. DOMINIOS, COMPETENCIAS Y DESEMPEÑO

DOMINIO 1: PREPARACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES.

El docente tiene la necesidad de comprender la planificación del trabajo pedagógico a través de la elaboración del programa curricular, las unidades didácticas y las sesiones de aprendizaje, es de

suma importancia que el docente planifique a largo, mediano y corto plazo para conseguir resultados más eficientes. Es menester poseer el conocimiento de las características sociales, culturales y cognitivas de sus estudiantes, el dominio de los contenidos pedagógicos y disciplinares, la selección de materiales educativos, estrategias de enseñanza y evaluación del aprendizaje. Este dominio comprende 2 competencias con sus respectivos desempeños que suman 10.

DOMINIO 2: ENSEÑANZA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES.

Este dominio es uno de los más importantes, pues este dominio es el que se toma en cuenta al momento de evaluar el desempeño del docente en el desarrollo de las sesiones de enseñanza en las sesiones de modelo, por ende este proceso comprende la conducción del proceso de enseñanza a través de un enfoque que valore la inclusión y la diversidad en todas sus expresiones posibles. Así mismo se refiere a la mediación pedagógica del docente en el desarrollo de un clima favorable para el aprendizaje, el manejo de los contenidos, la motivación constante de sus estudiantes, el desarrollo de diversas estrategias metodológicas y de evaluación, así como el uso de recursos didácticos. Incluye el uso de diversos criterios e instrumentos que facilitan la identificación del logro y los desafíos en el proceso de aprendizaje, además de los aspectos de la enseñanza que es pertinente mejorar. Este dominio posee 3 competencias con 18 desempeños, los cuales especifican con más puntualidad los procesos didácticos.

DOMINIO 3: PARTICIPACIÓN EN LA GESTIÓN DE LA ESCUELA ARTICULADA A LA COMUNIDAD.

Este dominio comprende la relación y la participación en la gestión de la escuela o la red de escuelas desde un enfoque democrático para configurar la comunidad de aprendizaje. Hace referencia a la comunicación efectiva con los actores de la comunidad educativa, la cooperación en la

elaboración, ejecución y evaluación del P.E.I, así mismo la contribución al establecimiento de un clima institucional favorable. Incluye el respeto y valoración a la comunidad y sus características, y el papel fundamental de las familias en los resultados de los aprendizajes. La labor docente no solo termina en al salir del aula, su labor se involucra en todas las dimensiones de la institución educativa. Este dominio comprende 2 competencias y 5 desempeños.

DOMINIO 4: DESARROLLO DE LA PROFESIONALIDAD Y LA IDENTIDAD DOCENTE.

Son los procesos y las prácticas que caracterizan la formación y desarrollo de la comunidad profesional de docentes. Está orientada a la reflexión sobre su práctica pedagógica, la de sus colegas, el trabajo en equipo, la colaboración y participación en actividades de crecimiento profesional. Así mismo está la responsabilidad en los procesos y resultados del aprendizaje, y el manejo de información sobre el diseño e implementación de las políticas educativas necesarias en el ámbito nacional y regional. Dicho dominio consta de 2 competencias y cuatro desempeños.

2.3.21. DOMINIO, COMPETENCIAS Y DESEMPEÑO RELACIONADOS A LA INVESTIGACION

Esta investigación hace énfasis en los dominios, competencias y desempeños docente, pues nuestra investigación está orientada a desarrollar el desempeño número 23: para ubicarnos dentro del marco del buen desempeño docente, indicaremos puntualmente el desempeño a la cual queremos contribuir a su eficiente desarrollo por parte de los docentes.

1.- Dominio 2

Aprendizaje para el aprendizaje de los estudiantes.

2.- Competencia 4

Conduce el proceso de enseñanza con dominio de los contenidos disciplinares y el uso de estrategias y recursos pertinentes para que todos los estudiantes aprendan de manera reflexiva y crítica lo que concierne a la solución de problemas relacionados con sus experiencias, intereses y contextos culturales.

3.- Desempeño 23

Utiliza recursos y tecnologías diversas y accesibles, y el tiempo requerido en función del propósito de la sesión de aprendizaje.

De esta manera llegamos a nuestra principal justificación que pone en marcha a esta investigación. Este desempeño numero 23 expresa “Emplea recursos coherentes con las actividades de aprendizaje y facilita que los alumnos tengan acceso a ellos de manera oportuna. Emplea materiales teniendo en cuenta los aprendizajes previstos y los ritmos, estilos de aprendizaje y las múltiples inteligencias de los estudiantes. Facilita a todos sus alumnos el acceso y uso de la tecnología, especialmente aquella relacionada con la información y comunicación. Organiza el tiempo de manera efectiva y flexible teniendo en cuenta las necesidades de aprendizaje de los estudiantes. Cuenta con reglas y procedimientos para transiciones” (MBDD).

Es decir, el docente tiene que tomar la iniciativa de innovar en nuevas tecnologías y transformarlos en sus aliados para que le ayuden a desarrollar su objetivo, su propósito de su sesión de enseñanza, el docente debe de incentivar a los estudiantes a que usen las tics y sus actualizaciones de manera competente y puedan resolver problemas eficazmente. Así, proponemos

estos softwares educativos para reforzar la labor docente y también para desarrollar la competencia y desempeño mencionado anteriormente.

2.4. TERMINOS BASICOS DE LA INVESTIGACION

- **T.I.C. (tecnología de la información y la comunicación).**- son un conjunto de servicios de redes y aparatos que tienen como objetivo mejorar la calidad de vida del ser humano dentro de un entorno (social, cultural o académico), la tecnología de la información también se entienden como aquellas herramientas informáticas que procesan, almacenan y recuperan información, son herramientas muy útiles para estudiantes principalmente en el flujo de la información.
- **DIDACTICA.**- es aquella rama de la pedagogía que se encarga de buscar métodos, técnicas para mejorar la enseñanza, definiendo el camino para que el conocimiento lleguen de una forma más productiva y eficaz a los estudiantes.
- **EFICIENCIA.**- básicamente se refiere a la habilidad de contar con alguien o algo con el fin de lograr un resultado, la eficiencia está vinculada a utilizar los medios disponibles de manera racional para llegar a una meta.
- **RECURSOS MULTIMEDIA.**- hace referencia a la combinación de dos o más medios utilizando herramientas que se emplea para el intercambio de información como texto, imágenes, animaciones, sonido y video que llega al usuario a través del computador u otros medios electrónicos.
- **MOTIVACION.**- La motivación es la acción y efecto de motivar. Es el motivo o la razón que provoca la realización o la negación de la realización de una acción. Es un componente psicológico que orienta, mantiene y determina la conducta de una persona, usualmente hacia la consecución de un objetivo.

- **ÓPTIMO.-** en referencia el adjetivo, se refiere a lo extraordinariamente bueno, especialmente en lo que se refiere a las condiciones o características de una cosa, por lo cual resulta difícil encontrar o disponer de otras opciones.
- **SABERES PREVIOS.-** Se entiende por saberes previos a la información anterior o previa que una persona tiene sobre un determinado tema. El concepto como tal empieza a emplearse a partir de la segunda mitad del siglo XX por la psicología cognitiva, interesada en el modo en que la mente humana procesa y almacena la información para realizar aprendizajes. Así, partiendo de la existencia de saberes previos, el psicólogo cognitivo David Ausubel (1968) desarrolla la teoría del aprendizaje significativo.
- **CONFLICTO COGNITIVO.-** lo entendemos como el desequilibrio de las estructuras mentales que se produce cuando se enfrenta al estudiante con algo que no puede comprender o explicar con sus conocimientos previos. Puede tener diversas intensidades
- **ASIMILACION.-** es un término que se refiere al proceso de adaptación. Al inicio fue propuesto por Jean Piaget, entonces a través de la asimilación, incorporamos nueva información o experiencias a nuestras ideas existentes.
- **INNOVACION.** - entendemos por innovación como un cambio que introduce novedades, y que se refiere a modificar elementos ya existentes con el fin de mejorarlos o renovarlos.

OPERACIONALIZACION DE LAS VARIABLES

VARIABLES	DEFINICIONES	DIMENSIONES	INDICADORES	TECNICAS / INSTRUMENTO
SOFTWARE EDUCATIVO	Los softwares educativos son herramientas o programas informáticos que nos son de gran utilidad para la integración de las diferentes áreas de gestión dentro de los centros educativos, como por ejemplo podemos mencionar:	<ul style="list-style-type: none"> • estratégico de recurso multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> • Innovación • Didáctica • Acceso a nuevas herramientas. • Presentaciones de calidad. • Generador de interés. 	<ul style="list-style-type: none"> • cuestionario
SESIONES DE ENSEÑANZA	En esta parte del proceso educativo, la tarea más importante del docente es acompañar el aprendizaje del estudiante. La enseñanza debe ser vista como el resultado de una relación cada más personal entre el docente y el estudiante, pero para esto el docente tiene que tomar muy en cuenta el contenido que se va a enseñar y en base a estas el docente tomara en cuenta la aplicación de técnicas, estrategias didácticas para enseñar a aprender, y lo más importante asegurar la formación en valores optima en el estudiante.	<ul style="list-style-type: none"> • Estrategias de inicio: estrategias de uso multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> • Acuerdos de convivencia • Conflicto cognitivo • Motivación, interés e incentivos • Saberes previos 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario
		<ul style="list-style-type: none"> • Estrategias de desarrollo: estrategias de uso multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> • Gestión de los aprendizajes (procesos didácticos, metodología, estrategias) • Estrategias de trabajos en grupo 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionaría
		<ul style="list-style-type: none"> • Estrategias de cierre: estrategias de uso multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> • Metacognición (reflexión sobre lo aprendido) • Evaluación (conclusiones, análisis) • Retroalimentación 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario

CAPITULO III

METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION

3.1. TIPO DE INVESTIGACION

Según los objetivos y la naturaleza del problema planteado la presente investigación pertenece al tipo APLICATIVO porque se interesa en la aplicación de conocimientos teóricos, es decir se pone en práctica la teoría de forma objetiva, también su propósito es demostrar valides, efectividad y eficacia de los softwares educativos en la modificación o transformación de un hecho o fenómeno (HERNANDEZ r. F., 2010).

3.2. NIVEL DE INVESTIGACION

La presente investigación se encuentra dentro del nivel PREDICTIVO, porque responde a preguntas como ¿Qué cambios y modificaciones se han producido? ¿Qué mejoras se han logrado? ¿Cuál es la eficiencia del nuevo sistema?, etc. (CARRASCO, 2006, pág. 42). Se aplicó dicho método con los docentes en relación a estudiantes, manipulándose la variable independiente para verificar el efecto esperado sobre la variable dependiente.

3.3. DISEÑO DE INVESTIGACION

La investigación que se presenta se encuentra ubicado dentro del método EXPERIMENTAL, por lo cual se aplicó el diseño PRE – EXPERIMENTAL, recolectando información con el modelo PRE TEST y POST TEST con un solo grupo, porque mediante una encuesta se conoció el estado de la problemática planteada. Consecuentemente se aplicó la propuesta teórica del uso de nuevos softwares para mejorar la organización de la información, planificación y desarrollo de las sesiones de aprendizaje por parte del docente. Seguidamente se aplicó una encuesta final para poder comprobar, conocer y determinar la eficacia y eficiencia de los softwares educativos, así construyéndose el siguiente esquema:

GE: O1 → X → B

GE: Grupo experimental

O1: Prueba inicial (pre test)

X: Tratamiento (aplicación de los softwares educativos)

O2: Prueba final (post test)

3.4. POBLACION Y MUESTRA

3.4.1. POBLACION (UNIDAD DE ANÁLISIS)

Durante una exhaustiva búsqueda, se determinó la población y se consideró a la INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIXTA FORTUNATO LUCIANO HERRERA DE LA CIUDAD DEL CUSCO. La institución está constituida por dos turnos, mañana y tarde, que comprende un total de 471 alumnos en general, 46 docentes y 14 administrativos.

Tabla N° 1: cuadro de la población de la institución educativa Fortunato Luciano herrera

POBLACIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIXTA “FORTUNATO LUCIANO HERRERA”			
	TURNO	NIVEL	NÚMERO
DOCENTES	Mañana	Primaria	6
	Mañana	secundaria	20
	Tarde	Secundaria	20
ESTUDIANTES	Mañana	Primaria	153
	Mañana	Secundaria	168
	Tarde	secundaria	150
PERSONAL ADMINISTRATIVO			14

Fuente: I.E Fortunato L. Herrera.

3.4.2. MUESTRA

Para la muestra se determinó a 4 docentes de ciencias sociales, con la participación de 42 estudiantes, siendo 20 estudiantes del 3ro C y 22 estudiantes del 4to C de educación secundaria turno tarde de la INSTITUCIÓN EDUCATIVA FORTUNATO LUCIANO HERRERA GARMENDIA -CUSCO. Dicha muestra es de tipo NO PROBABILISTICO, porque no se utilizó ninguna fórmula estadística para hallar la muestra.

Tabla N°2: Muestra

MUESTRA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA MIXTA “FORTUNATO LUCIANO HERRERA”		
	AREA Y/O SECCIÓN	NUMERO
DOCENTES	CIENCIAS SOCIALES	4
ESTUDIANTES	3° “C”	20
ESTUDIANTES	4° “C”	22

Fuente: I.E Fortunato L. Herrera.

3.5. TECNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS

La investigación requirió del uso exhaustivamente de la técnica de la encuesta utilizando como instrumento un cuestionario, mediante la cual se obtuvieron los datos verídicos y confiables de la muestra.

Tabla N° 03: técnicas e instrumentos de recolección de datos

TECNICAS	INSTRUMENTOS
Encuesta	Cuestionario

Fuente: elaboración propia.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN

4.1. PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

En la presente investigación, lo primero que se realizó, fue la tabulación en forma individualizada cada uno de los indicadores mediante la matriz de consistencia como indican las pruebas aplicadas en el área de Ciencias Sociales Educación secundaria de la I.E. mx Fortunato Luciano Herrera, durante el proceso de la investigación. Seguidamente, se elaboró un cuadros o tablas agrupadas, en la cual se establecieron las calificaciones y valoraciones que los estudiantes obtuvieron en el transcurso del proceso de evaluación, seleccionados en sus respectivas, capacidades, y dimensiones tanto de la variable Softwares educativos multimedia como de la variable Situaciones de enseñanza, que correspondían al área de Ciencias Sociales.

Por consiguiente, mediante la ayuda de la hoja electrónica Excel Versión 2016 y del Software estadístico SPSS Versión 25, se tuvo que utilizar la prueba estadística no paramétrica de los Rangos de Wilcoxon, para poder verificar si habían diferencias significativas en los cuestionarios, con un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5%, para lo cual a las variables cualitativa ordinales que se tomaron en consideración fueron; Siempre, Casi Siempre, Casi nunca y Nunca, de esta manera se pudo aplicar dicha prueba estadística, para que inmediatamente, se pudieran obtener los datos descriptivos, los cuales comprenden; los gráficos circulares, con similares características de información de las tablas de frecuencia presentadas.

Posteriormente, se realizó el análisis cuantitativo en forma porcentual, iniciando con los valores que más destacaban en esta investigación y en forma descendente, se elaboró la interpretación teórica cualitativa de los resultados finales de cada dimensión que se planteó al aplicar las respectivas pruebas.

Finalmente, se presentan los resultados definitivos en forma organizada de cada criterio e indicadores aplicada a los estudiantes del tercer y cuarto grado del nivel secundario de la I.E. mx Fortunato Luciano Herrera - Cusco.

4.2. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS:

1.1.4.2.1 VARIABLE SESIONES DE ENSEÑANZA MULTIMEDIA Y DIMENSIONES: PRE TEST

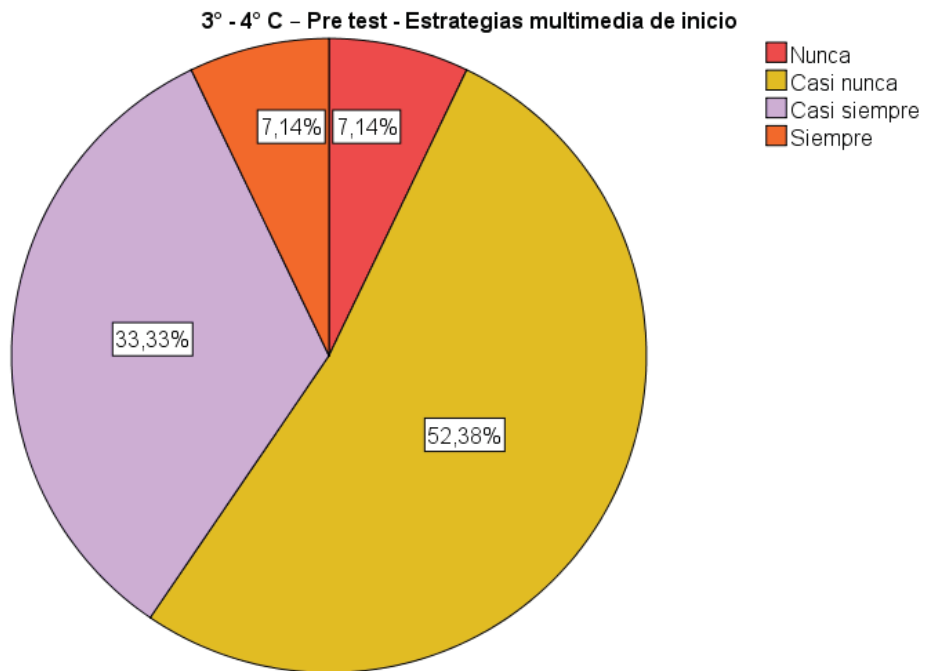
a) Dimensión - Estrategias multimedia de inicio

Tabla N° 04

VALIDO	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	3	7,14
Casi nunca	22	52,38
Casi siempre	14	33,33
Siempre	3	7,14
Total	42	100,0

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25.

Figura N° 04



Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25.

INTERPRETACION:

De la tabla y gráfico, en cuanto a los resultados obtenidas por los estudiantes del 3° y 4° C en el Pre Test, se puede observar que; el 7,14% de alumnos, manifestaron que nunca al Inicio de las sesiones de clase se utilizan Estrategias multimedia, un 52,38% de alumnos, consideraron que casi nunca se desarrollan estrategias multimedia en el aula, otro 33,33%, de alumnos opinaron que Casi siempre, se desarrollan estrategias multimedia en el aula, mientras que el 7,14%, señalaron que siempre se aplican estrategias multimedia, al inicio de las sesiones de clase. Se puede deducir que, los docentes están empleando metodología tradicional en la enseñanza. 3 manifestaron que nunca se utilizaban herramientas digitales, así mismo 22 estudiantes señalaron que casi nunca se utilizaban herramientas multimedia en inicio de la sesión de aprendizaje. Esto significa que los docentes no están haciendo uso de tecnologías educativas para realizar una buena motivación, recojo de saberes previos y conflicto cognitivo en los estudiantes, limitándose a hacer lo tradicional, solo palabras. Por lo que, los estudiantes no están aprendiendo de manera significativa.

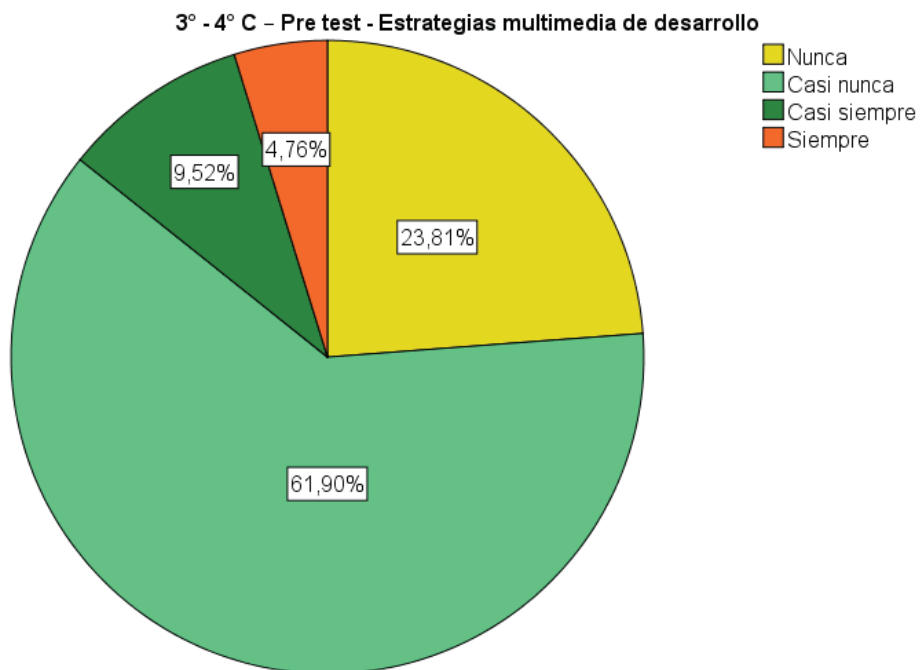
b) Dimensión - Estrategias multimedia de desarrollo

Tabla N° 05

VALIDO	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	10	23,81
Casi nunca	26	61,90
Casi siempre	4	9,52
Siempre	2	4,76
Total	42	100,0

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25.

Figura N° 05



Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25.

INTERPRETACION:

De la tabla y gráfico, en cuanto a los resultados obtenidas por los estudiantes del 3° y 4° C en el Pre Test, se puede observar que; el 23,81% de alumnos, manifestaron que nunca en el desarrollo de las sesiones de clase se utilizan Estrategias multimedia, un 61,90% de alumnos, consideraron que casi nunca se desarrollan estrategias multimedia en el aula, otro 9,52%, de alumnos opinaron

que Casi siempre, se ejecutan estrategias multimedia en el aula, mientras que el 4,76%, señalaron que siempre se aplican estrategias multimedia, en el desarrollo de las sesiones de clase. Se puede deducir que, los docentes están empleando metodología tradicional en la enseñanza, por lo que, los estudiantes no están aprendiendo adecuadamente, de esta forma 10 estudiantes señalaron que **nunca** utilizaron herramientas multimedia en el desarrollo de las sesiones de clases y 26 estudiantes señalaron que casi nunca utilizaron herramientas digitales en el desarrollo de las sesiones de clase entonces se deduce que .los docentes no utilizan tecnologías que ayude a los estudiantes a construir su aprendizaje, al contrario, si usa tic, estos son tradicionales aburridas y muy difíciles de usar, por lo tanto, se debería de buscar otras alternativas del uso de Tics, en las aulas.

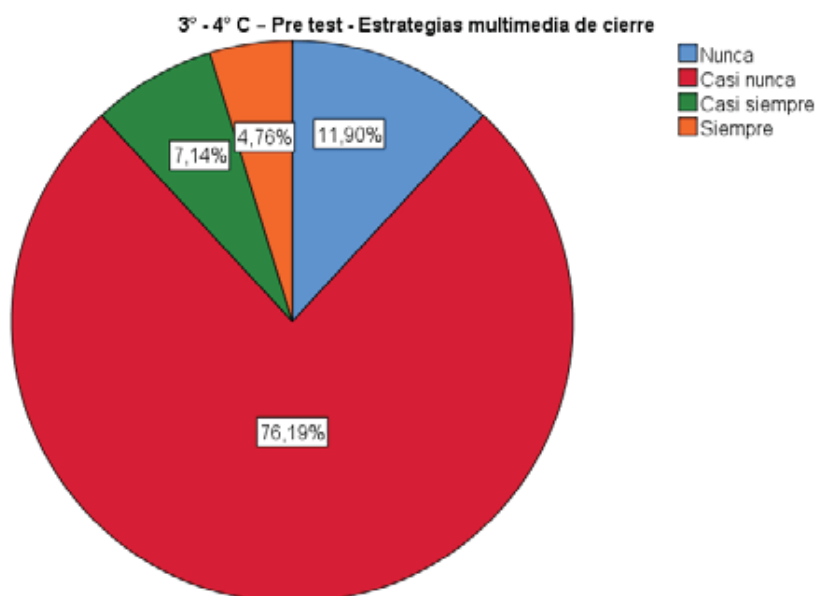
c) Dimensión - Estrategias multimedia de cierre

Tabla N° 06

VALIDO	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	5	11,90
Casi nunca	32	76,19
Casi siempre	3	7,14
Siempre	2	4,76
Total	42	100,0

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25.

Figura N° 06



Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25.

INTERPRETACION:

De la tabla y gráfico, en cuanto a los resultados obtenidas por los estudiantes del 3° y 4° C en el Pre Test, se puede observar que; el 11,90% de alumnos, manifestaron que nunca en el cierre de las sesiones de clase se utilizan Estrategias multimedia, un 76,19% de alumnos, consideraron que casi nunca se desarrollan estrategias multimedia en el aula, otro 7,14%, de alumnos opinaron que

Casi siempre, se ejecutan estrategias multimedia en el aula, mientras que el 4,76%, señalaron que siempre se aplican estrategias multimedia, al final de las sesiones de clase. Se puede deducir que, los docentes están empleando metodología tradicional en la enseñanza, por lo que, los estudiantes no están aprendiendo adecuadamente. 5 estudiantes manifestaron que nunca y 32 estudiantes manifestaron que casi nunca utilizaron estrategias multimedia en el cierre de las sesiones de clases. El docente no usa tecnologías educativas mediante la cual pueda apoyarse para poder realizar un buen cierre de la sesión de clases, por lo tanto, se debería de buscar otras alternativas del uso de Tics, en las aulas.

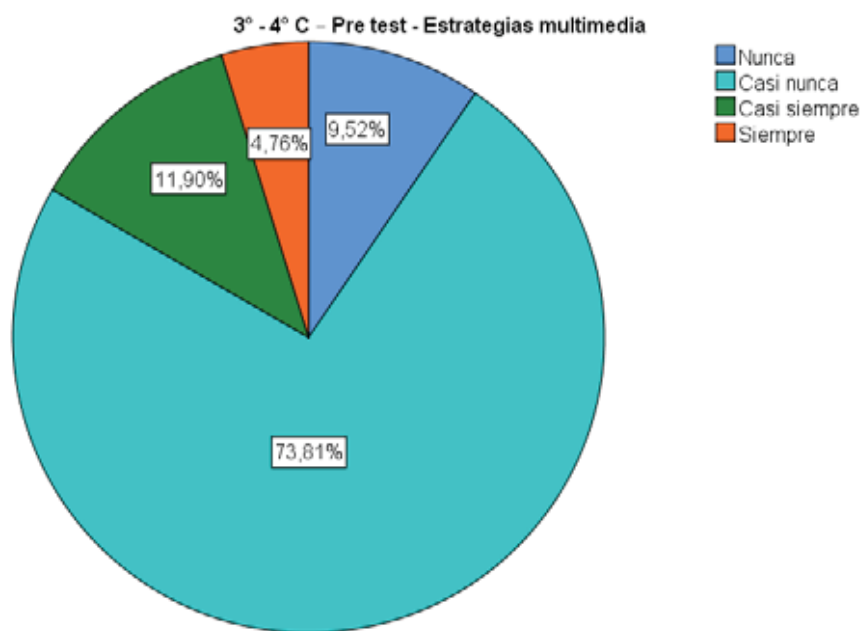
d) Variable - Estrategias multimedia en sesiones de clase

Tabla N° 07

VALIDO	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	4	9,52
Casi nunca	31	73,81
Casi siempre	5	11,90
Siempre	2	4,76
Total	42	100,0

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25.

Figura N° 07



Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25.

INTERPRETACION:

De la tabla y gráfico, en cuanto a los resultados obtenidas por los estudiantes del 3° y 4° C en el Pre Test, se puede observar que; en relación al uso de Estrategias multimedia en sesiones de clase; el 9,52% de alumnos, manifestaron que nunca se aplican Estrategias multimedia, un 73,81% de alumnos, consideraron que casi nunca se desarrollan estrategias multimedia en el aula, otro

11,90%, de alumnos opinaron que Casi siempre, se ejecutan estrategias multimedia en el aula, mientras que el 4,76%, señalaron que siempre se aplican estrategias multimedia, durante las sesiones de clase. Se puede deducir que, los docentes están empleando metodología tradicional en la enseñanza, por lo que, los estudiantes no están aprendiendo adecuadamente, de los cuales 4 estudiantes señalaron que nunca utilizaron estrategia multimedia durante las sesiones de aprendizaje y 31 estudiantes señalaron que casi nunca se utilizan estrategias multimedia durante todas las sesiones de clase. Los docentes no hacen uso de las tics para apoyarse y realizar un buen inicio pudiendo utilizar tics y softwares modernos para una óptima motivación, saberes previos, así mismo no usan estrategias para el desarrollo de la sesión de aprendizajes, es decir no usan tics y softwares para poder presentar información llamativa, para que los estudiantes trabajen en grupos y construyan y gestionen sus aprendizajes. Por lo tanto, tampoco utilizan estrategias multimedia en el cierre de la sesión de aprendizaje, no se usa tics para fortalecer el desarrollo de una adecuada Metacognición, evaluación, retroalimentación la sesión de aprendizaje, por lo tanto, se debería de buscar otras alternativas del uso de Tics, en las aulas.

1.2.4.2.2 VARIABLE SESIONES DE ENSEÑANZA MULTIMEDIA Y DIMENSIONES: POST TEST

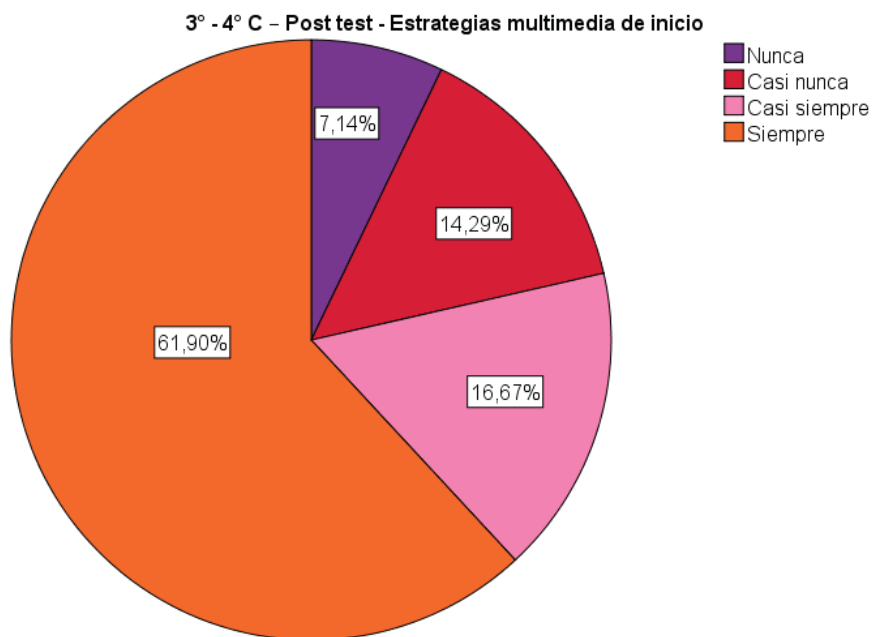
a) Dimensión - Estrategias multimedia de inicio

Tabla N° 08

VALIDO	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	3	7,14
Casi nunca	6	14,29
Casi siempre	7	16,67
Siempre	26	61,90
Total	42	100,0

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25.

Figura N° 08



Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25.

INTERPRETACION:

De la tabla y gráfico, en cuanto a los resultados obtenidas por los estudiantes del 3° y 4° C en el Post Test, se puede observar que; el 7,14% de alumnos, manifestaron que nunca al Inicio de las sesiones de clase se utilizan Estrategias multimedia, un 14,29% de alumnos, consideraron que casi

nunca se desarrollan estrategias multimedia en el aula, otro 16,67%, de alumnos opinaron que Casi siempre, se desarrollan estrategias multimedia en el aula, mientras que el 61,90%, señalaron que siempre se aplican estrategias multimedia, al inicio de las sesiones de clase. Se puede deducir que, los docentes ahora si están empleando metodología contemporánea en la enseñanza, por lo que, los estudiantes demuestran que están satisfechos con las nuevas herramientas que hacen que sus sesiones de enseñanza del docente sea más dinámica e innovadoras, así 7 estudiantes afirmaron que casi siempre y 26 estudiantes afirmaron que siempre se utilizaron estrategias multimedia en el inicio de las sesiones de clase.

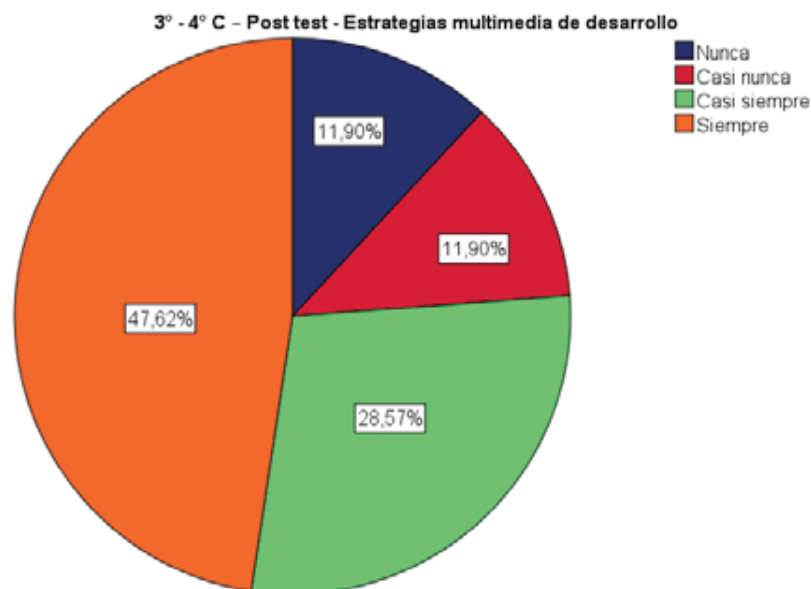
b) Dimensión - Estrategias multimedia de desarrollo

Tabla N° 09

VALIDO	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	5	11,90
Casi nunca	5	11,90
Casi siempre	12	28,57
Siempre	20	47,62
Total	42	100,0

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25.

Figura N° 09



Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25.

INTERPRETACION:

De la tabla y gráfico, en cuanto a los resultados obtenidas por los estudiantes del 3° y 4° C en el Post Test, se puede observar que; el 11,90% de alumnos, manifestaron que nunca en el desarrollo de las sesiones de clase se utilizan Estrategias multimedia, un 11,90% de alumnos, consideraron que casi nunca se desarrollan estrategias multimedia en el aula, otro 28,57%, de alumnos opinaron que Casi siempre, se ejecutan estrategias multimedia en el aula, mientras que el 47,62%, señalaron que siempre se aplican estrategias multimedia, en el desarrollo de las sesiones de clase. Se puede deducir que, los docentes ahora si están empleando metodología contemporánea en la enseñanza,

por lo que, los estudiantes demuestran que están satisfechos de poder acceder a nuevas tecnologías digitales que le ayuden a mejorar en el desempeño tanto del docente como el rendimiento de los estudiantes. 12 estudiantes señalaron que casi siempre y 20 estudiantes señalaron que siempre se desarrollaron estrategias multimedia en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, donde las tics contribuyeron en el trabajo de equipo, autogestión y construcción de los aprendizajes de los estudiantes. Es decir, que, con el uso de nuevas tecnologías digitales, los estudiantes construyen y gestión sus propios conocimientos que resultan ser más significativo.

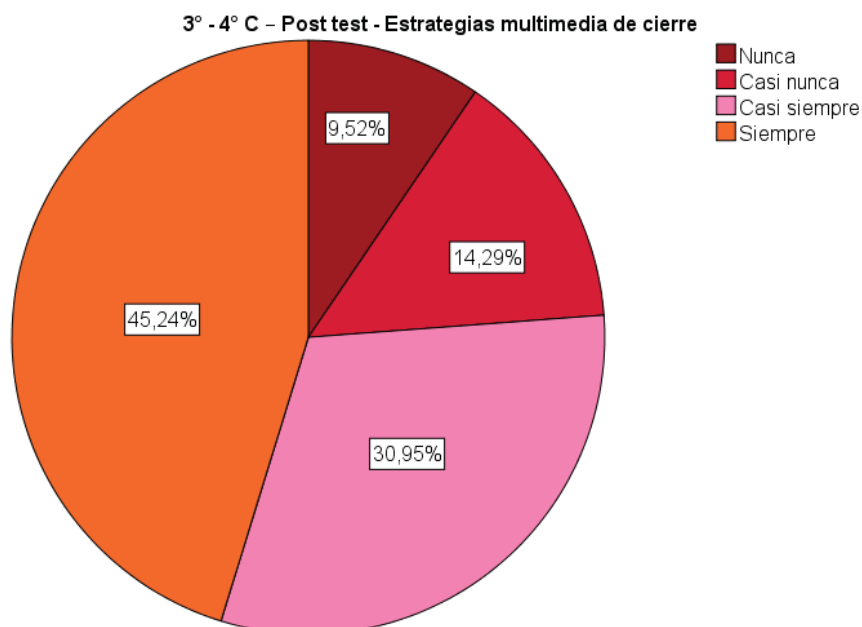
c) Dimensión - Estrategias multimedia de cierre

Tabla N° 10

VALIDO	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	4	9,52
Casi nunca	6	14,29
Casi siempre	13	30,95
Siempre	19	45,24
Total	42	100,0

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25.

Figura N° 10



Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25.

INTERPRETACION:

De la tabla y gráfico, en cuanto a los resultados obtenidas por los estudiantes del 3° y 4° C en el Post Test, se puede observar que; el 9,52% de alumnos, manifestaron que nunca en el cierre de las sesiones de clase se utilizan Estrategias multimedia, un 14,29% de alumnos, consideraron que casi nunca se desarrollan estrategias multimedia en el aula, otro 30,95%, de alumnos opinaron que Casi siempre, se ejecutan estrategias multimedia en el aula, mientras que el 45,24%, señalaron que siempre se aplican estrategias multimedia, al final de las sesiones de clase. Se puede deducir que, los docentes ahora si están empleando metodología contemporánea en la enseñanza, de esa manera

ponderamos un resultado eficiente a partir de que el docente aplico de la mejor manera los softwares educativos que fueron entregados, así 13 estudiantes señalaron que casi siempre y 19 que siempre utilizaron estrategias multimedia en el cierre de las sesiones de clase, donde las tics contribuyeron en una buena Metacognición y retroalimentación cuando fue pertinente usarlos.

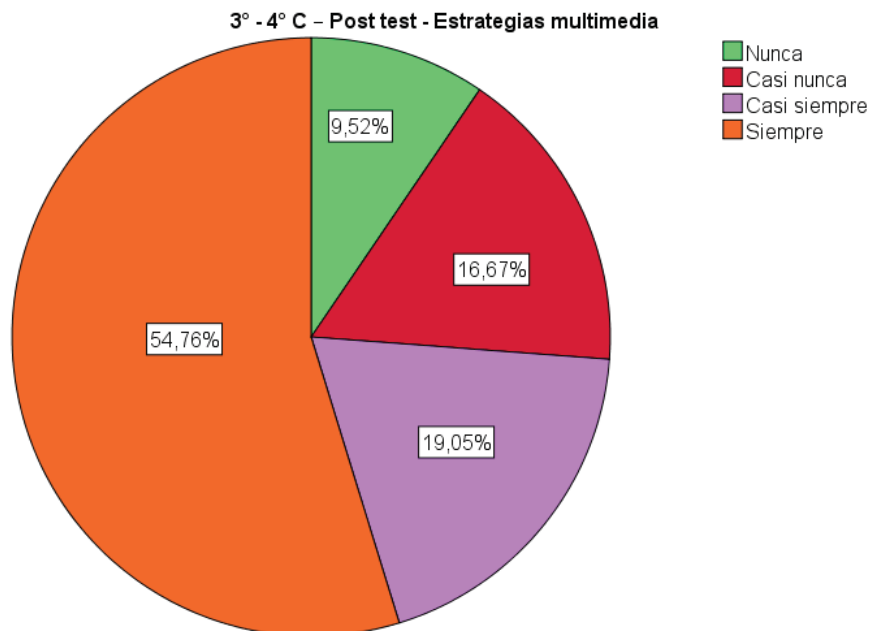
d) Variable - Estrategias multimedia en sesiones de clase

Tabla N° 11

VALIDO	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	4	9,52
Casi nunca	7	16,67
Casi siempre	8	19,05
Siempre	23	54,76
Total	42	100,0

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25.

Figura N° 11



Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25.

INTERPRETACION:

De la tabla y gráfico, en cuanto a los resultados obtenidas por los estudiantes del 3° y 4° C en el Post Test, se puede observar que; en relación al uso de Estrategias multimedia en sesiones de clase; el 9,52% de alumnos, manifestaron que nunca se aplican Estrategias multimedia, un 16,67% de alumnos, consideraron que casi nunca se desarrollan estrategias multimedia en el aula, otro 19,05%, de alumnos opinaron que Casi siempre, se ejecutan estrategias multimedia en el aula, mientras que el 54,76%, señalaron que siempre se aplican estrategias multimedia, durante las

sesiones de clase. Se puede deducir que, los docentes ahora si están empleando metodología contemporánea en la enseñanza, por lo que, los estudiantes demuestran que están satisfechos porque pueden interactuar con la tecnología y construir sus conocimientos mediante el docente quien se encarga de relacionar tecnologías y para acceder a más conocimientos. Como se ha podido demostrar el uso de los softwares educativos son indispensable como herramientas de apoyo a la enseñanza y posteriormente en el aprendizaje de los estudiantes, 8 estudiantes señalaron que casi siempre y 23 que siempre utilizaron estrategias multimedia en las sesiones de clase. Siendo los procesos didácticos de una sesión de clases inicio, desarrollo y cierre reforzados para un trabajo eficiente de docentes y estudiantes, que ahora están a la altura de la nueva sociedad del conocimiento.

4.2.3. COMPARACIÓN DE RANGOS EN CUESTIONARIOS DE LOS ESTUDIANTES DEL 3° y 4° C- EN EL PRE TEST Y EN EL POST TEST MEDIANTE LA PRUEBA ESTADÍSTICA NO PARAMÉTRICA DE RANGOS DE WILCOXON

Tabla N° 12: Resumen de procesamiento de casos

	Casos				
	Válido		Perdidos		Total
		Porcentaje		Porcentaje	
ESTUDIANTES DEL 3° y 4° C – POST TEST - PRE TEST	2	100,0%	0	0,0%	2

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25.

Tabla N° 13: Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
ESTUDIANTES DEL 3° y 4° C – POST TEST - PRE TEST	Rangos negativos	1 ^a	7,00	7,00
	Rangos positivos	29 ^b	15,79	458,00
	Empates	12 ^c		
	Total	42		

a. 3° - 4° C – Post test - Estrategias multimedia < 3° - 4° C – Pre test - Estrategias multimedia
b. 3° - 4° C – Post test - Estrategias multimedia > 3° - 4° C – Pre test - Estrategias multimedia
c. 3° - 4° C – Post test - Estrategias multimedia = 3° - 4° C – Pre test - Estrategias multimedia

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25.

Tabla N° 14: Estadísticos de prueba^a

	ESTUDIANTES DEL 3° y 4° C – POST TEST - PRE TEST
Z	-4,790 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	0,000

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

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25.

INTERPRETACION:

Se puede apreciar en los cuadros lo siguiente: se muestra la asignación de rangos positivos, negativos y empates, así como la suma de rangos positivos y negativos.

Si hay diferencias significativas entre el POST TEST y el PRE TEST en relación a las calificaciones del Grupo de estudiantes del 3° y 4° C, a quienes se les evaluó mediante un instrumento. Se concurren que realmente si hay una diferencia entre ambas Evaluaciones, con un nivel de significación del 5% y un intervalo de confianza de 95%. Por último, se presenta la prueba estadística en este caso el valor de la razón Z, con -4,790, así como la significación del contraste (Sig. Asintótica bilateral) es de 0,000; menor al 0.05. Declaramos las diferencias son significativas, por lo tanto, las hipótesis estadísticas con estas secciones son consideradas legítimas y válidas.

En conclusión, en este trabajo se pudo demostrar que la utilización adecuada de Estrategias multimedia en las sesiones de clase, se desarrolla de forma eficaz en los estudiantes en el área de Ciencias Sociales.

1.3.4.2.3.1. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESTADÍSTICA ESPECIFICA 1 MEDIANTE LA PRUEBA ESTADÍSTICA NO PARAMÉTRICA DE RANGOS DE WILCOXON

H₀: Los nuevos softwares educativos como estrategia para el inicio de la sesión de enseñanza, NO son eficientes en la I.E Fortunato L. Herrera.

H₁: Los nuevos softwares educativos como estrategia para el inicio de la sesión de enseñanza, son eficientes en la I.E Fortunato L. Herrera.

Tabla N° 15: Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
ESTUDIANTES DEL 3° y 4° C – POST TEST - PRE TEST - ESTRATEGIAS MULTIMEDIA DE INICIO	Rangos negativos	5 ^a	12,00	60,00
	Rangos positivos	31 ^b	19,55	606,00
	Empates	6 ^c		
	Total	42		
a. 3° - 4° C – Post test - Estrategias multimedia < 3° - 4° C – Pre test - Estrategias multimedia b. 3° - 4° C – Post test - Estrategias multimedia > 3° - 4° C – Pre test - Estrategias multimedia c. 3° - 4° C – Post test - Estrategias multimedia = 3° - 4° C – Pre test - Estrategias multimedia				

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25.

Tabla N° 16: Estadísticos de prueba^a

ESTUDIANTES DEL 3° y 4° C – POST TEST - PRE TEST - ESTRATEGIAS MULTIMEDIA DE INICIO	
Z	-4,456 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	0,000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon b. Se basa en rangos negativos.	

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25.

INTERPRETACION:

Se puede apreciar en los cuadros lo siguiente: se muestra la asignación de rangos positivos, negativos y empates, así como la suma de rangos positivos y negativos.

Si hay diferencias significativas entre el POST TEST y el PRE TEST en relación a las calificaciones del Grupo de estudiantes del 3° y 4° C, a quienes se les evaluó mediante un instrumento y las estrategias multimedia de INICIO de clases. Se concurren que realmente si hay una diferencia entre ambas Evaluaciones, con un nivel de significación del 5% y un intervalo de confianza de 95%. Por último, se presenta la prueba estadística en este caso el valor de la razón Z, con -4,456, así como la significación del contraste (Sig. Asintótica bilateral) es de 0,000; menor al 0.05. Las diferencias son significativas, por lo que se acepta la hipótesis alterna.

1.4.4.2.3.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESTADÍSTICA ESPECÍFICA 2 MEDIANTE LA PRUEBA ESTADÍSTICA NO PARAMÉTRICA DE RANGOS DE WILCOXON

H₀: Los nuevos softwares educativos como estrategias para el desarrollo de la sesión de enseñanza, NO son eficientes en la I.E Fortunato L. Herrera.

H₁: Los nuevos softwares educativos como estrategias para el desarrollo de la sesión de enseñanza, son eficientes en la I.E Fortunato L. Herrera.

Tabla N° 17: Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
ESTUDIANTES DEL 3° y 4° C – POST TEST - PRE TEST - ESTRATEGIAS MULTIMEDIA DE DESARROLLO	Rangos negativos	3 ^a	8,00	24,00
	Rangos positivos	31 ^b	18,42	571,00
	Empates	8 ^c		
	Total	42		
a. 3° - 4° C – Post test - Estrategias multimedia < 3° - 4° C – Pre test - Estrategias multimedia b. 3° - 4° C – Post test - Estrategias multimedia > 3° - 4° C – Pre test - Estrategias multimedia c. 3° - 4° C – Post test - Estrategias multimedia = 3° - 4° C – Pre test - Estrategias multimedia				

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25.

Tabla N° 18: Estadísticos de prueba^a

ESTUDIANTES DEL 3° y 4° C – POST TEST - PRE TEST - ESTRATEGIAS MULTIMEDIA DE DESARROLLO	
Z	-4,798 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	0,000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon b. Se basa en rangos negativos.	

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25.

INTERPRETACION:

Se puede apreciar en los cuadros lo siguiente: se muestra la asignación de rangos positivos, negativos y empates, así como la suma de rangos positivos y negativos.

Si hay diferencias significativas entre el POST TEST y el PRE TEST en relación a las calificaciones del Grupo de estudiantes del 3° y 4° C, a quienes se les evaluó mediante un instrumento y las estrategias multimedia del DESARROLLO de clases. Se concurren que realmente si hay una diferencia entre ambas Evaluaciones, con un nivel de significación del 5% y un intervalo de confianza de 95%. Por último, se presenta la prueba estadística en este caso el valor de la razón Z, con -4,798, así como la significación del contraste (Sig. Asintótica bilateral) es de 0,000; menor al 0.05. Las diferencias son significativas, por lo que se acepta la hipótesis alterna.

1.5.4.2.3.3. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESTADÍSTICA ESPECÍFICA 3 MEDIANTE LA PRUEBA ESTADÍSTICA NO PARAMÉTRICA DE RANGOS DE WILCOXON

H₀: Los nuevos softwares educativos como estrategias para el cierre de la sesión de enseñanza, NO son eficientes en la I.E Fortunato L. Herrera.

H₁: Los nuevos softwares educativos como estrategias para el cierre de la sesión de enseñanza, son eficientes en la I.E Fortunato L. Herrera.

Tabla N° 19: Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
ESTUDIANTES DEL 3° y 4° C – POST TEST - PRE TEST - ESTRATEGIAS MULTIMEDIA DE CIERRE	Rangos negativos	1 ^a	8,00	8,00
	Rangos positivos	30 ^b	16,27	488,00
	Empates	11 ^c		
	Total	42		

a. 3° - 4° C – Post test - Estrategias multimedia < 3° - 4° C – Pre test - Estrategias multimedia
b. 3° - 4° C – Post test - Estrategias multimedia > 3° - 4° C – Pre test - Estrategias multimedia
c. 3° - 4° C – Post test - Estrategias multimedia = 3° - 4° C – Pre test - Estrategias multimedia

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25.

Tabla N° 20: Estadísticos de prueba^a

	ESTUDIANTES DEL 3° y 4° C – POST TEST - PRE TEST - ESTRATEGIAS MULTIMEDIA DE CIERRE
Z	-4,850 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	0,000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon b. Se basa en rangos negativos.	

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25.

INTERPRETACION:

Se puede apreciar en los cuadros lo siguiente: se muestra la asignación de rangos positivos, negativos y empates, así como la suma de rangos positivos y negativos.

Si hay diferencias significativas entre el POST TEST y el PRE TEST en relación a las calificaciones del Grupo de estudiantes del 3° y 4° C, a quienes se les evaluó mediante un instrumento y las estrategias multimedia del CIERRE de clases. Se concurren que realmente si hay una diferencia entre ambas Evaluaciones, con un nivel de significación del 5% y un intervalo de confianza de 95%. Por último, se presenta la prueba estadística en este caso el valor de la razón Z, con -4,850, así como la significación del contraste (Sig. Asintótica bilateral) es de 0,000; menor al 0.05. Las diferencias son significativas, por lo que se acepta la hipótesis alterna.

4.3. TABLAS CRUZADAS SOBRE ESTRATEGIAS MULTIMEDIA

TABLA CRUZADA SOBRE ESTRATEGIAS MULTIMEDIA			3° - 4° C – POST TEST				Total
			Nunca	Casi nunca	Casi siempre	Siempre	
3° - 4° C – PRE TEST	Nunca	Recuento	3	1	0	0	4
		%	75,0%	25,0%	0,0%	0,0%	100,0%
	Casi nunca	Recuento	1	6	7	17	31
		%	3,2%	19,4%	22,6%	54,8%	100,0%
	Casi siempre	Recuento	0	0	1	4	5
		%	0,0%	0,0%	20,0%	80,0%	100,0%
	Siempre	Recuento	0	0	0	2	2
		%	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%
	Total	Recuento	4	7	8	23	42
		%	9,5%	16,7%	19,0%	54,8%	100,0%

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25.

Interpretación:

Los estudiantes encuestados y evaluados fueron un total de 42, lo cual representan el 100%. De un grupo de 04 estudiantes, que NUNCA observaron el uso de estrategias Multimedia, en el PRE TEST, el 75.0% Nunca desarrollaron estrategias multimedia, mientras que el 25.0%, mencionaron que nunca desarrollaron estrategias en el Post Test. Por otro lado, de 31 estudiantes, que CASI NUNCA apreciaron el uso de Estrategia Multimedia, en el PRE TEST, el 3.2% Nunca lo desarrollaron, el 19.4%, mencionan que Casi nunca, hacen uso de estrategias multimedia, el 22.7%, opinaron que Casi siempre se da la utilización de estrategias multimedia, además el 54.8%, dieron a conocer que Siempre se utilizan estrategias multimedia, en el POST TEST. Por otro lado, de 5 estudiantes, que CASI SIEMPRE utilizaron Estrategias multimedia, en el PRE TEST, el 20.0%, mencionan que Casi siempre, hacen uso de estrategias multimedia y el 80.0%, opinaron que Siempre se da la utilización de estrategias multimedia, en el POST TEST. Finalmente, de 2 estudiantes, que SIEMPRE utilizaron Estrategias multimedia, en el PRE TEST, el 100.0% de estudiantes, confirmaron que también utilizaron estrategias multimedia en el POST TEST.

CONCLUSIONES

PRIMERA: Debido a que la pre test arrojó datos negativos frente al uso de estrategias multimedia y los datos obtenidos en el post test fueron positivos, concluimos que la aplicación y empleo adecuado de los software educativos (videoscribe, stop Motion, World Wind y Buzan's iMindMap) por parte de los docentes del área de ciencias sociales, se determina que contribuyen en el desarrollo de las sesiones de enseñanza de manera eficiente, mejorando la didáctica de las sesiones de enseñanza en la institución educativa en estudio. Después de la aplicación se demostró que los softwares educativos (videoscribe, stop Motion, World Wind y Buzan's iMindMap) contribuyeron en los procesos de inicio, desarrollo y cierre, así las tics se transforman en herramientas eficientes, didácticas e innovadoras que mejoran los aprendizajes del área de ciencias sociales.

SEGUNDO: En el pre test 22 estudiantes manifestaron que casi nunca y 3 estudiantes manifestaron que los docentes nunca usaron estrategias multimedia en el inicio de las sesiones de clase, y después de la aplicación, mediante el post test 7 estudiantes manifestaron que casi siempre y 26 estudiantes manifestaron que siempre los docentes utilizan estrategias en el inicio de las sesiones de clases. Así demostramos la eficiencia de los nuevos softwares educativos (videoscribe, stop Motion, World Wind y Buzan's iMindMap) como estrategia para el inicio de la sesión de enseñanza, es decir, contribuyen en la motivación, recolección de saberes previos y conflicto cognitivo. Así se logró el objetivo planteado, el uso de los nuevos softwares resulta significativo y productivo en el inicio de las sesiones de clase, demostrándose la efectividad en el aprendizaje.

TERCERO: En el pre test 26 estudiantes manifestaron que casi nunca y 10 estudiantes manifestaron que los docentes nunca usaron estrategias multimedia en el desarrollo de las sesiones

de clase, y después de la aplicación, mediante el post test 12 estudiantes manifestaron que casi siempre y 20 estudiantes manifestaron que siempre los docentes utilizan estrategias en el desarrollo de las sesiones de clases. Así demostramos la eficiencia de los nuevos softwares educativos (videoscribe, stop Motion, World Wind y Buzan's iMindMap) como estrategia para el desarrollo de la sesión de enseñanza, es decir, contribuyen en el trabajo en equipo de los estudiantes, en la autogestión y construcción de los aprendizajes. Así se logró el objetivo planteado, el uso de los nuevos softwares resulta significativo y productivo en el desarrollo de las sesiones de clase, demostrándose la efectividad en el aprendizaje.

CUARTO: En el pre test 32 estudiantes manifestaron que casi nunca y 5 estudiantes manifestaron que los docentes nunca usaron estrategias multimedia en el cierre de las sesiones de clase, y después de la aplicación, mediante el post test 13 estudiantes manifestaron que casi siempre y 19 estudiantes manifestaron que siempre los docentes utilizan estrategias en el cierre de las sesiones de clases. Así demostramos la eficiencia de los nuevos softwares educativos (videoscribe, stop Motion, World Wind y Buzan's iMindMap) como estrategia para el cierre de la sesión de enseñanza, es decir, contribuyen en la Metacognición, retroalimentación y evaluación de los aprendizajes. Así se logró el objetivo planteado, el uso de los nuevos softwares resulta significativo y productivo en el cierre de las sesiones de clase, demostrándose la efectividad en el aprendizaje.

SUGERENCIAS.

Gracias a la experiencia que se tuvo con nuestra investigación, nos sentimos en la capacidad de sugerir lo siguiente:

1° Se sugiere que la institución educativa FORTUNATO LUCIANO HERRERA DEL CUSCO, a través de sus directivos y docentes, deben de inmiscuirse de mayor manera en el empleo de nuevos softwares educativos que tengan una relevancia didáctica e innovadora dejando de lado los clásicos software educativos que en su mayoría carecen de didáctica, generando que la enseñanza no sea significativa. Después de demostrar la eficiencia de los nuevos softwares educativos (videoscribe, stop Motion, World Wind y Buzan's iMindMap) sugerimos, que se continúe innovando en softwares educativos para transformarlos en herramientas de didáctica multimedia que contribuyan en el desempeño del docente y rendimiento académico de los estudiantes.

2° seguidamente, sugerimos que los directivos y demás otros gestores de la educación, se preocupen por mejorar infraestructura implementar nuevos equipos tecnológicos, los cuales ayudaran a un eficiente uso de los nuevos softwares educativos. Estos dos elementos (equipos tecnológicos, softwares educativos) posibilitaran que los procesos de enseñanza y aprendizaje se desarrollen de manera significativa,

3° Que los docentes del área de ciencias sociales y docentes en general deben de estar en constante innovación y capacitación en el manejo efectivo de nuevas tecnologías, del mismo modo estar a la vanguardia de las constantes actualizaciones tecnológicas que surgen para el bienestar de la educación. Así mismo, los procesos didácticos de inicio, desarrollo y cierre de las sesiones de aprendizaje deben ser pertinentemente elaborados y desarrollados en base al uso de los nuevos

softwares educativos, y se sugiere depurar los softwares educativos clásicos que en su mayoría carecen de didáctica e innovación y no permiten un buen desarrollo del proceso de aprendizaje.

4° por último se enfatiza en papel del docente frente a este reto, así sugerimos que el docente mantenga un espíritu moderno, innovador, investigador, selectivo y crítico para poder adoptar nuevas tecnologías y utilizarlas como herramientas para transformar las sesiones de aprendizaje en actividades didácticas e innovadoras, así adaptándose a las exigencias de esta nueva sociedad tecnología del conocimiento.

BIBLIOGRAFÍA

BAJARLIA, g. E. (1997). *docentes usando internet*. buenos aires, argentina.

BARANOV, e. a. (1989). *pedagogia*. habana , cuba.

CARRASCO, d. (2006). *METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION*. PERÚ: san marcos.

Obtenido de INVESTIGACION : http://grsanchez.blogspot.com/2013/06/niveles-de-investigacion_28.html

CERON, m. (2014). *hardware y software*. universidad autonoma del estado de hidalgo, mexico .

CREATING OPPORTUNITIES FOR A BETTER LIFE . (2019). *¿que es el hardware y software?* Obtenido de creating opportunities for a better life :

<https://edu.gcfglobal.org/es/informatica-basica/que-es-hardware-y-software/1/>

ECURED. (s.f.). *Proceso de enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de ECURED:

https://www.ecured.cu/Proceso_de_ense%C3%B1anza-aprendizaje

EDUCACION, M. D. (2014). *el marco del buen desempeño docente*. lima: Biblioteca nacional del Perú.

EL MUNDO INFINITO. (2019). *ventajas y desventajas del software educativo*. Obtenido de el mundo infinito: <https://elmundoinfinito.com/ventajas-desventajas-software-educativo/>

ENSEÑANZA DE LA LENGUA . (03 de 30 de 2017). *Los cuatro dominios del Marco de Buen Desempeño Docente*. Obtenido de enseñanza de la lengua :

<https://julioj14.blogspot.com/2017/03/los-cuatro-dominios-del-marco-de-buen-desempeno-docente.html>

ESAI, i. (13 de octubre de 2015). Obtenido de

<http://tecnologiainformaticauniditzeesai.blogspot.com/>

- GOMEZ, y. (22 de 11 de 2011). *funciones del software educativo*. Obtenido de blogspot:
<http://funcionesdelsoftware.blogspot.com/2011/11/funciones-del-software-educativo.html>
- HERNANDEZ, h. (2008). *una experiencia en el uso de las tecnologias en la investigacion cientifica mas alla del aula*. mexico.
- HERNANDEZ, r. F. (2010). *METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION*. MEXICO: McGRAW Hill Education. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/miscelanea/tipos-de-investigacion>
- INSTITUTO CENTRAL DE CIENCIAS PEDAGOGICAS (ICCP). (1988). *Pedagogia*. cuba .
- MARTINEZ, h. (13 de 03 de 2018). *El Desempeño Docente en el Uso de las TICs como*. Obtenido de tecnologico de monterrey :
https://repositorio.itesm.mx/bitstream/handle/11285/567748/DocsTec_5294.pdf?sequence=1
- MARTINEZ, j. (2009). *la educacion y las tic. enseñanza de las ciencias en entornos tecnologicos: curso para profesores*. Obtenido de
<http://EDUCACIONQUIMICA.info/include/downloadfile.php?pdf=pdf1129.pdf>.
- MARTINS, E. (1990). *Interaccion social y aprendizaje*. MADRID, ESPAÑA.
- MINISTERIO DE EDUCACION . (2017). *marco del buen desempeño docente*. Obtenido de ministerio de educacion : <https://noticia.educacionenred.pe/2019/03/minedu-marco-buen-desempeno-docente-mejorar-tu-practica-como-maestra-guiar-171587.html>
- MINISTERIO DE EDUCACION. (2012). *marco del buen desempeño docente*. lima, lima, Perú: corporacion grafica navarrete.
- MOLL, s. (30 de marzo de 2016). *justifica tu respuesta*. Obtenido de justifica tu respuesta:
<https://justificaturespuesta.com/videoscribe-presentaciones-animadas/>

NASA WORLD WIND. (22 de mayo de 2019). *What is worldwind?* Obtenido de NASA WORLD WIND: <https://worldwind.arc.nasa.gov/>

NEOATTACK. (2019). *STOP MOTION*. Obtenido de NEOATTACK: <https://neoattack.com/neowiki/stop-motion/>

PIAGET, j. (1969). *sisis estudios de psicología* . rio de janeiro, brasil.

PROFESIONAL REVIEW. (2017). *¿que es el hardware? para que sirve y defuicion* . Obtenido de PROFESIONAL REVIEW: <https://www.profesionalreview.com/hardware/>

RAFINO, e. (13 de febrero de 2019). *concepto de software* . Obtenido de CONCEPTO.DE: <https://concepto.de/software/>

SALMERON, a. (marzo de 2019). *LAS TIC EN LA EDUCACIÓN*. Obtenido de instituto nacional de formacion profesional : <https://medac.es/articulos-educacion-infantil/las-HERRAMIENTAS-tic-en-la-educacion/>

SILBERSCHATZ, a. (2006). *fundamentos de sistemas operativos*. McGraw-hill / Interamericana de España, S.A.U., ESPAÑA.

SLIDESHARE. (13 de noviembre de 2013). *la computadora y el profesor*. Obtenido de Slideshare: <https://es.slideshare.net/jp429/la-computadora-y-el-profesor>

WIKIPEDIA . (12 de 06 de 2018). *Buzan's iMindMap*. Obtenido de wikipedia : https://es.wikipedia.org/wiki/Buzan%27s_iMindMap

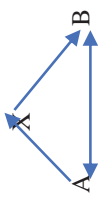
ZITA, a. (05 de mayo de 2019). *¿Que es el software?* Obtenido de TODA MATERIA : <https://www.todamateria.com/que-es-software/>

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO: SOFTWARES EDUCATIVOS PARA EL DESARROLLO DE LAS SESIONES DE ENSEÑANZA DE LOS DOCENTES DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES EDUCACION SECUNDARIA DE LA I.E.MX FORTUNATO LUCIANO HERRERA

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	VARIABLES DE ESTUDIO	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿De qué manera la aplicación de los softwares educativos como herramientas didácticas contribuye en el desarrollo de las sesiones de enseñanza de los docentes en referencia de los estudiantes de 3ro “c” y 4to “c” del nivel secundario en el área de ciencias sociales de la I.E. Fortunato Luciano Herrera?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar si la aplicación de los softwares educativos como herramientas didácticas contribuye en el desarrollo de las sesiones de enseñanza de los docentes en referencia de los estudiantes de 3ro “c” y 4to “c” del nivel secundario en el área de ciencias sociales de la I.E.MIX. Fortunato Luciano Herrera.</p>	<p>HIPOTESIS GENERAL</p> <p>Determinar si la aplicación de los softwares educativos como herramientas didácticas contribuirá en el desarrollo de las sesiones de enseñanza de los docentes en referencia de los estudiantes de 3ro “c” y 4to “c” del nivel secundario en el área de ciencias sociales de la I.E.MIX. Fortunato Luciano Herrera.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>Softwares educativos</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>Desarrollo de las sesiones de enseñanza</p> <p>VARIABLE INTERVENIENTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tiempo • Sesiones de clase • tecnología 	<p>TIPO,NIVEL Y DISEÑO DE INVESTIGACION</p> <ul style="list-style-type: none"> • TIPO DE INVESTIGACION APLICATIVO • NIVEL INVESTIGACION PREDICTIVO • DISEÑO DE INVESTIGACION Pre- Experimental • POBLACIÓN La I.E.Mx. Fortunato Luciano Herrera Garmendia • MUESTRA Los docentes del área de ciencias sociales del nivel secundario. <p>TECNICAS INSTRUMENTOS:</p> <p>ENCUESTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • cuestionario
<p>PROBLEMA ESPECIFICO</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el nivel de eficiencia de los nuevos softwares educativos como estrategia para el inicio de la sesión de enseñanza? • ¿Cuál es el nivel de eficiencia de los nuevos softwares educativos como 	<p>OBJETIVO ESPECIFICO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demostrar la eficiencia de los nuevos softwares educativos como estrategia para el inicio de la sesión de enseñanza. • Demostrar la eficiencia de los nuevos softwares educativos como estrategias para el desarrollo de la sesión de enseñanza 	<p>HIPOTESIS ESPECIFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los nuevos softwares educativos como estrategia para el inicio de la sesión de enseñanza, son eficientes. • Los nuevos softwares educativos como estrategias para el desarrollo de la sesión 		

<p>estrategias para el desarrollo de la sesión de enseñanza?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el nivel de eficiencia de los nuevos softwares educativos como estrategias para el cierre de la sesión de enseñanza? 	<ul style="list-style-type: none"> • Demostrar la eficiencia de los nuevos softwares educativos como estrategias para el cierre de la sesión de enseñanza 	<p>de enseñanza, son eficientes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los nuevos softwares educativos como estrategias para el cierre de la sesión de enseñanza, son eficientes 		<p>DISEÑO</p>  <p>GE: Grupo experimental</p> <p>A: Prueba inicial (pre test) X: Tratamiento (aplicación del software educativo video escribe) B: Prueba final (post test)</p>
--	--	--	--	--

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLES	DEFINICIONES	DIMENSIONES	INDICADORES	TECNICA / INSTRUMENTO
SOFTWARE EDUCATIVO	Los softwares educativos son herramientas o programas informáticos que nos son de gran utilidad para la integración de las diferentes áreas de gestión dentro de los centros educativos, como por ejemplo podemos mencionar:	<ul style="list-style-type: none"> ● estratégico de recurso multimedia. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Innovación ● Didáctica ● Acceso a nuevas herramientas. ● Presentaciones de calidad. ● Generador de interés. 	<ul style="list-style-type: none"> ● cuestionario
SESIONES DE ENSEÑANZA	En esta parte del proceso educativo, la tarea más importante del docente es acompañar el aprendizaje del estudiante. La enseñanza debe ser vista como el resultado de una relación cada más personal entre el docente y el estudiante, pero para esto el docente tiene que tomar muy en cuenta el contenido que se va a enseñar y en base a estas el docente tomara en cuenta la aplicación de técnicas, estrategias didácticas para enseñar a aprender, y lo más importante asegurar la formación en valores optima en el estudiante.	<ul style="list-style-type: none"> ● Estrategias de inicio: estrategias de uso multimedia ● Estrategias de desarrollo: estrategias de uso multimedia ● Estrategias de cierre: estrategias de uso multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> ● Acuerdos de convivencia ● Conflicto cognitivo ● Motivación, interés e incentivos ● Saberes previos ● Gestión de los aprendizajes (procesos didácticos, metodología, estrategias) ● Estrategias de trabajos en grupo ● Metacognición (reflexión sobre lo aprendido) ● Evaluación (conclusiones, análisis) ● Retroalimentación 	<ul style="list-style-type: none"> ● Cuestionario ● Cuestionaria ● Cuestionario

BASE DE DATOS DEL PRE CUESTIONARIO

	DIMENSIONES																
	D1	D1	D1	D1	D1	D1	D1	D2	D2	D2	D2	D3	D3	D3	D3	D3	
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	
	ITEMS																
	ESTUDIANTES ENCUESTADOS DEL 4TO "C"																
1	4	4	2	3	2	1	2	2	2	3	2	3	3	2	2	1	2
2	3	3	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2
3	4	4	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	1	2
4	4	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1
5	4	4	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2
6	3	3	3	2	1	3	2	2	1	2	2	3	3	3	3	2	2
7	3	4	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1
8	4	4	3	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1
9	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1
10	3	3	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2
11	3	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2
12	4	4	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2
13	3	3	2	2	1	2	2	2	1	1	2	3	1	2	2	2	2
14	3	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2
15	3	3	2	2	2	2	1	1	2	2	1	3	2	2	2	1	2
16	4	4	2	2	1	2	2	2	1	1	3	3	3	2	2	2	2
17	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2	3	2	2	1	2	2
18	4	4	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2
19	2	3	2	1	2	2	2	2	2	1	1	3	2	2	2	1	2
20	4	4	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2
21	4	4	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2
22	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	1	3	3	3	2	2	2

ESTUDIANTES ENCUESTADOS DEL 3RO "C"																			
1	ACHATA ASTO, paola angela	3	3	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	3	2	2	2
2	APAZA CHAMPI, edwar edison	3	4	1	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2
3	APAZA SONKGO, alex daniel	3	4	2	2	2	2	3	1	1	1	3	2	2	2	2	2	1	1
4	ATA HINCHO, jeferson	3	4	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2
5	BARAZORDA SUNE, sayda	4	3	1	1	1	2	3	2	1	1	2	3	2	1	2	2	2	1
6	CENTENO TAPIA, heydi	3	3	1	2	2	2	2	2	1	2	2	3	3	2	2	2	2	2
7	CHALLCO GOMEZ, emmanuel	4	4	1	1	1	2	1	1	2	2	2	3	3	2	2	2	1	2
8	CHAMPI MUJICA, daylet	3	4	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2
9	CONSA LONCONI, Rene	4	4	1	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	1	2
10	DURAN HUAMAN, Jefferson	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2
11	HUALLPAYUNKA YUCRA, ingrid	4	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1
12	PACCO QUISPE, Josue	4	3	2	2	1	2	2	1	2	2	3	3	3	2	3	1	1	1
13	PARIGUANA BARRETO, Carlos	3	4	1	2	2	1	2	2	1	1	3	3	1	3	2	2	2	2
14	PORCEL JACINTO, carlos eduardo	4	4	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1
15	QUISPE DELGADO, antoni	3	4	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2
16	QUISPE QUISPE, Kerly	4	3	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2
17	SULLCA BALTAZAR, jose Luis	3	4	2	2	2	3	3	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2
18	TORRES MEDINA, Willard	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1
19	YUCRA VALLENAS, Alcides	4	3	1	2	1	2	3	2	2	2	1	3	2	2	2	2	1	1
20	ZUNIGA TAPARA, cristaldo	4	4	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2

VALOR	
4	
3	
2	
1	

Siempre =
Casi Siempre =
Casi nunca
Nunca

BASE DE DATOS DEL POST CUESTIONARIO

DIMENSIONES		D1	D1	D1	D1	D1	D1	D1	D1	D1	D2	D2	D3	D3	D3	D3	D3	D3	D3	D4	D4	
	ITEMS	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18			
	ESTUDIANTES ENCUESTADOS DEL 4TO "C"																					
1	ARDILES RODRIGUEZ, NOE	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4
2	AYQUIPA SIPAUCCAR, ANA MARIA	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3
3	BARAZORDA FUENTES, VANESA	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
4	CHUNCA YAURI, GIOVANI	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
5	CUBA CHAVEZ, MARCO ANTONIO	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	2	2	2	3	3	3	3	3
6	CUTIRI CANDIA, JAVIER PEDRO	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
7	HUAMAN QUISPE, ELVIS PAUL	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3
8	HUAMANI PALOMINO, MIGUEL ANGEL	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
9	MAQUE PALOMINO, CARLOS	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4
10	MARIN QUISPE, DEYSI DALLANA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3
11	MEDINA CHAVEZ, ELVIS SERGIO	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
12	PAPEL TAIPE, ELVIS FABRICIO	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
13	QUISPE HUASCAR, GERSON JACOB	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3
14	ROQUE HUAMAN, XIOMARA KATHERIN	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
15	SALAS PALOMINO, RODRIGO	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4
16	SALLO ZAPATA, JOSE FABRICIO SOTOMAYOR FARFAN,	4	4	4	4	4	3	3	3	2	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	2
17	MAURICIO	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	4	4	4	3	2	2
18	TAPIA HUMPIRE, DAVID	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	2	3
19	TOLEDO HUAMAN, MARIYEN STEFANY	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3
20	TORRES ARIAS, FRESIA ANABEL	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	2
21	VELASQUE HUISA, DENNIS	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
22	ZARATE CURI, PILAR	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3

