

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRION
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
ESCUELA DE FORMACION PROFESIONAL DE EDUCACION SECUNDARIA



T E S I S

Cómo influye el simulador PC Creator para favorecer el aprendizaje significativo en el área de Educación para el trabajo en los alumnos de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión – Cerro de Pasco – 2021

Para optar el título profesional de:

Licenciada en Educación

Con mención: Tecnología Informática y Telecomunicaciones

Autor:

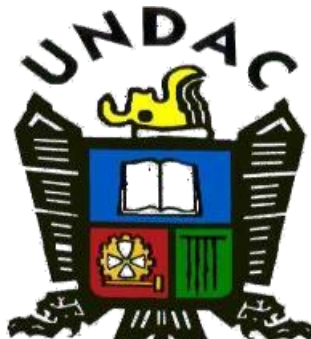
Bach. Sheylla CCAPA SINCHE

Asesor:

Dr. Percy Néstor ZAVALA ROSALES

Cerro de Pasco – Perú – 2024

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRION
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
ESCUELA DE FORMACION PROFESIONAL DE EDUCACION SECUNDARIA



T E S I S

Cómo influye el simulador PC Creator para favorecer el aprendizaje significativo en el área de Educación para el Trabajo en los alumnos de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión – Cerro de Pasco – 2021

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Mg. Miguel Angel VENTURA JANAMPA
PRESIDENTE

Mg. Jorge BERROSPI FELICIANO

MIEMBRO

Mg. Abel ROBLES CARBAJAL
MIEMBRO



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

INFORME DE ORIGINALIDAD N° 063 - 2024

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

Presentado por:

CCAPA SINCHE, Sheylla

Escuela de Formación Profesional:

Educación Secundaria

Tipo de trabajo:

Tesis

Título del trabajo:

Cómo influye el simulador PC Creator para favorecer el aprendizaje significativo en el área de Educación para el Trabajo en los alumnos de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión – Cerro de Pasco - 2021.

Asesor:

ZAVALA ROSALES, Percy Néstor

Índice de Similitud:

20%

Calificativo:

Aprobado

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



Firmado digitalmente por VALENTIN
MELGAREJO Textillo Felix FAU
20154420046 web
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 25.03.2024 16:19:17 -05:00

DEDICATORIA

A mis padres: Salomina y Richard por ser los motores y cimiento en mi formación personal y profesional, siempre han estado a mi lado en los buenos y malos momentos.

AGRADECIMIENTO

A Dios por ser el ente importante dentro de mi vida, que siempre en su nombre me he dado fortaleza para seguir adelante en los buenos y malos momentos de mi vida diaria.

A mis padres y familiares quienes, con su constante consejos y aliento, me han impulsado para el cumplimiento de mis objetivos personales y profesionales.

A mis maestros de la especialidad, quienes día a día, me han dejado muchas enseñanzas en el proceso de la enseñanza – aprendizaje, dentro de mi formación como estudiante.

RESUMEN

PC Creator es un juego de simulación que te permite construir y personalizar tu propia computadora. Es una excelente herramienta para aquellos interesados en la informática, ya que les da la oportunidad de aprender sobre los componentes internos del hardware mientras se divierten. El objetivo principal del juego es crear una PC desde cero, eligiendo cada componente individualmente como el procesador, tarjeta gráfica o memoria RAM.

Una vez elegidos todos los componentes necesarios, puedes ensamblar las piezas juntas para formar tu propia máquina virtual. Además de ser divertido e interactivo, este videojuego también puede ayudarte a mejorar tus habilidades técnicas y conocimientos básicos sobre cómo funciona realmente una computadora. También ofrece diferentes desafíos a medida que avanzas en el juego; por ejemplo: debes asegurarte de no sobrepasar ciertos límites presupuestarios al comprar partes nuevas o mantener actualizada su capacidad con respecto a las demandas actuales del mercado tecnológico.

En resumen, si eres apasionado por la informática y quieres tener más experiencia práctica sin gastar dinero real en equipos costosos entonces deberías probar PC Creator. este trabajo lo realizamos en las instalaciones del colegio Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco, en el año 2021, obteniéndose los resultados esperados de aprendizaje con nuestros alumnos.

Palabras clave: simuladores, aprendizajes significativos, educación para el trabajo

ABSTRACT

PC Creator is a simulation game that allows you to build and customize your own computer. It is an excellent tool for those interested in computing, as it gives them the opportunity to learn about the internal components of hardware while having fun. The main objective of the game is to create a PC from scratch, choosing each component individually such as the processor, graphics card or RAM.

Once all the necessary components have been chosen, you can assemble the pieces together to form your own virtual machine. In addition to being fun and interactive, this video game can also help you improve your technical skills and basic knowledge of how a computer really works. It also offers different challenges as you progress through the game; For example, you need to make sure you don't go over certain budget limits when purchasing new parts or keeping your capabilities up to date with current technology market demands.

In short, if you are passionate about computing and want to have more hands-on experience without spending real money on expensive equipment then you should try PC Creator. We carried out this work at the facilities of the Daniel Alcides Carrión school in Cerro de Pasco, in 2021, obtaining the expected learning results with our students.

Keywords: simulators, significant learning, education for work

INTRODUCCION

La utilización de PC Creator en el aprendizaje significativo de los alumnos de secundaria es una herramienta muy valiosa para potenciar su creatividad y habilidades tecnológicas. Esta plataforma ofrece la posibilidad a los estudiantes de crear sus propios videojuegos, aplicaciones móviles o programas informáticos con un lenguaje sencillo e intuitivo. Además, esta metodología permite que los jóvenes se involucren activamente en su propio proceso educativo al poder diseñar proyectos personalizados según sus intereses y necesidades.

De este modo, no solo adquieren conocimientos técnicos sino también desarrollan competencias como trabajo en equipo, resolución de problemas y pensamiento crítico. Asimismo, gracias a las facilidades que brinda PC Creator para compartir trabajos entre compañeros y profesores mediante internet, se fomenta la colaboración entre ellos lo cual les ayuda a mejorar aún más sus habilidades sociales. En definitiva, utilizar PC Creator supone una excelente oportunidad didáctica tanto por el interés despertado hacia temas relacionados con nuevas tecnologías, así como por ser capaz de estimular procesos cognitivos complejos tales como análisis, síntesis, resolución-problemas...etc. Además, esta herramienta permite a los alumnos desarrollar su creatividad y habilidades tecnológicas de una manera divertida e interactiva, lo que aumenta el compromiso con el aprendizaje.

En resumen, PC Creator es una excelente opción para fomentar un aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria al permitirles crear sus propios proyectos personalizados mientras adquieren conocimientos técnicos y competencias sociales clave. Sin duda alguna, esta plataforma puede ser muy útil tanto para profesores como para alumnos interesados en la educación digital y las nuevas tecnologías. La tonalidad es positiva y entusiasta, destacando los beneficios de utilizar PC Creator en el aprendizaje

significativo de los alumnos de secundaria. Se enfatiza la importancia que tiene esta herramienta para potenciar su creatividad y habilidades tecnológicas, así como también se destaca cómo permite a los jóvenes involucrarse activamente en su propio proceso educativo.

Además, se resalta la colaboración entre compañeros y profesores gracias a las facilidades que brinda PC Creator mediante internet. En definitiva, se concluye afirmando que esta plataforma supone una excelente oportunidad didáctica tanto por el interés despertado hacia temas relacionados con nuevas tecnologías como por ser capaz de estimular procesos cognitivos complejos tales como análisis, síntesis, resolución-problemas...etc.

La Autora

INDICE

Página

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCION

INDICE

CAPITULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACION

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. Problema específico.....	3
1.4.	Formulación de objetivos	3
	1.4.1. Objetivo general	3
	1.4.2. Objetivo específico	3
1.5.	Justificación de la investigación	4
1.6.	Limitaciones de la investigación	5

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1.	Antecedentes de estudio	6
2.2.	Bases teóricas – científicas	8
2.3.	Definición de términos básicos	20
2.4.	Formulación de hipótesis.....	20
	2.4.1. Hipótesis general	20
	2.4.2. Hipótesis específicas	21
2.5.	Identificación de variables.....	21
2.6.	Definición operacional de variables e indicadores	22

CAPITULO III

METODOLOGIA Y TECNICAS DE INVESTIGACION

3.1.	Tipo de investigación	23
3.2.	Nivel de investigación	23
3.3.	Métodos de investigación	24
3.4.	Diseño de investigación.....	24
3.5.	Población y muestra	25
	3.5.1. Población	25
	3.5.2. Muestra	25
3.6.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	26
	3.6.1. Técnicas	26
	3.6.2. Instrumentos	26
3.7.	Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación.....	26
3.8.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	28
3.9.	Tratamiento estadístico.....	29
3.10.	Orientación ética filosófica y epistémica	30

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSION

4.1.	Descripción de trabajo de campo	31
4.2.	Presentación, análisis e interpretación de resultados.....	32
4.3.	Prueba de hipótesis	41
4.4.	Discusión de resultados	45

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

INDICE DE TABLAS

Tabla N° 1	32
Tabla N° 2	33
Tabla N° 3	34
Tabla N° 4	35
Tabla N° 5	36
Tabla N° 6	37
Tabla N° 7	38
Tabla N° 8	39
Tabla N° 9	40
Tabla N° 10	41

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1	32
Gráfico N° 2	33
Gráfico N° 3	34
Gráfico N° 4	35
Gráfico N° 5	36
Gráfico N° 6	37
Gráfico N° 7	38
Gráfico N° 8	39
Gráfico N° 9	40
Gráfico N° 10	41
Gráfico N° 11	42

CAPITULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACION

1.1. Identificación y determinación del problema

La falta de equipamiento de tecnología y de laboratorios de toda índole siempre ha sido uno de los talones de Aquiles que toda institución educativa ha tenido esta puede ser estatal o particular, siempre se ha tenido esta problemática que unca se resolverá porque cada dieciocho meses emerge una nueva tendencia tecnología en el ambiente empresarial esto y en ese proceso que hace las instituciones educativas en insertar estos nuevos equipos como pueden o de echo son laboratorios con el equipamiento necesario para que el estudiante tanga toda las facilidades de uso y aprendizaje, pero esto no se da, siendo este una dificultad, pero siempre se encuentra otro camino el del uso de la internet y dentro de ello los simuladores, siendo estas herramientas uy importantes para los profesores y estudiantes, porque tenemos una batería de herramientas de última generación y lo más importante es que pueden ser utilizadas tanto en las aulas como en casa, y por tener en la internet uno puede hacer uso una cantidad de veces muy grande,

pudiendo malograr supuestamente los equipos y luego volverlos a utilizar, esto es sin el riesgo de malograr equipos físicos, es ahí que encontramos uno de los problemas arriba mencionados y analizados, y recurrimos con nuestro equipo una manera de solucionar esta problemática es hacer uso de los simuladores de alta gama, y así individualizar el proceso de aprendizaje de nuestros alumnos, y lo más importante es que es gratuito y podemos instalarlos en nuestras computadoras de escritorio, en laptops, tabletas o celulares con cero costo, analizando toda estas bondades decidimos aplicar en nuestra área de educación para el trabajo con nuestros alumnos del quinto grado de educación del colegio Carrión, siendo nuestro problema principal el de poder aplicar el simulador PC creator, y así profundizar los conocimientos de nuestros alumnos.

1.2. Delimitación de la investigación

La investigación lo desarrollamos en los ambientes de la institución educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco, en el área de educación para el trabajo, y con los alumnos del quinto grado. Trabajamos con los alumnos de la promoción porque, dentro de su plan curricular, dicha institución está ubicado en el distrito de Chaupimarca, siendo uno de los colegios más emblemáticos y antiguos de la ciudad de Cerro de Pasco.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿Cuál es la influencia del simulador PC creator en el logro de sus aprendizajes significativos en el área de Educación para el Trabajo de los alumnos del quinto grado “A” de la institución educativa emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco?

1.3.2. Problemas específicos

- a) ¿En qué medida la aplicación del simulador PC creator favorece el aprendizaje significativo en el área de Educación para el Trabajo en los alumnos 5to grado “A” grado de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión – Cerro de Pasco - 2021?
- b) ¿En qué medida el empleo de la enseñanza de Simulador PC creator favorece el trabajo significativo en el área de Educación para el Trabajo en los alumnos del 5to grado “A” de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión – Cerro de Pasco - 2021?

1.4. Formulación de objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar la influencia del simulador PC Creator en el aprendizaje significativo para el área de Educación para el Trabajo en los alumnos del quinto grado “A” de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión – Cerro de Pasco – 2021.

1.4.2. Objetivos específicos

- a) Determinar la influencia del empleo de Simulador PC creator en el aprendizaje significativo en el área de Educación para el Trabajo en los alumnos 5to “A” grado de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión – Cerro de Pasco – 2021.
- b) Determinar la influencia del empleo del aprendizaje de Simulador PC creator en el trabajo significativo en el área de Educación para el Trabajo en los alumnos del 5to grado “A” de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión – Cerro de Pasco – 2021.

1.5. Justificación de la investigación

Del porque usar PC Creator, y porque mejorara el aprendizaje significativo:

1. Fomenta la creatividad y la resolución de problemas: PC Creator es una herramienta de programación que permite a los estudiantes crear sus propios proyectos y solucionar problemas de manera creativa. Esto les ayuda a pensar de forma crítica y a desarrollar habilidades de resolución de problemas.
2. Promueve el pensamiento lógico y el razonamiento: Al programar con PC Creator, los estudiantes deben seguir una secuencia lógica de instrucciones para lograr el resultado deseado. Esto mejora su pensamiento lógico y los desafía a tomar decisiones basadas en el razonamiento.
3. Facilita el aprendizaje activo y práctico: Con PC Creator, los estudiantes pueden interactuar directamente con la programación y ver los resultados en tiempo real. Esto les brinda la oportunidad de experimentar y aprender de forma práctica, lo que fomenta un aprendizaje activo y significativo.
4. Mejora la comprensión de conceptos abstractos: Al programar con PC Creator, los estudiantes tienen la oportunidad de dar vida a conceptos abstractos, como algoritmos y estructuras de datos, mediante la creación de programas interactivos. Esto les ayuda a comprender mejor estos conceptos y su aplicación en el mundo real.
5. Estimula la colaboración y el trabajo en equipo: PC Creator facilita la colaboración entre estudiantes, ya que pueden trabajar juntos en proyectos compartidos. Esto fomenta el trabajo en equipo, la comunicación y el intercambio de ideas, habilidades esenciales en el entorno laboral actual.

1.6. Limitaciones de la investigación

Una de las limitantes más importante que tenemos del área de computación, telecomunicaciones, es que no hay bibliografía actualizada, y si hay los costos son muy altos, por otra parte, la mayor parte de la bibliografía está en inglés.

Otro de los limitantes es el factor tiempo que nos dan las instituciones educativas, porque el tiempo que nos dan es muy corto, esto hace que tengamos que acelerar nuestro trabajo, haciendo muchas veces que tengamos fallas en la toma de datos y tener que volverlos a hacer.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes de estudio

Primer antecedente

En la tesis de (ROMERO FLORES-2019) titulado: “Simulador virtual y logro de competencias en los alumnos del II semestre de la carrera soporte y mantenimiento de equipos de computación Senati – Huaraz”,

Cuyo objetivo fue de Determinar la influencia del simulador VirtualBox en el logro de competencias en los alumnos del II semestre del curso de Ensamblaje de Computadoras de la carrera de Soporte y Mantenimiento de Equipos de Computación de SENATI HUARAZ. (p. 8).

Con respecto al objetivo general acerca de la relación existente entre el VirtualBox y el logro de competencias de los alumnos del II semestre del curso de Ensamblaje de Computadoras de la carrera de Soporte y Mantenimiento de Equipos de Computación de SENATI HUARAZ periodo 2016 - 20, se probó con la inferencia estadística que hay diferencias significativas entre el grupo control

y el grupo experimental a favor de este último el cual es sustentada por los cuadros de frecuencia. (p.79)

Segundo Antecedente

En la tesis “Análisis de la influencia de la implementación del simulador PeHT como herramienta de apoyo en el aprendizaje significativo del tema movimiento de proyectiles en los estudiantes de grado décimo de la IEL” de (Simbaqueba Jehins-2012), Universidad Tecvirtual – Colombia,

Considerando que el objetivo general es de Analizar cómo influye en el aprendizaje significativo de los estudiantes de grado décimo de la IEL el uso del simulador PeHT como herramienta de apoyo en las clases de Física en el tema movimiento de proyectiles. (p.12)

Describir como el uso del simulador PeHT influye en el aprendizaje significativo de los estudiantes de décimo grado de la IEL en el tema movimiento de proyectiles. De acuerdo con los datos obtenidos por medio de la entrevista y la observación fue posible establecer que el uso del simulador generó en los estudiantes del grupo experimental, un mayor interés hacia el tema movimiento de proyectiles, con respecto al grupo de control, gracias a que esta herramienta permitió presentarles a los estudiantes un material potencialmente significativo que influyo en la actitud mostrada el desarrollo de la clase. Por tanto, se puede concluir que el uso de recursos tecnológicos como los simuladores influyen favorablemente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que les permite relacionar sus conocimientos previos con la práctica, logrando alcanzar así un aprendizaje más significativo. (p. 105).

2.2. Bases teóricas – científicas

Fundamentos del aprendizaje significativo

Los aprendizajes significativos en informática son aquellos que permiten al estudiante comprender y aplicar los conocimientos adquiridos de manera efectiva. Estos se fundamentan en la teoría del aprendizaje constructivista, donde el alumno es considerado un agente activo en su propio proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, para lograr una educación tecnológica eficaz es necesario utilizar estrategias pedagógicas innovadoras que fomenten la participación activa del estudiante y le permitan construir sus propios conocimientos a partir de experiencias previas. De esta forma, los aprendizajes significativos no solo implican memorizar información técnica sobre herramientas o programas informáticos específicos; también incluyen habilidades como el pensamiento crítico, resolución creativa de problemas y trabajo colaborativo.

En definitiva, se trata de formar profesionales capaces no solo técnicamente sino también con capacidad analítica e interpretativa frente a las distintas situaciones cotidianas dentro del ámbito laboral relacionado con la tecnología. Además, los aprendizajes significativos en informática también se basan en la idea de que el conocimiento debe ser contextualizado y aplicado a situaciones reales. Por lo tanto, es importante que los estudiantes tengan acceso a proyectos prácticos y casos de estudio relevantes para su campo profesional. En conclusión, los aprendizajes significativos son fundamentales dentro del ámbito de la informática ya que permiten al estudiante desarrollar habilidades técnicas, pero también críticas e interpretativas necesarias para enfrentarse con éxito al mundo laboral actual. La educación tecnológica no solo debe centrarse en enseñar

herramientas específicas sino fomentar un pensamiento creativo y colaborativo entre sus alumnos. Además, es importante que los estudiantes puedan aplicar sus conocimientos en situaciones reales y relevantes para su campo de trabajo. En resumen, la educación tecnológica debe ser innovadora y adaptarse a las necesidades del mercado laboral actual para formar profesionales competentes y capaces de enfrentar cualquier desafío dentro del ámbito informático.

El aprendizaje significativo en la actualidad

Para George Kelly (1963), nos dice que:

“El progreso del ser humano a lo largo de los siglos no ocurre en función de necesidades básicas, sino de su permanente tentativa de controlar el flujo de eventos en el cual está inmerso. Así como un científico, el “hombre-científico” (una metáfora que se aplica a la raza humana) busca prever y controlar eventos. En esta tentativa, la persona ve el mundo a través de moldes, o plantillas, transparentes que construye y entonces intenta ajustar a los mismos las realidades del mundo. El ajuste no siempre es bueno, pero sin estos moldes, patrones, plantillas -- que Kelly denomina constructos personales -- la persona no consigue dar sentido al universo en el que vive” (op. cit. p. 9).

Para Johnson-Laird (1983,):

“las representaciones proposicionales son cadenas de símbolos que corresponden al lenguaje natural, los modelos mentales son análogos estructurales del mundo y las imágenes son modelos vistos desde un determinado punto de vista.” (p. 165)

Pensemos en la construcción cognitiva en términos de los sub sumidores de Ausubel, los modelos de asimilación (acción) de Piaget, la "internalización" de herramientas y signos de Vygotsky, las construcciones personales de Kelly o

el marco del modelo mental de Johnson-Laird.

Una de estas teorías, en mi opinión, tiene cierta justificación para la discusión de aprendizaje significativo. No hay problema en creer que el resultado del equilibrio mayoritario es un aprendizaje significativo o que la transformación de las relaciones interpersonales en procesos mentales, mediados por herramientas y signos y a través de la interacción social, no resulta en un aprendizaje significativo. ver cualquiera dificultad para interpretar esto como un aprendizaje significativo.

La informática y su relación con el aprendizaje significativo

Piense en el desarrollo cognitivo desarrollo en términos de los subsumidores de Ausubel , los modelos de asimilación (acción) de Piaget, la "internalización" de herramientas y signos de Vygotsky, las construcciones personales de Kelly o el marco del modelo mental de Johnson-Laird .en términos de los subsumidores de Ausubel , los modelos de asimilación (acción) de Piaget , la "internalización" de herramientas y signos de Vygotsky , las construcciones personales de Kelly o el marco del modelo mental de Johnson-Laird .

En mi En opinión de los autores, una de estas teorías tiene cierto apoyo para la discusión sobre el aprendizaje significativo. No hay problema en creer que el equilibrio mayoritario resulta en un aprendizaje significativo o que la transformación de las relaciones interpersonales en procesos mentales mediante el uso de herramientas y signos y la interacción social no produce un aprendizaje significativo. Cualquier La dificultad puede verse como un aprendizaje significativo. una oportunidad. Aprendizaje significativo.

Sea consciente del desarrollo cognitivo desarrollo. En términos de los subsumidores de Ausubel, los de Piaget los modelos de asimilación (acción)

asimilación la "internalización" de herramientas y signos de Vygotsky, las construcciones personales de Kelly o el marco del modelo mental de Johnson-Laird. (de acción), la "internalización" de herramientas y signos de Vygotsky, las construcciones personales de Kelly o el marco del modelo mental de Johnson-Laird. en términos de los subsumidores de Ausubel, los de Piaget de asimilación (acción) asimilación, la "internalización" de herramientas y signos de Vygotsky, la visión personal de Kelly. (de acción) , la "internalización" de herramientas y signos de Vygotsky , las construcciones personales de Kelly o las de Johnson-Laird. del modelo mental modelo mental. estructura.

En una de estas teorías, en opinión de los autores, ha opinión de algo de apoyo, pero tiene cierto sustento para la discusión sobre el aprendizaje significativo .la discusión sobre el aprendizaje significativo. No es problemático creer que el equilibrio mayoritario conduce a aprendizajes significativos o cambios en las no relaciones interpersonales. Es problemático creer que el equilibrio mayoritario conduce a aprendizajes significativos o cambios en las relaciones interpersonales.

Que es educación para el trabajo

Sin duda Sin duda, uno de los factores estratégicos para el desarrollo de un país. Factores desarrollo económico y social para el desarrollo económico y social de un país y la reducción de la pobreza de su población es la formación vocacional y técnica de la fuerza laboral. y la reducción de la pobreza de su población es la formación vocacional y técnica de la fuerza laboral. Por esta Por esta razón, las naciones intentan vincular sus sistemas educativos sus sistemas educativos a los productivos. los productivos.

Fase Inicial	Fase Intermedia	Fase Final
1.-Hechos o parte de información que están aislados conceptualmente.	1.-Formación de estructuras a partir de las partes de información aisladas. Las estructuras no permiten aún que el aprendiz se conduzca en forma automática o autónoma.	1.-Mayor integración de estructuras y esquemas, mayor control automático en las situaciones (top-down) y menor control consciente.
2.-Memoriza hechos y usa esquemas preexistentes (aprendizaje por acumulación).	2.-Comprensión más profunda de los contenidos por aplicarlos a situaciones diversas. Hay oportunidad para la reflexión y recepción de retroalimentación sobre la ejecución.	2.-La ejecución llega a ser automática, inconsciente y sin tanto esfuerzo.
3.-El procesamiento	3.-.Conocimiento más abstracto y	3.-El aprendizaje que

⁷ Coll, Cesar. y Solé, I. "Aprendizaje significativo y ayuda pedagógica" en Cuadernos de Pedagogía, Editorial Fontalba, Barcelona, marzo, pp. 16-20.

En este contexto, peruano la educación ha apuntado a desarrollar habilidades y comportamientos que permitan a los estudiantes integrarse al mundo laboral en todas las Reformas de la Educación Secundaria. ha tenido como objetivo desarrollar habilidades y comportamientos que permitan a los estudiantes integrarse al mundo laboral en todas las Reformas de la Educación Secundaria.

Entre 1950 y 1968, la formación de la fuerza laboral se desarrolla en las escuelas técnicas. escuelas (agrícola, (agrícolas, industriales, comerciales y artesanales); con la reforma educativa del Gobierno Militar (1969), se desarrolla a través de la línea de acción educativa conocida como Formación Laboral; industrial, comercial y artesanal); con la reforma educativa del Gobierno Militar (1969), se desarrolla a través de la línea de acción educativa conocida como Formación Laboral; con la Ley de Educación anterior (Ley N° 23384 de 1984). En el marco de la Ley General de Educación y del Diseño Curricular Nacional de la EBR, se enfatiza este tipo de formación a través del área de Educación para el Trabajo.

Tipo de Tecnología Telemática	Características del Aprendizaje
1. Correo Electrónico	Retroalimentación, interacción uno-a-uno, aplicación, reflexión
2. Servicios de Investigación Bibliográfica	Análisis, dirección autosuficiente
3. Discusiones de textos (listas de correo electrónico o conferencias por computadora)	Interacción grupos-a-grupos, retroalimentación, tutorío de pares, reflexión, colaboración, aprendizaje experiencial, simulaciones, juegos de roles
4. Audioconferencias	Mismas características que las discusiones de textos), favorece el aprendizaje estilo auditorio, permite sonidos y lenguaje de presentaciones
5. Videoconferencias	Mismas características que las discusiones de textos), favorece el estilo de aprendizaje visual, da margen al desarrollo de habilidades y demostraciones ejecutadas por especialistas
6. Enseñanza Asistida por Computadora (CAI) con Multimedia	Favorece los estilos de aprendizaje visual y de auditorio, provee de limitada interacción y retroalimentación, práctica y sondeo, simulaciones, tutoriales
7. World Wide Web (entorno gráfico de navegación por la red Internet)	Provee del análisis y aprendizaje autodirigido; favorece los estilos de aprendizaje visual y de auditorio; actualmente dispone de interacción y retroalimentación limitada, con interfaces que incluyen conferencias, las cuales proveen de un rango completo de atributos de textos de discusión". ⁹

Enfoques de educación para el trabajo

El marco teórico y marco metodológico que rige la enseñanza y el aprendizaje en esta área abarca los fundamentos teóricos de la educación empresarial, la educación financiera y la educación para el empleo y la vida práctica. que rige la enseñanza y el aprendizaje en esta área abarca los fundamentos teóricos de la educación empresarial, la educación financiera y la educación para el empleo y la vida práctica. Estos Los modelos ven al estudiante como un agente social y económicamente activo que agente Es capaz de diseñar y llevar a cabo un grupo. que es capaz de diseñar y llevar a cabo una iniciativa grupal a través de un proyecto emprendedor, creando y gestionando impactos

positivos en su entorno. poner en práctica sus habilidades de empleabilidad.

La implementación de tópicos soluciones alternativas a los problemas y alternativa altamente transformable es un componente de los proyectos empresariales. Estas alternativas luego se incorporan a una propuesta de valor para un bien o servicio que se ha creado para satisfacer una necesidad. Las soluciones a los problemas son un componente de los proyectos empresariales. Estas alternativas luego se incorporan a una propuesta de valor para un bien o servicio que se ha creado para satisfacer necesidad.

Simuladores en EPT

Los simuladores de computación son herramientas muy útiles en la educación actual. Permiten a los estudiantes experimentar situaciones que serían imposibles o peligrosas en el mundo real, como volar un avión o realizar una cirugía compleja. Además, estos programas ofrecen retroalimentación inmediata y permiten al estudiante repetir las actividades tantas veces como sea necesario para entender completamente el concepto. Esto es especialmente beneficioso para aquellos con dificultades de aprendizaje o discapacidades físicas. Otra ventaja importante es la reducción del costo asociado con equipos especializados y materiales costosos necesarios para ciertas prácticas profesionales.

Los simuladores también pueden utilizarse sin riesgo alguno durante todo tipo de condiciones climáticas adversas. En resumen, los simuladores informáticos están transformando rápidamente la forma en que se enseña y se aprende hoy día gracias a su capacidad única e innovadora dentro del campo académico. Además, estos programas están ayudando a mejorar la calidad de la educación en todo el mundo al ofrecer una experiencia más interactiva y personalizada para los estudiantes. Los simuladores también pueden ser

utilizados por profesores como herramientas pedagógicas efectivas que les permiten diseñar lecciones más interesantes e impactantes.

Sin embargo, es importante recordar que, aunque los simuladores son muy útiles, no deben reemplazar completamente las prácticas tradicionales basadas en experiencias del mundo real. Es necesario encontrar un equilibrio entre ambos métodos para garantizar una formación completa y adecuada.

En conclusión, los simuladores de computación son una herramienta valiosa en la educación moderna. Ofrecen beneficios como retroalimentación inmediata, seguridad y reducción de costos asociados con prácticas profesionales especializadas. Además, ayudan a mejorar la calidad de la enseñanza al ofrecer experiencias más personalizadas e interactivas para los estudiantes. Es importante tener en cuenta que estos programas no deben reemplazar completamente las prácticas basadas en el mundo real.

Es necesario encontrar un equilibrio adecuado entre ambos métodos para garantizar una formación completa y efectiva. En general, los simuladores informáticos tienen un papel clave en el futuro del aprendizaje y su uso seguirá creciendo dentro del campo académico gracias a sus múltiples ventajas educativas.

En definitiva, podemos decir que los simuladores informáticos han revolucionado la forma de enseñanza actualmente gracias a su capacidad única e innovadora dentro del campo académico. Estos programas se han convertido en herramientas indispensables tanto para estudiantes como docentes debido a sus múltiples beneficios y ventajas respecto al aprendizaje convencional.

Simuladores dentro del aula

Flores,(2008) no dice que: *“Los simuladores interactivos como*

estrategia para la generación de ambientes de aprendizaje surge con la inquietud que se da al interior de las aulas por buscar que todos los alumnos asistentes en el salón de clases desarrollen un interés genuino por aprender, sin embargo, resulta triste y a veces desmotivante observar que por más estrategias, materiales³⁴ agradables y explicaciones fascinantes los educandos sólo muestran una pequeña parte de su potencial alejándose cada vez más del objetivo educativo “(p. 121).

Sin embargo, desde la década de 1960, década de, sin embargo, este enfoque ha tenido poco éxito y han surgido nuevas perspectivas. Una de esas perspectivas es la teoría de Ausubel (1968), que demostró que para que la instrucción sea más efectiva, debe tener en cuenta el aprendizaje. Este enfoque ha tenido poco éxito y han surgido nuevas perspectivas. Una de esas perspectivas es la teoría de Ausubel (1968), que demostró que para que la instrucción sea más eficaz, debe tener en cuenta el proceso de aprendizaje, dando al estudiante la posibilidad de elegir su propio proceso, o cambiar "la instrucción centrada en el profesor" por "la instrucción".

No es real, pero modela una réplica exacta de escenarios clínicos; en estos escenarios, el sujeto construye conocimientos a partir de sus experiencias (aprendizaje experiencial ABE), de acuerdo con la complejidad de la habilidad clínica a desarrollar, mediante la resolución de problemas o el estudio de casos. Desde el punto de vista filosófico, el uso de tecnologías, como los simuladores, se basa en la integración de las tecnologías de la información y la comunicación como herramientas para el proceso de aprendizaje, así como en la reducción o prevención de iatrogenias, las cuales son provocadas por la falta de dominio del desarrollo del juicio a nivel de grado y posgradual.

La idea es que un escenario bien estructurado alienta fomenta la asimilación de conocimientos y la adquisición de habilidades, talentos o competencias (según cuál sea el objetivo). Esto aumenta el realismo en la simulación y afecta el entorno de aprendizaje. La asimilación de conocimientos y la adquisición de habilidades, talentos o competencias (dependiendo de cuál sea el objetivo). Esto aumenta el realismo en la simulación y afecta el entorno de aprendizaje. Es crucial para el BSA tener un escenario que refleje con precisión la situación específica en la que se pretende colocar al estudiante durante la práctica de casos clínicos. que el BSA tenga un escenario que refleje con precisión la situación específica en la que se pretende ubicar al estudiante durante la práctica de casos clínicos. para el uso de prestaciones y planificación de instrucción.

El diseño de estos escenarios depende de cuán compleja sea la situación hipotética en relación con él sea principal situación meta; en relación con el objetivo principal; como resultado, la programación de clases, la asignación de recursos y la evaluación continua de escenarios ayudan en el desarrollo de competencias. como resultado, la programación de clases, la asignación de recursos y la evaluación continua de escenarios ayudan en el desarrollo de competencias.

PC creator simulador de computadoras

Con el juego de simulación gratuito The PCCreator, puedes poner a prueba tus propias habilidades como constructor de PC. PCCreator, podrás poner a prueba tus propias habilidades como constructor de PC. Debes completar las solicitudes de los clientes con varios requisitos, como construir una computadora completa desde completo cero, instalar diferentes programas, organizar los

elementos, extraer criptomonedas, jugar juegos y mucho más en nuestro simulador. las solicitudes de los clientes con diversos requisitos, como construir una computadora completa desde cero, instalar diferentes programas, organizar los elementos, extraer criptomonedas, jugar juegos y mucho más en nuestro simulador. Interfaz fácil de usar.

Además, tiene tener una oportunidad única de construir su propia granja minera de criptomonedas y configurar su propia tienda de tecnología de la una oportunidad única. para construir su propia granja de minería de criptomonedas y montar su propia tienda de tecnología de la información. usar interfaz .A pesar de que nuestra hecho con figuración de juego tiene un montón de funciones únicas, hemos hecho todo lo posible para desarrollar una interfaz elegante, contemporánea y cómoda para gestionar todos los procesos del juego.

Como nuestra configuración de juego tiene un montón de funciones únicas, hemos hecho todo lo posible para desarrollar una interfaz elegante, contemporánea y cómoda para administrar todos los procesos del juego.

También puedes también actualizar la plataforma de la minería para extraer bitcoins más rápidamente. plataforma para extraer bitcoins más rápidamente. Aprenda a mejorar su PC _mejora tu computadora cómo reparar computadoras personales reemplazando o reparando piezas desgastadas por otras mejores. También se también serle informará que no todos los componentes de la PC son compatibles entre sí. Tenga en cuenta que no todos los componentes del PC son compatibles entre sí. Para orden sacar el máximo partido a su ordenador para los jugadores, tiendas o pedidos individuales, nuestro simulador les mostrará cómo elegir los para conseguir el correctamente.

Aproveche al máximo su computadora para jugadores , tiendas o pedidos

individuales , nuestro simulador les mostrará cómo elegir los detalles correctamente .Si el ordenador personal juego de construcción para construcciones similar al selector de piezas de PC en la computadora real del usuario, no es un juego de simulación ni obsceno .El juego es similar al selector de piezas de PC en la computadora real del usuario , no es un juego de simulación ni obsceno .Hay varios componentes de PC modernos, incluidas placas base , procesadores y tarjetas gráficas .Componentes de PC modernos en el juego, incluidas placas base , procesadores y tarjetas gráficas .

Instalación de PC creator

Simulador de PC Mod APK.

- a. Necesitas desinstalar PC Creator - Simulador de PC versión original si la ha instalado.
- b. Descargar PC Creator - Simulador de PC Mod APK en nuestro sitio.
- c. Después de completar la descarga, debe encontrar el archivo apk e instalarlo.
- d. Debe habilitar "Fuentes desconocidas" para instalar aplicaciones fuera de Play Store.
- e. Luego puedes abrir y disfrutar el PC Creator - Simulador de PC Mod APK

Versión de historial de modificaciones de PC Creator - Simulador de PC:

- PC Creator - Simulador de PC Mod APK v(6.4.0)
154.48 MB
- PC Creator - Simulador de PC Mod APK v(6.3.0)
147.44 MB
- PCCreator - Simulador de PC Mod APK v(6.2.16)
148.47 MB

- PCCreator - Simulador de PC Mod APK v(6.2.15)

148.19 MB

- PCCreator - Simulador de PC Mod APK v(6.2.13)

125.35 MB

Mod APK Información:

- Nombre del paquete: com. ultraandre. pccreator
- Versión: 6.5.0
- Tamaño del archivo: 152.38 MB
- Actualizado: Apr 9, 2023
- Versión mínima de Android: Android 5.1 (LOLLIPOP_MR1)
- MD5: 579D68614FFB4EB1E7F8F6AD0DDBBF76

2.3. Definición de términos básicos

- **Simuladores.** Los simuladores son aparatos o videojuegos que reproducen el comportamiento de un sistema o una situación real.
- **Aprendizaje significativo:** Asocia la información nueva con la que ya tiene o posee, pero en este caso lo que tiene que hacer es reajustar y reconstruir y unir ambas informaciones.
- **Tecnologías de la información y comunicación:** Son las nuevas tecnologías de la información que se aplican en el aula como herramienta de apoyo en el proceso de aprendizaje.
- **Pc creator:** Simulador que se usa en el aula, para poder armar una computadora con todos los requisitos necesarios.

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

La aplicación del simulador PC Creator favorece significativamente en el

aprendizaje significativo en el área de Educación para el Trabajo en los alumnos del quinto grado “A” de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión Cerro de Pasco 2021.

2.4.2. Hipótesis específica

- a) La aplicación del simulador PC Creator favorece significativamente en el aprendizaje significativo en el área de Educación para el Trabajo en los alumnos del quinto grado “A” de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión Cerro de Pasco 2021
- b) En qué medida el empleo del simulador PC Creator favorecen el aprendizaje significativo en el área de Educación para el Trabajo en los alumnos del quinto grado “A” de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión – Cerro de Pasco 2021.

2.5. Identificación de variables

Hipótesis General	Variables
<p>La aplicación del simulador PC Creator favorece el aprendizaje significativo en el área de Educación para el Trabajo en los alumnos del quinto grado “A” de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión Cerro de Pasco 2021.</p>	<p><u>Variable Independiente</u></p> <p>PC Creator</p> <p><u>Variable Dependiente</u></p> <p>Aprendizaje Significativo</p>

2.6. Definición operacional de variables e indicadores

VARIABLE	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	INDICADORES
<u>Variable Independiente</u> PC Creator	La simulación educativa computarizada se define como la representación digital de un sistema real que, mediante una serie de algoritmos preestablecidos en un programa informático, responde a las características naturales de una parte de la realidad a ser enseñada.	involucrar a los jóvenes en procesos de aprendizaje acordes con los paradigmas educativos del siglo XXI.	<ul style="list-style-type: none"> • Describe el uso del simulador. • Identifica la aplicación de simuladores • Muestra seguridad en sí mismo
<u>Variable Dependiente</u> Aprendizaje significativo	según el teórico estadounidense David Ausubel, un tipo de aprendizaje en que un estudiante asocia la información	Se construye el conocimiento partiendo desde la interacción con el medio.	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relación entre el aprendizaje y el uso de los simuladores • Aplicación en clase • Toma iniciativa en el desarrollo de nuevas aplicaciones

CAPITULO III

METODOLOGIA Y TECNICAS DE INVESTIGACION

3.1. Tipo de investigación

Dentro de nuestra investigación que desarrollamos, ubicamos dentro de la investigación del tipo descriptivo-explicativo.

Guevara et al., (2020) *“El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas”* (p. 171).

Arias (2012), define: *“La investigación explicativa se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto.”* (p. 78)

3.2. Nivel de investigación

El nivel de investigación que estamos aplicando a nuestro trabajo de tesis es el descriptivo.

Mario Tamayo y Tamayo (1994) define sobre el nivel de investigación,

como *“Registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual y la composición o procesos de los fenómenos.”* (p.198).

La investigación descriptiva es en la que se identifica y así mismo se detalla las características de un determinado fenómeno, y esto es generalmente en una dimensión temporal y en espacios concretos.

Hernández, Fernández, y Baptista (2006) señalan que *“Una investigación descriptiva consiste en presentar la información tal cual es, indicando cual es la situación en el momento de la investigación analizando, interpretando, imprimiendo, y evaluando lo que se desea.”*(p. 178)

3.3. Métodos de investigación

El método que aplicaremos a nuestra investigación será el de científico analítico y sintético, esto porque:

Según Hurtado (1998): *“La investigación analítica tiene como objetivo analizar un evento y comprenderlo en términos de sus aspectos menos evidentes.”* (p. 124) entonces podremos decir que la investigación analítica contiene el análisis como la síntesis. Esto nos lleva a definir que analizar significa desintegrar una totalidad en todas sus partes.

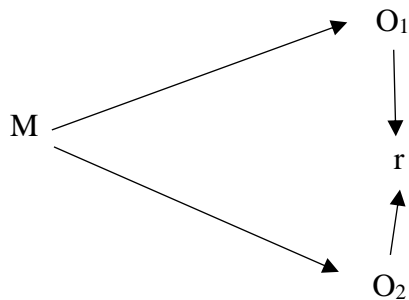
Friedrich Engels considera el análisis como un paso necesario para la síntesis.

El método analítico-sintético, se refiere a que el análisis es un procedimiento lógico que posibilita descomponer mentalmente un todo en sus partes y cualidades, en sus múltiples relaciones, propiedades y componentes.

3.4. Diseño de investigación

En el diseño de investigación utilizaremos el descriptivo: método científico que implica observar y describir el comportamiento de un sujeto sin

influir sobre él de ninguna manera.



Donde:

M = muestra

O₁ y O₂ = observaciones obtenidas en cada variable

R = relación entre variables

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

Nuestra población de estudio estará conformada por 25 alumnos del quinto grado de educación secundaria de la institución educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco.

Arias (2006,) define población como *“Un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Esta queda delimitada por el problema y por los objetivos del estudio”*. (p. 81).

3.5.2. Muestra

Para el caso de la muestra, trabajaremos con los 25 alumnos del quinto grado, esto por considerarlo la cantidad suficiente y necesaria para nuestro estudio.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.6.1. Técnicas

Evaluación: consiste en tomar pruebas de diferente índole y con ella podremos tener una idea de cómo está el avance académico de los alumnos.

3.6.2. Instrumentos

- Encuesta: es un instrumento que recopila información mediante el cuestionario previamente diseñado por parte de los investigadores, el cual no puede ser alterado por ningún motivo.
- Observación: esta técnica consiste en observar atentamente un fenómeno determinado o algún hecho o un determinado caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis en el laboratorio.

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

Para el proceso de confiabilidad de nuestro cuestionario aplicamos una prueba piloto a 7 estudiantes con características muy parecidas a la población a la que estamos estudiando para las dos variables de estudio, como son el PC creator y el aprendizaje significativo; pero para el cálculo de la confiabilidad se utilizó la técnica de Kuder-Richardson, o Kr20.

Hernández, Fernández y Baptista (2006), nos dice que: *“Toda medición o instrumento de recolección debe reunir los siguientes elementos: confiabilidad y validez; la confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto u objeto produce iguales resultados; mientras que la validez en términos generales, se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir.”* (p. 178)

Kaplan y Saccuzzo (2006), nos dice que: *“la fórmula para calcular la confiabilidad de una prueba en la que los reactivos son dicotómicos, calificados*

con 0 o 1 (generalmente como correcto o incorrecto se conoce como Kuder-Richardson 20, o KR20, O KR20, la fórmula se denominó de esta forma porque fue la fórmula número 20 presentada en el famoso artículo de Kuder y Richardson.” (p. 245)

Para determinar la confiabilidad del cuestionario

$$Kr20 = r = \frac{9}{9 - 1} \times \frac{1,63 - 0,55}{1,63}$$

$$r = \frac{9}{8} \times \frac{1,08}{1,63}$$

$$r = 1,13 \times 0,66$$

$$r = 0,75$$

Según tabla:

KR-20	Interpretación
0,9 - 1	EXCELENTE
0,8 - 0,9	BUENA
0,7 - 0,8	ACEPTABLE
0,6 - 0,7	DEBIL
0,5 - 0,6	POBRE
< 0,5	INACEPTABLE

La confiabilidad de nuestro instrumento según tabla está dentro de lo aceptable con un 75%, esto nos indica que estamos trabajando muy bien,

Procesamiento manual

El procesamiento manual de nuestra investigación, empieza con la recopilación de los instrumentos de evaluación y encuestas a los alumnos del quinto grado de la institución educativa Daniel Alcides Carrión de cerro de pasco, una vez tomado las evaluaciones y encuestas procedimos a realizar el análisis

correspondiente y la verificación de los datos viendo que los alumnos hayan contestado toda las preguntas sin equivocaciones y que no hayan dejado sin contestar ninguna de ellas, echo esto separadas de acuerdo a la valoración que tenemos, procedimos al procesamiento electrónico.

Procesamiento electrónico

Para el procesamiento electrónico de datos, utilizaremos el office y específicamente el Excel en cualquiera de sus versiones, para poder hacer un análisis previo de la información, así mismo pasaremos a utilizar de SPSS en cualquiera de las versiones, con ello podremos analizar mejor toda la información, así mismo obtendremos los gráficos correspondientes y un resumen de ellas , y con este conjunto de información estaremos en capacidad de poder dar los resultados respectivos para la toma de decisiones.

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

El las técnicas para el procesamiento de los datos obtenidos en el campo aplicaremos la estadística, y dentro de ello, organizaremos los datos, evaluar los datos, elaboración de cuadros estadísticos y los gráficos correspondientes para su respectivo análisis.

La validez del contenido se refiere a qué tan bien se refiere representada la variable objeto de estudio ; la validez de los criterios se refiere a la evaluación de la capacidad del instrumento para predecir la variable objeto de estudio ; y la validez del constructo se refiere a qué tan bien una medida dada esta bien representada la variable objeto de estudio ; la validez de los criterios se refiere a la evaluación de la capacidad del instrumento para predecir la variable objeto de estudio ; y validez .El constructo se refiere a qué tan bien se correlaciona una medición determinada con otras mediciones de conceptos que cambian con el

tiempo.

3.9. Tratamiento estadístico

Obtener los datos que necesitamos y eso que nos propusimos en el proyecto obviamente nos permitirá llegar a conclusiones científicamente sólidas , pero esos datos obtenidos " son" sólo una parte del trabajo que se realiza en el campo con el uso de diversas herramientas de recolección de datos .que propusimos en el proyecto obviamente nos permitirá llegar a conclusiones científicamente sólidas, pero los datos obtenidos " son " sólo una parte del trabajo que se realiza en el campo con el uso de diversas herramientas de recolección de datos.

Nos ofrecen muchos elementos, debemos lograr que no nos ayuden a llegar a las esencias, a los nexos genéticos, a las causas, y para ello necesitamos procesarlos, es decir, organizarlos, tabularlos, presentarlos, y analizarlos, de manera que facilitase, Siendo estas las siguientes:

La Mediana

Es también un importante estadígrafo, y es el valor central de las observaciones

La Moda

Es el estadígrafo que más se repite en u.na serie de observaciones, y se obtiene por simple inspección, no necesita aplicar fórmulas ni cálculo alguno.

El Rango

Es el mayor intervalo de una serie, es decir la diferencia entre el límite superior y el inferior.

La desviación de los medios

Es el promedio (media aritmética) de todas las desviaciones. Una

desviación es el resto del valor observado (X_i) menos el valor promedio (\bar{X})

La variación y la desviación estándar o típica.

La primera es un estadígrafo importante de la distensión,

El Coeficiente de Variación

Es el último de los estadígrafos de dispersión que estudiaremos, y es un parámetro relativo, es decir que se estudia el estadígrafo de una serie en relación con otra,

Pruebas de hipótesis

Son las pruebas estadísticas que se realizan para tomar decisiones en presencia de la incertidumbre

Análisis de los datos

Coherencia con los objetivos y el diseño seleccionado.

3.10. Orientación ética filosófica y epistémica

La ética es uno de los elementos fundamentales en nuestra vida cotidiana como académica, esto nos dice que nuestro trabajo de investigación desde sus inicios tomamos con mucho respeto y la moralidad respectiva desde la obtención del nombre de nuestro proyecto hasta la obtención final de resultados, haciendo que todo el proceso lo tomamos con mucho cuidado y respeto, sin la alteración de ninguna información tomado y que los resultados es como se obtuvo por parte de los alumnos, y finalmente los resultados obtenidos son los que obtuvimos a lo largo de nuestro trabajo, pero ello la confiabilidad de la misma, hace que este trabajo pueda ser tomado como referencia para otras investigaciones.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSION

4.1. Descripción de trabajo de campo

El trabajo de campo lo desarrollamos en las instalaciones de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco, específicamente en los laboratorios de computación, porque en ellas se tienen las laptops en cantidad de 20 aproximadamente, la implementación está acorde al desarrollo de los demás cursos, se contó con la ayuda de los docentes del curso de educación para el trabajo, ya que dependíamos de ellos en sus horas de dictado de los cursos, de esa manera logramos concluir con nuestra investigación, así mismo los alumnos nos ayudaron al desarrollo de nuestra investigación con las variables de estudio, como son el uso del simulador para computadoras PC creator y su influencia de este simulador en el aprendizaje significativo de cada uno de ellos, gracias a las sugerencias de ellos durante el desarrollo del trabajo pudimos mejorar más nuestra aplicación. Fue muy gratificante hacer que los alumnos tengan expectativas de lo que se puede hacer con los simuladores y la potencialidad que

ellos tienen para su aprendizaje.

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados

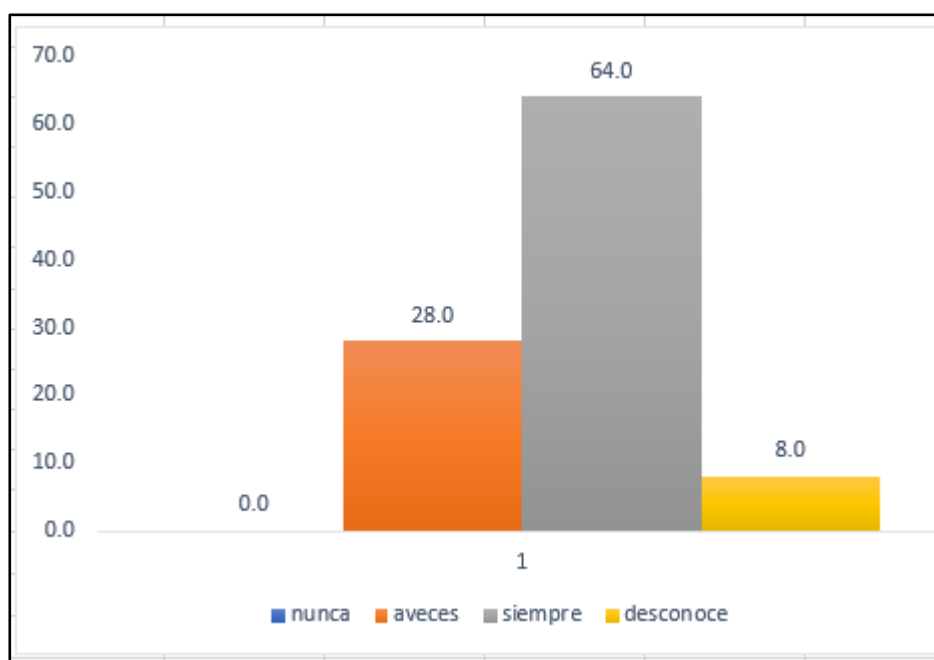
Pregunta N°1

¿por lo general su profesor les dice que utilicen el PCcreator para las prácticas en el reconocimiento de las partes de la computadora?

Tabla N° 1

Item	frecuencia	Porcentaje%	% valido	% acumulado
nunca	0	0.0	0.0	0.0
aveces	7	28.0	28.0	28.0
siempre	16	64.0	64.0	92.0
desconoce	2	8.0	8.0	100.0
TOTAL	25	100.0	100.0	

Gráfico N° 1



Un 64% de los estudiantes a la pregunta nos dice que si utilizan el simulador para que podamos conocer mejor las partes de la computadora en forma más clara e individualmente.

El 28% nos dice que a veces el profesor les dice que usen el simulador, el 8% de los estudiantes casi no toma mucho interés, porque a veces llega a tiempo

a clases o no viene, por ello no tienen mucha idea de lo que pide el profesor.

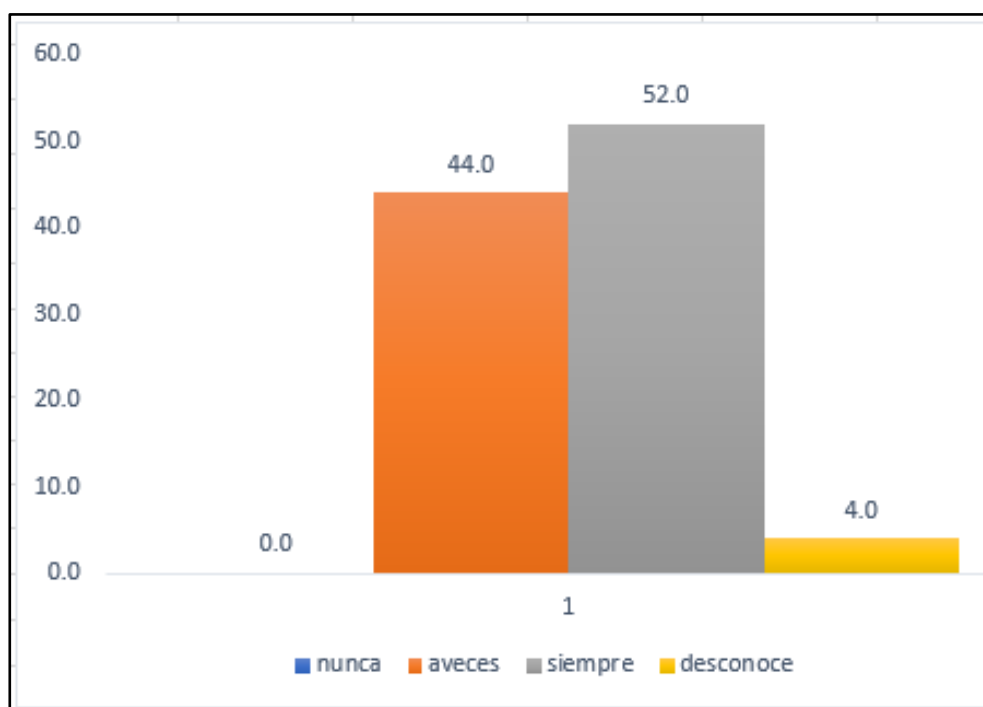
Pregunta N° 2

¿la utilización de PC creator en el desarrollo de tus prácticas, te parece muy didáctico para aprender?

Tabla N° 2

Item	frecuencia	Porcentaje%	% valido	% acumulado
nunca	0	0.0	0.0	0.0
aveces	11	44.0	44.0	44.0
siempre	13	52.0	52.0	96.0
desconoce	1	4.0	4.0	100.0
TOTAL	25	100.0	100.0	

Gráfico N° 2



El 52% de los estudiantes nos manifiesta que es muy didáctico para aprender porque con el simulador podemos hacer una serie de pruebas hasta aprender y con las imágenes en movimiento se hace más didáctico, el 44% nos dice que a veces le parece didáctico el uso del simulador, y el 4% alumno que no toma mucho interés en aprender.

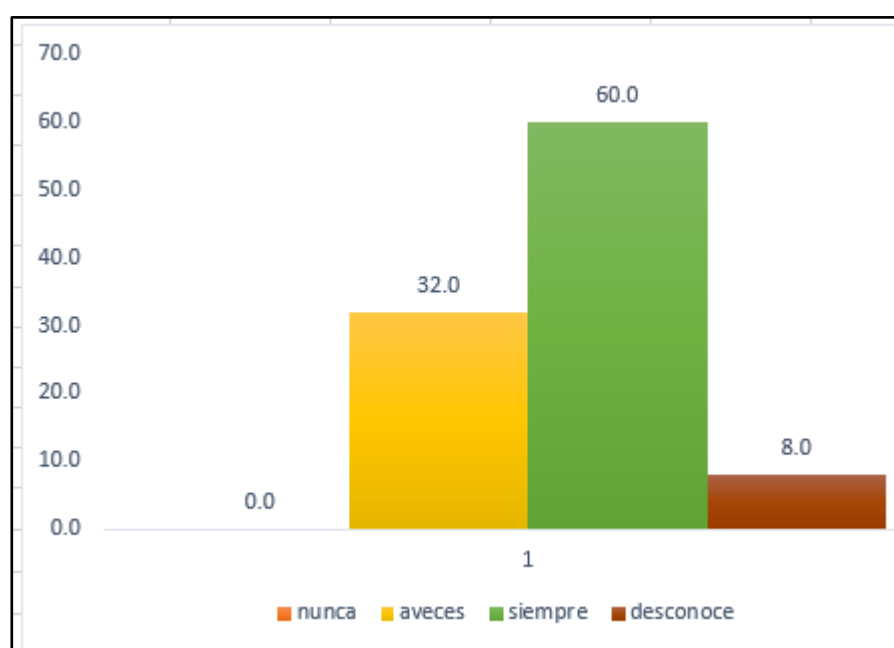
Pregunta N° 3

¿El sistema de navegación que tiene el PCcreator es sencillo de utilizar?

Tabla N° 3

Item	frecuencia	Porcentaje%	% valido	% acumulado
nunca	0	0.0	0.0	0.0
aveces	8	32.0	32.0	32.0
siempre	15	60.0	60.0	92.0
desconoce	2	8.0	8.0	100.0
TOTAL	25	100.0	100.0	

Gráfico N° 3



El sistema de navegación que tiene el 66% nos dice que el sistema de navegación que tiene el simulador es sencillo y se adecua a la manera de navegar en los juegos, por ello se le hace más fácil de usar, el 32% tiene algo de dificultad en algunas partes al momento de navegar Enel simulador, y el 8% de los estudiantes desconoce, esto porque en un análisis muy aparte nos manifiestan que no tienen los equipos en casa y en el colegio se les hace muy dificultoso usar porque a veces las computadoras no funcionan, de allí su dejades en conocer o evaluar su aprendizaje.

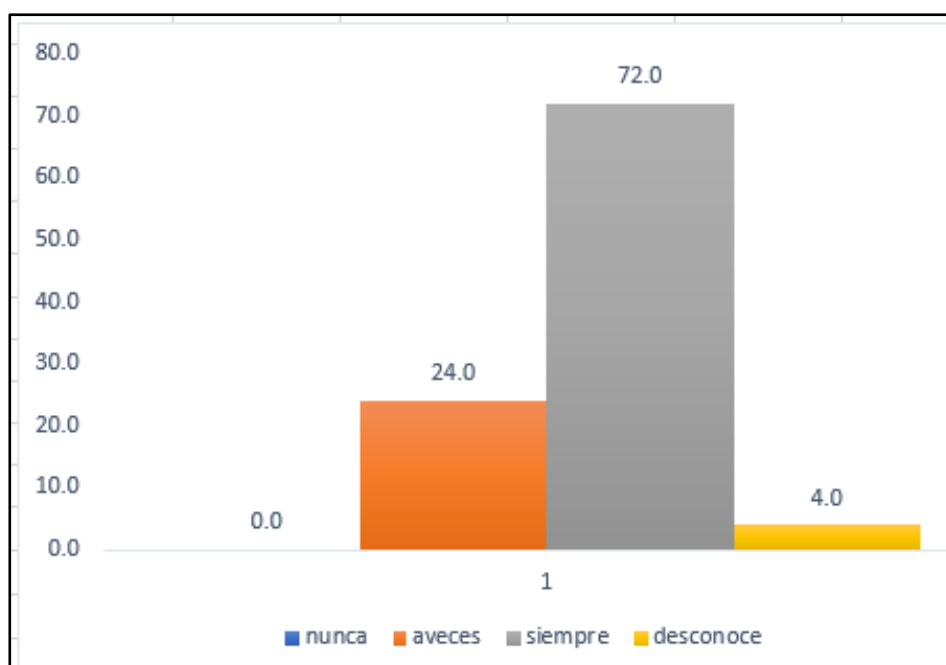
Pregunta N°4

¿El simulador PCcreator como una estrategia de aprendizaje significativo es apropiado?

Tabla N° 4

Item	frecuencia	Porcentaje%	% valido	% acumulado
nunca	0	0.0	0.0	0.0
aveces	6	24.0	24.0	24.0
siempre	18	72.0	72.0	96.0
desconoce	1	4.0	4.0	100.0
TOTAL	25	100.0	100.0	

Gráfico N° 4



Un 72% de los alumnos para aprender mejor y retener los conocimientos con más tiempo si lo ha hecho el simulador, porque estos elementos son multimediales, esto hace que yo los pueda manipular en 3d, haciendo que yo analice mejor y conozca mejor los diferentes dispositivos de la computadora.

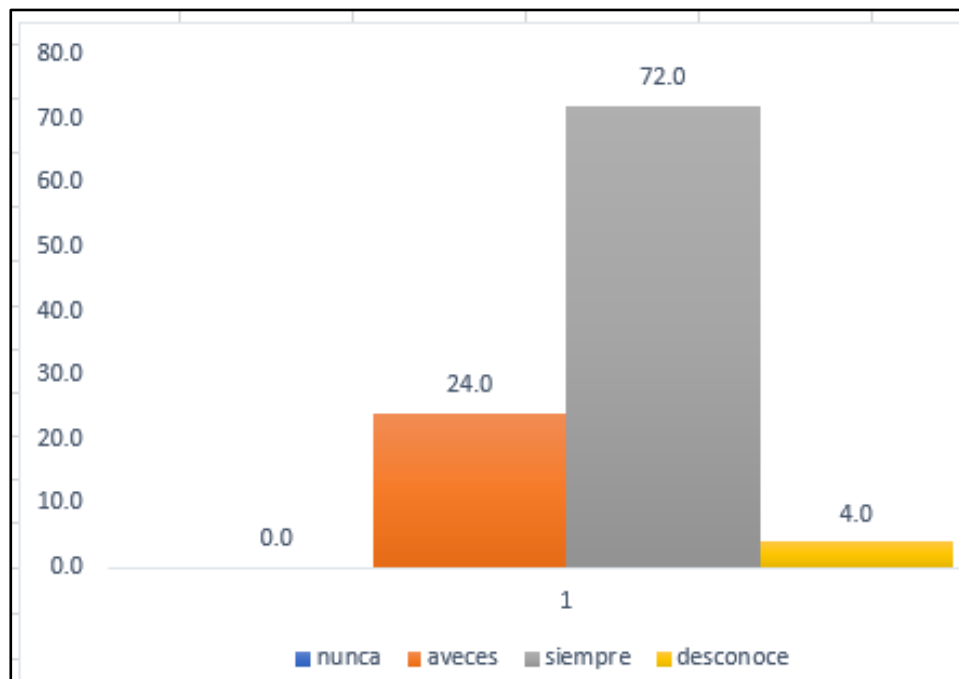
Pregunta N° 5

¿Con la utilización de PCcreator en ensamblar una PC aprendes mejor?

Tabla N° 5

Item	frecuencia	Porcentaje%	% valido	% acumulado
nunca	0	0.0	0.0	0.0
aveces	6	24.0	24.0	24.0
siempre	18	72.0	72.0	96.0
desconoce	1	4.0	4.0	100.0
TOTAL	25	100.0	100.0	

Gráfico N° 5



El 72% de los alumnos, manifiesta que el simulador les ayuda mejor a ensamblar un computador porque yo puedo aprender por prueba y error, esto hace que yo pueda repetir un sinnúmero de veces hasta aprender y memorizar los diferentes dispositivos. Y el 24% a veces cumple esa labor, porque en algunos casos no hay asesoría por parte del profesor de aula para darles las indicaciones pertinentes.

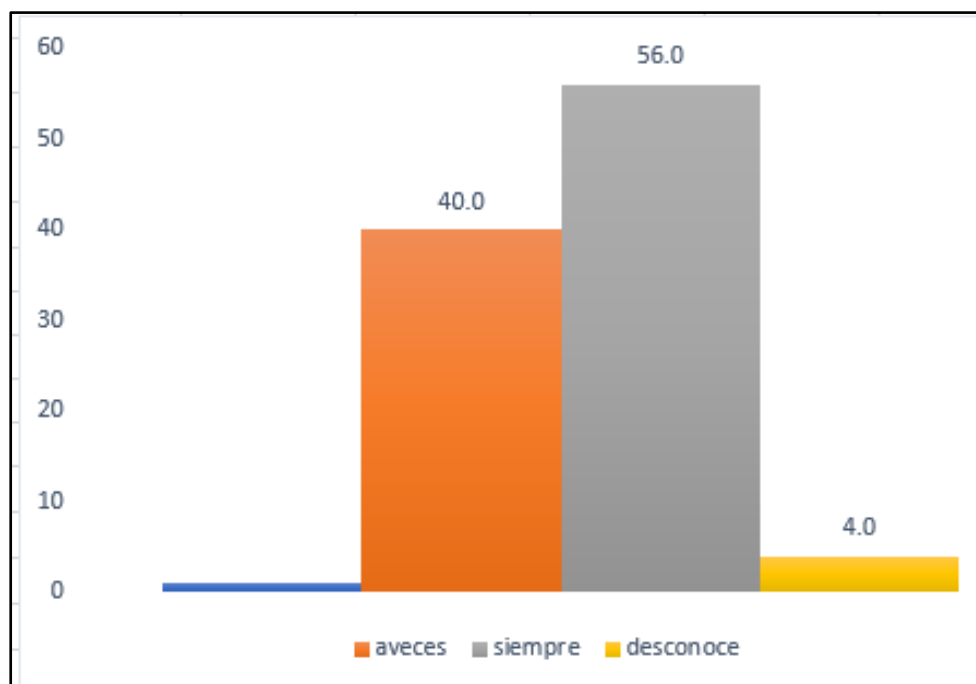
Pregunta N° 6

¿Se te presenta algún problema o dificultad al momento de desarrollar las practicas calificadas con el PCcreator?

Tabla N° 6

Item	frecuencia	Porcentaje%	% valido	% acumulado
aveces	10	40.0	40.0	40.0
siempre	14	56.0	56.0	96.0
desconoce	1	4.0	4.0	100.0
TOTAL	25	100.0	100.0	

Gráfico N° 6



El 56% dice que, si tiene dificultades, pero al momento de desarrollar las practicas, porque en la mayoría de las veces no habido las orientaciones pertinentes cuando se presenta dificultades o algunas incógnitas en conocer algunas partes de la computadora, el 40% nos dice que no tienen muchas dificultades porque tiene el suficiente conocimiento sobre el computador.

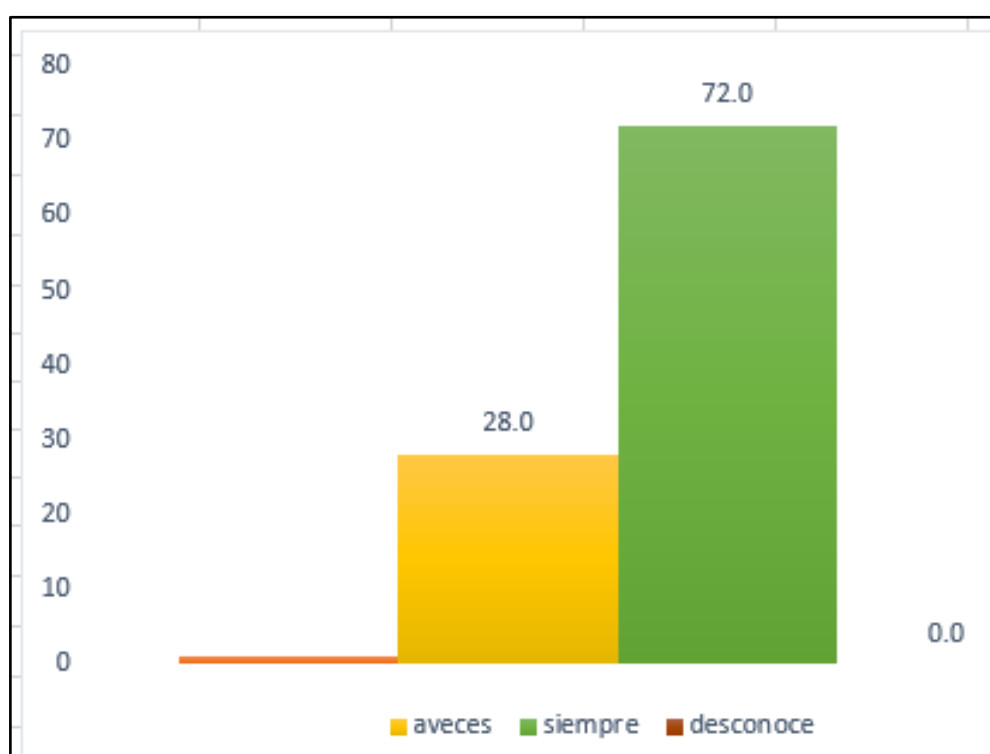
Pregunta N° 7

¿Reconoces rápidamente las partes de una computadora en el simulador?

Tabla N° 7

Item	frecuencia	Porcentaje%	% valido	% acumulado
aveces	7	28.0	28.0	28.0
siempre	18	72.0	72.0	100.0
desconoce	0	0.0	0.0	100.0
TOTAL	25	100.0	100.0	

Gráfico N° 7



El 72% nos dice que con el simulador aprendió rápidamente los distintos componentes que tiene una computadora y donde van instalados, el 28% es a veces esto porque no a repasado el simulador o a estudiado conscientemente sobre el ensamblaje, pero en algunos casos nos dice que no tienen los megas para poder estudiar en sus celulares.

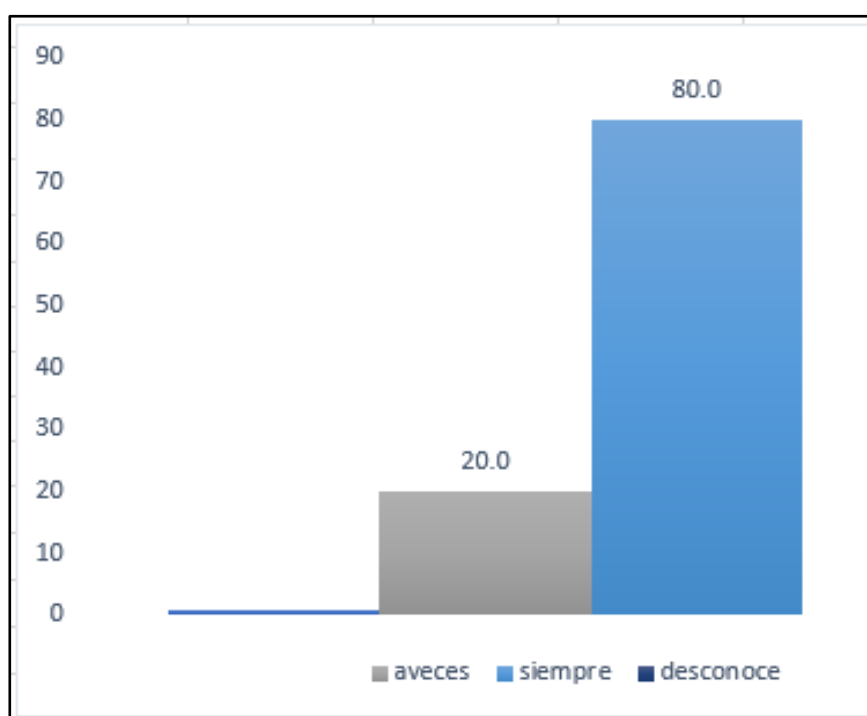
Pregunta N° 8

¿Aprender con PC creator te pareció más fácil y dinámico con tus compañeros?

Tabla N° 8

Item	frecuencia	Porcentaje%	% valido	% acumulado
aveces	5	20.0	20.0	20.0
siempre	20	80.0	80.0	100.0
desconoce	0	0.0	0.0	100.0
TOTAL	25	100.0	100.0	

Gráfico N° 8



El 80% de los estudiantes no dice que le pareció más fácil y más dinámico, porque yo soy el que manipula cada elemento que se presenta, esto hace que yo me sienta parte del proceso como si estuviera con el equipo físico. El 20% también le parece as dinámico pero su dificultad es que carece en casa de internet.

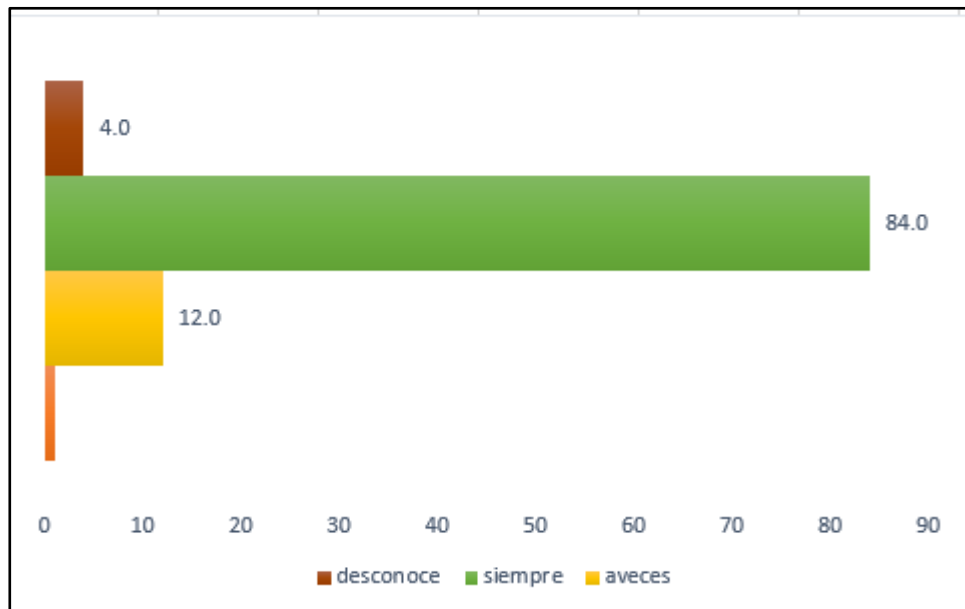
Pregunta N° 9

¿Utilizar el PCcreator en cualquier lugar del colegio o en casa o fuera de ello te ayudo a aprender mejor?

Tabla N° 9

Item	frecuencia	Porcentaje%	% valido	% acumulado
aveces	3	12.0	12.0	12.0
siempre	21	84.0	84.0	96.0
desconoce	1	4.0	4.0	100.0
TOTAL	25	100.0	100.0	

Gráfico N° 9



El 84% nos dice que el aprender de esta manera se nos hace fundamental porque yo tengo la facilidad de poder usar el simulador en cualquier parte de mi área de vivencia, haciendo que yo pueda repetir una serie de veces, también el trabajo o cuando ayudo a mama en el negocio.

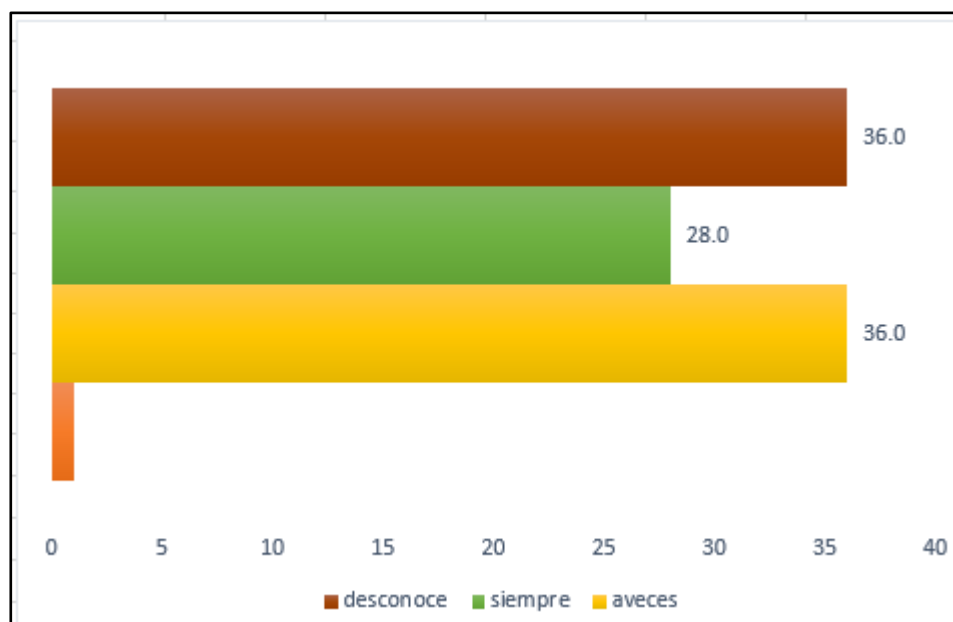
Pregunta N° 10

¿Tu profesor te informo que hay otros simuladores parecidos al que usaste para ensamblar computadoras?

Tabla N° 10

Item	frecuencia	Porcentaje%	% valido	% acumulado
aveces	9	36.0	36.0	36.0
siempre	7	28.0	28.0	64.0
desconoce	9	36.0	36.0	100.0
TOTAL	25	100.0	100.0	

Gráfico N° 10



El 28% de los alumnos nos dice que a veces el profesor les habla acerca de otros simuladores que hay en internet y que esto los puede ayudar mejor en aprender, así mismo manifiestan que no les dijeron que por ejemplo lo prueban o manipulen

4.3. Prueba de hipótesis

Para la prueba de hipótesis, lo que hemos tenido que realizar y así recoger información importante fue el de tomar dos cuestionarios a nuestros alumnos, el primero fue la utilización de PCcreator, y la segunda fue el de cómo ha mejorado

sus aprendizajes significativos, teniéndose las siguientes tablas para corroborar esta información obtenida por parte de nuestros alumnos de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco.

- Uso de simulador PCcreator

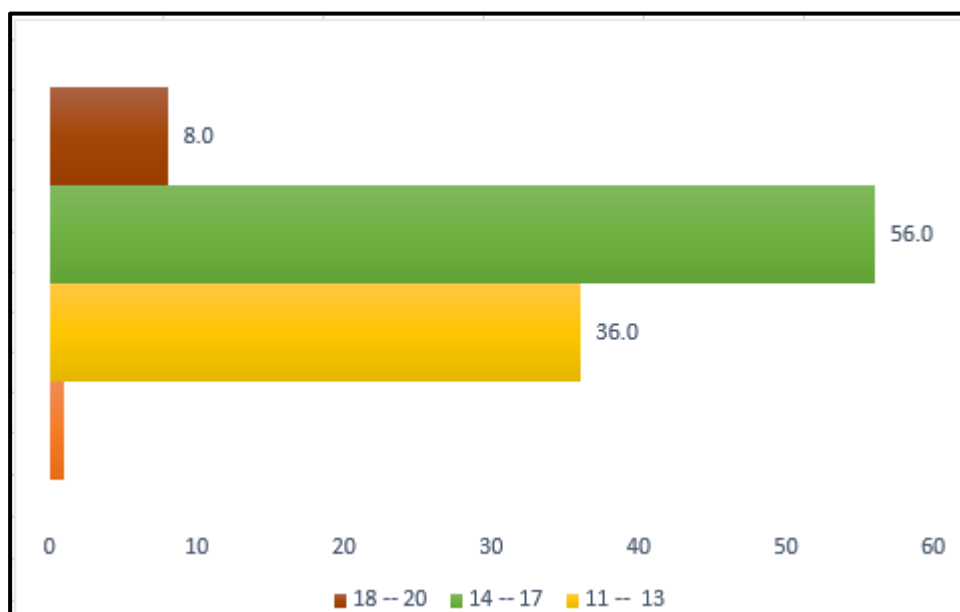
Obtención de notas promedio

13	14	12	15	18
16	11	14	13	14
18	16	15	15	12
11	13	14	14	17
13	13	14	15	15

Tabla de distribución de frecuencias

Item	frecuencia	Porcentaje%	% valido	% acumulado
11 -- 13	9	36.0	36.0	36.0
14 -- 17	14	56.0	56.0	92.0
18 -- 20	2	8.0	8.0	100.0
TOTAL	25	100.0	100.0	

Gráfico N° 11



Y para comprender mejor

La media aritmética según tabla, se obtuvo $X = 14$.

Interpretación:

El promedio obtenido por parte de los alumnos en la totalidad de las notas nos indica que se ha obtenido un aprendizaje significativo al utilizar el simulador PC creator para poder ensamblar computadoras y comprender mejor las partes del cual está conformada una computadora y como es el trabajo de cada una de ellas.

Cálculo de la desviación estándar

$$S = \sqrt{\frac{1}{n} [\sum fxi^2 - n(X)^2]}$$

$$S = \sqrt{1/25 [6280 - 6110]}$$

$$S = 1.84$$

1.84 corresponde a la desviación estándar, el significado que le damos a este valor es que los aprendizajes significativos de nuestros alumnos son homogéneos, y analizándonos diríamos que la aplicación de PCcreator influye satisfactoriamente en los aprendizajes significativos de los alumnos.

El coeficiente de variación será:

$$CV = S/X$$

$$CV = 1.84/14$$

$$CV = 13\%$$

- Resultados de los aprendizajes significativos

14	12	15	18	16
14	13	11	15	12
15	15	12	14	18
17	13	18	17	14
13	14	15	16	15

Media aritmética:

$$X = 16$$

El rendimiento académico de nuestros estudiantes es alto, esto quiere decir que el simulador cumplió la función de enseñar al alumno de la manera más fácil y sencilla todos los conceptos.

Cálculo de la Mediana

$$Me = 14 + 0.92$$

$$Me = 14$$

Las notas promedias de nuestros alumnos es 14.

Desviación estándar

$$S = 1.67$$

Esto nos indica que los aprendizajes significativos de los alumnos son análogos

Moda

$$Mo = 15$$

La nota que más se repite es 15

Coficiente de variabilidad

$$CV = 12\%$$

Es el % mínimo en la obtención de las notas de nuestros alumnos.

4.4. **Discusión de resultados**

Para la discusión de los resultados, hemos trabajado con las dos variables como son como influye el simulador PC creator, y la otra variable se refiere a los aprendizajes significativos validados con los resultados obtenidos.

Tabla N°12

Instrumento	X	S	CV	CV%
Simulador del				
ensamblaje de	14	1.85	0.13	13
computadoras,				
el PCcreator				
Aprendizaje				
significativo	16	1.67	0.12	12

CONCLUSIONES

1. Podemos definir claramente, que después del análisis de los datos obtenidos y de la contrastación de los datos, podemos afirmar que la influencia del simulador PCcreator en los aprendizajes significativos de nuestros alumnos han sido motivadores, para poder seguir utilizando los simuladores en las diferentes áreas, así mismo haciendo también que los docentes también se capaciten y analizan los diferentes simuladores.
2. Concluyendo nuestra investigación podemos además decir que las tecnologías de información y comunicación son herramientas de apoyo para el desarrollo de nuestras clases, porque en la mayoría de los casos no se tiene equipamiento adecuado de los laboratorios, y profundizando más nuestra investigación, podemos decir que no habrá implementaciones apropiadas de equipamientos de laboratorios.
3. Podemos afirmar que los simuladores se han convertido en una herramienta fundamental para el desarrollo de las prácticas en el área de educación para el trabajo, ya que nos ahorra costos y más aún podemos estudiar en casa en la calle o en el colegio, en los celulares, en las tabletas o en nuestras laptops o computadoras de escritorio, haciéndose el aprendizaje más dinámico.

RECOMENDACIONES

- 1.** Se hace necesario la capacitación de nuestros profesores en el manejo de las tecnologías de información y comunicación, para tener una herramienta de apoyo en sus sesiones de aprendizaje.
- 2.** Hacer convenios con instituciones educativas de mayor rango, para que nos capaciten En el uso de las nuevas tendencias tecnológicas dentro de la educación.
- 3.** Hacer que la institución educativa tenga la internet que se requiera y los equipos también los necesarios para poder desarrollar las distintas actividades que se nos presenten.
- 4.** Tengamos la capacidad de autocapacitarnos para mejorar académicamente.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Betoret. Tema 5: La enseñanza y el aprendizaje en la situación educativa. Aprendiz y Desarrollo la Pers.
- Capllonch M, Castejón F. La adquisición de competencias genéricas a través de una comunidad virtual de práctica y aprendizaje.
- Capllonch M, Castejón F. La adquisición de competencias genéricas a través de una comunidad virtual de práctica y aprendizaje.
- Carreño, P. Contreras, G. (2012). Simuladores en el ámbito educativo: Un recurso didáctico para La enseñanza. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?>
- Carreño, P. Contreras, G. (2012). Simuladores en el ámbito educativo: Un recurso didáctico para La enseñanza. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?>
- Carreño, P. Contreras, G. (2012). Simuladores en el ámbito educativo: Un recurso didáctico para La enseñanza. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?>
- Contreras G GA, Carreño M P. Simuladores en el ámbito educativo: un recurso didáctico para la enseñanza. Ingenium.
- Contreras G GA, Carreño M P. Simuladores en el ámbito educativo: un recurso didáctico para la enseñanza. Ingenium.
- Díaz T. La función de las TIC en la transformación de la sociedad y de la educación. Los desafíos las TIC para el cambio Educ Los desafíos las TIC para el cambio Educ
- Díaz T. La función de las TIC en la transformación de la sociedad y de la educación. Los desafíos las TIC para el cambio Educ Los desafíos las TIC para el cambio Educ
- Díaz, P., Jorge, E, (2017). Importancia de la simulación Phet en la enseñanza y

aprendizaje de las fracciones equivalentes'. Recuperado de:
<https://revistas.unimilitar.edu.co/index.php/reds/article/view/2011>

Diaz, P., Jorge, E, (2017). Importancia de la simulación Phet en la enseñanza y aprendizaje de las fracciones equivalentes'. Recuperado de:
<https://revistas.unimilitar.edu.co/index.php/reds/article/view/2011>

DSGVO: Ist. Simulador PC creator noch legal?». GIGA (en alemán). 11 de julio de 2018.
El bot oficial de Simulador PC creator para ver tus datos y la información de la cuenta que almacena Simulador PC creator».

Jorge Morell Ramos. «Simulador PC creator – 13 detalles sobre su privacidad». Términos y condiciones

Maldonado, C. (2010). Modelamiento y simulación de sistemas complejos. Recuperado de: [https://www.urosario.edu.co/Administracion/ur/Investigacion/Centro-de-Estudios- Empresariales-para-la-Perdurabi/LMyS/Documentos/Modelamiento-y-Simulacionde-Sistemas-Complejos.pdf](https://www.urosario.edu.co/Administracion/ur/Investigacion/Centro-de-Estudios-Empresariales-para-la-Perdurabi/LMyS/Documentos/Modelamiento-y-Simulacionde-Sistemas-Complejos.pdf)

MOREIRA, M. A. e MASINI, E. A. F. S. (1982). Aprendizaje significativo: a teoría de David Ausubel. São Paulo, Editora Moraes.

MOREIRA, M.A. (1994). Cambio conceptual: crítica a modelos actuales y una propuesta a la luz de la teoría del aprendizaje significativo. Trabajo presentado en la conferencia internacional “Science and Mathematics Education for the 21 st Century: Towards Innovatory Approaches, Concepción, Chile, 26 de septiembre al 1° de octubre.

NOVAK, J.D. y GOWIN, D.B. (1988). Aprendiendo a aprender. Barcelona, Martínez Roca. Traducción al español del original Learning how to learn.

Pantoja LM. ¿Evaluación en competencias? Estud Pedagógicos XXXVIII,

Simulador PC creator sufre un ataque DDoS que afecta a su servicio

ANEXOS

**UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN**
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE TECNOLOGIA INFORMATICA Y TELECOMUNICACIONES

EVALUACION ACERCA DEL CONOCIMIENTO DEL SIMULADOR PC creator

El cuestionario que van a desarrollar es para poder tener un diagnóstico sobre cuanto saben hacer del uso de simuladores y específicamente del PCcreator, esta evaluación nos servirá para saber cuán importante es en el desarrollo de sus labores académicas del área de educación para el trabajo.

Por favor responder con toda sinceridad cada una de las preguntas, además tome su tiempo para el desarrollo

<i>INDICADORES</i>	
<i>SI</i>	5
<i>NO</i>	4
<i>AVECES</i>	2
<i>NUNCA</i>	1

<i>N</i>	<i>INDICADORES</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>
1	<i>¿por lo general su profesor les dice que utilicen el PCcreator para las prácticas en el reconocimiento de las partes de la computadora?</i>					
2	<i>¿la utilización de PC creator Enel desarrollo de tus prácticas, te parece muy didáctico para aprender?</i>					
3	<i>¿El sistema de navegación que tiene el PCcreator es sencillo de utilizar?</i>					
4	<i>¿El simulador PCcreator como una estrategia de aprendizaje significativo es apropiado?</i>					
5	<i>¿Con la utilización de PCcreator en ensamblar una PC aprendes mejor?</i>					
6	<i>¿Se te presta algún problema o dificultad al momento de desarrollar las practicas calificadas con el PCcreator?</i>					
7	<i>¿Reconoces rápidamente las partes de una computadora en el simulador?</i>					
8	<i>¿Aprender con PCcreator te pareció más fácil y dinámico con tus compañeros?</i>					
9	<i>¿Utilizar el PCcreator en cualquier lugar del colegio o en casa o fuera de ello te ayudo a aprender mejor?</i>					
10	<i>¿Tu profesor te informo que hay otros simuladores parecidos al que usaste para ensamblar computadoras?</i>					

Gracias por suapoyo.

El investigador

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Cómo influye el simulador *PC Creator* para favorecer el aprendizaje significativo en el área de Educación para el Trabajo en los alumnos de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión – Cerro de Pasco - 2021

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema General</p> <p>¿Cuál es la influencia del simulador PC creator en el logro de sus aprendizajes significativos en el área de Educación para el Trabajo de los alumnos del quinto grado “A” de la institución educativa emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco?</p> <p>Problemas específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿En qué medida la aplicación del simulador PC creator favorece el aprendizaje significativo en el área de Educación para el Trabajo en los alumnos 5to grado “A” grado de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión – Cerro de Pasco - 2021? • ¿En qué medida el empleo de la enseñanza de Simulador PC creator favorece el trabajo significativo en el área de Educación para el Trabajo en los alumnos del 5to grado “A” de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión – Cerro de Pasco - 2021? 	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar la influencia del simulador PC Creator en el aprendizaje significativo para el área de Educación para el Trabajo en los alumnos del quinto grado “A” de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión – Cerro de Pasco – 2021.</p> <p>Objetivos Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar la influencia del empleo de Simulador PC creator en el aprendizaje significativo en el área de Educación para el Trabajo en los alumnos 5to “A” grado de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión – Cerro de Pasco – 2021. • Determinar la influencia del empleo del aprendizaje de Simulador PC creator en el trabajo significativo en el área de Educación para el Trabajo en los alumnos del 5to grado “A” de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión – Cerro de Pasco – 2021. 	<p>Hipótesis General</p> <p>La aplicación del simulador PC Creator favorece significativamente en el aprendizaje significativo en el área de Educación para el Trabajo en los alumnos del quinto grado “A” de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión Cerro de Pasco 2021.</p> <p>Hipótesis Especifica</p> <p>a) La aplicación del simulador PC Creator favorece significativamente en el aprendizaje significativo en el área de Educación para el Trabajo en los alumnos del quinto grado “A” de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión Cerro de Pasco 2021</p> <p>b) En qué medida el empleo del simulador PC Creator favorecen el aprendizaje significativo en el área de Educación para el Trabajo en los alumnos del quinto grado “A” de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión – Cerro de Pasco 2021.</p>	<p>INDEPENDIENTE</p> <p>Simulador PC creator</p> <p>DEPENDIENTE</p> <p>Aprendizaje significativo</p>	<p>Método Científico</p> <p>Método científico (método general de razonamiento lógico)</p> <p>Método descriptivo – explicativo (método específico de investigación).</p> <p>Diseño de investigación Cuasi experimental</p> <p>Esquema: GE: O1 x O2 GC: O1 - O2</p> <p>Dónde: GE Grupo experimental GC Grupo de control O1 Pretest O2 Postest</p>

GLOSARIO DE TÉRMINOS Y SÍMBOLOS

1. **ADLIB:** Empresa fabricante de tarjetas de sonido y otros equipamientos para computadoras
2. **AMD 64:** Es la versión de 64 bits del conjunto de instrucciones x86 para la empresa AMD
3. **AMD-V:** Tecnología de virtualización para microprocesadores AMD
4. **ARM:** Es una arquitectura RISC (Reduced Instruction Set Computer=Ordenador con Conjunto Reducido de Instrucciones) de 32 bits
5. **CAVE:** Centro mediterráneo de realidad virtual
6. **CGMLTIC:** Centro de gestión de mercados, logística
7. **CPUS:** Unidad Central de Proceso.
8. **DRIVERS:** Software necesario para que un periférico funciones eficientemente.
9. **ES1370 :** Tarjeta de Sonido fue una de las primeras tarjetas de audio para adoptar el estándar PCI (interconexión de componente periférico)
10. **ETRAX CRIS:** procesadores basados en la traducción dinámica de binarios
11. **FUSION 8:** Es una nueva versión masiva con características específicamente diseñadas para la realidad virtual más reciente, efectos visuales, gráficos en movimiento y flujos de trabajo 3D
12. **GNS3:** Es un simulador gráfico de red que te permite diseñar topologías de red complejas y poner en marcha simulaciones sobre ellos
13. **GNU:** Es un sistema operativo de tipo Unix desarrollado por y para el Proyecto GNU
14. **GPLV2:** Licencia pública general de GNU, versión 2
15. **GPS:** Sistema de Posicionamiento Global
16. **GUEST ADDITIONS:** Añadidos de software que busca La optimización de los sistemas operativos que se ejecutan dentro de una máquina virtual

17. **GUEST:** Sistema operativo Huésped
18. **HYPERVISOR TIPO 2:** Software que se caracteriza porque debe ser instalado en un equipo que cuente con un SO previo
19. **IA- INTEL 32:** Intel Architecture, 32-bit
20. Tecnología de virtualización para microprocesadores INTEL
21. **Intel x64:** Microprocesadores de la familia Intel con arquitectura para 64 bits
22. **Intel x86:** Microprocesadores de la familia Intel con arquitectura para 32 bits
23. **ISO:** Formato de un archivo para imagen de un disco, USB u otros.
24. **KERNEL KQEMU:** Es un controlador antiguo que permite que el emulador de PC QEMU se ejecute mucho más rápido al emular una PC en un host x86
25. **KVM:** Máquina Virtual de Kernel
26. **LAN:** Red de área local
27. **MAC:** Clave que ase que un periférico sea único
28. **MIPS R4000:** Simular un sistema con arquitectura sin etapas de tuberías entrelazadas.
29. **MIPS:** Arquitectura de CPU sin etapas de tubería entrelazadas
30. **OVF:** Formato de virtualización libre
31. **PACKET TRACER:** es un programa de simulación de redes que permite a los estudiantes experimentar con el comportamiento de la red y resolver preguntas del tipo
32. **PARALLELS:** Compañía de software con sede en Bellevue, Washington; está involucrado principalmente en el desarrollo de software de virtualización para macOS
33. **PC:** Computadora personal
34. **PHP:** Es un lenguaje de programación de propósito general de código del lado del

servidor

35. **POWERPC:** Arquitectura usualmente abreviada PPC, es el nombre original de la arquitectura de computadoras de tipo RISC, que fue desarrollada por IBM
36. **PUEL:** Virtualbox personal use and evaluation license
37. **RICS:** Computador con conjunto de instrucciones reducidas
38. **SERVIDOR RDP:** Remote protocol desktop
39. **SERVIDOR:** Computadora capas de administrar otras PCs
40. **SMP:** Multiprocesamiento simétrico es un tipo de arquitectura de computadoras en la que dos o más unidades de procesamiento comparten una única memoria central.
41. **SO HOST:** Sistema operativo anfitrión
42. **SO:** Sistema Operativo
43. **SOUND BLASTER 16** ha sido durante muchos años el estándar de facto para el audio de los PC
44. **SPARC:** Arquitectura de procesador escalable
45. **SUN4M:** Procesadores basado en la traducción dinámica de binarios
46. **SUN'S:** Procesadores basado en la traducción dinámica de binarios
47. **T – STUDENS:** Estadístico para muestras independientes no paramétricas
48. **TIC:** Tecnologías de la información y comunicación
49. **USB:** Bus estándar universal
50. **VESA:** Tarjeta gráfica virtual personalizada que es compatible con PCI
51. **VIERNES 13:** Virus informático
52. **VIRTUALBOX OSE:** VirtualBox con código abierto
53. **VIRUS HALLOWEEN:** Es un virus informático.
54. **VM:** Máquina Virtual
55. **VMWARE:** Máquina virtual de la empresa VMware

- 56. VNC:** Servidor Computación Virtual en Red
- 57. VRDP:** Que es compatible con el protocolo RDP
- 58. WINDOWS SO:** Sistema operativo de Microsoft
- 59. X 86:** Representa a las arquitecturas que trabajan con 32 bits
- 60. X64:** Representa a las arquitecturas que trabajan con 64 bits
- 61. X86 PC:** Computadora compatible con arquitectura de 32 bit
- 62. XEN:** Monitor de máquina virtual de código abierto desarrollado por la Universidad de Cambridge