

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRION

ESCUELA DE POSGRADO



T E S I S

**Uso de la tecnología animoto para el logro de los aprendizajes en el
área de Ciencias Sociales, para estudiantes del tercer grado de
Educación Secundaria de la Institución Educativa Mariscal Castilla,
Región Junín 2018**

Para optar el grado académico de Maestro en:

Gerencia e Innovación Educativa

Autor: Bach. Marco Antonio TRUJILLO MEZA

Asesor: Dr. Tito Armando RIVERA ESPINOZA

Cerro de Pasco – Perú - 2021

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRION

ESCUELA DE POSGRADO



T E S I S

**Uso de la tecnología animoto para el logro de los aprendizajes en el
área de Ciencias Sociales, para estudiantes del tercer grado de
Educación Secundaria de la Institución Educativa Mariscal Castilla,
Región Junín 2018**

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

**Dr. Flaviano Armando ZENTENO RUIZ
PRESIDENTE**

**Mg. Anibal Isaac CARBAJAL LEANDRO
MIEMBRO**

**Mg. Shuffer GAMARRA ROJAS
MIEMBRO**

DEDICATORIA

A la memoria de mis padres.

RECONOCIMIENTO

A los docentes de la UNDAC, por su apoyo

invalorable

RESUMEN

La investigación denominada: USO DE LA TECNOLOGÍA ANIMOTO PARA EL LOGRO DE LOS APRENDIZAJES EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES, PARA ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARISCAL CASTILLA, REGIÓN JUNÍN 2018. Considera los siguientes objetivos de investigación: Determinar que el uso de la tecnología Animoto mejora el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, para estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mariscal Castilla, región Junín 2018. Determinar que el uso de la tecnología Animoto mejora el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, respecto a manejo de información, para estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa indicada. Determinar que el uso de la tecnología Animoto mejora el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, respecto a comprensión espacio temporal, para estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa indicada. Y determinar que el uso de la tecnología Animoto mejora el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, respecto a juicio crítico, para estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa indicada.

Para lograr estos objetivos se ha seguido la metodología científica haciendo uso del diseño cuasi experimental con dos grupos, experimental y control, así como se ha contado con sesiones de aprendizaje donde se hace uso de la tecnología Animoto y se aplica al proceso enseñanza aprendizaje del área de ciencias sociales y para ello se ha aplicado un instrumento válido mediante el juicio de expertos y confiable mediante el método del Alfa de Cronbach, que sale 0,80. Se aplicó el pretest y posttest correspondiente a la muestra de 56 estudiantes repartidos en dos grupos experimental y de control, obteniéndose resultados que fueron analizados con la prueba de hipótesis y

resaltando el valor encontrado de la T de Student de 6,32, que prueba las hipótesis de investigación y se llega a los siguientes resultados: Se determinó que el uso de la tecnología Animoto mejora el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, para estudiantes de del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mariscal Castilla, región Junín 2018. Tal como lo evidencia la prueba de hipótesis realizada, encontrándose un T de Student de 6,32 y con un instrumento de investigación con 0,80 de confiabilidad. Que permitió llegar a las siguientes conclusiones: Se determinó que el uso de la tecnología Animoto mejora el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, respecto a manejo de información, para estudiantes de del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa indicada. Se determinó que el uso de la tecnología Animoto mejora el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, respecto a comprensión espacio temporal, para estudiantes de del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa indicada. Y se determinó que el uso de la tecnología Animoto mejora el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, respecto a juicio crítico, para estudiantes de del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa indicada.

Palabras clave: Tecnología animoto, logro de aprendizaje, ciencias sociales.

ABSTRACT

Research called: USE OF ANIMOTO TECHNOLOGY FOR THE ACHIEVEMENT OF LEARNING IN THE AREA OF SOCIAL SCIENCES, FOR STUDENTS OF THE THIRD DEGREE OF SECONDARY EDUCATION OF THE INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARISCAL CASTILLA, REGION JUNÍN 2018. Consider the following research objectives: Determine that the use of Animoto technology improves the achievement of learning in the Social Sciences Area, for students of the third grade of secondary education of the Mariscal Castilla Educational Institution, Junín region 2018. Determine that the use of Animoto technology improves achievement of the learning in the Social Sciences Area, regarding information management, for students of the third grade of secondary education of the indicated Educational Institution. Determine that the use of Animoto technology improves the achievement of learning in the Area of Social Sciences, regarding spatial understanding, for students of the third grade of secondary education of the indicated Educational Institution. And determine that the use of Animoto technology improves the achievement of learning in the Social Sciences Area, regarding critical judgment, for students of the third grade of secondary education of the indicated Educational Institution.

To achieve these objectives, the scientific methodology has been followed by using the quasi-experimental design with two experimental control groups, as well as learning sessions where the use of Animoto technology is used and applied to the teaching-learning process of the area. of social sciences and for this a valid instrument has been applied through expert judgment and reliable through the Cronbach's Alpha method, which comes out 0.80. The pretest and posttest corresponding to the sample of 56 students divided into two experimental and control groups were applied, obtaining results that were analyzed with the hypothesis test and highlighting the found value of

the Student's T of 6.32, which tests the research hypothesis and the following results are obtained: It was determined that the use of Animoto technology improves the achievement of learning in the Social Sciences Area, for students of the third grade of secondary education of the Mariscal Castilla Educational Institution, region Junín 2018. As evidenced by the hypothesis test carried out, finding a Student's T of 6.32 and a research instrument with 0.80 of reliability. That allowed to reach the following conclusions: It was determined that the use of Animoto technology improves the achievement of learning in the Social Sciences Area, regarding information management, for students of the third grade of secondary education of the Educational Institution indicated. It was determined that the use of Animoto technology improves the achievement of learning in the Social Sciences Area, with respect to temporal space understanding, for students of the third grade of secondary education of the indicated Educational Institution. And it was determined that the use of Animoto technology improves the achievement of learning in the Social Sciences Area, regarding critical judgment, for students of the third grade of secondary education of the indicated Educational Institution.

Keywords: Animoto technology, learning achievement, social sciences.

INTRODUCCIÓN

La investigación denominada: USO DE LA TECNOLOGÍA ANIMOTO PARA EL LOGRO DE LOS APRENDIZAJES EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES, PARA ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARISCAL CASTILLA, REGIÓN JUNÍN 2018. Se presenta considerando el protocolo establecido por la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, para ello se ha considerado dos partes. La parte teórica y luego la parte práctica. En la primera parte se tienen los siguientes capítulos: El capítulo uno trata sobre el planteamiento del problema, sobre el uso de la tecnología Animoto que es para mejora de los aprendizajes en el área de ciencias sociales, el capítulo dos trata sobre el marco teórico de la investigación, enfatizando en la teoría del aprendizaje significativo y los antecedentes de estudio y los conceptos claves del Animoto y de las ciencias sociales y finalmente de esta parte el capítulo tres trata sobre la metodología de trabajo realizado, enfatizando en la validez y confiabilidad de los test, así como la propuesta del uso de la tecnología del Animoto en la mejora de los aprendizajes de las ciencias sociales en educación secundaria.

La parte práctica tienen el capítulo cuatro que está dedicado a la presentación y análisis de resultados, con la prueba de hipótesis incorporada haciendo uso del estadístico T de Student, el mismo que permitió contrastar las hipótesis de investigación y declarar viable la propuesta, que permitió elaborar las conclusiones y recomendaciones respectivas y poner de manifiesto las referencias bibliográficas usadas, así como los anexos considerados para completar la investigación.

El autor

INDICE

Pág.

DEDICATORIA

RECONOCIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

INDICE

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Identificación y determinación del problema.....	1
1.2. Delimitación de la investigación.....	2
1.3. Formulación del problema.....	2
1.3.1. Problema General.....	2
1.3.2. Problemas Específicos.....	2
1.4. Formulación de Objetivos.....	3
1.4.1. Objetivo General.....	3
1.4.2. Objetivos Específicos.....	3
1.5. Justificación de la investigación.....	4
1.6. Limitaciones de la investigación.....	4

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes de estudio.....	5
2.2. Bases teóricas – científicas.....	9
2.3. Definición de términos básicos.....	21
2.4. Formulación de Hipótesis.....	22
2.4.1. Hipótesis General.....	22

2.4.2. Hipótesis Específicas.....	22
2.5. Identificación de variables.....	22
2.6. Definición Operacional de variables e indicadores.....	22

CAPITULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación	24
3.2. Métodos de investigación	24
3.3. Diseño de investigación	24
3.4. Población y muestra	25
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	26
3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	27
3.7. Tratamiento Estadístico	28
3.8. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación	28
3.9. Orientación ética	28

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSION

4.1. Descripción del trabajo de campo	30
4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados	34
4.3. Prueba de hipótesis	42
4.4. Discusión de resultados.....	47

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Identificación y determinación del problema

Hoy más que antes el uso de las TIC se ha masificado, empleando las tecnologías de la Información y Comunicación Social en el aula, toda vez, que usando las fotografías diversas en temas distintos se puede mejorar el aprendizaje, la respecto Choque, R, afirma lo siguiente:

En cuanto se refiere a capacidades TIC tiene que ver con lo afectivo, que el estudiante se sienta bien anímicamente, de igual forma con lo cognitivo, es decir a la temática que se va a desarrollar y también lo psicomotor, es decir el estudiante pone de manifiesto sus habilidades psicomotoras para poder acceder a la información por medio de videos por ejemplo, que domine la información, que le ponga el ánimo respectivo y todo ello con un fin educativo, es decir de lograr lo aprendizajes y las competencias respectivas (Choque, 2009).

Como se puede apreciar es viable el uso de las TICS y específicamente el Animoto como un recurso tecnológico para mejorar al aprendizaje en el área de ciencias Sociales.

Por estas consideraciones es que formulamos una propuesta a través de Animoto en la mejora de los aprendizajes en las ciencias sociales de los estudiantes del tercero de secundaria de la Institución Educativa Mariscal Castilla.

1.2. Delimitación de la investigación

La presente investigación se desarrolló en el colegio Mariscal Castilla de la ciudad de Huancayo, Región Junín, en estudiantes del tercer grado de educación secundaria, entre los años 2018 y 2019.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema General

¿Cómo el uso de la tecnología Animoto mejora el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, para estudiante del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mariscal Castilla, región Junín 2018?

1.3.2. Problemas Específicos

- ¿Cómo el uso de la tecnología Animoto mejora el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, respecto a manejo de información, para estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa indicada?
- ¿Cómo el uso de la tecnología Animoto mejora el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, respecto a comprensión espacio temporal, para estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa indicada?

- ¿Cómo el uso de la tecnología Animoto mejora el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, respecto a juicio crítico, para estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa indicada?

1.4. Formulación de Objetivos

1.4.1. Objetivo General

Determinar que el uso de la tecnología Animoto mejora el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, para estudiantes de del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mariscal Castilla, región Junín 2018.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Determinar que el uso de la tecnología Animoto mejora el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, respecto a manejo de información, para estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa indicada.
- Determinar que el uso de la tecnología Animoto mejora el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, respecto a comprensión espacio temporal, para estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa indicada.
- Determinar que el uso de la tecnología Animoto mejora el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, respecto a juicio crítico, para estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa indicada.

1.5. Justificación de la investigación

La investigación es importante porque permite reforzar el soporte teórico del uso de las tecnologías de la información y comunicación social en el aula, esto es: refuerza la teoría de aprendizaje del conectivismo para mejorar los aprendizajes en este caso en el área de ciencias sociales; asimismo es importante porque mediante el uso de imágenes del área de ciencias sociales se pueden elaborar videos educativos y que se difundan mediante las redes sociales, es decir los estudiantes hacen uso de las redes sociales pero con fines educativos.

1.6. Limitaciones de la investigación

Habiendo realizado un estudio exploratorio en la institución educativa “Mariscal Castilla” del distrito de el Tambo, provincia de Huancayo, región Junín encontramos los siguientes problemas en relación al trabajo de investigación que son los siguientes: a) escasas de computadoras para toda la población educativa, b) maestros no capacitados en las TIC, c) ambientes no apropiados para aulas de innovación. d) computadoras obsoletas, e) Desconocimiento por parte de alumnos y profesores en el uso de Animoto. Este hecho se alivió con la dotación de laptops prestadas para la experiencia y se compartirá la conexión a internet desde un celular.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes de estudio

Los estudios previos a la presente investigación son de tipo internacional y nacional, paso a describir sintéticamente cada uno de ellos:

Nacionales e Internacionales.

2.1.1. INFLUENCIA DE LAS TICS EN LA ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS SOCIALES DE LOS ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “FE Y ALEGRÍA” N° 25 DEL DISTRITO DE SAN JUAN DE LURIGANCHO, de Nieto Pocomucha, Neura Olfelinda, tesis de maestría, 2012. Perú.

Nieto (2012), sostiene respecto a la tesis:

El principal objetivo de esta investigación es establecer la relación o correspondencia entre las Tics y la enseñanza – aprendizaje de la Ciencias Sociales en los alumnos del cuarto grado del nivel secundario de la institución educativa Fe y Alegría N°25. Este estudio se enmarca

dentro de las investigaciones descriptivas, correlacionales, ya que por medio de la observación, comparación y descripción entre las variables se ha establecido una relación entre ellas. Los datos estadísticos que sostienen esta investigación vienen de los resultados obtenidos por la aplicación de los instrumentos a los estudiantes y validados por expertos en las áreas de Tecnología Educativa y Educación. Entre los que se encuentra una encuesta aplicada a los alumnos del grado correspondiente del área de Ciencias Sociales los resultados demuestran que hay relación directa entre las variables ya que a mayor uso de las Tics mayor será la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales de los alumnos de la institución en mención y los cuales estarán al día con los avances de la tecnología. Finalmente concluyo que a pesar de ello si el maestro hace un buen uso de materiales y recursos que están a su disposición podría lograr una buena enseñanza- aprendizaje de las Ciencias sociales. (p.1).

2.1.2. MEDIR LA SITUACIÓN DIGITAL ACADÉMICA: UNA ACCIÓN DE LA GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO, de: Vega, Omar Antonio, artículo, Versión publicada, 2018, Costa Rica.

Vega 2018, respecto al artículo mencionado sostiene:

La Sociedad(es) de la Información y del Conocimiento se caracterizan por la omnipresencia de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) y el uso intensivo de la información y el conocimiento en los diferentes sectores; sin embargo, es indiscutible la manera en cómo las comunidades se incorporan a ese entorno globalizado y cambiante, aflorando inequidades socioeconómicas y la misma brecha digital. En tales circunstancias, la institución educativa

realza su importancia al ser productora de conocimiento y formadora de ciudadanos, exigiéndole identificar sus fortalezas y falencias en su actuar coherente con las exigencias sociales, donde su preparación y aporte, desde los procesos de inclusión digital, son fundamentales. En vista de lo anterior, el presente documento es un aporte a la gestión del conocimiento en el campo académico, mediante dos experiencias de medición de la situación digital en sendas poblaciones, esto es, jóvenes estudiantes de educación media y docentes de educación superior, con el diseño y la aplicación de índices compuestos, que recogen aspectos genéricos del sector TIC y específicos de los grupos poblacionales, útiles para el diseño y la evaluación de iniciativas de inclusión digital. (p. 2).

2.1.3. COMPETENCIAS DOCENTES PARA EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES, DEL NIVEL SECUNDARIO, DEL DISTRITO JACOBO DIKSON HUNTER, AREQUIPA 2016, Autores: Tejada Linares, Claudia Rocío. **Tipo de recurso,** tesis de maestría. **Estado** Versión publicada. **Año de publicación.** 2016. **País.** Perú. **Institución.** Universidad Nacional de San Agustín.

Tejada (2016), llega a las siguientes conclusiones:

PRIMERA: De la investigación realizada se concluye que existe una correlación significativa, directa y positiva del 39%, entre las competencias tecnológicas de los docentes en el uso de las TIC y el rendimiento académico de los estudiantes del nivel secundario, en el área de ciencias sociales. **SEGUNDA:** Luego de las observaciones realizadas

en el aula de innovación, el 100% de los docentes no han desarrollado las competencias tecnológicas, entre ellos: conocer los elementos básicos de la computadora, uso de internet, diseño de material TIC, elaboración de páginas web sencillas, uso de software educativo.

TERCERA: Al evaluar el dominio de competencias TIC de los docentes, desde el hardware, se concluye que el 100 % hace uso del CD, para transmitir un video a los estudiantes a través del proyector, dejando de lado la memoria portátil USB, grabadora, Tablet, Smartphone, pizarra electrónica. Desde el software se concluye que: el 100 % de los docentes no hacen uso del correo electrónico para enviar tareas a los estudiantes, no realizan trabajos online, no hacen uso del Youtube para buscar los videos.

CUARTA: Las causas internas por las que no se desarrollan las competencias en TIC en el aula son: bajo nivel de preparación docente en TIC, falta de tiempo para incorporar las TIC a la sesión de aprendizaje, el perfil del alumno, porque surge la distracción al ingresar a internet. Entre las causas externas, falta de equipamiento en la I.E., lo que limita el trabajo del docente.

QUINTA: Después de haber evaluado las pruebas escritas por los estudiantes, el rendimiento promedio es regular, lo que demuestra que el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo

SEXTA: El bajo rendimiento académico de los estudiantes del nivel secundario, en el área de ciencias sociales, se debe al bajo nivel de competencias TIC de los docentes del área de ciencias sociales. (p.191).

2.2. Bases teóricas – científicas

2.2.1. Animoto

Animoto es una Aplicación en línea que te permite generar de manera gratuita videos con imágenes, secuencias animadas y música y poderlos integrar con tu blog o subir a Youtube. (<https://suayed.acatlan.unam.mx/wAnimoto.html>).

Felipe Aaron Reyes - Juan Carlos Osorio (s/f) sostiene:

Un breve tutorial sobre el uso de Animoto: un sitio para crear videos a partir de fotos y grabaciones. (<http://mediacampus.cuaed.unam.mx/node/4025>).

Es una aplicación gratuita que permite elaborar videos, con imágenes y textos variados de duración de corto tiempo. Presenta pasos para elaborar el video en forma didáctica, también hace combinaciones de música.

Software de aplicación: aplicaciones para usuarios finales

O'Brien (2001), describe luego una visión general de los principales tipos y funciones del software de aplicación y software de sistemas.

Software de aplicación para usuarios finales

Los programas de aplicación de propósito general son programas que realizan tareas comunes de procesamiento de información para usuarios finales. Por ejemplo, los programas de procesamiento de palabras, de hojas de cálculo, de administración de bases de datos y de gráficos son populares entre los usuarios de microcomputadores para fines domésticos, educativos, empresariales, científicos y muchos otros propósitos. Debido a que incrementan de manera significativa la productividad de los usuarios finales, éstos algunas veces se conocen como paquetes de productividad. Otros ejemplos incluyen exploradores web, correo electrónico y groupware,

que ayudan a respaldar la comunicación y colaboración entre grupos de trabajo y equipos.

Series de software y paquetes integrados

Cada serie integra paquetes de software para exploración en la web, procesamiento de palabras, hoja de cálculo, gráficos de presentación, administración de bases de datos, manejo de información personal, y más. Estos paquetes pueden adquirirse como productos autónomos separados. Sin embargo, una serie de software cuesta bastante menos que el costo total de adquirir sus paquetes individuales por separado.

Otra ventaja de las series de software es que todos los programas utilizan una interfaz gráfica de usuario (GUI, graphical user interface) similar de íconos, barras de herramientas y de estado, menús, etc., lo que les proporciona la misma apariencia y sensación, y los hace más fáciles de aprender y utilizar. Las series de software también comparten herramientas comunes, como verificadores de ortografía y asistentes de ayuda para incrementar su eficiencia. Otra gran ventaja de las series de software es que sus programas están diseñados para trabajar juntos en forma uniforme, y pueden importar con facilidad archivos entre sí, sin importar qué programa se esté utilizando en el momento. Estas capacidades las hacen más eficientes y más fáciles de utilizar que el hecho de usar una variedad de versiones de paquetes individuales.

Exploradores web y más

El componente de software más importante para muchos usuarios de computadores en la actualidad es el explorador web, que anteriormente era simple y limitado, pero que ahora es poderoso y abundante en atributos. Un

explorador, es la interfaz de software clave que se utiliza para señalar y seleccionar su camino a través de recursos hiperlanzados de la World Wide Web y el resto de Internet, así como intranet y extranet corporativas.

Correo electrónico

Por experiencia personal, se conoce como el correo electrónico ha cambiado la forma como las personas trabajan y se comunican. Millones de usuarios finales ahora dependen del software de correo electrónico para comunicarse entre sí, al enviar y recibir mensajes electrónicos a través de Internet o de la intranet y la extranet de sus organizaciones.

Gráficos de presentación de multimedia

Los paquetes de gráficos de presentación ayudan a convertir datos numéricos en presentaciones gráficas, como gráficos de líneas, gráficos de barras, diagramas de torta y muchos otros tipos de gráficos. La mayoría de los principales paquetes le ayudan a preparar paquetes también ayudan a preparar presentaciones multimedia de gráficos, fotografías, animación y clips de video, incluida la publicación de la World Wide Web. Los gráficos de presentación han demostrado ser mucho más efectivos que las presentaciones tabulares de datos numéricos para elaboración de informes y comunicación en medios publicitarios, informes generacionales u otras presentaciones empresariales.

Tecnologías multimedia

Hipertexto e hipermedia son tecnologías base para multimedia. Por definición, hipertexto incluye solo texto y una cantidad limitada de gráficos. Hipermedia son documentos que contienen múltiples formas de medios, incluidos textos, gráficos, video, etc. Los términos y temas clave en

documentos hipertexto o hipermedia son indexados mediante enlaces de software, de manera que el lector pueda buscarlos rápidamente. De esta forma, los documentos hipertexto e hipermedia pueden programarse de manera que permitan a un lector a navegar a través de una base de datos multimedia siguiendo una cadena de hiperenlaces a través de diversos documentos.

Las tecnologías multimedia permiten a los usuarios finales capturar, editar y combinar digitalmente video con texto, fotografía y sonidos en presentaciones empresariales y educativas multimedia.

Animoto

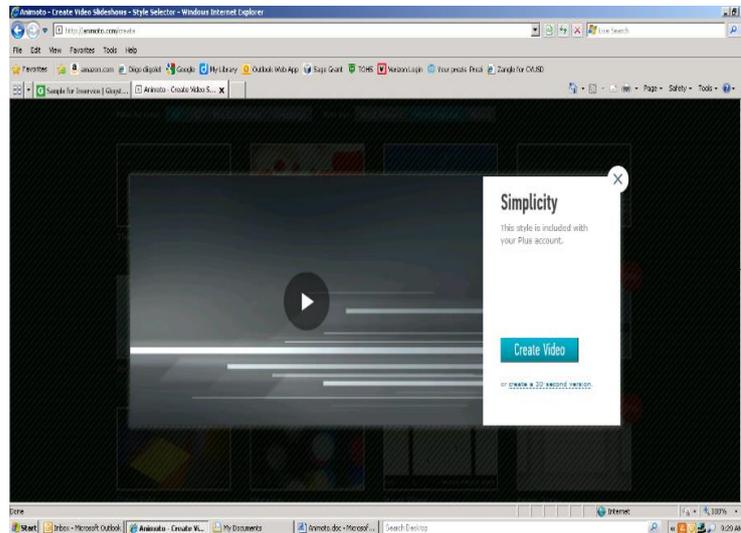
Es un software interactivo, que te permite elaborar videos con evidencias seleccionadas adecuadamente como fotografías, textos, diapositivas, entre otros, su aplicación es variada, depende del uso que se le da.

Considerando el aporte sobre Animoto de: www.conejousd.org/Portals/19/Library/Animoto.doc, se sostiene:

Instrucciones para crear un video Animoto:

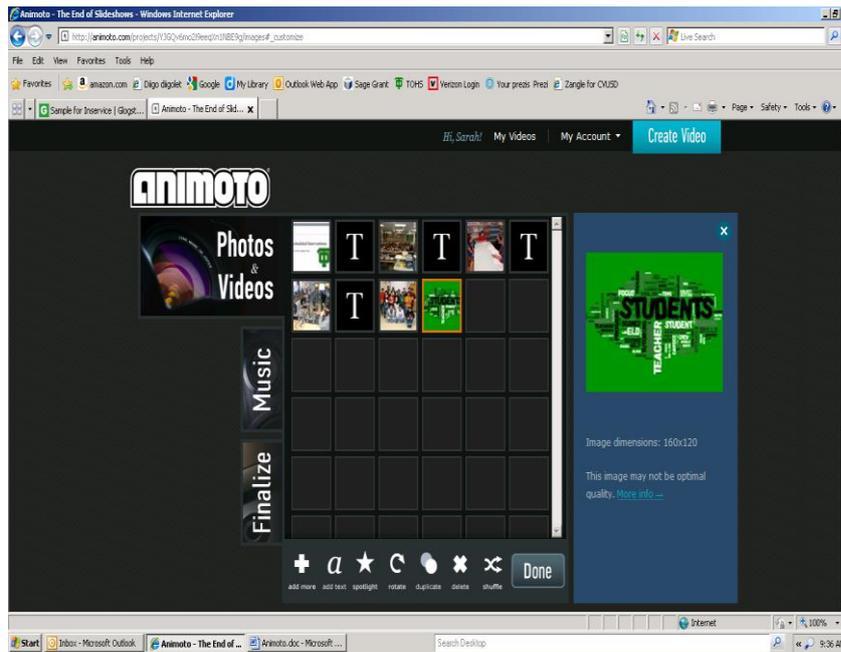
1. Seleccione todas sus fotos o videoclips antes de comenzar. Guárdelo en su carpeta de documentos. Esto hace que la creación de videos sea mucho más rápida. Asegúrate de citar la fuente de tus fotos si no es la tuya.
2. Ve a Animoto.com. Regístrese para obtener una cuenta o regístrese si ya tiene una.
3. Seleccione "Crear video".

4. Haga clic para seleccionar un "Estilo de video" de la lista de temas. No todos los estilos son accesibles para las cuentas educadoras. Elija "Crear video".



Siguiente paso: imágenes

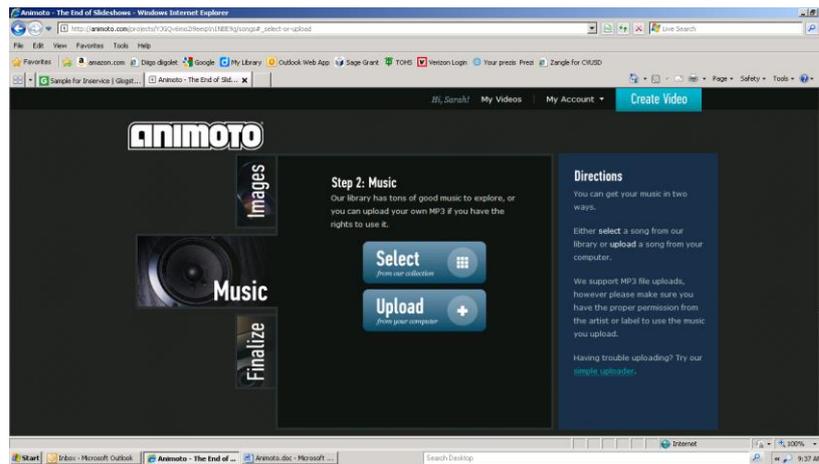
1. El primer paso es seleccionar sus imágenes. Elija cargar desde la computadora para usar las imágenes que ya ha recopilado y guardado.
2. También puede usar imágenes (principalmente gráficos, no fotos) de la colección Animoto.
3. El acceso a otros sitios para recuperar imágenes está bloqueado, por lo que esta no es una opción.
4. Para reorganizar las imágenes, haga clic y arrastre las imágenes a la posición correcta.
5. Mira la barra de herramientas en la parte inferior de tus imágenes. Las opciones incluyen agregar más imágenes, agregar texto, resaltar, girar la imagen, duplicar la imagen, eliminar, mezclar



Cómo agregar diapositivas de texto:

1. Si solo desea una o dos líneas de texto, puede usar la opción de texto en el menú de imagen.
2. Si desea una diapositiva completa con más texto, deberá usar PowerPoint.
 - a. Crea tus diapositivas de texto en PowerPoint. Cuando guardes, dale un nombre y luego debajo de "guardar como" elige JPEG. Esto le permite a Animoto tratar la diapositiva igual que una foto o foto.
3. Haga clic en hecho cuando termine con imágenes y texto.
4. Siguiente paso: música
5. Una de las mejores cosas sobre Animoto es la gran selección de música para elegir.
6. La música se agrupa según el tipo de música. Explora la colección y reproduce una muestra. Elige uno que te guste.

7. La música también se puede cargar desde el disco, pero ten cuidado con los derechos de autor. Según la ley de derechos de autor, solo puede usar 30 segundos de una canción.
8. Animoto sincronizará automáticamente tus imágenes con la música. Diferentes tempos resultan en una apariencia diferente a su video. Si usa su propia música (bucles de 30 segundos), asegúrese de dar crédito.



Finaliza tu video:

1. Si quiere cambiar algo o acelerarlo / desacelerarlo, este es el momento. Una vez que haga clic en continuar, Animoto comenzará a producir.
2. Producir el video puede llevar mucho tiempo dependiendo de la cantidad de diapositivas de imágenes y texto (el promedio es de 5 a 10 minutos). Puede abrir una pestaña nueva y hacer otra cosa mientras espera.
3. Guardar y compartir trabajo:
4. Una vez producido, su video estará disponible en Animoto.com hasta que lo elimine.
5. Si decide que quiere cambiar algo, use la caja de herramientas de video y seleccione editar. (Nota: deberá volver a producir el video).

6. También puede descargar como mp4 para que pueda llevarlo consigo o usarlo en otra aplicación. También puede comprar DVD de alta resolución y se los enviarán por correo.

2.2.2. Aprendizaje de las ciencias sociales

Aprender ciencias sociales hoy en día es de vital importancia ya que rescata nuestra cultura y nos ayuda a corregir nuestros errores del pasado para visionar un futuro en favor de las grandes mayorías, este debe ser su máximo propósito el cual involucre a profesores y alumnos. Al respecto Valverde (2010) afirma el aprendizaje de la Historia tiene como finalidad fundamental que los alumnos adquieran los conocimientos y actitudes necesarios para comprender la realidad del mundo en que viven, las experiencias colectivas pasadas y presentes, así como el espacio en que se desarrolla la vida en sociedad. El conocimiento histórico se fundamenta en relatos, pero también en la interpretación explicativa de los fenómenos históricos, de sus causas y sus relaciones con acontecimientos posteriores. Sobre el mismo Rodríguez (2000) asevera que debemos enseñar para formar “conciencia nacional” de los peruanos del siglo XXI. En la misma línea Navarro (2019) afirma la historia debe buscar que los estudiantes comprendan los procesos de cambio en el tiempo y su influencia en el presente; es decir, lo que estos autores llaman pensar históricamente, que puede ser considerado uno de los objetivos más importantes en la enseñanza de la historia.

Valle (2019) afirma la clase de historia tiene que convertirse en un espacio en el que se promuevan situaciones de aprendizaje en las que el pensamiento crítico se ejercite. Para ello, es necesario usar fuentes,

contrastar evidencias, discutir el fundamento de las interpretaciones que hacemos del pasado y contextualizar debidamente los hechos.

Según, Reyes (2002) citado por Henriquez (2011) afirma que La enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales se ha convertido de este modo más en una instrucción histórica y cívica que determina una manera de ver y participar de la sociedad. Presenta una historia que oculta los conflictos y hace aparecer una sociedad pre-determinada, sin posibilidad de cambio sugiriendo una realidad independiente al quehacer humano, el de la Unidad Nacional.

Según el Ministerio de Educación el marco teórico y metodológico que orienta la enseñanza y el aprendizaje de las Ciencias Sociales corresponde al enfoque de la ciudadanía activa. Para lograrlo, se promueven procesos de reflexión crítica acerca de la vida en sociedad y del rol de cada persona en esta.

Este aprendizaje permite fortalecer el desarrollo de una conciencia crítica, solidaria y respetuosa que les permita participar en sociedad desde el conocimiento de sus derechos y responsabilidades. Según el ministerio de educación la competencia Ciencias Sociales tiene tres capacidades:

Manejo de información: Implica la capacidad de seleccionar, organizar, analizar, interpretar y evaluar críticamente información, así como en una narrativa lógica, sustentarlas y comunicarlas con coherencia y rigor.

Comprensión espacio-temporal: Implica la capacidad de reconocer, analizar y explicar los procesos físicos y humanos; así como de orientación en el espacio y en el tiempo y la representación de las secuencias y los procesos.

Juicio crítico: Implica el razonamiento cuestionador, autónomo y comprometido, sobre diversos temas y realidades, desde su propio horizonte de interés y comprensión.

Las Ciencias Sociales es una de las once áreas del Currículo Nacional de la Educación Básica, comprende varias disciplinas como: Historia del Perú, historia del mundo, entre otras.

2.2.3. Teoría del Aprendizaje Significativo

Se ha tomado en cuenta la propuesta del MINEDU, donde sostiene:

Su perspectiva del aprendizaje se fundamenta en el término de *estructura cognitiva*, que se define como el conjunto de saberes que un individuo posee en un determinado campo de conocimiento. Cuando estos saberes ya existentes se relacionan con la nueva información, no en una suma de conceptos, sino en una vinculación interactiva, se genera el aprendizaje. Para resaltar esta característica, David Paul Ausubel (1918-2008), uno de sus mayores impulsores, introdujo en este proceso el *concepto inclusor*, que funciona como un medio para este enlace. Los principios de aprendizaje así propuestos ofrecen el marco para el diseño de herramientas metacognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando. De este modo, la labor educativa no parte de cero, puesto que los alumnos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio; lo cual implica que, para que adquiera significado la nueva información, se debe construir el conocimiento a partir de los conceptos y aprendizajes con los que cuenta el alumno. (p. 21-22).

2.2.4. Corriente pedagógica del pensamiento complejo

Díaz (2013), sostiene respecto al pensamiento complejo:

Entre los movimientos que le dan soporte se encuentra la *teoría sistémica*, propuesta por Ludwig Von Bertalanffy (1901-1972), de la cual hereda la sustitución de la liga todo/partes por la relación sistema/entorno. Así, un sistema no se forma a partir de una estructura dada, sino a través de su interacción con el entorno; de forma que éste deja de ser un condicionante para convertirse en un constituyente. Por otra parte, se encuentra el *pensamiento cibernético* —iniciado por Norbert Wiener (1894-1964), John Von Neumann (1903-1957), Gregori Bateson (1904-1980) y Margaret Mead (1901-1978)—, el cual se interesa por definir las leyes generales de la comunicación. Aplicado a la pedagogía, atiende la eficiencia y el flujo de la información, que no va únicamente del docente hacia el alumno, sino también a la inversa, y no sólo es de conocimiento, sino también de hábitos y actitudes, entre otros. Por sus características, el *pensamiento complejo* se ubica en el campo de la epistemología, cuyo objeto de estudio es la producción y validación del conocimiento científico mediante el análisis de sus criterios. Puede decirse que se fundamenta en tres principios: *dialogía* (la relación del sistema aparece ante la paradoja), la *recursividad* (que es la capacidad de modificar el sistema) y la *hologramia* (la parte en el todo y el todo en la parte). (p. 33).

GRADO: 3° de Secundaria

¿QUÉ BUSCAMOS?

- Aprender a expresar las propias opiniones
- Educar en la capacidad de diálogo y respeto hacia los demás.

- Desarrollar el juicio moral por medio de la toma de postura en la resolución de un conflicto

Materiales

- Texto escrito

I. PRESENTACIÓN 10'

El tutor forma grupos de trabajo, luego lee en alto el texto propuesto.

(Anexo 1)

DESARROLLO 30'

Cada grupo inicia un debate sobre el contenido del texto que ha leído el profesor.

- Con el objeto de favorecer el debate el tutor sugiere algunas preguntas:
 1. ¿Crees que Ana, con su carácter, puede ser una buena delegada?
 2. ¿Qué opinas de la postura de Dolores?
 3. ¿Cómo reaccionarías ante esta situación si Ana fuese tu mejor amiga?
 4. ¿Cómo reaccionarías, si tu mejor amiga fuese Dolores y pensarás que no tiene razón?
 5. ¿Qué decidirías tú en un caso como el que se presenta?

Cada grupo nombrará un coordinador que ira anotando las respuestas y conclusiones a las que han llegado.

Los grupos socializan sus conclusiones:

II. CIERRE 5'

El tutor explica a los estudiantes que a menudo, en nuestra sociedad, se crean situaciones en las que tenemos que realizar “juicios morales” y que estos juicios afectan directamente los sentimientos de los demás.

2.3. Definición de términos básicos

- Animoto

Es un servicio de creación de videos basado en la nube que produce videos de fotos, videoclips y música en presentaciones de video. Animoto tiene su sede en la ciudad de Nueva York con una oficina en San Francisco.

- Área de Ciencias Sociales

A través del área de Ciencias Sociales, se pretende que los estudiantes se formen como ciudadanos conscientes de la sociedad donde viven y de su rol como sujetos históricos a fin de que asuman compromisos y se constituyan en agentes de cambio de la realidad social a través de la gestión de los recursos ambientales y económicos.

- Aula Virtual

Espacio en el que, mediante la teleinformática, estudiantes y asesores ubicados físicamente en lugares diversos participan en el proceso de aprendizaje. Todos coinciden en el momento de trabajo y comparten e intercambian experiencias como se ha hecho de modo tradicional en las aulas presenciales, pero con mayores opciones para interactuar; pueden utilizarse la pizarra electrónica, los foros, el «chat» o el correo electrónico.

- Biblioteca Digital

Concepto utilizado para referirse a los acervos bibliográficos almacenados en sistemas electrónicos cuya información se puede acceder a través de las redes de cómputo.

2.4. Formulación de Hipótesis

2.4.1. Hipótesis General

El uso de la tecnología Animoto mejora significativamente el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, para estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mariscal Castilla, región Junín 2018.

2.4.2. Hipótesis Específicas

- El uso de la tecnología Animoto mejora significativamente el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, respecto a manejo de información, para estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa indicada.
- El uso de la tecnología Animoto mejora significativamente el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, respecto a comprensión espacio temporal, para estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa indicada.
- El uso de la tecnología Animoto mejora significativamente el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, respecto a juicio crítico, para estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa indicada.

2.5. Identificación de variables

Variable independiente: Uso de la tecnología Animoto.

Variable dependiente: Aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales.

2.6. Definición Operacional de variables e indicadores

Tabla 1

Variable dependiente	Dimensión	Indicador	Ítems	Índices
Aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales.	Manejo de información espacio temporal	- Seleccionar -Orientación - Autonomía	1 -4 5 -7 8 -10	C-I-NR Intervalo
	Juicio crítico			

Elaboración propia

Variable independiente	Dimensión	Indicador	Ítems	Índices
Uso de la tecnología Animoto	Manejo de Imagen información espacio temporal	Texto Audio	10	C-I-NR Intervalo
	Juicio crítico			

Elaboración propia

CAPITULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

Según Sánchez y Reyes (2006) la investigación aplicada tiene como finalidad primordial la resolución de problemas prácticos inmediatos en orden a transformar las condiciones del acto didáctico y mejorar la calidad educativa. La tecnología Animoto mejora significativamente el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, para estudiantes del tercero de secundaria del colegio Mariscal Castilla.

3.2. Métodos de investigación

Los métodos empleados fueron: Científico, experimental, estadístico, inductivo, descriptivo y deductivo.

3.3. Diseño de investigación

El diseño empleado fue:

Cuasi experimental, PRETEST – POSTEST.

Esquema.

EGE:	01	X	02
EGC	01	-	02
Donde.			
E	Emparejamiento		
O1	PRETEST		
O2	POSTTEST		
GE	Grupo Experimental		
GC	Grupo de Control		
X	variable independiente		

3.4. Población y muestra

La población constituyó cinco secciones del tercer grado de educación secundaria del Colegio Mariscal Castilla, la muestra fue representativa, estratificada y emparejada considerando el dominó 30, cuyo número está determinado en función a la fórmula: $(n = \frac{n^*}{(1+n^*/N)})$ y $n^* = \frac{s^2}{v^2}$, con confiabilidad del 95% y error estándar de 0,01.

Dónde:

n representa la muestra real

n* representa la muestra aproximada

N representa la población

s^2 representa la varianza, dada por: $p^*(1-p)$, p es el nivel de confianza de la muestra, es decir: $p = 0.95$

v^2 representa el error estándar, para este caso se considera $v = 0.01$.

La tabla para la población fue:

Tabla 2

Población de estudio

Estudiantes del tercer grado/Cantidad	N°
Sección A	28
Sección B	26
Sección C	29
Sección D	28
Sección E	27
Total	138

Fuente: Nómina de matrícula

La tabla para la muestra fue:

Tabla 3

Muestra de estudio

Estudiantes del tercer grado/Cantidad	N
Sección A	28
Sección D	28
Total	56

Fuente: Nómina de matrícula

Se consideró para la muestra a estudiantes con asistencia regular a las clases durante la experiencia, seleccionada bajo la técnica de muestreo probabilístico y por sorteo.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En esta investigación se han utilizado las siguientes técnicas e instrumentos de recolección de datos:

TÉCNICA	INSTRUMENTO	DATO
Encuesta	PRETEST Y POSTTEST	Para determinar el Uso de la Tecnología Animoto en los estudiantes mencionados, durante y después de la experiencia del proceso de aprendizaje.
Documental	Sesión de aprendizaje	Para recoger datos relacionados al Logro de Aprendizajes del área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa considerada en estudio.

3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Se presentó los resultados haciendo uso de la técnica de la frecuencia porcentual y se analizó estos datos recopilados haciendo uso de estadísticos y parámetros tanto de la estadística descriptiva como de la estadística inferencial.

Para la confiabilidad de los instrumentos de investigación se aplicó el método del Alfa de Cronbach, ayudado por un software estadístico SPSS versión 22.0, la misma que orientará el logro de los objetivos.

Para establecer las inferencias estadísticas al nivel del 0,95% de confiabilidad, se aplicará el estadístico T-Student, para contrastar la hipótesis de investigación, la misma que orientará el logro de los objetivos propuestos.

Para establecer la validez del instrumento de investigación se hizo uso del método del juicio de expertos.

3.7. Tratamiento Estadístico

Se empleó el software estadístico SPSS versión 22.0 y los conceptos y teorías de la estadística descriptiva e inferencial.

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

3.8.1. Validación por juicio de expertos

La prueba de entrada fue validada por tres expertos como se indica en la tabla 4:

Tabla 4

Validación de los instrumentos por expertos

N.º	EXPERTO	PRETEST Y POSTTEST	SESIÓN DE APRENDIZAJE
1.	Dr. Rudy Cuevas Cipriano	90%	85%
2.	Dr. Guillermo Gamarra Astuhuamán	85%	80%
3.	Mg. Armando Juvenal Vicuña Sánchez	80%	78%

3.9. Orientación ética

- a. En esta investigación, se realizó de acuerdo al Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión
- b. Se aplicó, en todo momento, los procedimientos pertinentes, considerados en dentro de los principios de la ética.
- c. Se desarrolló considerando los datos y la información externa a la universidad. Para no cometer faltas graves como plagios y falsificación de

datos, mencionamos las fuentes bibliográficas, citando a los autores que tomamos como referencia.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSION

4.1. Descripción del trabajo de campo

El pretest y posttest en primera instancia fueron elaborados considerando la operacionalización de las variables, esta consideró el objetivo general: Determinar que el uso de la tecnología Animoto mejora el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, para estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mariscal Castilla, región Junín 2018.

Considerando los indicadores elaborados respecto a lo anterior, se procedió a elaborar el instrumento de investigación como: Pretest y Posttest; luego se contactó con los especialistas relacionado al objetivo general del trabajo de investigación y se les proporcionó los siguientes documentos para realizar la validación de los instrumentos de investigación indicados por medio del método del juicio de expertos: Matriz de consistencia, operacionalización de variables, pretest y posttest y fichas de validación.

Los especialistas fueron doctores en ciencias de la educación, psicólogos y asesores educativos, quienes dieron en primera instancia sus apreciaciones con las observaciones para su mejora respectiva.

Se recepcionó las fichas de validación con las observaciones de mejora, luego se mejoró el pretest y posttest de acuerdo a las sugerencias de los validadores, para posteriormente retornarlos y ya cada validador dio la conformidad validada del pretest y posttest respectivamente, posteriormente estos resultados lo presenté mediante la frecuencia porcentual, para aplicar la técnica de Aiken, que se concretó en los cuadros siguientes.

Tabla 5

Validación del pretest y posttest

JUICIO DE EXPERTOS, RESUMEN DE V DE AIKEN						
ITEMS	EX1	EX2	EX3	SUMA	V	ESCALA
1	1	1	1	3	1	Fuerte
2	1	1	1	3	1	Fuerte
3	1	1	1	3	1	Fuerte
4	1	1	1	3	1	Fuerte
5	1	1	1	3	1	Fuerte
6	1	1	1	3	1	Fuerte
7	1	1	1	3	1	Fuerte
8	1	1	1	3	1	Fuerte
9	1	1	1	3	1	Fuerte
10	1	1	1	3	1	Fuerte
SUMA					10	
V					1	FUERTE

Fuente: Fichas de validación de expertos

Siendo la V de Aiken de 1, lo que refleja que se trata de una validez fuerte, tal como lo evidencia los resultados en la tabla adjunta y el coeficiente indicado.

Posteriormente se procedió a realizar la confiabilidad de los instrumentos de investigación indicados con el método del Alfa de Cronbach, en un grupo piloto

de estudiantes del tercer grado de educación secundaria en un número de 10, cuyos resultados presentamos en los cuadros siguientes:

Tabla 6

Respuestas de prueba piloto del pretest y postest

	ITEM1	ITEM2	ITEM3	ITEM4	ITEM5	ITEM6	ITEM7	ITEM8	ITEM9	ITEM10	var	var	var	var	var	var
1	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00						
2	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00						
3	2,00	2,00	2,00	3,00	3,00	2,00	2,00	2,00	3,00	3,00						
4	2,00	2,00	2,00	3,00	3,00	2,00	2,00	2,00	3,00	3,00						
5	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00						
6	3,00	2,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00						
7	2,00	2,00	2,00	3,00	3,00	2,00	2,00	2,00	3,00	3,00						
8	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00						
9	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00						
10	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00						
11																
12																

Fuente: Instrumento de investigación: Pretest y Postest

Tabla 7

Número de estudiantes para prueba piloto

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido ^a	0	,0
Total		10	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Fuente: Instrumento de investigación: Pretest y Postest

Tabla 8

Resultados de la confiabilidad total

DEL PRETEST Y POSTEST

estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,797	10

Fuente: Instrumento de investigación: Pretest y Postest

Tabla 9*Resultados de la confiabilidad de cada ítem del pretest y postest***Estadísticas de total de elemento**

Ítem	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Item1	24,7000	4,011	,579	,767
Item2	24,5000	3,611	,908	,713
Item3	24,8000	4,178	,505	,778
Item4	24,2000	5,511	,000	,807
Item5	24,2000	5,511	,000	,807
Item6	24,7000	4,011	,579	,767
Item7	24,5000	3,611	,908	,713
Item8	24,8000	4,178	,505	,778
Item9	24,2000	5,511	,000	,807
Item10	24,2000	5,511	,000	,807

Fuente: Resultados de prueba piloto

Como se evidencia existe confiabilidad del instrumento de investigación, denominado Pretest y Postest, porque su coeficiente de confiabilidad es de 0.80, tal como lo afirma Hernández Sampieri y otros en metodología de la investigación científica.

Luego como se ha evidenciado al existir validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación se procedió a aplicar los instrumentos de investigación a la muestra de la investigación y los resultados de la aplicación de los instrumentos considerados se presentan en la sección siguiente.

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados

El pretest y posttest validado y con confiabilidad se aplicó a la muestra en dos etapas, primero se aplicó al grupo experimental y también al grupo de control antes de la experiencia del uso de la tecnología Animoto, cada docente de aula del tercer grado A y tercer grado D respectivamente aplicaron el pretest a los estudiantes de la muestra y sus resultados se muestran en la sección correspondiente.

Posteriormente después de desarrollar la experiencia del uso de la tecnología Animoto al logro de aprendizajes del área de ciencias sociales se aplicó el posttest a cada una de las secciones indicadas del tercer grado A y tercer grado D, dónde cada docente aplicó el posttest a las secciones indicadas respectivamente; cuyos resultados se presentan en la sección correspondiente.

4.2.1. Resultados del Pretest

Presento los resultados del pretest

Tabla 10:

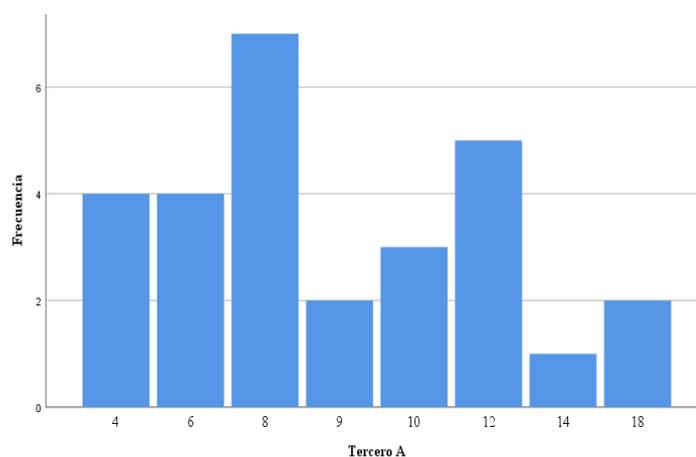
Calificativos de estudiantes del pretest del grupo experimental

Puntaje	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
4	4	14.3	14.3
6	4	14.3	28.6
8	7	25.0	53.6
9	2	7.1	60.7
10	3	10.7	71.4
12	5	17.9	89.3
14	1	3.6	92.9
18	2	7.1	100.0
Total	28	100.0	

Fuente: Pretest

Figura 1

Calificativos de estudiantes del pretest del grupo experimental



Fuente: tabla 8.

Descripción e interpretación:

Cerca del 71% de los estudiantes tienen notas desaprobatorias, comprendidas entre 04 y 10 y el resto de estudiantes 29% tienen notas aprobatorias comprendidas entre 12 y 18.

Tabla 11

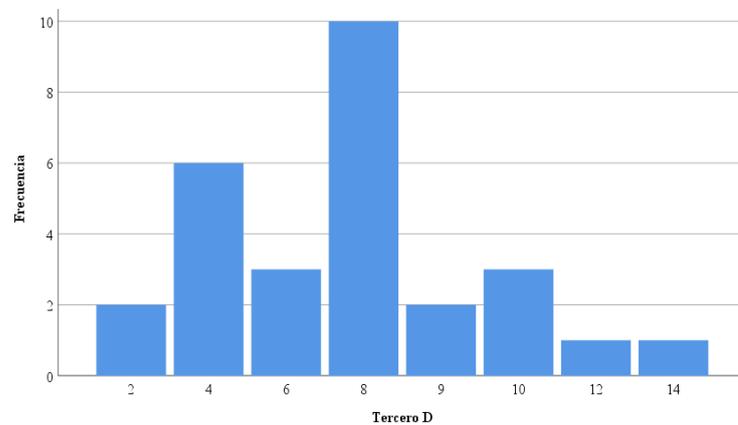
Calificativos de estudiantes del pretest del grupo control

Puntaje	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
2	2	7.1	7.1
4	6	21.4	28.6
6	3	10.7	39.3
8	10	35.7	75.0
9	2	7.1	82.1
10	3	10.7	92.9
12	1	3.6	96.4
14	1	3.6	100.0
Total	28	100.0	

Fuente: Pretest.

Figura 2

Calificativos de estudiantes del pretest del grupo control



Fuente: Tabla 9

Descripción e interpretación:

Cerca del 93% de los estudiantes tienen notas desaprobatorias, comprendidas entre 02 y 10 y el resto de estudiantes del tercero D, tienen el 7% tienen notas aprobatorias comprendidas entre 12 y 14.

Así mismo se determinaron los estadísticos de posición y dispersión a los resultados del pretest tanto al grupo experimental y control con la finalidad de analizar los resultados obtenidos e interpretar.

Tabla 12

Estadísticas descriptivas del pretest del grupo experimental

TERCERO A

N	Válido	28
	Perdidos	0
Media		9,07
Error estándar de la media		,707
Mediana		8,00

Moda	8
Desviación estándar	3,741
Varianza	13,995
Mínimo	4
Máximo	18
<hr/>	
Suma	254
<hr/>	

Fuente: Pretest del tercero A.

Tabla 13

Estadísticas descriptivas del pretest del grupo control

TERCERO D

N	Válido	28
	Perdidos	0
<hr/>		
Media		7,14
Error estándar de la media		,546
Mediana		8,00
Moda		8
Desviación estándar		2,889
Varianza		8,349
Mínimo		2
Máximo		14
<hr/>		
Suma		200
<hr/>		

Fuente: Pretest del tercero D.

Descripción e interpretación:

Como se observa en la tabla 12 y 13 el promedio en el grupo experimental es 09 y en el grupo de control es 07, así también el coeficiente de variación

en el grupo experimental es 41% y en el grupo de control es de 41%, esto indica que el grupo experimental y control que los datos son relativamente iguales por lo tanto datos de los grupos son homogéneos.

4.2.2. Resultados del Posttest

Presento los resultados del posttest

Tabla 14

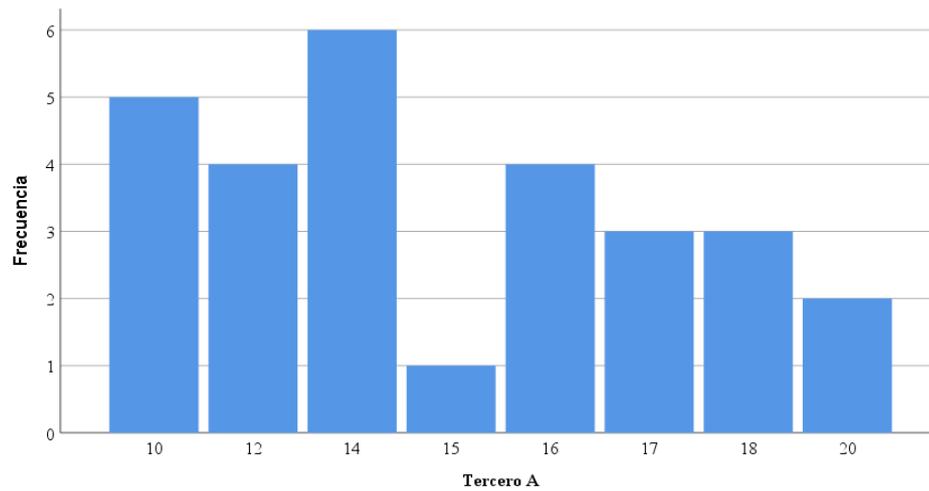
Calificativos de estudiantes del posttest del grupo experimental.

Puntaje	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
10	5	17.9	17.9
12	4	14.3	32.1
14	6	21.4	53.6
15	1	3.6	57.1
16	4	14.3	71.4
17	3	10.7	82.1
18	3	10.7	92.9
20	2	7.1	100.0
Total	28	100.0	

Fuente: Posttest

Figura 3

Calificativos de estudiantes del posttest del grupo experimental



Fuente: Tabla 12.

Descripción e interpretación:

Cerca del 18% de los estudiantes tienen notas desaprobatorias, comprendidas entre 10 y el resto de estudiantes 82% tienen notas aprobatorias comprendidas entre 12 y 20.

Tabla 15.

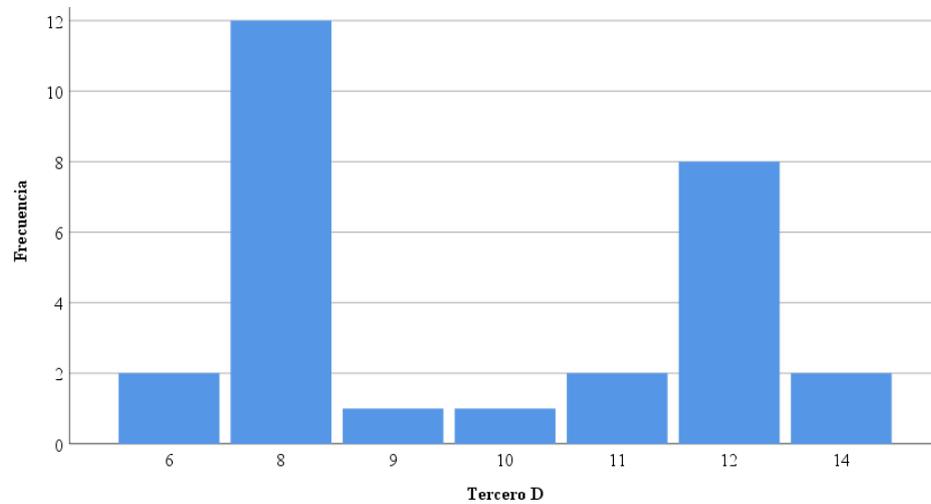
Calificativos de estudiantes del posttest del grupo control

Puntaje	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
6	2	7.1	7.1
8	12	42.9	50.0
9	1	3.6	53.6
10	1	3.6	57.1
11	2	7.1	64.3
12	8	28.6	92.9
14	2	7.1	100.0
Total	28	100.0	

Fuente: Posttest

Figura 4

Calificativos de estudiantes del posttest del grupo control



Fuente: Tabla 13

Descripción e interpretación:

Cerca del 57% de los estudiantes tienen notas desaprobatorias, comprendidas entre 06 y 10 y el resto de estudiantes 43 % tienen notas aprobatorias comprendidas entre 11 y 14.

Así mismo se determinaron los estadísticos de posición y dispersión a los resultados del posttest tanto al grupo experimental y control con la finalidad de analizar los resultados obtenidos e interpretar.

Tabla 16:

Estadísticas descriptivas del posttest del grupo experimental

Tercero A

N	Válido	28
	Perdidos	0
Media		14,50
Error estándar de la media		,578
Mediana		14,00
Moda		14
Desviación estándar		3,061
Varianza		9,370
Mínimo		10
Máximo		20
Suma		406

Fuente: Postest

Tabla 17

Estadísticas descriptivas del postest del grupo control

Tercero D

N	Válido	28
	Perdidos	0
Media		9,75
Error estándar de la media		,438
Mediana		8,50
Moda		8
Desviación estándar		2,319
Varianza		5,380
Mínimo		6
Máximo		14
Suma		273

Fuente: Postest

Descripción e interpretación:

Como se observa en la tabla 16 y 17 el promedio en el grupo experimental es 14,5 y en el grupo de control es 9,75, así también el coeficiente de variación en el grupo experimental es 21% y en el grupo de control es de 24%, esto indica que el grupo experimental tienen mejores logros de aprendizaje en las áreas de Ciencias Sociales; por lo tanto, los datos del grupo experimental presentan menor dispersión del grupo control.

4.3. Prueba de hipótesis

En primer lugar, se determinó la prueba de la normalidad de los resultados de pretest y postest del grupo experimental con la finalidad de aplicar el modelo estadístico establecido por el diseño de investigación.

Tabla 18

Prueba de normalidad de los resultados de pretest y postes.

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pretest grupo experimental	0.148	28	0.117	0.919	28	0.053
Postest grupo experimental	0.117	28	,200*	0.938	28	0.099

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

Según los resultados de la tabla 18 de la prueba de Shapiro-Wilks el estadístico obtenido de 0,919 y 0.938 para ambos resultados del test el nivel de significancia es de 0,053 y 0,099 ambos son mayores a 0,05; por la cual concluimos que los puntajes del test tienen una distribución normal. Entonces

aplícanos las estadísticas paramétricas para probar la hipótesis de investigación.

La regla de decisión para la prueba de la hipótesis, se analizará p-valor al valor del nivel de significancia α , para tomar la alternativa de "rechazo" o "no rechazo". Si $p \leq 0.05$ se rechaza H_0 . Considerando como nivel de significación de 0,05 correspondiente a un 95% de confiabilidad ($\alpha = 0,052$ colas) aplicable a las investigaciones educativas.

4.3.1. Hipótesis General

El uso de la tecnología Animoto mejora significativamente el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, para estudiantes de del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mariscal Castilla, región Junín 2018.

4.3.2. Hipótesis Específicos

- El uso de la tecnología Animoto mejora significativamente el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, respecto a manejo de información, para estudiantes de del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa indicada.
- El uso de la tecnología Animoto mejora significativamente el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, respecto a comprensión espacio temporal, para estudiantes de del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa indicada.
- El uso de la tecnología Animoto mejora significativamente el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, respecto a juicio crítico, para estudiantes de del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa indicada.

4.3.3. HIPÓTESIS NULA

Hipótesis General:

El uso de la tecnología Animoto no mejora significativamente el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, para estudiantes de del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mariscal Castilla, región Junín 2018.

Hipótesis Específicas:

- El uso de la tecnología Animoto no mejora significativamente el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, respecto a manejo de información, para estudiantes de del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa indicada.
- El uso de la tecnología Animoto no mejora significativamente el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, respecto a comprensión espacio temporal, para estudiantes de del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa indicada.
- El uso de la tecnología Animoto no mejora significativamente el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, respecto a juicio crítico, para estudiantes de del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa indicada.

Para probar la hipótesis de investigación mencionado en los párrafos anteriores se analizó con el modelo estadístico t de Student para muestras independientes y relacionadas.

H₀: No existen diferencias entre los resultados del grupo experimental y control después de haber aplicado la variable de estudio.

H₁: No existen diferencias entre los resultados del grupo experimental y control después de haber aplicado la variable de estudio.

Tabla 19

Prueba t Student para muestras independientes entre el grupo experimental y control.

		prueba t para la igualdad de medias						
		t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo	
							Inferior	Superior
Puntaje de los grupos	Se asumen varianzas iguales	6.545	54	0.000	4.750	0.726	3.295	6.205
	No se asumen varianzas iguales	6.545	50.317	0.000	4.750	0.726	3.292	6.208

Según el resultado del análisis de t Student para muestras independientes el p-valor fue de 0,000 que es menor que 0,05 por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existe diferencias significativas, en el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, para estudiantes de del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mariscal Castilla, región Junín 2018.

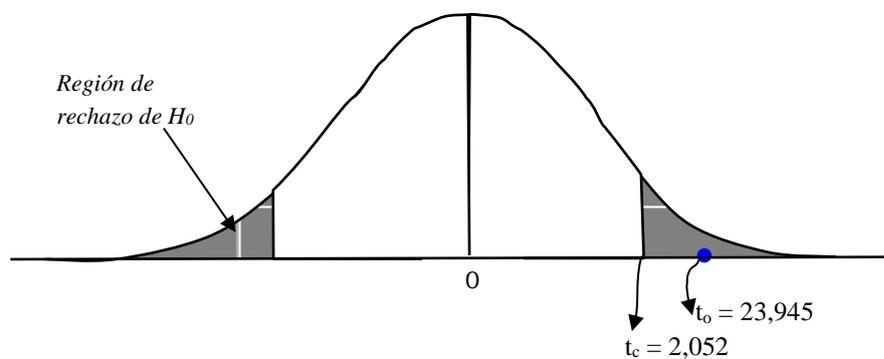
H₀: No existen diferencias entre los resultados del pretest y postest del grupo experimental después de haber aplicado la variable de estudio.

H₁: No existen diferencias entre los resultados del pretest y postest del grupo experimental después de haber aplicado la variable de estudio.

Tabla 20

Prueba t Student para muestras relacionadas entre en pretest y postes del grupo experimental.

	Diferencias emparejadas				t	gl	Sig. (bilateral)	
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de Inferior Superior				
Pretest y postest del grupo experimental	5.429	1.200	0.227	4.963	5.894	23.945	27	0.000



El valor obtenido de $|23,945| > |2,054|$; es decir $|t_o| > |t_{\alpha}|$, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, luego concluimos que existen diferencias estadísticamente significativas entre los resultados del pretest y postest del grupo experimental después de la aplicación la variable independiente.

Los resultados de la t Student muestran un p-valor (0,000) menor que el nivel de significación α (0,05), por lo que se rechaza la hipótesis nula y se concluye que el uso de la tecnología Animoto mejora significativamente el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, para estudiantes de del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mariscal Castilla, región Junín 2018.

4.4. Discusión de resultados

Como se evidencian en los resultados obtenidos el uso del Animoto mejora los aprendizajes en Ciencias Sociales en los estudiantes indicados, todo ello se corrobora contrastándole con la investigación siguiente:

Influencia de los tics en la enseñanza - aprendizaje de las ciencias sociales de los alumnos del cuarto grado del nivel secundario de la institución educativa “Fe y Alegria” N° 25 del distrito de San Juan de Lurigancho, de Nieto Pocomucha, Neura Olfelinda, 2012. Perú.

Nieto (2012), sostiene respecto a la tesis:

Entre los que se encuentra una encuesta aplicada a los alumnos del grado correspondiente del área de Ciencias Sociales los resultados demuestran que hay relación directa entre las variables ya que a mayor uso de las Tics mayor será la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales de los alumnos de la institución en mención y los cuales estarán al día con los avances de la tecnología. Finalmente concluyo que a pesar de ello si el maestro hace un buen uso de materiales y recursos que están a su disposición podría lograr una buena enseñanza- aprendizaje de las Ciencias sociales. (p.1).

Como se observa en el trabajo se resalta la correlación directa y positiva del uso de las tecnologías de la información y comunicación social con el aprendizaje en las Ciencias Sociales de los estudiantes de la investigación.

CONCLUSIONES

1. Se determinó que el uso de la tecnología Animoto mejora el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, para estudiantes de del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mariscal Castilla, región Junín 2018. Tal como lo evidencia la prueba de hipótesis realizada, encontrándose un T de Student de 6,32 y con un instrumento de investigación con 0,80 de confiabilidad.
2. Se determinó que el uso de la tecnología Animoto mejora el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, respecto a manejo de información, para estudiantes de del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa indicada.
3. Se determinó que el uso de la tecnología Animoto mejora el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, respecto a comprensión espacio temporal, para estudiantes de del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa indicada.
4. Se determinó que el uso de la tecnología Animoto mejora el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, respecto a juicio crítico, para estudiantes de del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa indicada.

RECOMENDACIONES

- Replicar la experiencia de la aplicación del uso de la tecnología del Animoto en la mejora de los aprendizajes del área de ciencias sociales, básicamente en historia del Perú y del mundo en el tercer grado de educación secundaria, en situaciones educativas similares e instituciones de características similares.
- Realizar capacitaciones para los docentes de educación básica con respecto al Animoto con la finalidad que los docentes de la educación básica pueden realizar sus clases animadas para los estudiantes en los diferentes grados de educación secundaria en los diferentes temas.
- Diseñar para los estudiantes de educación secundaria un manual del Animoto en forma didáctica para que pueden aplicar en sus exposiciones en los diferentes temas relacionados a ciencias sociales.
- Difundir los resultados de la investigación en la Institución Educativa Mariscal Castilla de la Región Junín, a los docentes activos y publicar un manual para los docentes e interesados del Animoto.

BIBLIOGRAFÍA

- Barquera, K.; Olgún, A.; Ontiveros, T. y Sánchez, D. (2009) MOODLE como plataforma para la enseñanza virtual en el Instituto Politécnico Nacional. [Tesis de Licenciatura] México: Instituto Politécnico Nacional.
- Cabañas V. Ojeda J. (2003) Aulas virtuales como herramienta de apoyo en la Educación de la Universidad mayor de San Marcos, [Tesis de Ingeniería] Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Castillo, V. (2006) Recreación lectora a través de internet en el III ciclo de educación primaria. Efectos de un tratamiento de aplicación didáctica [Tesis Doctoral] España: Universidad de Alicante.
- Chávez, M. y Chávez, H. (2008) Uso de internet y rendimiento académico de los estudiantes de FCEH Universidad Nacional de la Amazonía Peruana, Iquitos – 2008 [Tesis de Licenciatura] Iquitos: Universidad Nacional de la Amazonia Peruana.
- Choque, R. (2009) Estudio en aulas de innovación pedagógica y desarrollo de capacidades TIC. El caso de una Red Educativa de San Juan de Lurigancho de Lima. [Tesis de Doctorado] Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Díaz, Juan. (2013). Una mirada a las teorías y corrientes pedagógicas. Colegiado Nacional de Desarrollo Educativo, Cultural y Superación Profesional del Sindicato Nacional de Trabajadores de la Educación. México.
- Gutiérrez, G. (2009) Uso de las computadoras portátiles XO en el desarrollo de los componentes del área de Comunicación Integral en los alumnos del sexto grado de la I.E. N° 30115 del centro poblado Chucupata en Junín. [Tesis de Licenciatura] Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.

- Henriquez R. (2011). La Historia Enseñada. *Clio*, (15), 9-26. Recuperado de http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/29835/Documento_completo.pdf?sequence=3
- Hernández, R.; Fwrnández, C. y Bapista, P. (2010). *Metodología de la investigación* (5ta Ed.). McGRAW-HILL.
- Huanca, V. (2009) *Aula virtual para la estimulación del auto aprendizaje en niños de 5 a 6 años*. [Tesis de Licenciatura] Bolivia: Universidad Mayor de San Andrés.
- Martínez, P. (2006) *La presencia de las Tecnologías de Información y Comunicación en el aula de inglés de secundaria: Descripción del marco contextual y análisis de la motivación de los alumnos*. [Tesis Doctoral] España: Universidad de Alicante.
- Mejía, Y. (2011) *Implementación de las aulas de innovación y su relación con la calidad académica en las Instituciones Educativas de la UGEL N° 06 de Ate-Vitarte.*, [Tesis de Maestría] Lima: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Morales, C. (2012) *El uso de la plataforma MOODLE con los recursos de la web 2.0 y su relación con las habilidades del pensamiento crítico en el sector de historia, geografía y ciencias sociales*, [Tesis Magister] Chile: Universidad de Chile.
- Nieto, P. Neura, O. (2012) *Influencia De Las Tics En La Enseñanza - Aprendizaje De Las Ciencias Sociales De Los Alumnos Del Cuarto Grado Del Nivel Secundario De La Institución Educativa "Fe Y Alegria" N° 25 Del Distrito De San Juan De Lurigancho*, [Tesis Magister] Perú: Universidad César Vallejo.
- Navarro R. (2019). Enseñanza de la Historia. *PUCP* (20), 21-31. Recuperado de <http://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/137428>
- Ortega, M. y Bravo, J. (2001) *Sistemas de Interacción Persona-Computador*. España: Ediciones Universidad de Castilla.

- Pizarro, R. (2009) Las Tics en la enseñanza de las Matemáticas. Aplicación al caso de Métodos Numéricos. [Tesis de maestría] Argentina: Universidad Nacional de la Plata.
- Sánchez,H. y Reyez, C. (2017) *Metodología y diseño en la investigación científica Business*
- Tejada, Claudia. (2016). Competencias docentes para el uso de las tecnologías de información y comunicación y el rendimiento académico de *los estudiantes en el área de ciencias sociales, del nivel secundario, del distrito Jacobo Dikson Hunter, Arequipa*. Tesis de maestría. **Estado** Versión publicada. **Año de publicación.** 2016. **País.** Perú. **Institución.** Universidad Nacional de San Agustín.
- Valverde J. (2010). Aprendizaje de la Historia y Simulación Educativa. Tejuelo, (9), 83-99. Recuperado de http://dehesa.unex.es/bitstream/10662/4626/1/1988-8430_9_83.pdf
- Valle A. (2019). Enseñanza de la Historia. PUCP (20), 9-20. Recuperado de <http://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/137428>.

ANEXOS

- Matriz de consistencias
- Instrumentos de Recolección de datos.



Matriz de Consistencia

Uso de la tecnología Animoto para el logro de los aprendizajes en el área de ciencias sociales, para estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mariscal Castilla, Región Junín 2018.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	INSTRUMENTO
<p>GENERAL ¿Cómo el uso de la tecnología Animoto mejora el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, para estudiantes de del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mariscal Castilla, región Junín 2018? Problemas Específicos. ¿Cómo el uso de la tecnología Animoto mejora el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, respecto a manejo de información, para estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa indicada? ¿Cómo el uso de la tecnología Animoto mejora el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, respecto a comprensión espacio temporal, para estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa indicada? ¿Cómo el uso de la tecnología Animoto mejora el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, respecto a juicio crítico, para estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa indicada?</p>	<p>GENERAL Determinar que el uso de la tecnología Animoto mejora el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, para estudiantes de del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mariscal Castilla, región Junín 2018. Objetivos Específicos. Determinar que el uso de la tecnología Animoto mejora el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, respecto a manejo de información, para estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa indicada. Determinar que el uso de la tecnología Animoto mejora el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, respecto a comprensión espacio temporal, para estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa indicada. Determinar que el uso de la tecnología Animoto mejora el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, respecto a juicio crítico, para estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa indicada.</p>	<p>GENERAL El uso de la tecnología Animoto mejora significativamente el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, para estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mariscal Castilla, región Junín 2018. Hipótesis Específicos. El uso de la tecnología Animoto mejora significativamente el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, respecto a manejo de información, para estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa indicada. El uso de la tecnología Animoto mejora significativamente el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, respecto a comprensión espacio temporal, para estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa indicada. - El uso de la tecnología Animoto mejora significativamente el logro de los aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales, respecto a juicio crítico, para estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa indicada.</p>	<p>INDEPENDIENTE Uso de la tecnología Animoto.</p> <p>DEPENDIENTE Aprendizajes en el Área de Ciencias Sociales.</p>	<p>PRETEST Y POSTTEST</p> <p>Sesión de Aprendizaje</p>

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
ESCUELA DE POSGRADO
PRETEST – POSTTEST
SOBRE USO DE LA TECNOLOGÍA ANIMOTO

Apellidos y Nombres:

Grado:

Sección y aula: Nota:

INSTRUCCIONES:

El presente pretest y posttest tiene diez preguntas, marca solo una respuesta que considere correcta o deja en blanco la pregunta que no sabes la respuesta correcta, dispones de 20 minutos. Puedes empezar, te deseo éxitos. Significa: C = Correcto, I = Incorrecto y NC = No contesta.

N°	ITEMS	C	I	NC
1	El Animoto sirve para elaborar videos			
2	El Animoto sirve para elaborar audios			
3.	El video de educación ambiental se hizo en Animoto			
4.	El video sobre la historia del Perú está hecho en Animoto			
5.	En el video sobre historia del Perú se evidencia el uso de información			
6.	En el video sobre historia del Perú se evidencia el uso del espacio y tiempo			
7.	En el video sobre historia del Perú se evidencia el juicio crítico			
8.	En el video sobre educación ambiental se evidencia el uso de información			
9.	En el video sobre educación ambiental se evidencia el uso de del espacio y tiempo			
10	En el video sobre educación ambiental se evidencia el juicio crítico			

Gracias por su participación.

ESQUEMA DE SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES.

I. DATOS INFORMATIVOS:	
Institución Educativa	: Mariscal Castilla
Director	: Walter Ore Medina
Sub – Director(a)	: Prevez Huaman Huaman
Docente	: Marco Antonio Trujillo Meza
Grado y Sección	: 3ro A y D
Area	: Ciencias Sociales
Fecha	: 14 de octubre del 2018

Título: Vida Cotidiana en Vichama

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE (competencias, desempeños y enfoques transversales)			
COMPETENCIA(S)	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE VALORACIÓN
CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTORICAS	<ul style="list-style-type: none">▪ Manejo de Información▪ Comprensión Espacio Temporal▪ Juicio Crítico	Construir la vida cotidiana social de un colectivo humano que habitó la Provincia de Huaura, distrito de Vegueta, Región Lima	RUBRICAS ANEGDOTARIO

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACCIONES OBSERVABLES O EVIDENCIAS
Enfoque de Derechos	Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y público.

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
Antes de la sesión	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
Organizar las actividades y los equipos de trabajo.	Internet Computadora Wifi
IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN	
INICIO	<p>Bienvenida a las y los estudiantes</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Recuperación de saberes previos <p>¿Qué es Vichama? ¿Qué actividades realizaba Vichama?</p> <p>¿Tenía cerámica?</p> <p>Se presenta a los estudiantes el trabajo de la semana</p> <ul style="list-style-type: none"> • Título • Propósito
DESARROLLO	<p>Los estudiantes leen la información proporcionada.</p> <p>Luego los estudiantes dialogan sobre lo leído</p>

	<p>Se ponen de acuerdo para desarrollar las actividades planteadas</p> <p>Previamente se les recuerda la situación problemática: ¿En qué radica la importancia de los habitantes de Vichama?</p> <p>Se brinda a los estudiantes guías para el análisis de diferentes fuentes de información (libros, revistas, web, etc.) que los alumnos consultarán para inferir o interpretar los casos, que nos conducirán a las conclusiones</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Los estudiantes presentan su producto y comparten con sus compañeros.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Meta cognición: <p>Actividad. Planteamiento de la evidencia.</p>

Sub Director

Profesor

RECURSOS PARA LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Recuperado de Santiago Flores Mejorada

ESTUDIOS DE VIDA COTIDIANA EN ARQUEOLOGÍA EL CASO DE UN GRUPO DOMÉSTICO – VICHAMA.

El trabajo que a continuación se presenta tiene como propósito construir, desde los rasgos arqueológicos de una unidad doméstica, la vida cotidiana social de un colectivo humano que habitó la Provincia de Huaura, distrito de Vegueta, Región Lima, para lograr este objetivo cruzamos información proveniente del **análisis arquitectónico y cerámico**, etc., cuyos restos analizaremos en los siguientes páginas para tal efecto, desarrolla las siguientes acciones: **propone preguntas** de un sistema (conocimientos) (localización y descripción del contexto – en que consistió la tecnología constructiva – significación de las estatuillas de Vichama), luego les pido que se **organicen en equipos** (colaborativo y cooperativo) y les presenta un video sobre la zona arqueológica. Posteriormente les brinda guías para el análisis y diferentes **fuentes de información** (libros, revistas, web, etc.) que los alumnos consultarán para inferir o interpretar los casos, que nos conducirán a las conclusiones. El **Pensamiento Crítico** se sustenta en la formulación del caso y/o problema, en las preguntas realizadas en la acumulación y evolución de la información próximo a desarrollar, y en la llegada a conclusiones y soluciones probados. Con respecto al **Componente Cognitivo**, todo razonamiento es en este caso nuestra experiencia, intenta solucionar el problema, resolver las preguntas y explicarlo a todo el colectivo y lo **no cognitivo**, va acompañado de su responsabilidad para con el grupo, entusiasmo, colaborativo y desprendido. En la **Socialización** de la actividad se toma nota del **Estándar (Información, datos, evidencia y experiencia)**, los estudiantes reconocen que el caso y/o problema está basado en datos, informaciones relevantes, evidencias, etc. producto de las investigaciones los cuales van a superar sus creencias y generar

argumentos más reales esto es, por un lado, y por otro lado para verificar la calidad del razonamiento sobre el caso, buscaremos la **Claridad, Relevancia, Amplitud, etc.** (Estándares intelectuales).

EL SITIO ARQUEOLÓGICO DE VICHAMA

Vi. Entre sus componentes culturales se han identificado conjuntos arquitectónicos, cenizales, conchales, cementerios y edificios de tapiales. Lo chama está ubicado en la margen derecha del valle bajo del río Huaura, a 1,5 km del litoral y a 75 metros sobre el nivel del mar tres primeros corresponden al periodo Formativo y los otros son de tiempos históricos posteriores:



TECNOLOGÍA CONSTRUCTIVA

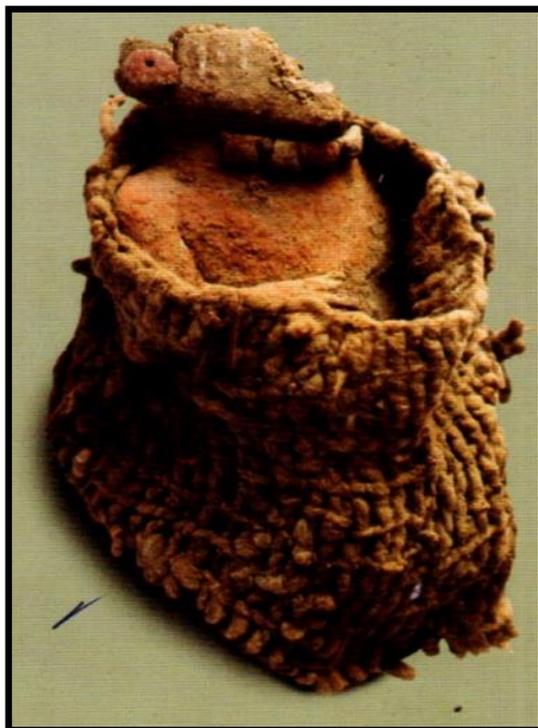
Construyeron los edificios con muros de piedra y mortero de arcilla, y emplearon depósitos estructurales compuestos por shicras. Utilizaron piedras de caras planas y guijarros de medianas dimensiones; las piedras las colocaron en hiladas horizontales regulares, separadas por gruesas capas de arcilla, mezclada con grama. Levantaron los muros con una base ancha, que fue adelgazada hasta llegar a la cabecera, para otorgarles

mayor estabilidad. En los acabados aplicaron enlucidos de arcilla fina, que pulieron, y pintura blanca de diversas tonalidades



ESTATUILLA DE VICHAMA

Durante las intervenciones en Vichama se ha recuperado una gran cantidad de estatuillas. Las manufacturaron con arcilla sin cocer, y les dieron acabados con incisiones y diseños pintados, mayormente de color blanco, rojo, anaranjado y negro. Representaron personajes masculinos y femeninos, con elementos culturales que remarcaron su estatus; asimismo, modelaron animales y vegetales. Desde el punto de vista estético, en las estatuillas se observan cánones en las posturas, expresiones, proporciones y uso del color.



VALIDACIÓN MEDIANTE EL JUICIO DE EXPERTOS

VALIDADOR 1

PRETEST – POSTTEST

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Señor Experto, por favor marque en el casillero correspondiente si el ítem esta formulado en forma adecuada o inadecuada teniendo en consideración su pertinencia, relevancia y corrección gramatical. En el caso de que el ítem es inadecuado anote en el casillero sus observaciones y las razones del caso.

I. REFERENCIA

- A) NOMBRE Y APELLIDOS DEL EXPERTO : Dr. Rudy Cuevas Cipriano
- B) PROFESIÓN : Licenciado en Filosofía - Ciencias
Sociales
- C) GRADOS ACADÉMICOS : Doctor en Educación
- D) INSTITUCIÓN DONDE LABORA : UNDAC
- E) TELEFONO Y E-MAIL : 990440059 /
rudyc30@hotmail.com

II. ESTRATO DE LA POBLACIÓN OBJETIVO:

USO DE LA TECNOLOGÍA ANIMOTO PARA EL LOGRO DE LOS APRENDIZAJES EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES, PARA ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARISCAL CASTILLA, REGIÓN JUNÍN 2018.

III. TABLA DE VALORACIÓN POR CADA ÍTEM

ÍTEMS	ESCALA DE APRECIACIÓN		OBSERVACIONES	SUGERENCIAS
	ADECUADO	INADECUADO		
1	X			
2	X			
3	X			
4	X			
5	X			
6	X			
7	X			
8	X			
9	X			
10	X			

IV. RESOLUCIÓN 10/10 = 1

Válido ($V \geq 0,90$)

V. COMENTARIOS FINALES

Aplica el instrumento a la muestra

Dr. Rudy Cuevas Cipriano
DNI N° 04055273

VALIDACIÓN MEDIANTE EL JUICIO DE EXPERTOS

VALIDADOR 2

PRETEST – POSTTEST

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Señor Experto, por favor marque en el casillero correspondiente si el ítem esta formulado en forma adecuada o inadecuada teniendo en consideración su pertinencia, relevancia y corrección gramatical. En el caso de que el ítem es inadecuado anote en el casillero sus observaciones y las razones del caso.

I. REFERENCIA

- A) NOMBRE Y APELLIDOS DEL EXPERTO : Guillermo, Gamarra Astuhuamán
- B) PROFESIÓN : Licenciado en Matemática - Física
- C) GRADOS ACADÉMICOS : Doctor en Educación
- D) INSTITUCIÓN DONDE LABORA : UNDAC
- E) TELEFONO Y E-MAIL :943402621 /
gmogamarra@gmail.com

II. ESTRATO DE LA POBLACIÓN OBJETIVO:

USO DE LA TECNOLOGÍA ANIMOTO PARA EL LOGRO DE LOS APRENDIZAJES EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES, PARA ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARISCAL CASTILLA, REGIÓN JUNÍN 2018.

III. TABLA DE VALORACIÓN POR CADA ÍTEM

ÍTEMS	ESCALA DE APRECIACIÓN		OBSERVACIONES	SUGERENCIAS
	ADECUADO	INADECUADO		
1	X			
2	X			
3	X			
4	X			
5	X			
6	X			
7	X			
8	X			
9	X			
10	X			

IV. RESOLUCIÓN 10/10 = 1

Válido ($V \geq 0,85$)

V. COMENTARIOS FINALES

Aplica el instrumento a la muestra

Dr. Guillermo Gamarra Astuhuamán
DNI N° 20883322

VALIDACIÓN MEDIANTE EL JUICIO DE EXPERTOS

VALIDADOR 3

PRETEST – POSTTEST

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Señor Experto, por favor marque en el casillero correspondiente si el ítem esta formulado en forma adecuada o inadecuada teniendo en consideración su pertinencia, relevancia y corrección gramatical. En el caso de que el ítem es inadecuado anote en el casillero sus observaciones y las razones del caso.

I. REFERENCIA

A) NOMBRE Y APELLIDOS DEL EXPERTO : Mg. Armando Juvenal, Vicuña
Sánchez

B) PROFESIÓN : Bach. en Administración y Sistemas

C) GRADOS ACADÉMICOS : Mg. en Gerencia e Innovación
Educativa.

D) INSTITUCIÓN DONDE LABORA : ASOCIACIÓN EDUCATIVA “HV”

E) TELEFONO Y E-MAIL :964793864 /
armandito2016@hotmail.com

II. ESTRATO DE LA POBLACIÓN OBJETIVO:

USO DE LA TECNOLOGÍA ANIMOTO PARA EL LOGRO DE LOS APRENDIZAJES EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES, PARA ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARISCAL CASTILLA, REGIÓN JUNÍN 2018.

III. TABLA DE VALORACIÓN POR CADA ÍTEM

ÍTEMS	ESCALA DE APRECIACIÓN		OBSERVACIONES	SUGERENCIAS
	ADECUADO	INADECUADO		
1	X			
2	X			
3	X			
4	X			
5	X			
6	X			
7	X			
8	X			
9	X			
10	X			

IV. RESOLUCIÓN 10/10 = 1

Válido ($V \geq 0,80$)

V. COMENTARIOS FINALES

Aplica el instrumento a la muestra

Mg. Armando Juvenal, Vicuña Sánchez
DNI N° 41947062