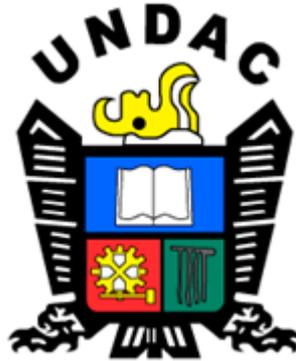


UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA



T E S I S

**Uso didáctico de Stop Motion y su Influencia en el aprendizaje cooperativo
en el área de Educación para el trabajo en los alumnos de la Institución
Educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2022**

Para optar el título profesional de:

Licenciado en Educación

Con Mención: Tecnología Informática y Telecomunicaciones

Autores:

Bach. Franz Hubert CRISTOBAL TRINIDAD

Bach. Jerson Hernan RETIZ ROJAS

Asesor:

Mg. Jorge BERROSPI FELICIANO

Cerro de Pasco – Perú – 2024

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



T E S I S

**Uso didáctico de Stop Motion y su Influencia en el aprendizaje cooperativo
en el área de Educación para el trabajo en los alumnos de la Institución
Educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2022**

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Dr. Percy Néstor ZAVALA ROSALES

PRESIDENTE

Mg. Miguel Angel VENTURA JANAMPA

MIEMBRO

Mg. Abel ROBLES CARBAJAL

MIEMBRO



Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión

Facultad de Ciencias de la Educación

Unidad de Investigación

INFORME DE ORIGINALIDAD N° 97-2023

La Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión ha realizado el análisis con el software Turnitin Similarity, para la verificación de similitud y coincidencia (Art. 1.5 del reglamento correspondiente), obteniendo el resultado que a continuación se detalla:

Presentado por:

RETIZ ROJAS, Jerson Hernan y CRISTOBAL TRINIDAD, Franz Hubert

Escuela de Formación Profesional

Educación Secundaria

Tipo de trabajo

Tesis

Intitulado

"Uso didáctico de Stop Motion y su Influencia en el aprendizaje cooperativo en el área de Educación para el trabajo en los alumnos de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2022."

Asesor:

BERROSPI FELICIANO, Jorge

Porcentaje de similitud

26%

Condición

Aprobado

Se adjunta al presente el reporte de evaluación del software empleado a fin de verificar la similitud y la coincidencia e informa al decanato para los fines pertinentes:

Cerro de Pasco, 3 de octubre del 2023

Dr. Jacinto Alejandro Alejos Lopez
Director(e) Unidad de investigación
Facultad de Ciencias de la Educación

DEDICATORIA

Esta tesis está dedicada a:

A todos aquellos que han sido una parte integral de mi camino académico y personal.

A mi Madre, por su amor incondicional y por creer en mí desde el primer día. Por sus sacrificios y su apoyo constante que han sido la clave de mi éxito.

A mis profesores, por su dedicación y pasión por la enseñanza y por guiarme en mi camino.

Jerson Hernan, RETIZ ROJAS

Con mucho cariño principalmente a mis padres que me dieron la vida y han estado conmigo en todo momento. Gracias por todo papá y mamá por darme una carrera para mi futuro y por creer en mí, aunque hemos pasado momentos difíciles siempre han estado apoyándome y brindándome todo su amor, por todo esto les agradezco de todo corazón el que estén conmigo a mi lado.

Los quiero con todo mi corazón y este trabajo que me llevó un año hacerlo es para ustedes, por ser la más chica de sus hijas aquí está lo que ustedes me brindaron, solamente les estoy devolviendo lo que ustedes me dieron en un principio.

Franz Hubert, CRISTOBAL TRINIDAD

AGRADECIMIENTO

“En primer lugar les agradezco a mi Madre y mi familia que siempre me han brindado su apoyo incondicional para poder cumplir todos mis objetivos personales y académicos. Ellos son los que con su cariño me han impulsado siempre a perseguir mis metas y nunca abandonarlas frente a las adversidades. También son los que me han brindado el soporte material y económico para poder concentrarme en los estudios y nunca abandonarlos”.

Jerson Hernan, RETIZ ROJAS

“Le agradezco muy profundamente a mis Padres por su dedicación y paciencia, sin sus palabras y correcciones precisas no hubiese podido lograr llegar a esta instancia tan anhelada. Gracias por su guía y todos sus consejos, los llevaré grabados para siempre en la memoria en mi futuro profesional”.

Franz Hubert, CRISTOBAL TRINIDAD

RESUMEN

Lo que pretendemos en esta tesis es el de poder crear pequeñas animaciones usando una aplicación conocida como Stop motion, en este caso estaremos utilizando entre varias técnicas el uso de siluetas, para ello primeramente diseñaremos los personajes si no tenemos las figuras procederemos a crearlas en este caso las figuras serán articuladas, lo que haremos con ella es el de crear animaciones educativas que ayuden a los alumnos a investigar, sobre algunos hechos importantes que sucedieron en nuestra cultura, como por ejemplo el de crear la animación del parque jurásico, o las batallas de nuestro país, o alguna secuencia que nuestros alumnos quieran diseñar, y ahí está el proceso de investigación porque el alumno antes de realizar la grabación investigara sobre el tema, y con ello empezara a conformar los personajes, la locación, y los demás elementos que deben de tener, el Stop motion va ser utilizado desde sus cámaras de video de sus celulares o de sus tabletas, ahora este software es libre, por lo tanto lo podemos descargar desde la internet sin problema alguno, es aquí donde el alumno deberá de trabajar en grupo y cada uno de los estudiantes tendrá un rol, importante en el desarrollo del video, es por ello que con este software aplicaremos un aprendizaje cooperativo.

Lo más importante es que stop proyectos pueden ser vistos en cualquier plataforma, y van a poder servir a todo los alumnos de las instituciones educativas de nuestro País y de los que requieran, los materiales a usar son aquello que podemos conseguir en cualquier lugar en casa en la escuela y son bastante accesibles, es por ello que nuestros alumnos se sintieron a gusto al hacer estos proyectos en grupo, en nuestros alumnos de la institución educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco.

Palabras clave: stop motion, animación, cooperativo, técnica, modalidad.

ABSTRACT

What we intend in this thesis is to be able to create small animations using an application known as Stop motion, in this case we will be using the use of silhouettes among several techniques, for this we will first design the characters if we do not have the figures we will proceed to create them in this In case the figures will be articulated, what we will do with it is to create educational animations that help students investigate some important events that happened in our culture, such as creating the animation of Jurassic Park, or the battles of our country, or some sequence that our students want to design, and there is the research process because the student, before making the recording, will investigate the subject, and with this he will begin to shape the characters, the location, and the other elements they must have, the Stop motion will be used from their video cameras on their cell phones or their tablets, now this software is free, therefore we can download it from the internet without any problem, this is where the student must work in a group and each one of the students will have a ro, important in the development of the video, that is why with this software we will apply a cooperative learning.

The most important thing is that these projects can be seen on any platform, and they will be able to serve all the students of the educational institutions of our Country and those who require them, the materials to use are what we can get anywhere at home at school and they are quite accessible, which is why our students felt comfortable doing these group projects, in our students from the Daniel Alcides Carrión educational institution in Cerro de Pasco.

Keywords: stop motion, animation, cooperative, technique, modality.

INTRODUCCIÓN

Los nuevos modelos educativos, nos dicen que debemos de aplicar nuevas estrategias metodológicas par que nuestros estudiantes se mantengan motivados en sus estudios , que tengan la suficiente entereza de poder investigar desarrollar sus tareas, en este punto con nuestra tesis queremos dar un granito de arena como contribución a este proceso de motivación a nuestros estudiantes, es con la aplicación de una herramienta que lo encontramos en la web de una manera gratuita, y es Stop motion, con ella lo que quisimos es motivar a nuestros jóvenes estudiantes a investigar y desarrollar sus tareas de una manera divertida, amena, porque que aprendan sin la necesidad de decirles que tienen que aprender, porque son ellos los que van a poner sus tiempos de aprendizaje y como aplicarlos en sus investigaciones, porque aparte de saber todo la información necesaria de cualquier tema, tendrán que buscar los personajes, la locación o el ambiente donde desarrollar su investigación, es este caso de nuestra investigación lo desarrollamos en el área de educación para el trabajo, pero este modelo educativo se puede utilizar en cualquiera de las áreas de estudio, porque, en primera instancia es sencillo su uso de la herramienta, y lo más importante es que el alumno va a trabajar en grupo o cooperativamente para la obtención final de su producto y poder presentarlo ante la comunidad educativa de una manera digitalizada y ser distribuida a través de cualquier plataforma, y así nuestros alumnos aprenderán más y mejor y ayudaran a sus demás colegas de los otros grados a aprender de una manera sencilla y amena, pero con una profundidad científica muy definida.

Los autores

ÍNDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

ÍNDICE

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema.....	1
1.2. Delimitación de la investigación.....	2
1.3. Formulación del problema	3
1.3.1. Problema general.....	3
1.3.2. Problemas específicos	3
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

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio.....	6
2.2. Bases teóricas – científicas	7
2.2.1. Una buena convivencia con el aprendizaje cooperativo	7
2.2.2. Proceso del aprendizaje cooperativo.....	9

2.2.3.	Condiciones para un aprendizaje cooperativo.....	10
2.2.4.	Objetivo del aprendizaje cooperativo.....	11
2.2.5.	Los elementos del aprendizaje cooperativo son:.....	12
2.2.6.	Que es Stop motion	13
2.2.7.	Tipos en Stop motion	15
2.2.8.	Elemento lúdico y el desarrollo de la capacidad creadora	17
2.2.9.	Video educativo	17
2.2.10.	Educación para el trabajo	18
2.2.11.	Dentro de este marco, el objetivo del área de educación para el trabajo es:	19
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

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1.	Tipo de Investigación.....	23
3.2.	Nivel de investigación.....	23
3.3.	Método de investigación	24
3.4.	Diseño de investigación	24
3.5.	Población y muestra.....	24
3.5.1.	Población.....	24
3.5.2.	Muestra.....	25

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	25
3.6.1. Técnicas.....	25
3.6.2. Instrumentos.....	25
3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación	26
3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	27
3.8.1. Procesamiento manual	27
3.8.2. Procesamiento electrónico	27
3.9. Tratamiento estadístico	27
3.10. Orientación ética filosófica y epistémica	28

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo.....	29
4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados	30
4.2.1. Variable 1: Stop motion	30
4.3. Prueba de hipótesis.....	43
4.4. Discusión de resultados.....	44

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIA BIBLIOGRAFICA

ANEXOS

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. ¿La utilización de Stop motion utilizado desde su celular, le fue sencillo?	30
Tabla 2. ¿el trabajar con Stop motion desde sus computadoras como les fue?.....	31
Tabla 3. ¿El sistema de interacción en el entorno de Stop motion, es bastante cómodo su movilización dentro de ella?.....	32
Tabla 4. ¿Stop motion con su nivel de Help instantáneo, te parece bueno para tu ayuda en el desarrollo del video?.....	33
Tabla 5. ¿Las herramientas de edición de stop motion, es fácil de entender y aplicar? 34	
Tabla 6. ¿La utilización de diversos materiales para la creación de cortos, te es fácil aplicarlos o utilizarlos?.....	35
Tabla 7. ¿El utilizar diferentes locaciones (por ejemplo, el jardín de la casa u otro ambiente) para el video, es fácil encontrarlo?	36
Tabla 8. ¿Estarías en capacidad de crear un video educativo con tu grupo, cuando el profesor les proponga?	37
Tabla 9. ¿El trabajo en grupo cooperativamente en proponer el proyecto de video educativo con Stop motion, como te parece?	38
Tabla 10. ¿El sistema de edición del material educativo que trabajo, es una tarea sencilla?	39
Tabla 11. ¿Stop motion en general te pareció sencillo de usar, pero con una potencialidad grande para crear videos educativos?	40

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. ¿La utilización de Stop motion utilizado desde su celular, le fue sencillo? .30	30
Gráfico 2. ¿el trabajar con Stop motion desde sus computadoras como les fue?.....31	31
Gráfico 3. ¿El sistema de interacción en el entorno de Stop motion, es bastante cómodo su movilización dentro de ella?32	32
Gráfico 4. ¿Stop motion con su nivel de Help instantáneo, te parece bueno para tu ayuda en el desarrollo del video?.....33	33
Gráfico 5. ¿Las herramientas de edición de stop motion, es fácil de entender y aplicar?34	34
Gráfico 6. ¿La utilización de diversos materiales para la creación de cortos, te es fácil aplicarlos o utilizarlos?.....35	35
Gráfico 7. ¿El utilizar diferentes locaciones (por ejemplo, el jardín de la casa u otro ambiente) para el video, es fácil encontrarlo?36	36
Gráfico 8. ¿Estarías en capacidad de crear un video educativo con tu grupo, cuando el profesor les proponga?37	37
Gráfico 9. ¿El trabajo en grupo cooperativamente en proponer el proyecto de video educativo con Stop motion, como te parece?38	38
Gráfico 10. ¿El sistema de edición del material educativo que trabajo, es una tarea sencilla?39	39
Gráfico 11. ¿Stop motion en general te pareció sencillo de usar, pero con una potencialidad grande para crear videos educativos?40	40

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema

Actualmente, la animación stop motion es de gran utilidad para el sector educativo. Con el contenido animado en video, los docentes encuentran otro tipo de recursos para mantener la atención de los estudiantes y así poder abordar temas de instrucción.

Debido a la pandemia y el confinamiento, los docentes se han enfrentado a desafíos considerables debido al cierre de las escuelas y han tenido que adaptarse repentinamente a la enseñanza en línea para concluir y comenzar un nuevo año escolar.

Otra dificultad que enfrentan los docentes es mantener la atención de los estudiantes en el salón de clases, pues en diferentes modalidades y en casa, todos tienen distracciones que les impiden concentrarse en los temas a los que están expuestos.

Esto significa que los educadores deben adaptar e integrar diferentes actividades en sus programas, en las que deben involucrarse en el aprendizaje sin ignorar las cuestiones emocionales.

Este desafío llevó a los docentes a investigar e implementar otro tipo de recursos didácticos, y así fue como comenzaron a utilizar la animación stop motion.

El uso de este y otros tipos de animación supuso un cambio significativo en la formación de los alumnos, ya que como herramienta de estimulación de todos los sentidos permitió una mejor comprensión del tema.

Por otro lado, la elaboración de dicho material abre muchas oportunidades para los profesionales que apuestan por la animación o que quieren estudiar la carrera de animación y efectos visuales.

De acuerdo con el informe Estado Digital de México 2021, la mayoría de los mexicanos entre 16 y 64 años pasan su tiempo viendo videos en línea (99.3%), siendo YouTube la plataforma más utilizada por los usuarios.

Con este tipo de animación basada en cuentos, las personas prestan más atención e incluso se identifican con los personajes o historias recreadas, lo que genera una mayor empatía y sensibilidad por parte de la audiencia

1.2. Delimitación de la investigación

Nuestro trabajo de investigación lo desarrollamos en la ciudad de Cerro de Pasco, donde nos encontramos y es el área de estudios superiores que tuvimos, y la Institución educativa en la que iniciamos nuestra practica fue el glorioso colegio Carrión, que está ubicado Enel distrito de chaupimarca, Av. Circunvalación Tupac Amaru 264:

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿Influencia de la aplicación de Stop Motion en el aprendizaje cooperativo en el área de educación para el trabajo en los alumnos del 4° grado “B” de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrió de Cerro de Pasco 2022?

1.3.2. Problemas específicos

- a. ¿De qué manera el diseño de videos educativos en Stop Motion, se relacionan con el aprendizaje cooperativo en el área de educación para el trabajo en los alumnos del 4° grado “B” de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrió de Cerro de Pasco 2022?.
- b. ¿De qué manera las publicaciones de aplicaciones educativas en Stop Motion a través de las redes sociales, se relacionan con el aprendizaje cooperativo en los alumnos del 4° grado “B” de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrió de Cerro de Pasco 2022?

1.4. Formulación de objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar la influencia de Stop Motion en el desarrollo de videos educativos en el área de educación para el trabajo en los alumnos del 4° grado “B” de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrió de Cerro de Pasco 2022.

1.4.2. Objetivos específicos

- a. Determinar la influencia de Stop Motion en las competencias cognitivas en el aprendizaje cooperativo en el diseño videos educativos en los alumnos del 4° grado “B” de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrió de Cerro de Pasco 2022.

- b. Determinar la influencia de Stop Motion en las competencias procedimentales en el aprendizaje cooperativo en la publicación en las redes sociales en los alumnos del 4° grado “B” de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrió de Cerro de Pasco 2022.

1.5. Justificación de la investigación

Campo de educación. El diseño del aula, los métodos de enseñanza y la forma en que pensamos acerca de la evaluación están cambiando ante nuestros ojos. En este cambio acelerado, hay un sentido de urgencia. Los educadores se esfuerzan por cambiar el entorno de aprendizaje para satisfacer las necesidades cambiantes. Los estudiantes deben estar preparados para competir y contribuir en una economía global. La tecnología está jugando un papel clave en los esfuerzos del distrito para crear el "aula digital del futuro".

Cada año, Project Tomorrow realiza una encuesta "Speak Up" entre estudiantes de primaria y secundaria, padres y educadores. En 2015, más del 90 por ciento de los administradores de distritos escolares dijeron que la tecnología educativa era importante para cumplir con su misión principal de educar a los estudiantes. Los padres están de acuerdo con esta opinión. El 84% dice que la tecnología en las escuelas agrega valor al aprendizaje de sus hijos. El setenta y ocho por ciento de los encuestados dijo que el uso regular de la tecnología en la escuela es la mejor manera para que los niños desarrollen las habilidades universitarias, profesionales y cívicas que necesitan para tener éxito.

1.6. Limitaciones de la investigación

Limitación espacial: este limitante es uno de los más importantes a nuestro parecer porque el tiempo que se nos brinda es demasiado corto para el desarrollo

de la investigación, así por ejemplo las horas pedagógicas nos dan 90 minutos y solo dos veces por semana o a veces una vez por semana, lo que es muy poco.

Limitación bibliográfica, no se tiene bibliografía alguna sobre temas se Stop motion, ni en ingles menos en español, esto es en todas las bibliotecas de nuestro país, solo podemos encontrar en la internet, pero información, no libros.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

Carmen Luengo Naranjo (2012) nos dice: “La animación Stop Motion. Técnicas y posibilidades artísticas. Cut-out: Siluetas animadas. Se pretende crear una pequeña animación stop motion usando la técnica de animación de siluetas, a partir de recortes de papel (animación cut-out). Para ello, primero se procederá al diseño de nuestro personaje, y fabricaremos la marioneta articulada con cartulina negra y alambre. Una vez lista, se grabará la secuencia de la animación stop motion, en la que utilizaremos una mesa de luz, específica para este tipo de tarea. En este punto, experimentaremos con los movimientos de nuestra figura. Cuando tengamos la secuencia con todas las fotografías de la animación, se añadirán los demás elementos gráficos que acompañarán al personaje, todo ello en la fase de postproducción. Para terminar con la ambientación, se tratará de editar una banda sonora que cree una atmósfera adecuada, en sintonía con el conjunto de la pieza audiovisual.”(p. 2).

Chicaiza Toabanda Bolívar Roberto y Jiménez Arcos Geoconda Fernanda (2017) nos dice: “El Ministerio de Inclusión Económica y Social del Distrito Latacunga cuenta con el programa denominado: “Modalidad Creciendo con Nuestros Hijos”, este proyecto llega a lugares lejanos del cantón donde se desarrolla la educación infantil pre-escolar a niños de 2 a 3 años. El problema radica en que los educadores no cuentan con material audiovisual para fortalecer el proceso de estimulación temprana en el área del lenguaje, siendo que deben viajar largas distancias (en transporte y a pie), para reunirse con los niños, y en un tiempo único de aproximadamente 30 minutos; en este espacio los docentes desarrollan ejercicios de estimulación temprana.”(p. 9).

Prof. Sofia Poggi (2017), nos dice: “**Facultad** de Bellas Artes Departamento de Estudios Históricos y Sociales Tesis de Licenciatura en Historia de las Artes con orientación en Artes Visuales Una visión social de las prácticas tecnológicas considera que las herramientas tecnológicas se componen tanto por su materialidad (artefactos y materiales) como por los conocimientos que las conciben en la sociedad (a partir de la teoría memética) y los métodos que permiten su utilización (know-how). La evolución de la tecnología puede comprenderse análogamente con la evolución biológica a través del análisis de las características y las variaciones fenotípicas de los artefactos tecnológicos.”(p.2).

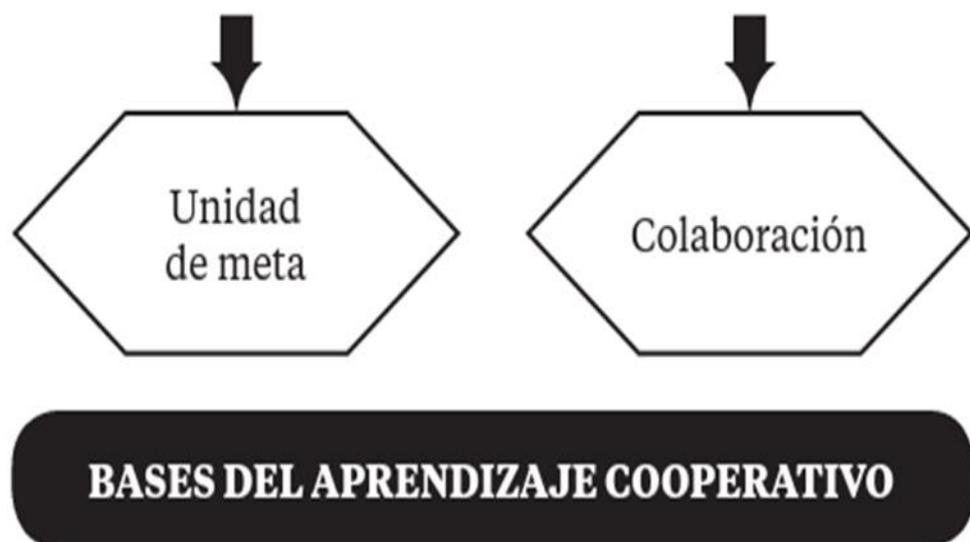
2.2. Bases teóricas – científicas

2.2.1. Una buena convivencia con el aprendizaje cooperativo

(Ovejero, 1990). nos dice, que: “El clima escolar es un aspecto central en educación, dada su formidable influencia sobre una gran variedad de variables educacionales. Y entre los más importantes factores que conforman el clima

escolar se encuentra tanto la estructura de las relaciones entre estudiantes como su participación en la vida escolar”. (p.72).

En el campo de la pedagogía, encontramos dos autores afines como antecesores del aprendizaje cooperativo: Ferrer i Guardia (1978) y Freinet. En sus escritos encontramos la base de lo que vino a llamarse “aprendizaje cooperativo”. En la escuela moderna, la ausencia de competencia es uno de sus principios, basándose en el principio de solidaridad o apoyo mutuo, exigiendo a los alumnos la realización de actividades de libre cooperación con sus compañeros (Ovejero, 1990).



Johnson y Johnson (1987) Las relaciones con los pares en el ámbito escolar pueden generar una interdependencia positiva entre ellos a través del aprendizaje cooperativo, favoreciendo el aprendizaje de los estudiantes a partir de potencialidades educativas que involucran la interacción social. Sin embargo, sería ilusorio pensar que simples interacciones entre estudiantes pueden producir los efectos anteriores. Contrariamente a la sabiduría convencional sobre las técnicas de trabajo en grupo, las técnicas de aprendizaje cooperativo no se

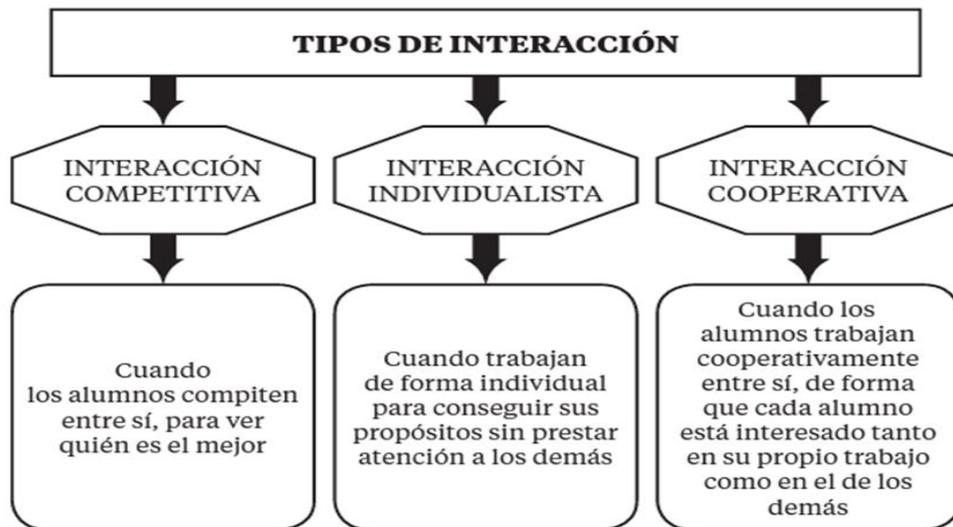
caracterizan por que los alumnos trabajen juntos, sino que lo hagan de manera cooperativa, es decir, vinculando las metas de los participantes de tal forma que solo cada individuo pueda alcanzar sus metas. sí y sólo si otras personas logran las suyas (Rué, 1989).

2.2.2. Proceso del aprendizaje cooperativo.

Si nos centramos en los mecanismos de influencias educativas, que utiliza el docente en el aula y dentro de ello en clase, es importante precisar especialmente en como determinamos la estructura y la organización de las tareas y con ella las actividades de aprendizaje, siendo esta de la siguiente manera:

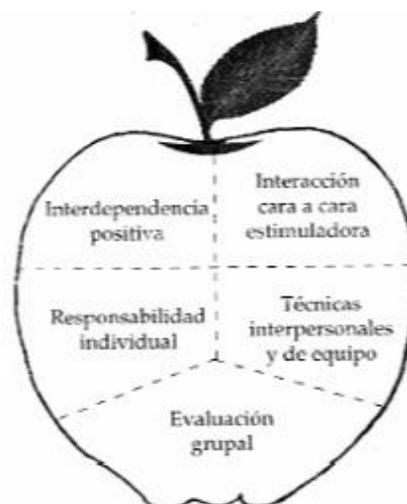


La naturaleza de la interacción está determinada por la forma en que el docente propone la estructura y organización de las actividades de aprendizaje, y estos mecanismos de influencia por parte del docente determinan en gran medida los tipos de interacciones que los estudiantes establecen a medida que aprenden. Actividades en el aula. Siguiendo a Deutsch (1949a, 1949b, 1979), existen tres formas en las que los estudiantes interactúan en el aula.



2.2.3. Condiciones para un aprendizaje cooperativo.

Carlos Velázquez, Fernández Río y Roger T. Johnson aprendizaje cooperativo (2017), dice: “Se refiere a un término genérico, utilizado para hacer referencia a un grupo de procedimientos de enseñanza, donde sus principales características parten de la organización de la clase en pequeños grupos mixtos. Allí se promueve que los alumnos trabajen conjuntamente, y adicionalmente logren coordinar entre sí, para solucionar tareas académicas y profundizar en su propio aprendizaje.” (p.78).



Melero y fernandez(1995), nos dice: “por aprendizaje cooperativo nos referimos a un amplio y heterogeneo conunto de metodos de instrucción estrucutrada, en lo que los estudiantes trabajan juntos, en grupos o equipos, ayudandose mutuamente en tareas generalmente academicas”(p. 178).

Batelaan & Van Hoof I(1996), nos dice: “el a prendiaje cooperativo supone mucho mas que acomodar mesas y sillas de diferentes maneras a la tradicional y mas que plantear peguntas para ser discutidas en grupo”.

Kagen (1994), dice: “ el designar simplemente tareas a un grupo sin estrucutra y sin papeles a desempeñar es trabajo en grupo, que no quiere decir lo mismo que aprenizaje cooperativo. El trabajo en grupo como tal no toma en cuenta la esponsabilidad individual involucrada en la ontribucion del niño o de la niña, y con eto se da la deigualdad en cuanto al trabajo invertido, es decir, siempre habra estudiantes que harn todo o la mayoria mientras que otros contribuyen con muy poo o nada”(p.4,5).

Pujolas(2009), dice: “podemos definir el aprendizaje cooperativo como el uso didactivo de equipos reducidos de alumnos, generalmente de composicion heterogenea en rendimineto y capacidad, aunque ocasionalmente pueden ser mas homogeneos, uytalizando una estrucutra de la actividad tal que se asegure al maximo la participacion igualitaria, para que todo los miembros del equipo tengan las mismas oportunidades de participar, y se potencie al maximo la interaccion simultanea entre ellos”(p. 231)

2.2.4. Objetivo del aprendizaje cooperativo

El objetivo del aprendizaje cooperativo es que todos los miembros del equipo maximicen el contenido escolar y aprendan más sobre cómo trabajar en equipo, apoyar sus relaciones y respetar las diferencias individuales.

En cuanto a lo que queremos lograr a través del aprendizaje colaborativo, lo primero que tenemos debe estar relacionado con el aprendizaje previsto del contenido del curso. Se debe considerar el nivel conceptual y la motivación del estudiante, los conocimientos previos y las implicaciones del material.

El objetivo de desarrollar habilidades colaborativas debe determinar qué tipos de habilidades colaborativas deben enfatizarse.

2.2.5. Los elementos del aprendizaje cooperativo son:

Según Kagan, considera cuatro principios básicos, por el cual estaba conformados los equipos de trabajo, a este modelo se le denomina con acrónimo de PIES, siendo estas las siguientes:

- **Interdependencia positiva:**

La finalidad y los objetivos de este modelo en cuanto a su proceso de aprendizaje, deben de realizarse de manera que cada estudiante debe de interesarse también por el rendimiento de todos sus colegas de grupo y también por el mismo. En este caso se da interdependencia positiva de finalidades, de papeles, de tareas, ya que cada uno de los miembros tienen muy definido los objetivos que el equipo se plantea para el desarrollo de los trabajos.

- **Responsabilidad individual**

A ello también lo llamamos corresponsabilidad, en este caso cada uno de los participantes del grupo recibe retroalimentación referente al progreso que hay entre ellos, esto hace que el grupo este en capacidad de autoadministrarse ayudándose pedagógicamente entre sus integrantes.

- **Participación igualitaria**

También se le conoce como participación equitativa del grupo, en esta parte es necesario que apliquemos técnicas que estructuren la actividad de manera tal, que la participación de los estudiantes del grupo sea real. La estructura es importante, porque esto hará que fuerce a los alumnos a seguir el proceso.

- **Interacción simultánea**

Esto nos dice cuánto es el porcentaje de estudiantes que están comprometidos con su aprendizaje en un momento en especial u oportuno, por ejemplo, si el equipo es impar, habrá momentos en que no interactúe con el otro y puede quedar al margen de la actividad, pero antes de salir a exponer los miembros del equipo se ponen de acuerdo cuál sería la mejor manera para poder exponer, el otro objetivo es que entre ellos se alienten, se animen mutuamente.

2.2.6. Que es Stop motion

El stop motion podría definirse como “la técnica de crear la ilusión de movimiento mediante la grabación de fotogramas sucesivos, la manipulación de objetos, marionetas o imágenes recortadas, normalmente a mano, en un entorno espacial físico” (Barry Purves, 2010). La clave es que la animación stop-motion se crea capturando imágenes de la realidad misma, no replicadas ni generadas artificialmente. En la técnica stop-motion, el movimiento se crea deteniendo la cámara. Cámara. Esto puede parecer contradictorio dado que el movimiento en cuestión es pura fantasía y, de hecho, no existe., de hecho, existe. Técnicamente hablando, la definición proporcionada podría, por lo tanto, aplicarse a cualquier película. por porque, en realidad, a cualquier película porque, en realidad, lo que nosotros que vemos es solo una colección de imágenes

fijas o fotogramas. ver es solo una colección de imágenes fijas, o fotogramas. dos fotografías sin dejar que se vea en ningún punto, dando la impresión de un movimiento continuo e independiente. Esta la ilusión se atribuía a la teoría de la "persistencia de la visión". Este visual fenómeno se basa en la idea de que toda animación, ya sea mecánica, cinematográfica o digital, funciona según lo previsto porque el cerebro humano percibe una se basa en la idea de que toda animación, ya sea mecánica, cinematográfica o digital, funciona según lo previsto porque el cerebro humano percibe una imagen.

Si las imágenes se colocan simultáneamente y a la velocidad requerida (alrededor de diez velocidades por (unas diez por segundo¹), el cerebro las percibirá como una sola imagen con elementos en movimiento segundo¹), el cerebro los percibirá como una sola imagen con elementos en movimiento. Cada fotograma o imagen representa un ligero cambio en el personaje o la escena que se está animando. Como resultado, se cuándo animando. Como resultado, cuando se está produciendo la película, las imágenes se superponen en la retina y el cerebro las agranda, dando la impresión de que esos elementos se están moviendo. Se está produciendo la película, las imágenes se superponen en la retina y el cerebro las agranda, dando impresión de que esos elementos se están moviendo. Si esto no sucede, veremos la realidad desarrollarse como una serie abrupta de eventos independientes y serie imágenes estáticas .de imágenes independientes y estáticas. La película utiliza este efecto y activa ese enlace para producir más de diez imágenes por segundo (generalmente hasta 24), lo que nos da la ilusión de movimiento y nos hace creer que estamos viendo una serie de imágenes.

2.2.7. Tipos en Stop motion

Animación de movimiento y de objetos, hay otros tipos de animación. El primero es la tradición europea de películas independientes en stop motion y series de televisión para niños. Por otro lado, el estilo de Hollywood es la historia no contada de la animación clara que se utiliza para fines únicos. Efectos de los videos largos y cortos que actualmente están disponibles en internet. pionero de la cinematografía soviética, creó una de las primeras películas stop-motion en 1905 utilizando insectos reales como modelos. Otra historia interesante es La venganza del camarógrafo, en la que la familia escarabajo enciende al camarógrafo.

Guion multimedia: Chojaraba (2008) “El guion multimedia es un documento escrito que contiene una descripción detallada de todas y cada una de las escenas del producto audiovisual”

El multimediguion guiones un documento, al igual que el guion tradicional , porque describe y detalla todas y cada una de las escenas de la producción y es fundamental para su producción audiovisual .es un documento, al igual que el guión tradicional , porque describe y detalla todas y cada una de las escenas de la producciones fundamental para su producción audiovisual . En cuanto al guión multimedia , se puede decir que es un documento que incluye un formato en el que se detallan las escenas , los diálogos que pronunciarán los personajes principales y secundarios , entre otros , la duración de la escena a _ serdecirse que es un documento que incluye __formato en el que se detallan las escenas , los diálogos que pronunciarán los personajes principales y secundarios, entre otros, la duración de la escena a filmar , así como efectos especiales, música de fondo ,otras señales de audio .especiales , música de fondo y otras señales de

abarca todas las operaciones relacionadas con la fotografía, incluidos los ajustes, la edición, el montaje, el color y la escenografía.

Salazar, (2014) que “el guion es la parte escrita la cual muestra la estructura de la producción, que lleva los movimientos de cámara, escenas que se realizan y todos los diálogos que serán expuestos por los autores del video”. (p.60).

El guion literario, Mota (2009), que “guion es el que desarrolla literariamente, pero con sentido cinematográfico, televisivo o radiofónico, sin indicación técnica alguna toda la acción y los diálogos del argumento. Es una narración argumental del film que contiene descripción de los personajes, los decorados, la ambientación, el vestuario..., así como los diálogos y el "off" (p.236). y sobre

Sobre el guion técnico, Mota (2009) es el que presenta “el guion literario de cine o televisión, plano por plano, de todas y cada una de las escenas que es más propiamente llamado guion planificado, en el que figura con todo detalle el movimiento de cámaras” (p.237).

Sinopsis, Mota (2009) da a conocer que “es el desarrollo completo en forma literaria de una idea argumental, pero con gran brevedad, en tan solo cuatro o cinco cuartillas y con el máximo de expresión”. (p.435).

La Narracion, Informa Mota (2009) “Arte de contar o narrar que afecta a la casi totalidad de los géneros literarios realizados en forma oral o escrita por medio de la palabra, imágenes o ambos, así como la relación de los hechos y datos de un suceso real o ficticios”. (p.321).

2.2.8. Elemento lúdico y el desarrollo de la capacidad creadora

El primer paso es decidir qué historia contarán; esta decisión será tomada por; a ellos esta decisión la tomarán ellos y ellas. Es posible que la idea les surja jugando, de una historia que les inspire, de un deseo, de un éxito en su propia vida social y por ellos. Es posible que la idea les surja jugando, de una historia que les inspire, de un deseo, de un éxito en su propio entorno social o académico, etc. La tarea de los guías del proceso guías del (maestros (docentes o padres y abuelos) será incorporar esto al proceso didáctico. o padres y abuelos) será incorporar esto al proceso didáctico. Los elementos y personajes elegidos para representar la historia generalmente provienen de sus propias creaciones o se derivan de elementos plásticos, como personajes que han sido dibujados o elementos modelados. como personajes que han sido dibujados o modelados. Esto es algo que tiende a estar directamente relacionado con el momento en que el concepto primero. Esto es algo que tiende a estar directamente relacionado con el momento en que el concepto vino a la mente por primera vez.

2.2.9. Video educativo

El uso adecuado del video se convierte en una poderosa herramienta educativa, permitiendo a los docentes transmitir conocimientos de manera efectiva y facilitando a los estudiantes la asimilación de la información. Un videograma educativo se define como aquel que tiene un propósito didáctico bien establecido. Esta definición es bastante amplia, lo que significa que cualquier video con un objetivo educativo puede estar dentro de esta categoría.

M. Cebrián (1987) identifica cuatro tipos distintos de videogramas. El primero es el propósito de difusión cultural, que tiene como objetivo presentar aspectos relevantes de una cultura específica a una audiencia dispersa. Luego,

encontramos los videogramas de carácter científico-técnico, que revelan contenidos relacionados con el avance de la ciencia y la tecnología, o explican el comportamiento de fenómenos físicos, químicos o biológicos. Por otro lado, existen los videos destinados a la educación, que se utilizan como recursos didácticos con una intención educativa específica, aunque no han sido creados con ese propósito inicial en mente.

M. Schmidt (1987), por su parte, ofrece su propia clasificación, basada en los objetivos didácticos que se pueden lograr con el uso del video. Estos objetivos pueden ser instructivos, diseñados para enseñar o motivar a los estudiantes a dominar ciertas materias. También están los videos de enfoque cognitivo, que buscan presentar diferentes aspectos relacionados con el tema que están estudiando. Finalmente, encontramos los videos motivadores, que tienen como propósito orientar positivamente al estudiante hacia el desarrollo de una tarea específica.

El video, sin duda, se ha convertido en una herramienta valiosa en el ámbito educativo, ofreciendo diversas posibilidades para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Si necesitas alguna otra modificación o si hay algo más en lo que pueda ayudarte, no dudes en decírmelo.

2.2.10. Educación para el trabajo

Los cambios en la forma en que se organiza la producción y el trabajo, así como el uso de tecnologías microelectrónicas e informáticas en el proceso productivo, han llevado a una disminución de empleos en empresas tradicionales y al surgimiento de un sector informal con una amplia gama de ocupaciones.

Estos cambios requieren que los trabajadores tengan un mayor nivel de habilidades abstractas al realizar sus tareas.

Hoy en día, no es contar suficiente solo con habilidades manuales, sino que se necesita un conjunto más amplio de capacidades que permiten a las personas resolver problemas y desempeñarse en diferentes roles dentro de una empresa.

Asimismo, se espera que las personas tengan habilidades productivas y emprendedoras que les permitan crear su propio empleo, ya sea produciendo bienes o brindando servicios en un mercado altamente competitivo.

Todo este contexto demanda un cambio en la forma en que se aborda la educación para el trabajo.

En la actualidad, es difícil participar en un debate sobre para el trabajo sin que surja la palabra "competencias", a menudo vista como una solución mágica para resolver los problemas de competitividad de las empresas educación y mejorar la inserción laboral de los graduados de las instituciones educativas.

Sin embargo, antes de adoptar ciegamente esta idea, es crucial reflexionar sobre su verdadero significado en el contexto actual y cómo se relaciona con el área de educación para el trabajo.

2.2.11. Dentro de este marco, el objetivo del área de educación para el trabajo es:

- Desarrollando en los estudiantes los las habilidades productivas ,habilidades rasgos, las características y los valores necesarios para desempeñar un papel productivo y empresarial en una actividad económica nacional mientras aprovechan las oportunidades del mercado mundial ; estas habilidades, rasgos y valores deben estar

dirigidos hacia el logro de valores necesarios para desempeñar un rol productivo y empresarial en la actividad económica nacional mientras se aprovechan las oportunidades del mercado global ; estas habilidades, rasgos y valores deben orientarse al logro de competencias laborales que se identifiquen con la participación del sector productivo .Competencias del laboral que se identifican con la participación del sector productivo .

- Desarrollar capacidades para el emprendimiento, la creatividad y la polivalencia, esto va a permitir a nuestros estudiantes que terminen la secundaria a generar sus propios puestos de trabajo dentro de su ámbito social.
- Otorgar, a los estudiantes, de una base científica y tecnológica para que ellos puedan hacer frente a los cambios y su movilización en el mercado laboral dentro de un sector productivo o familia profesional.

2.3. Definición de términos básicos

Vídeos didácticos. Generación de videos para la educación

Aprendizaje cooperativo. Motivar al alumno a trabajar en grupo

Fotogramas: secuencia de imágenes como fotografías para luego darle animación

2.4. Formulación de Hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

Stop Motion influye significativamente en el aprendizaje cooperativo en el diseño de videos educativo área de educación para el trabajo en los alumnos del 4º grado “B” de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrió de Cerro de Pasco 2022.

2.4.2. Hipótesis específicas

- a. El Stop Motion influye significativamente sobre las competencias cognitivas en el desarrollo de videos educativos en los alumnos del 4° grado “B” de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrió de Cerro de Pasco 2022.
- b. Stop Motion influye significativamente sobre las competencias procedimentales en el desarrollo de videos educativo en los alumnos del 4° grado “B” de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrió de Cerro de Pasco 2022.

2.5. Identificación de Variables

Hipótesis General	Variables
Stop Motion influye significativamente en el aprendizaje cooperativo en el diseño de videos educativo área de educación para el trabajo en los alumnos del 4° grado “B” de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrió de Cerro de Pasco 2022.	<p style="text-align: center;">Variable Independiente</p> <ul style="list-style-type: none">• Stop Motion <p style="text-align: center;">Variable Dependiente</p> <ul style="list-style-type: none">• Aprendizaje Cooperativo

2.6. Definición operacional de variables e indicadores

VARIABLE	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	INDICADORES
Variable Independiente Stop Motion	El stop motion es una técnica de animación y video que se caracteriza por la grabación en video de imágenes fijas, grabadas una tras otra, dando la impresión de que se está grabando una imagen en movimiento.	La técnica de animación Stop Motion resulta atractiva e interesante para educación, pues gracias a ella los estudiantes aportan movimiento a los objetivos estáticos que utilizan a través de una sucesión de imágenes.	<ul style="list-style-type: none"> • Describe el uso de software. • desarrolla videos educativos con distintos materiales a su alcance • es cooperativo y empático con sus colegas.
Variable Dependiente Aprendizaje cooperativo	El aprendizaje cooperativo es el uso didáctico de grupos pequeños, generalmente heterogéneos, en los que los estudiantes trabajan juntos para lograr objetivos comunes, maximizando el aprendizaje para ellos mismos y para los demás.	Es una forma de entender las tareas de enseñanza-aprendizaje que enfatiza el papel de los estudiantes como portadores y protagonistas de su proceso de aprendizaje. Así entendió que los que mandan aprenden más y las personas aprenden en comunidad y en constante interacción.	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relación entre el aprendizaje y el uso de desarrollo de videos educativos • Diseño de videos educativos en grupo y en clase • Toma iniciativa en el desarrollo de nuevos métodos para crear animaciones

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de Investigación

El trabajo de investigación que desarrollamos es del tipo básico, Según Baena (2014), la investigación pura “Es el estudio de un problema, destinado exclusivamente a la búsqueda de conocimiento” (p. 11).

3.2. Nivel de investigación

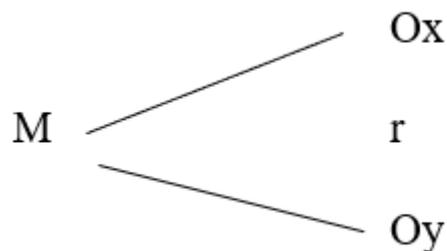
El nivel de investigación con el que trabajamos en nuestra investigación en el colegio Carrión fue el descriptivo – explicativo, según Carlos Sabino conceptualiza la investigación descriptiva en su libro El proceso de investigación (1992) como “El tipo de investigación que tiene como objetivo describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utiliza criterios sistemáticos que permiten establecer la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando información sistemática y comparable con la de otras fuentes” (Martínez, 2018).

3.3. Método de investigación

El método a utilizar en nuestra investigación, es el método descriptivo – correlacional, Mejía (2017) “La investigación correlacional es un tipo de investigación no experimental en la que los investigadores miden dos variables y establecen una relación estadística entre las mismas (correlación), sin necesidad de incluir variables externas para llegar a conclusiones relevantes.” (p. 209).

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. 218).

3.4. Diseño de investigación



Donde:

X : Variable independiente

Y : Variable dependiente

r : Correlación

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

La población con la cual trabajamos para nuestra investigación esta conformado por 63 estudiantes del 4º grado “A” de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Carro de Pasco – 2022

3.5.2. Muestra

Utilizamos el tipo de muestreo no probabilístico de selección dirigida e intencionada, para tal efecto trabajamos con 30 estudiantes del 4º grado “A” de la I.E. Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco 2022.

Castro (2003), “La muestra no probabilística, son aquellas donde la elección de los miembros para el estudio dependerá de un criterio específico del investigador, lo que significa que no todos los miembros de la población tienen igualdad de oportunidad de conformarla.” (p. 121).

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.6.1. Técnicas

Las técnicas que aplicamos en nuestra investigación es el de:

- **Observación:** es una técnica que implica observar cuidadosamente el evento, hecho o caso en cuestión, recopilar datos y registrarlos para su posterior análisis. componente crucial de cada proceso de investigación, la observación ayuda al investigador a obtener la mayor cantidad de datos posible.
- **Fichaje:** nos posibilita la coherencia de las conclusiones respecto de la pregunta central de investigación, asimismo la presentación de información adicional y complementaria en los anexos

3.6.2. Instrumentos

Los instrumentos aplicados en el proceso de recolectar la información en forma de datos, son las siguientes:

- **Fichas:** ficha de estudio es una hoja de papel o un documento electrónico que contiene toda la información clave sobre un tema que se debe investigar. se deben incluir los puntos principales del tema, así como referencias, como la fuente de los datos.

- **Cuestionarios:** Es una herramienta de recolección de datos a través de una serie de preguntas diseñadas para recolectar información de los participantes del estudio. Se utiliza principalmente como herramienta en encuestas.
- **Ficha de observación:** se utiliza para recopilar información sobre un determinado objeto cuando el investigador desea medirlo, analizarlo o evaluarlo. utilizarse para medir situaciones tanto externas como internas que involucran a personas, así como actividades y emociones.

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

Dentro de la selección de los instrumentos, seleccionamos dos pruebas para la recopilación de la información, con cada una de las variables que trabajamos en nuestro trabajo de investigación.

Para la validación, hemos utilizado el Alpha de Cronbach.

Para este proceso utilizamos una prueba piloto, y de esta manera estableceremos la validez del contenido, los resultados lo tenemos en la siguiente tabla:

item	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A-1	2	0	2	2	2	0	2	2	2	0	14
A-2	2	2	2	0	2	0	0	2	2	2	14
A-3	2	0	0	0	2	2	2	2	2	2	14
A-4	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
A-5	0	0	0	2	2	2	2	2	2	2	14
A-6	2	2	0	2	0	0	2	2	2	2	14
A-7	0	2	2	0	0	0	2	2	2	2	12
A-8	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	18
A-9	0	0	0	2	2	2	2	2	2	2	14
A-10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0
A-11	0	0	2	2	2	2	2	2	2	2	16
A-12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	18
A-13	0	2	2	0	0	2	2	2	2	2	14
A-14	2	2	2	2	2	2	0	0	2	2	16
A-15	0	0	2	2	2	2	2	2	2	2	16
A-16	2	2	2	0	2	0	2	2	2	0	14
A-17	0	0	0	2	2	2	2	2	2	2	14
A-18	2	2	0	2	0	0	2	2	2	2	14
A-19	0	2	2	0	0	0	2	2	2	2	12
A-20	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	18
A-21	0	0	0	2	2	2	2	2	2	2	14
A-22	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	18
A-23	0	0	2	2	2	2	2	2	2	2	16
A-24	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	18
A-25	0	2	2	0	0	2	2	2	2	2	14
A-26	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
A-27	2	2	2	2	0	0	0	2	2	2	14
A-28	2	2	2	2	2	2	0	0	0	0	12
A-29	0	0	2	0	2	0	2	2	2	2	12
A-30	2	2	2	2	0	0	0	2	2	2	14

Resultado de evaluación.

Fiabilidad	
Alpha de Cronbach	elementos
0.795	30

De la tabla de fiabilidad obtuvimos 0,794 esto significa que hay una alta fiabilidad, pudiendo ser aplicado nuestros instrumentos con toda la fiabilidad correspondiente.

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

3.8.1. Procesamiento manual

- Estudio y distinción de datos bibliográficos.
- Entrevistas a personas que participan de alguna manera dentro de nuestro tema de investigación.

3.8.2. Procesamiento electrónico

Dentro del procesamiento electrónico de los datos que obtuvimos en el campo, realizaremos el tratamiento en el laboratorio, utilizaremos el office para el tratamiento de datos y procesamiento de las mismas, para un mejor entendimiento.

3.9. Tratamiento estadístico

En el tratamiento estadístico se determinó en función a la escala de medición de las variables, siendo la mediana, media aritmética, decisión estándar, correspondiendo a las variables intercalares, como es por ejemplo la variable de aprendizaje cooperativo.

3.10. Orientación ética filosófica y epistémica

La información manejada, cuando tomamos los datos por parte de los alumnos fue fidedigna no alterado por ningún motivo información alguna, así misma trabajar con jóvenes estudiantes manejamos el libre albedrío para la toma de decisiones en cuanto a sus respuestas, haciendo que nuestra investigación sea la mas clara posible y autentica en su tratamiento.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo

Nuestra investigación empezó en las aulas del Colegio Daniel A. Carrión de C. de P., en los pabellones nuevos donde esta ubica las aulas y laboratorios de cómputo de dicho colegio, trabajamos con un grupo heterogéneos de alumnos para poder visualizar mejor la resolución de los problemas que nos planteamos, de ahí sacamos la muestra de trabajo dentro del laboratorio de cómputo, aplicando la herramienta de Stop motion como elemento fundamental en el desarrollo de aplicación y como se comportaban los alumnos en este nuevo método de aprendizaje cooperativo, y analizar este proceso, y aquí presentamos como se llevó a cabo.

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados

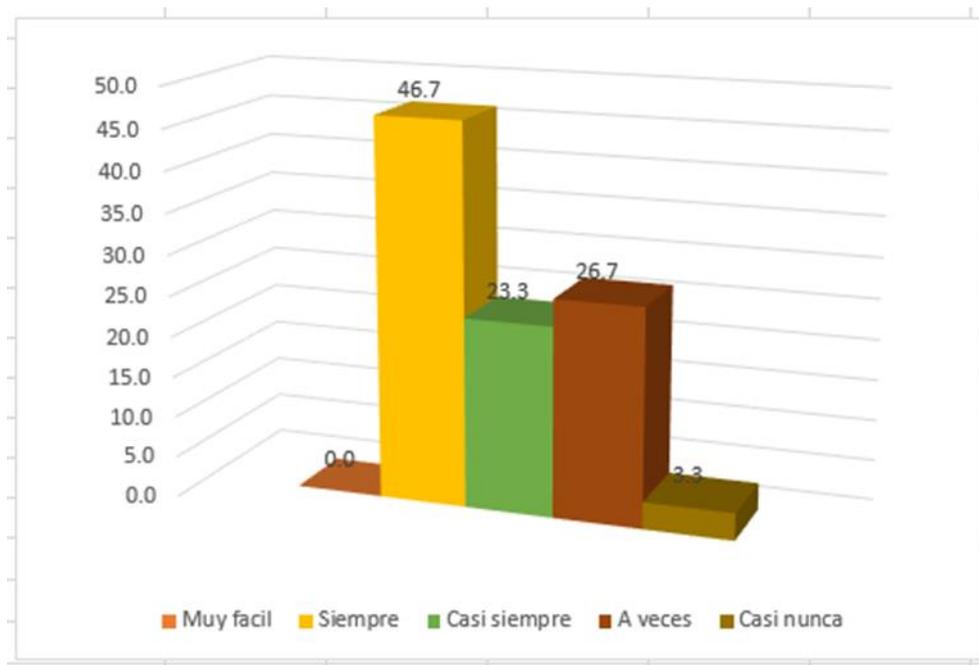
4.2.1. Variable 1: Stop motion

Pregunta N° 1

Tabla 1. ¿La utilización de Stop motion utilizado desde su celular, le fue sencillo?

niveles	frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Muy facil	0	0.0	0.0	0.0
Siempre	14	46.7	46.7	46.7
Casi siempre	7	23.3	23.3	70.0
A veces	8	26.7	26.7	96.7
Casi nunca	1	3.3	3.3	100.0
TOTAL	30	100.0	100.0	

Gráfico 1. ¿La utilización de Stop motion utilizado desde su celular, le fue sencillo?



El 46% de nuestros estudiantes nos dicen que, si es bastante fácil trabajar desde los celulares con la aplicación de stop motion, 26,7% en el proceso de acceso tienen dificultades con el celular por diferentes razones, pero finalmente accedan,

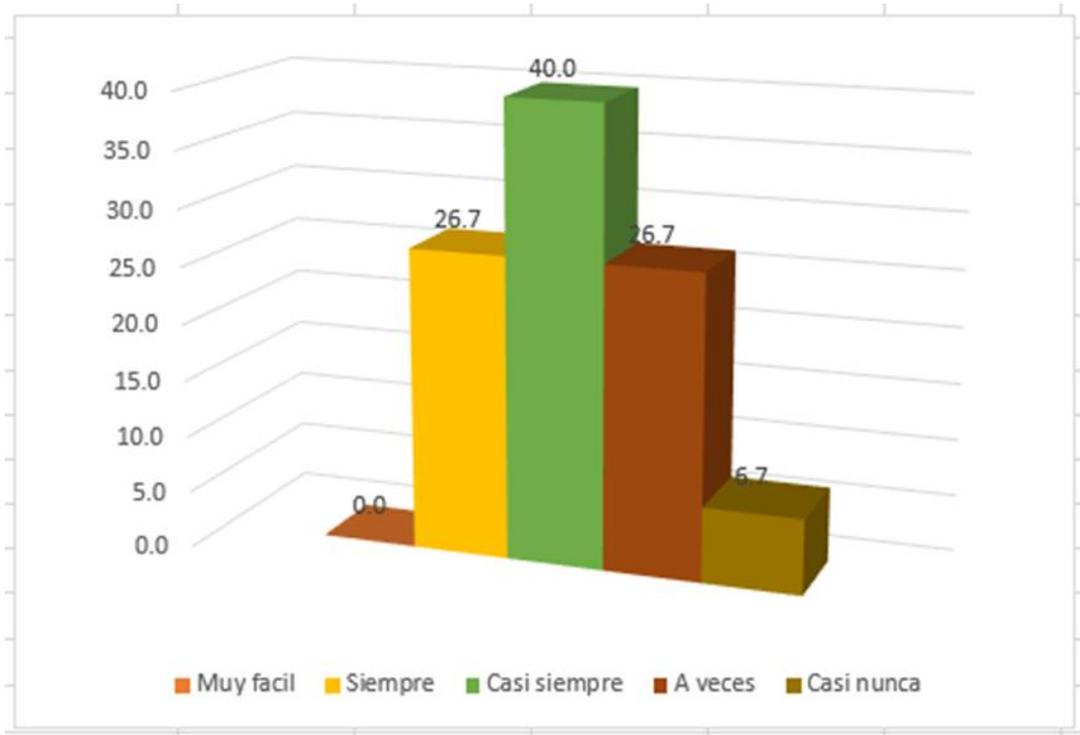
el 23.3% casi siempre acceden a la plataforma desde sus celulares, pero tienen dificultad con la internet.

Pregunta N° 2

Tabla 2. ¿el trabajar con Stop motion desde sus computadoras como les fue?

niveles	frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Muy facil	0	0.0	0.0	0.0
Siempre	8	26.7	26.7	26.7
Casi siempre	12	40.0	40.0	66.7
A veces	8	26.7	26.7	93.3
Casi nunca	2	6.7	6.7	100.0
TOTAL	30	100.0	100.0	

Gráfico 2. ¿el trabajar con Stop motion desde sus computadoras como les fue?



El 40% de los estudiantes, están conformes con la utilización desde sus computadoras, el 26% también está de acuerdo, pero a veces, ellos nos dicen que tienen problemas por la tecnología que tienen y eso les dificulta, en cambio el

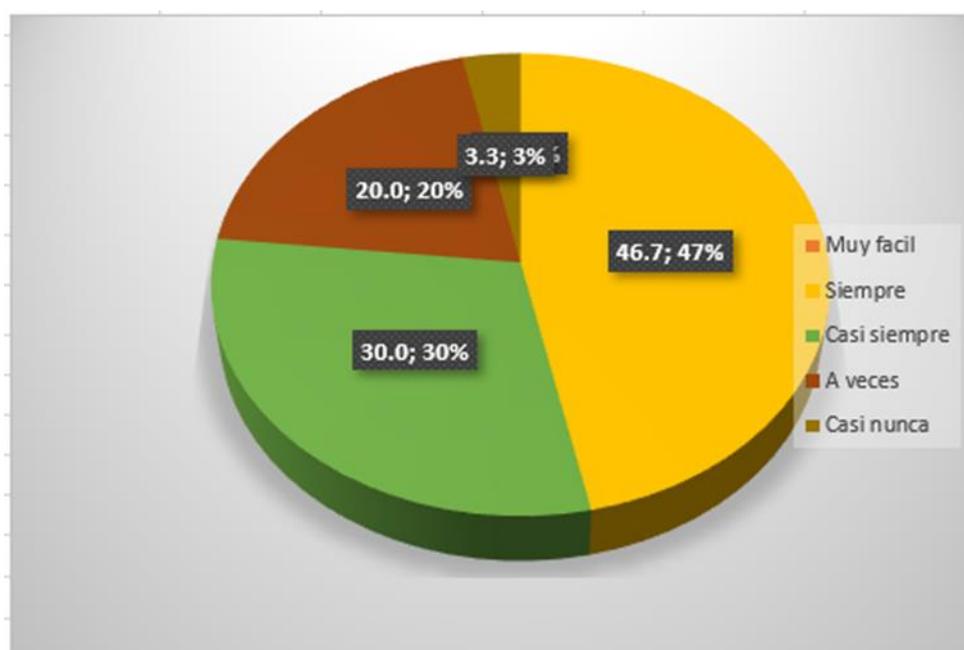
6,7% casi nunca esto porque a veces no traen sus computadoras o llegan tarde para usar las computadoras que disponemos.

Pregunta N° 3

Tabla 3. *¿El sistema de interacción en el entorno de Stop motion, es bastante cómodo su movilización dentro de ella?*

niveles	frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Muy facil	0	0.0	0.0	0.0
Siempre	14	46.7	46.7	46.7
Casi siempre	9	30.0	30.0	76.7
A veces	6	20.0	20.0	96.7
Casi nunca	1	3.3	3.3	100.0
TOTAL	30	100.0	100.0	

Gráfico 3. *¿El sistema de interacción en el entorno de Stop motion, es bastante cómodo su movilización dentro de ella?*



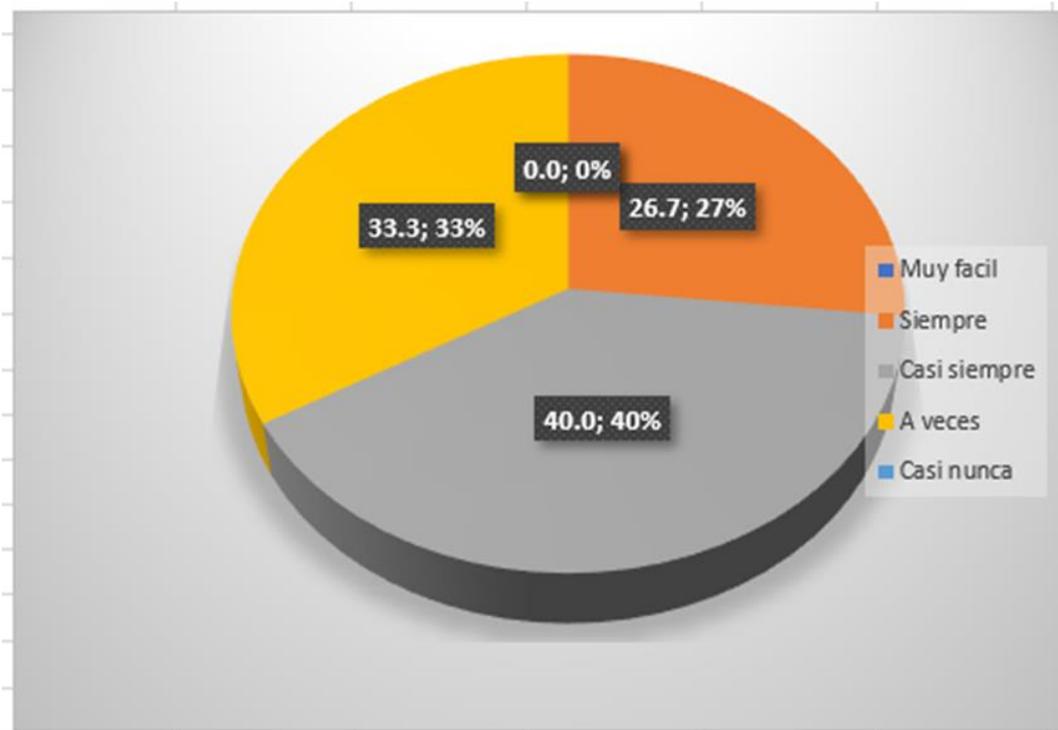
El 46.7% de los alumnos manifiestan que, si están conformes con la interacción que se tiene con Stop motion, y no hay dificultad alguna en su manejo, en cambio un 30% dice que siempre están de acuerdo con la relación que haya entre la maquina y ellos hay una comunicación muy amical.

Pregunta N° 4

Tabla 4. ¿Stop motion con su nivel de Help instantáneo, te parece bueno para tu ayuda en el desarrollo del video?

niveles	frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Muy facil	0	0.0	0.0	0.0
Siempre	8	26.7	26.7	26.7
Casi siempre	12	40.0	40.0	66.7
A veces	10	33.3	33.3	100.0
Casi nunca	0	0.0	0.0	100.0
TOTAL	30	100.0	100.0	

Gráfico 4. ¿Stop motion con su nivel de Help instantáneo, te parece bueno para tu ayuda en el desarrollo del video?



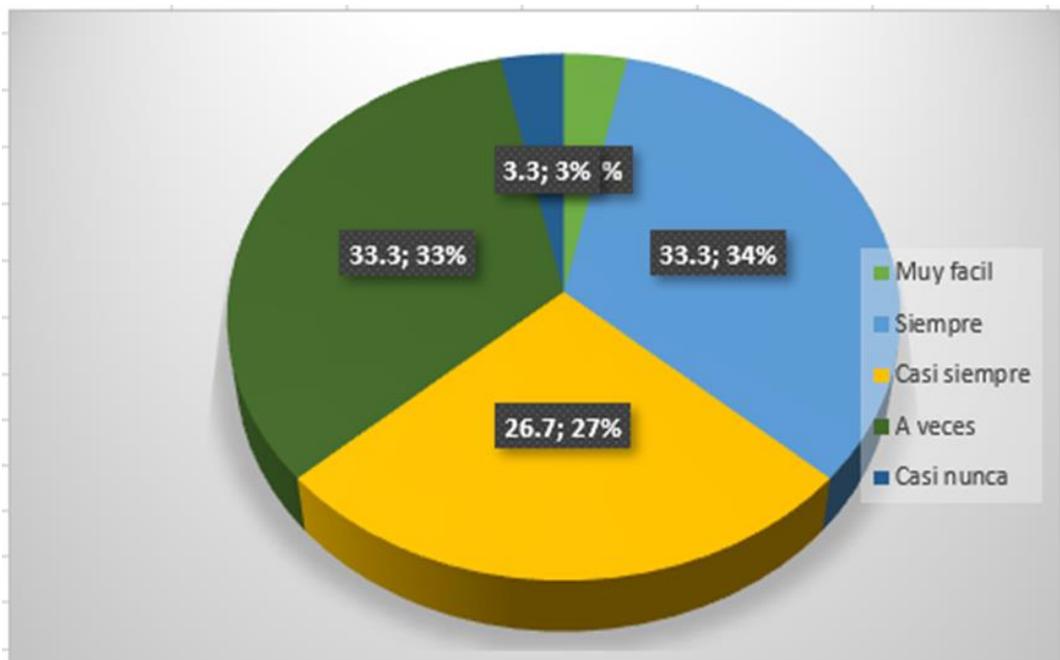
El 40% de los alumnos nos dicen que la herramienta de ayuda que tiene Stop motion es bueno porque les ayuda a resolver rápidamente sus problemas, el 33.3% lo usa a veces el Help porque nos manifiestan que es muy fácil de entender, el 27% siempre hacen uso de la ayuda que les proporciona la herramienta, y así poder trabajar tranquilamente.

Pregunta N° 5

Tabla 5. ¿Las herramientas de edición de stop motion, es fácil de entender y aplicar?

niveles	frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Muy facil	1	3.3	3.3	3.3
Siempre	10	33.3	33.3	36.7
Casi siempre	8	26.7	26.7	63.3
A veces	10	33.3	33.3	96.7
Casi nunca	1	3.3	3.3	100.0
TOTAL	30	100.0	100.0	

Gráfico 5. ¿Las herramientas de edición de stop motion, es fácil de entender y aplicar?

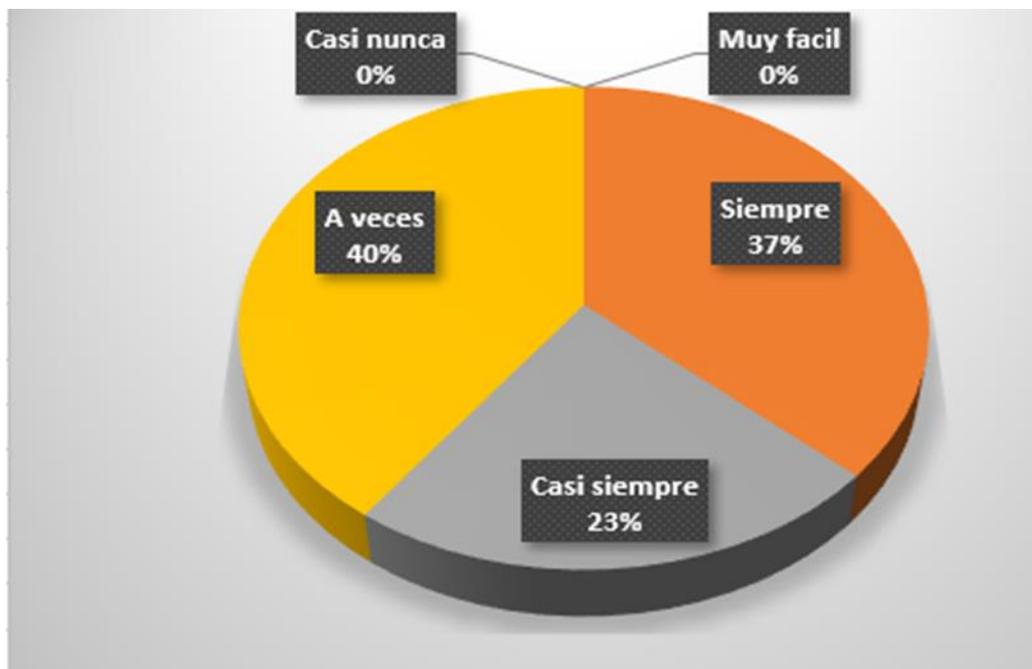


El 33% de los encuestados manifiestan que es muy sencillo usar las herramientas para poder editar los videos, el 26,7% nos dice casi lo mismo porque solo tienen pequeñas dificultades al momento de usar algunas herramientas.

Tabla 6. ¿La utilización de diversos materiales para la creación de cortos, te es fácil aplicarlos o utilizarlos?

niveles	frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Muy facil	0	0.0	0.0	0.0
Siempre	11	36.7	36.7	36.7
Casi siempre	7	23.3	23.3	60.0
A veces	12	40.0	40.0	100.0
Casi nunca	0	0.0	0.0	100.0
TOTAL	30	100.0	100.0	

Gráfico 6. ¿La utilización de diversos materiales para la creación de cortos, te es fácil aplicarlos o utilizarlos?



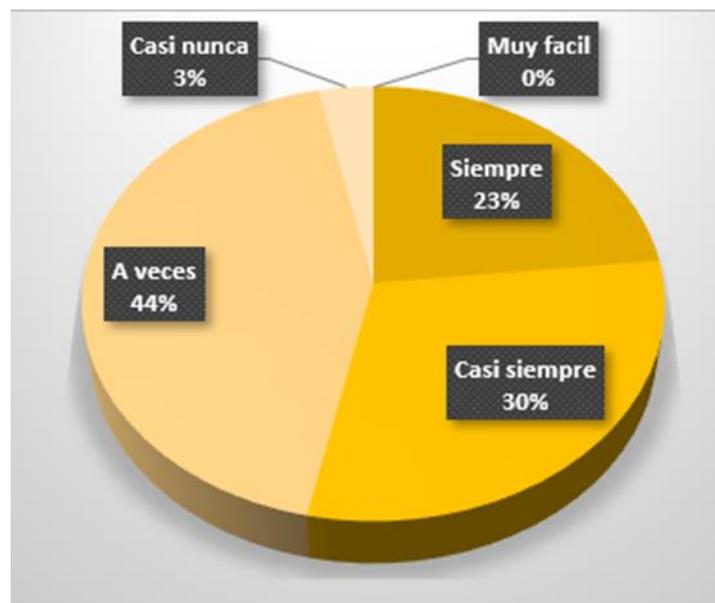
El 40% nos dice que utiliza sin dificultad cualquier material para la creación de sus videos, por ejemplo, dicen podemos dibujar en papel figuras y utilizar en nuestros videos como material, el 23% de igual manera utilizan materiales diversos para sus trabajos.

Pregunta N° 7

Tabla 7. ¿El utilizar diferentes locaciones (por ejemplo, el jardín de la casa u otro ambiente) para el video, es fácil encontrarlo?

niveles	frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Muy facil	0	0.0	0.0	0.0
Siempre	7	23.3	23.3	23.3
Casi siempre	9	30.0	30.0	53.3
A veces	13	43.3	43.3	96.7
Casi nunca	1	3.3	3.3	100.0
TOTAL	30	100.0	100.0	

Gráfico 7. ¿El utilizar diferentes locaciones (por ejemplo, el jardín de la casa u otro ambiente) para el video, es fácil encontrarlo?



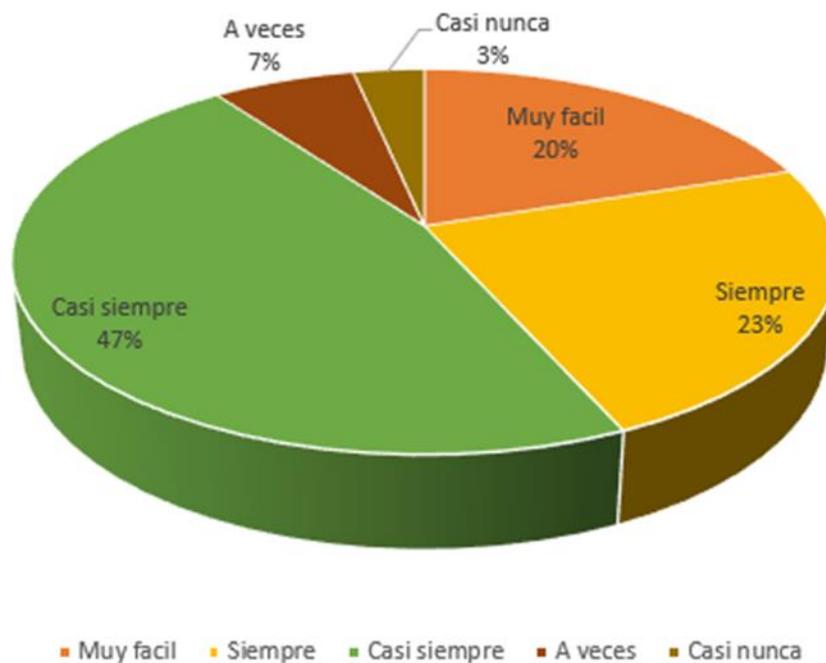
El 44% tiene a veces un poco de dificultad para poder encontrar locaciones para sus videos, el 23% dice que le es fácil encontrar locaciones nos dicen es cuestión de ingenio, el 30% de la misma manera siempre encuentra las locaciones con muy poca dificultad.

Pregunta N° 8

Tabla 8. ¿Estarías en capacidad de crear un video educativo con tu grupo, cuando el profesor les proponga?

niveles	frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Muy facil	6	20.0	20.0	20.0
Siempre	7	23.3	23.3	43.3
Casi siempre	14	46.7	46.7	90.0
A veces	2	6.7	6.7	96.7
Casi nunca	1	3.3	3.3	100.0
TOTAL	30	100.0	100.0	

Gráfico 8. ¿Estarías en capacidad de crear un video educativo con tu grupo, cuando el profesor les proponga?



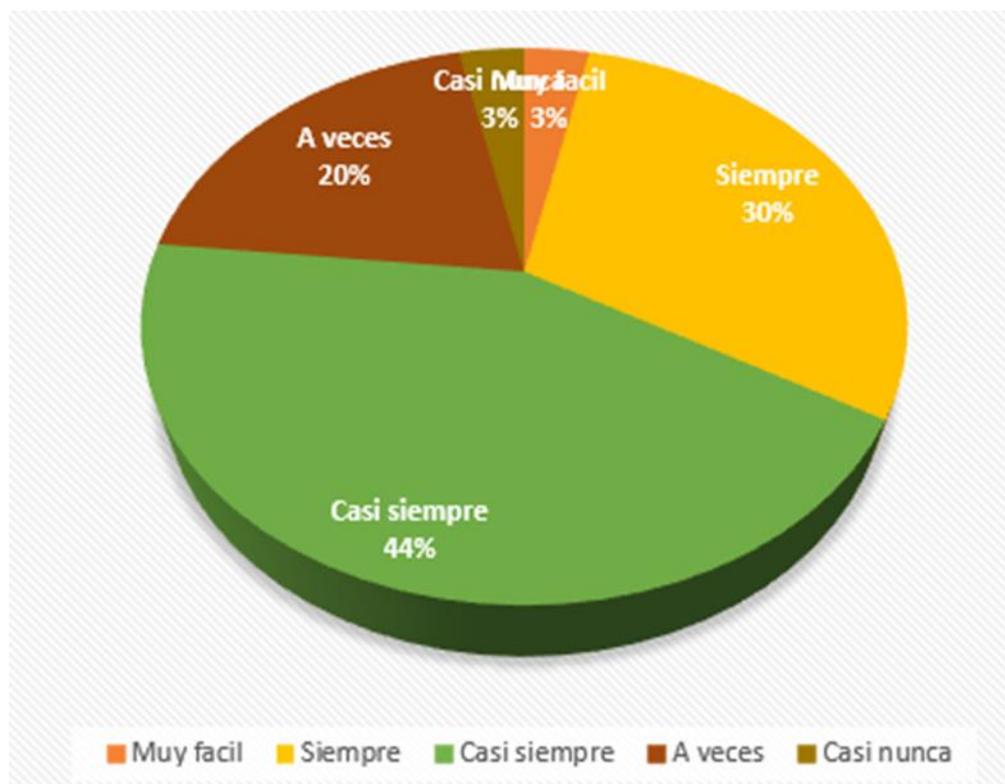
El 47% a la pregunta dicen que si pueden hacer cualquiera de los trabajos que deje el profesor porque su fortaleza radica en sus colegas que trabajan cooperativamente, de la misma manera el 23% y el 20%, no tienen dificultad en realizar dichos proyectos educativos.

Pregunta N° 9

Tabla 9. ¿El trabajo en grupo cooperativamente en proponer el proyecto de video educativo con Stop motion, como te parece?

niveles	frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Muy facil	1	3.3	3.3	3.3
Siempre	9	30.0	30.0	33.3
Casi siempre	13	43.3	43.3	76.7
A veces	6	20.0	20.0	96.7
Casi nunca	1	3.3	3.3	100.0
TOTAL	30	100.0	100.0	

Gráfico 9. ¿El trabajo en grupo cooperativamente en proponer el proyecto de video educativo con Stop motion, como te parece?



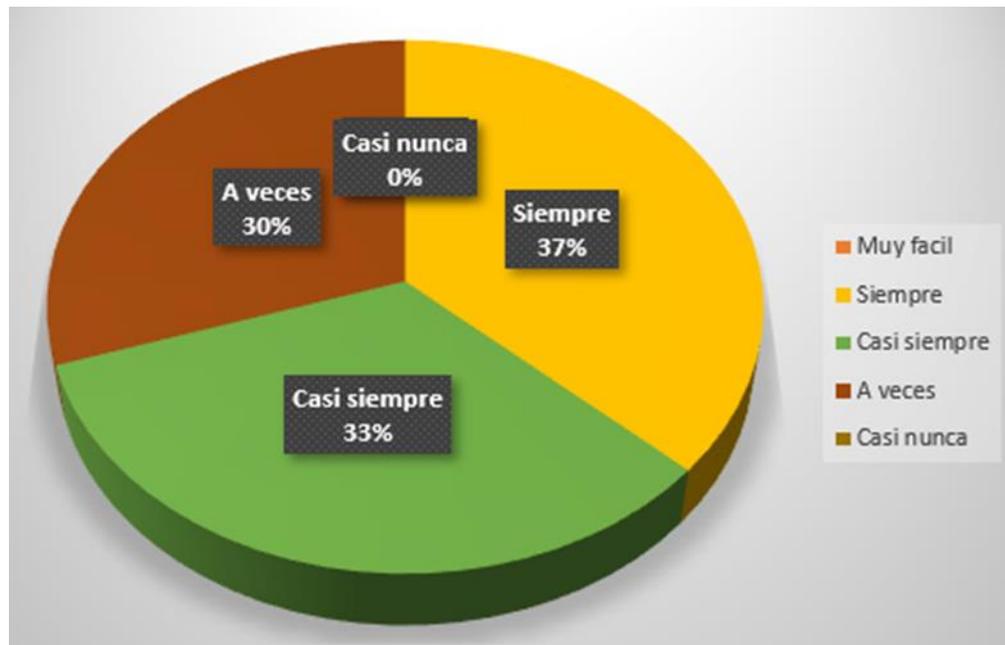
44% nos dice que trabajar cooperativamente es muy bueno, porque distribuyen los roles que cada uno de sus compañeros va a tener al momento de desarrollar un proyecto, el 30% de la misma manera su fortaleza es trabajar en grupo.

Pregunta N° 9

Tabla 10. ¿El sistema de edición del material educativo que trabajo, es una tarea sencilla?

niveles	frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Muy facil	0	0.0	0.0	0.0
Siempre	11	36.7	36.7	36.7
Casi siempre	10	33.3	33.3	70.0
A veces	9	30.0	30.0	100.0
Casi nunca	0	0.0	0.0	100.0
TOTAL	30	100.0	100.0	

Gráfico 10. ¿El sistema de edición del material educativo que trabajo, es una tarea sencilla?

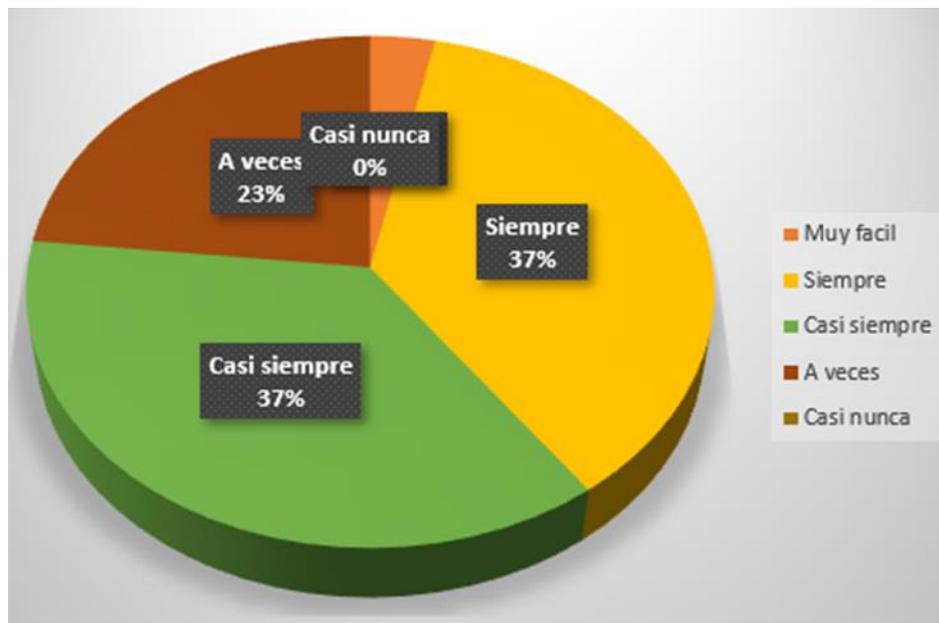


Los estudiantes en un 37% nos dicen que, si es sencillo la edición de los materiales trabajados en el campo, no tienen dificultad, el 33% de la misma manera no tiene mucha dificultad, pero cuando ello se presenta están los investigadores para apoyarlos, pero es muy poca la ayuda que necesitan.

Tabla 11. ¿Stop motion en general te pareció sencillo de usar, pero con una potencialidad grande para crear videos educativos?

niveles	frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Muy facil	1	3.3	3.3	3.3
Siempre	11	36.7	36.7	40.0
Casi siempre	11	36.7	36.7	76.7
A veces	7	23.3	23.3	100.0
Casi nunca	0	0.0	0.0	100.0
TOTAL	30	100.0	100.0	

Gráfico 11. ¿Stop motion en general te pareció sencillo de usar, pero con una potencialidad grande para crear videos educativos?



El 37% de todos nuestros estudiantes nos manifiestan que les pareció muy sencillo la utilización de stop motion en los trabajos que realizan al momento de crear videos educativos de los diferentes temas, el 23% de ellos nos dicen que tienen algunas dificultades porque no estuvieron en clase o no entendieron muy bien, pero en general no tienen dificultad alguna.

Variable 2: aprendizaje cooperativo

Tabla del sistema de evaluación cooperativamente con Stop motion

ESTUDIANTES	PROMEDIO FINAL
Estudiante 1	16
Estudiante 2	14
Estudiante 3	19
Estudiante 4	17
Estudiante 5	16
Estudiante 6	17
Estudiante 7	14
Estudiante 8	17
Estudiante 9	14
Estudiante 10	18
Estudiante 11	19
Estudiante 12	17
Estudiante 13	15
Estudiante 14	18
Estudiante 15	17

Estudiante 16	13
Estudiante 17	14
Estudiante 18	18
Estudiante 19	15
Estudiante 20	12
Estudiante 21	16
Estudiante 22	14
Estudiante 23	12
Estudiante 24	15
Estudiante 25	16
Estudiante 26	17
Estudiante 27	16
Estudiante 28	12
Estudiante 29	13
Estudiante 30	17

Tomado de las actas de notas del cuarto grado "A" de la Institución educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco 2022.

Los datos personales de cada estudiante guardan en reserva.

4.3. Prueba de hipótesis

La hipótesis nula y la hipótesis alterna, son planteadas para la diferencia de medias.

$$\begin{array}{c} - \quad - \\ H_0 = X_1 = X_2 \end{array}$$

Si existe una relación directa entre el uso de Stop motion y el aprendizaje cooperativo.

$$\begin{array}{c} - \quad - \\ H_0 = X_1 \neq X_2 \end{array}$$

No existe una relación directa entre el uso de Stop motion y el aprendizaje cooperativo.

- **Nivel de significancia**

El nivel de significancia es del 5%, siendo $\alpha=0,05$, siendo el nivel de confianza del 95%.

- **Regla de decisión**

Según el nivel de significancia, vamos a considerar cualquiera de los dos criterios.

- Si p-valor < 5% o 0,05 se rechaza la H_0
- Si p-valor > 5% o 0,05 se acepta la H_0

Correlación de variables

Aplicaremos para este punto el SPSS, con ello calcularemos los coeficientes de correlación, con la prueba de Rho de Spearman, de esta manera vamos a establecer la relación entre el uso de los celulares y el apoyo de los profesores en la aplicación de las dos variables de estudio.

		Uso De Celulares	Evaluación Del Docente
Stop motion	Correlación de Spearman	1.00	-0.01
	Sig.(bilateral)		0.995
	N	30	30
Aprendizaje cooperativo	Correlación de Spearman	-0.01	1.000
	Sig.(bilateral)	0.995	
	N	30	30

4.4. Discusión de resultados

Según la tabla el índice de correlación de Spearman fue de 0,995 esto es mayor a 0, entonces después de estos resultados obtenidos podemos concluir que existe una relación directa, siendo el índice una relación positiva alta, indicándonos que de esta manera se cumple la hipótesis de nuestra investigación, entonces podremos decir que existe una relación significativa entre la aplicación de Stop motion y el aprendizaje cooperativo en el área de Educación para el trabajo en los alumnos de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2022.

Entonces desde la obtención de los resultados trabajados en nuestra investigación podremos afirmar que existe una relación directa positiva entre el uso de Stopn motion y el aprendizaje cooperativo en el área de Educación para el

trabajo en los alumnos de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco.

Lo que pretendemos y se logró, es el de relacionar nuestra variables de estudio de la aplicación de Stop motion con el aprendizaje cooperativo, demostrando entonces con nuestra tesis que utilizando eficientemente stop motion va a beneficiar a nuestros estudiantes en su aprendizaje cooperativo, porque ello hará que los alumnos e involucren más en sus investigaciones, y lo más importante el rol que cada uno va a tener en el desarrollo de la investigación, apoyándose mutuamente, esto es aplicando la empatía y una colaboración entre ellos para que cada uno mejore académicamente y también el grupo, porque ellos se convertirán en uno solo.

CONCLUSIONES

Podremos afirmar que existe una fuerte relación entre las variables de estudio que son la aplicación de Stop motion y el aprendizaje cooperativo, esto porque hay una relación íntima entre el trabajar en grupo con los roles que le corresponde a cada uno y la responsabilidad que deben de tener como grupo y la aplicación al momento de crear videos educativos.

Concluimos que la herramienta Stop motion es una herramienta muy importante en el desarrollo de las inteligencias espaciales, musicales y grupales, porque en ellos despierta el poder crear, construir y mostrarlo lo que pueden hacer con las pocas herramientas que tienen a su alrededor para crear videos educativos creativos pedagógicos para un mejor aprendizaje de los estudiantes, no solo de nuestra institución sino de otras instituciones que deseen usarla.

Concluimos, que se debe de aplicar esta herramienta en la creación de contenidos multimediales por parte de los alumnos porque de esa manera mejoran sus aprendizajes grupalmente, y esto debe ser utilizado en cualquiera de las áreas de estudio, porque se puede aplicarlo de la manera más sencilla posible, pero con una potencialidad grande.

.

RECOMENDACIONES

Una de las recomendaciones que podemos dar, a través de esta tesis es que debemos de apoyarnos en las herramientas tecnológicas para poder mejorar nuestros procesos de aprendizajes, y también nuestras estrategias metodológicas.

La otra recomendación que damos a los profesores es que deben de empezar a investigar en el uso de las nuevas tecnologías como apoyo en sus investigaciones.

Debe de haber un plan estratégico para incorporar el uso de estas tecnologías en la aplicación pedagógica de los docentes, para que sepan como utilizar en el uso de las herramientas de la web.

Instar a nuestras autoridades de la Facultad de Educación a que puedan realizar cursos de actualización en el manejo de herramientas tecnológicas en cada una de las áreas en las que se desempeñan.

REFERENCIA BIBLIOGRAFICA

- ACEVEDO DÍAZ, José Antonio. 1998. Análisis de algunos criterios para diferenciar entre ciencia y tecnología [en línea]. Investigación Didáctica. Enseñanza de las ciencias. Disponible
- ACEVEDO DÍAZ, José Antonio. 2006. Modelos de relaciones entre ciencia y tecnología: un análisis social e histórico. Revista Eureka sobre enseñanza y divulgación de las ciencias [en línea]. Volumen 3, N° 2, abril 2006.
- Arámburo, M., Gandar, L., Medina, R. y Tirado, K. (2020). El impacto de las herramientas informáticas en el aprendizaje durante la pandemia.
- Bierton, Tom. 2004. Stop-Motion Puppet Sculpting: A Manual of Foam Injection, Build-Up and Finishing Techniques. USA: Mcfarland & Co Inc Pub.
- BRAS, Luis R. 1990. Formas de hacer cine de animación. Rosario: Dirección de Publicaciones de la Universidad Nacional de Rosario.
- BRAVO, JL. (1992) El Vídeo como medio didáctico. Madrid: ICE Universidad Politécnica. (Paper).
- BRAVO, JL. (1992) Rendimiento de los Videogramas de Alta Potencialidad Expresiva. Educación y pedagogía.
- BRAVO, JL. (1996) ¿Qué es el vídeo educativo? Comunicar
- CABERO, J. (1989) Tecnología Educativa: utilización didáctica del vídeo. Barcelona: PPV.
- CABRERA, F. y AVOGADRO, E. 2010. Catálogo de animación de Buenos Aires [en línea]. Buenos Aires: Ministerio de Desarrollo Económico, Gobierno de la Ciudad de Bs. As
- CEBRIÁN, M. (1987) El vídeo Educativo. Actas del II Congreso de Tecnología Educativa. Sociedad Española de Pedagogía.

Contreras, M. y Contreras, Z. (2012), "Estrategias del Aprendizaje Cooperativo y desarrollo de la habilidad de traducción en estudiantes de la I. E. N° 30708 Rosa de Santa María". (Título profesional de Licenciada en Educación). Universidad Nacional del Centro del Perú. Tarma – Perú. Recuperado de <https://zualis.files.wordpress.com/2012/.../tesis-terminada>

Del Piero, Julio. 2005. "¡Paren la manivela! Quién inventó el stop-motion".

Díaz-López, A., Maquilón-Sánchez, J., y Mirete-Ruiz, A. (2020). Uso desadaptativo de las TIC en adolescentes.

Díaz-Vicario, A., Mercader, C. y Gairín, J. (2019). Uso problemático de las TIC en adolescentes.

FERRÈS, J. (1988) Vídeo y educación. Barcelona: Laia. MARTÍNEZ SÁNCHEZ, F. (1991) Configuración de los vídeos didácticos. Madrid: Anaya.

GARCÍA PALACIOS, E.; GONZÁLEZ GALBARTE, J. C.; LÓPEZ CEREZO, J. A.; LUJÁN J. L.; GORDILLO, M. M.; OSORIO, C.; VALDÉS, C. 2001. Ciencia, Tecnología y Sociedad: una aproximación conceptual [en línea]. Colección cuadernos de Iberoamérica.

Gonzales, K. (2010). Efecto del Trabajo Cooperativo para desarrollar la capacidad comunicativa de comprensión y expresión oral en el área de Inglés de los estudiantes del 4to. Grado de Secundaria del colegio nacional de Iquitos, (Título profesional de Licenciada en Educación). Universidad Nacional de la Amazonía Peruana. Iquitos – Perú.

González-Rivera, J., Segura-Abreu, L. y Urbistondo-Rodríguez, V. (2018). Phubbing en las Relaciones Románticas: Uso del Celular, Satisfacción en la Pareja, Bienestar Psicológico y Salud Mental. Interacciones.

- Hernández, M., López, P. y Sánchez, S. (2014). La Educación para el Trabajo en la familia a través de las TIC. Percepción de los adolescentes.
- Hugo, G. P. (2000). Investigación Científica. Quito Ecuador: Abya Yala.
- León del Barco, B. (2002). Elementos mediadores en la eficacia del aprendizaje cooperativo, entrenamiento en habilidades sociales y dinámica de grupo. (Tesis Doctoral). Universidad Extremadura: Departamento de sociología de Educación.
- Luque-González, A. y Herrero-García, N. (2019). Impacto de la tecnología en la sociedad: El caso de Ecuador. Impacto de la tecnología en la sociedad: el caso de Ecuador. Universidad y Sociedad.
- Nobles, D., Londoño, L., Martínez, S., Ramos, A., Santa, G. y Cotes, A. (2016). Tecnologías de la Educación para el Trabajo y relaciones interpersonales en jóvenes universitarios.
- Pari-Ccama, Y. (2019). Uso de los Smartphone en las relaciones familiares en estudiantes universitarios de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.
- PRIEBE, Ken A. 2011. The Advanced Art of Stop-Motion Animation. Boston: Course Technology.
- Rosario-Rodríguez, A., Cruz-Santos, A. y González-Rivera, J. (2020). Demandas Tecnológicas, Laborales y Psicológicas del Teletrabajo durante la Pandemia por COVID-19.
- S. Wells, P. (2007). Fundamentos de Animación. En P. Wells, Fundamentos de Animación. Barcelona: Parragón Ediciones.
- Shaw, Susannah. 2008. Stop Motion: Craft Skills for Model Animation. UK: Taylor and Francis Ltd.
- Vilém, F. (1990). Hacia una Filosofía de la Fotografía. México: SIGMA.
- Wells, P. (2007). Fundamentos de animación. Barcelona: Parragón Ediciones.

ANEXOS

Nro.	Animación digital.	Escala de calificación.			
		Pésimo	Regular	Bueno	Muy bueno
DIMENSIÓN 1: Preparación para la animación digital (fase de preproducción.					
INDICADOR: Plantea ideas representando a través de dibujos para crear videos animados (película).					
1	Plantea ideas para elaborar el guion de la animación digital (película).				
2	Dibuja, pinta y recorta personajes y objetos que participan en la película.				
3	Grafica el recorrido de los personajes de acuerdo a su guion planteado.				
4	Diseña escenarios para tomar fotos según el guion planteado.				
DIMENSIÓN 2: Producción para la animación digital (fase de producción).					
INDICADOR: Participa en la ejecución de la película en relación al guion planteado.					
5	Arma el escenario de acuerdo al guion elaborado.				
6	Ubica los personajes en el escenario según el guion.				
7	Ejecuta los movimientos de los personajes según el guion planteado.				
8	Toma fotos con el celular de manera secuencial cada movimiento que realizan los personajes.				
DIMENSIÓN 3: Expresión y comprensión oral en la edición de los videos animados (fase de post producción).					
INDICADOR: Participa activamente escuchando, narrando y explicando sus experiencias en la creación de los videos animados (película).					

9	Presenta (imita) expresiones de personajes, sonidos para los videos grabando su voz en el celular (doblaje).				
10	Narra con secuencia lógica su experiencia sobre la creación de los videos animados a sus compañeros.				
11	Explica a sus compañeros el papel que desempeña de cada personaje que participa en los videos animados.				
12	Describe las características de personas, animales, plantas y otros objetos que utiliza en los videos animados.				
13	Expresa con sus propias palabras lo que entiende al observar los videos animados (película).				
14	Escucha con atención los relatos de sus compañeros y propone acciones para mejorar el mensaje de la película.				
15	Argumenta sus ideas para convencer a sus compañeros sobre el producto final de su guion.				

Ficha de observación para medir la variable animación digital

Nro.	Animación digital.	Escala de calificación.			
		Pésimo	Regular	Bueno	Muy bueno
DIMENSIÓN 1: Preparación para la animación digital (fase de preproducción.					
INDICADOR: Plantea ideas representando a través de dibujos para crear videos animados (película).					
1	Plantea ideas para elaborar el guion de la animación digital (película).				
2	Dibuja, pinta y recorta personajes y objetos que participan en la película.				
3	Grafica el recorrido de los personajes de acuerdo a su guion planteado.				
4	Diseña escenarios para tomar fotos según el guion planteado.				
DIMENSIÓN 2: Producción para la animación digital (fase de producción).					
INDICADOR: Participa en la ejecución de la película en relación al guion planteado.					
5	Arma el escenario de acuerdo al guion elaborado.				
6	Ubica los personajes en el escenario según el guion.				
7	Ejecuta los movimientos de los personajes según el				

	guion planteado.				
8	Toma fotos con el celular de manera secuencial cada movimiento que realizan los personajes.				
DIMENSIÓN 3: Expresión y comprensión oral en la edición de los videos animados (fase de post producción).					
INDICADOR: Participa activamente escuchando, narrando y explicando sus experiencias en la creación de los videos animados (película).					
9	Presenta (imita) expresiones de personajes, sonidos para los videos grabando su voz en el celular (doblaje).				
10	Narra con secuencia lógica su experiencia sobre la creación de los videos animados a sus compañeros.				
11	Explica a sus compañeros el papel que desempeña de cada personaje que participa en los videos animados.				
12	Describe las características de personas, animales, plantas y otros objetos que utiliza en los videos animados.				
13	Expresa con sus propias palabras lo que entiende al observar los videos animados (película).				
14	Escucha con atención los relatos de sus compañeros y propone acciones para mejorar el mensaje de la película.				
15	Argumenta sus ideas para convencer a sus				

	compañeros sobre el producto final de su guion.				
--	-------------------------------------------------	--	--	--	--

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Uso didáctico de Stop Motion y su Influencia en el aprendizaje cooperativo en el área de Educación para el trabajo en los alumnos de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2022.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema General</p> <p>¿influencia de la aplicación de Stop Motion en el aprendizaje cooperativo en el área de educación para el trabajo en los alumnos del 4° grado “B” de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco 2022?</p> <p>Problemas Específicos.</p> <p>¿de qué manera el diseño de videos educativos en Stop Motion, se relacionan con el aprendizaje cooperativo en el área de educación para el trabajo en los alumnos del 4° grado “B” de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco de</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar la influencia de Stop Motion en el desarrollo de videos educativos en el área de educación para el trabajo en los alumnos del 4° grado “B” de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco 2022</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>a) Determinar la influencia de Stop Motion en las competencias cognitivas en el aprendizaje cooperativo en el diseño videos educativos en los alumnos del 4° grado “B” de la Institución Educativa Daniel Alcides</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>Stop Motion influye significativamente en el aprendizaje cooperativo en el diseño de videos educativo área de educación para el trabajo en los alumnos del 4° grado “B” de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco 2022</p> <p>Hipótesis Específicos.</p> <p>a) El Stop Motion influye significativamente sobre las competencias cognitivas en el desarrollo de videos educativos en</p>	<p>INDEPENDIENTE</p> <p>Stop Motion</p> <p>DEPENDIENTE</p> <p>Aprendizaje Cooperativo</p>	<p>Se usará el diseño descriptivo transaccional o transversal, en este sentido Hernández (1998) indica que los diseños de investigación transaccional o transversal recolectan datos en un solo momento en un tiempo único; indaga la incidencia de los niveles de una o más variables en el objeto de estudio. El diagrama es de la siguiente manera:</p> <p style="text-align: center;">G: O₁ - X - O₂</p> <p>Donde:</p> <p style="text-align: center;">O₁ = pre test</p> <p style="text-align: center;">X= Tratamiento</p>

**MANUAL DE USO PARA LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCION
EDUCATIVA DANIEL ALCIDES CARRION DE CERRO DE PASCO.**

PROYECTO DE INVESTIGACION

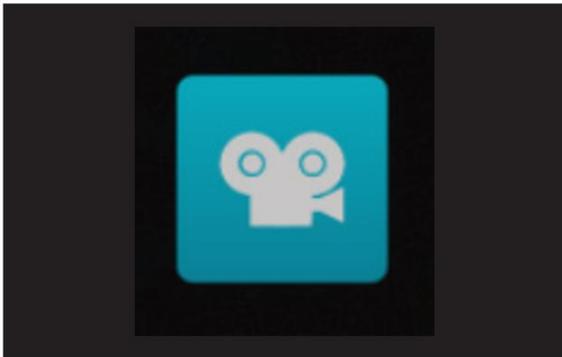
ANEXO:

STOP MOTION STUDIO

Dossier pedagógico

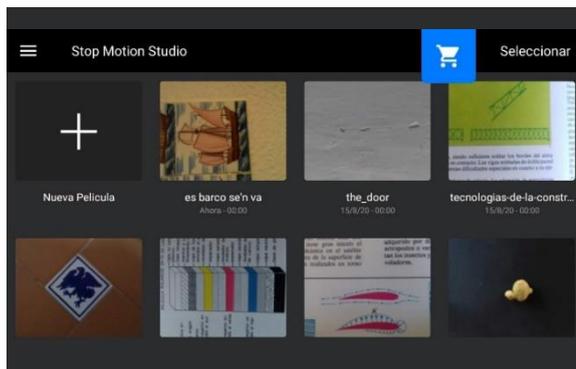
PASO 1

1.1 Abrimos la app Stop Motion Studio

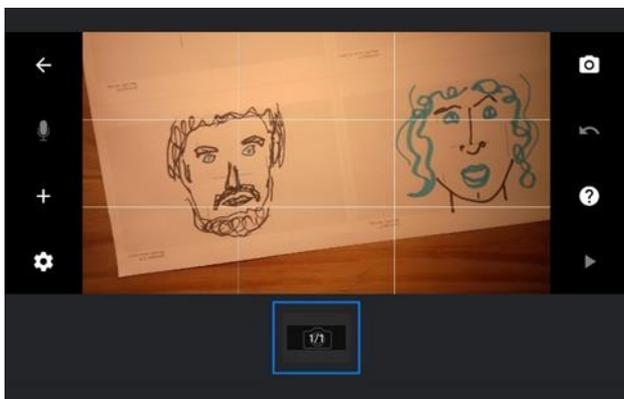


1.2 Veréis un mosaico con todos los

proyectos anteriores y un símbolo + con el título Nueva Película.



1.3 Pulsad el símbolo +.

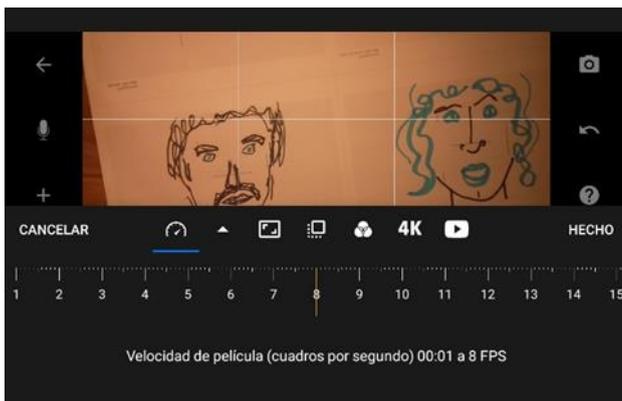


PASO 2

2.1 Pulsamos el símbolo de la rueda dentada (situada abajo a la izquierda) para ajustar la velocidad de la película. Recomendamos seleccionar 8 FPS.



2.2 Una vez escogida la velocidad, pulsad Hecho.

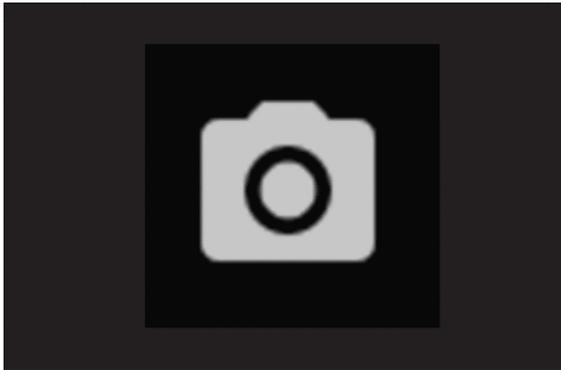


PASO 3

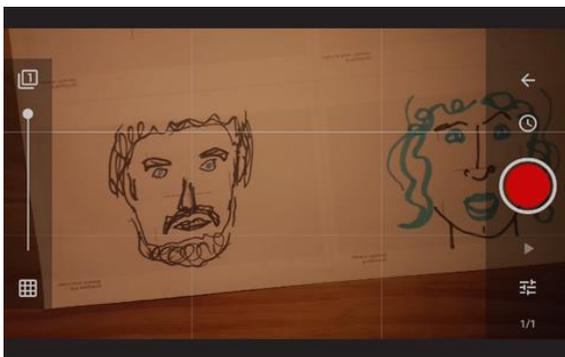
3.1 Empezamos a fotografiar/capturar.

Pulsad el símbolo de la cámara

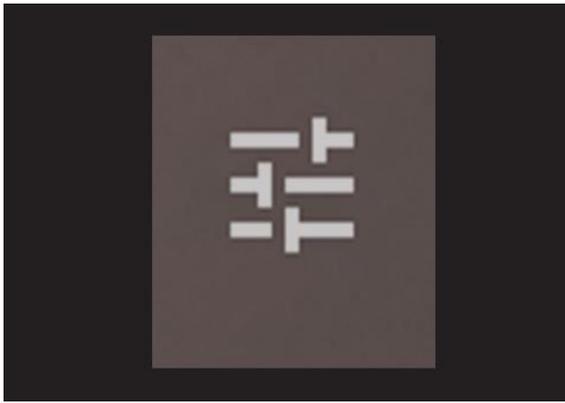
(arriba a la derecha).



3.2 Antes de empezar a fotografiar, veremos los principales controles de la aplicación:

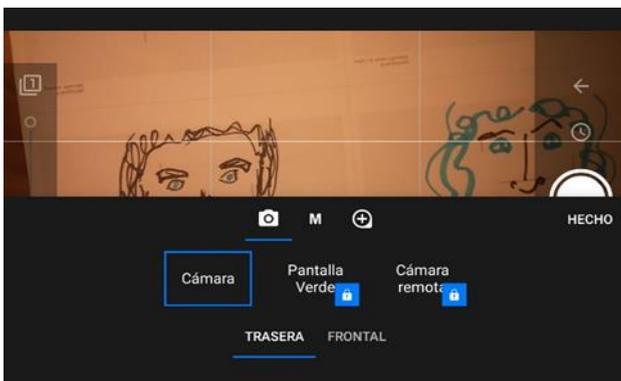


3.3 El icono de la esquina de abajo a la derecha controla la cámara:

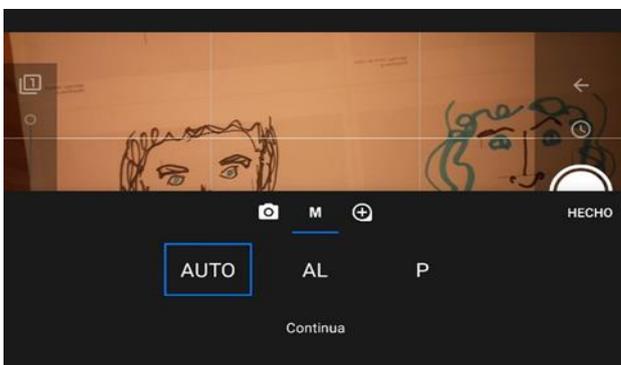


3.4 Veréis tres iconos

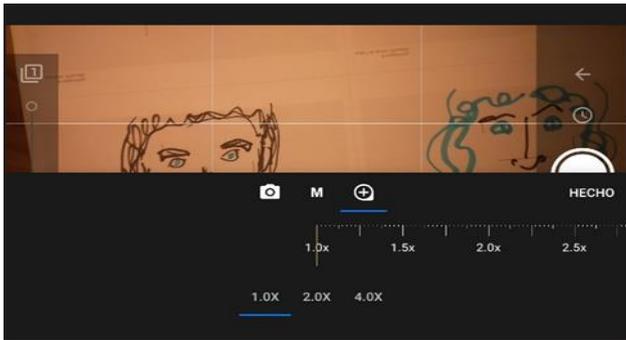
El icono de cámara permite cambiar entre las dos cámaras del teléfono. Utilizamos la cámara principal.



3.5 La letra M os permite cambiar el modo de la cámara (automático, semiautomático o manual). Es preferible el modo manual (P), porque tendréis más control sobre la cámara, pero usad el que os resulte más cómodo.



3.6 El símbolo + controla el zoom. Hay que ajustarlo en función de vuestros dibujos para intentar que aparezcan en la pantalla sin que queden cortados.



3.7 Cuando acabéis de ajustar la cámara, pulsad Hecho.

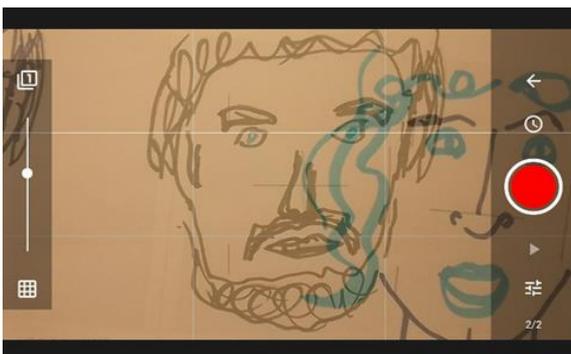
3.8 A la izquierda hay una barra de desplazamiento:

La barra de desplazamiento controla el efecto “papel cebolla”, es decir, superpone la fotografía anterior con lo que se ve por la cámara. De ese modo podemos controlar mejor la posición y los desplazamientos de dibujos.

Con la barra situada abajo de todo solo se verá la imagen anterior; y con la barra situada arriba de todo solo se verá lo que muestra la cámara.



Probadlo después de la primera fotografía.



El icono situado bajo la barra de desplazamiento muestra o esconde las guías, que pueden ser útiles para encontrar referencias de posición cuando animamos.

El icono situado encima de la barra de desplazamiento permite cambiar la cantidad de fotogramas que superpone la opción de transparencia (1, 3 o 5).

3.9 A la derecha hay una flecha, un reloj, un punto rojo y un triángulo:

La flecha nos lleva a la pantalla de edición de la película.

El reloj activa la opción Time-lapse: es decir, la aplicación hará una fotografía de manera automática en un intervalo de tiempo definido (entre 1 y 90 segundos). De entrada, NO utilizaremos esta opción.

El punto rojo es el disparador de la cámara. Tenemos que pulsarlo para fotografiar. Para enfocar, solo hay que tocar cualquier punto de la pantalla.

El triángulo es un símbolo de play. Nos enseñará la animación en movimiento.

PASO 4

Fijad el teléfono o tableta en posición horizontal de forma que no se mueva, y comprobad que los dibujos quedan bien encuadrados. Consultad el tutorial sobre construcción de sets de captura.

PASO 5

Empezamos a capturar:

Pulsad sobre la pantalla para enfocar y después pulsad el punto rojo.

Ajustad la transparencia con la barra de desplazamiento.

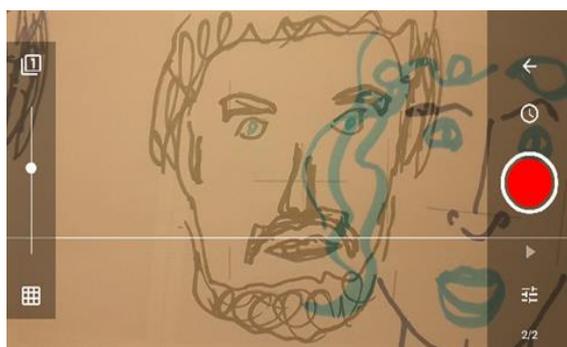
En Diálogo, desplazad el papel para situar el segundo dibujo en la posición del primero, de modo que ojos, nariz y boca queden en la misma posición que en la fotografía anterior.

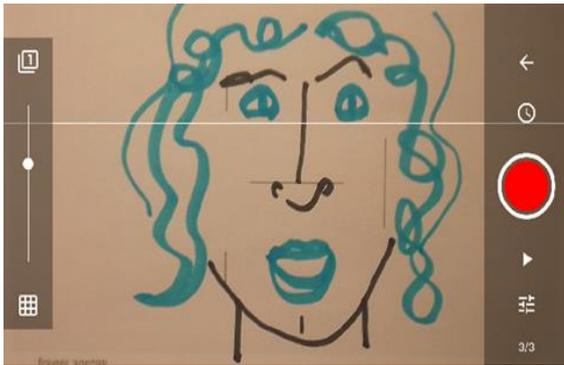
En Coloquio, modificad la posición de las siluetas, haciendo que avancen y muevan brazos y piernas.

Volved a enfocar y a fotografiar.

Repetid sucesivamente hasta fotografiar todos los fotogramas de la secuencia. En Diálogo hay que fotografiar los dibujos en el orden: a-a- a-b-c-d-e-f-g-g-f-e-d-c-b.

En Coloquio es necesario que las siluetas crucen toda la pantalla.





Si en algún momento os equivocáis y tenéis que borrar una fotografía, deberéis hacerlo desde la pantalla de edición (en el Paso 6 se explica cómo hacerlo).

PASO 6

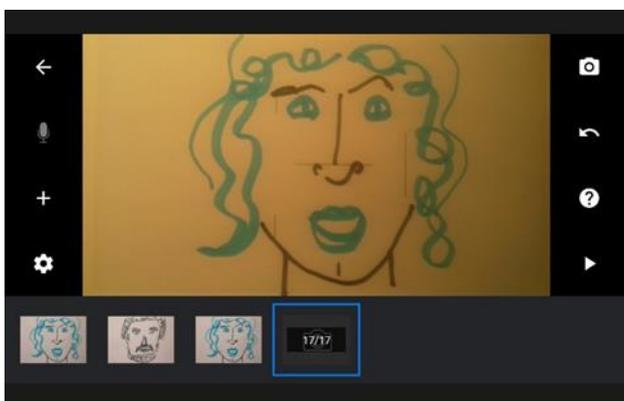
Una vez fotografiada la secuencia entera, la editaremos para ajustar la duración a la voz en off. Para alargar la secuencia, generaremos un bucle.

Haced los pasos siguientes:

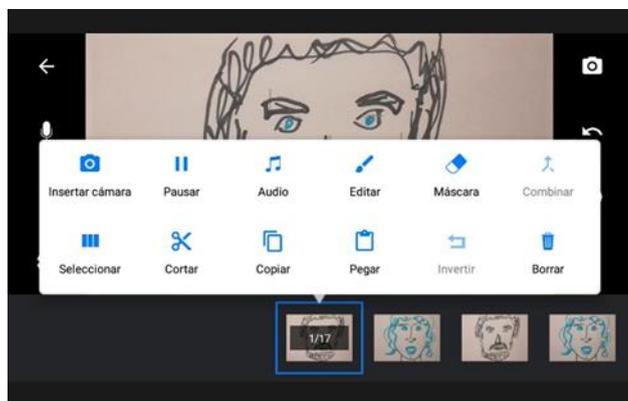
1.1. Pulsad el símbolo de la flecha que encontraréis arriba a la derecha.

1.2. Veréis lo que muestra la cámara en grande y, debajo, una miniatura de todas las fotografías de la secuencia (si arrastráis las miniaturas hacia la derecha o la izquierda, os desplazareís.

por la secuencia; la miniatura enmarcada en azul es la que se ve en la imagen superior).

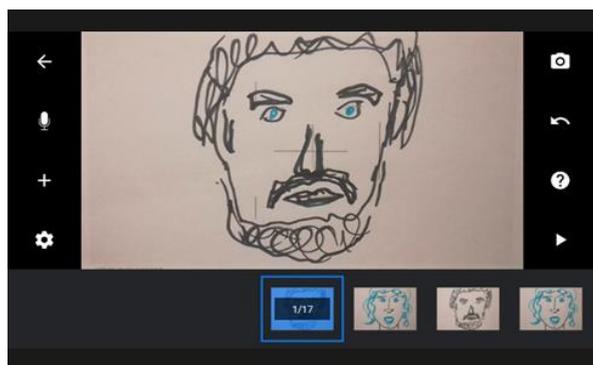


1.3. Pulsad sobre la miniatura que queréis editar. Aparecerá una ventana con varias opciones de edición, entre ellas la de borrar.

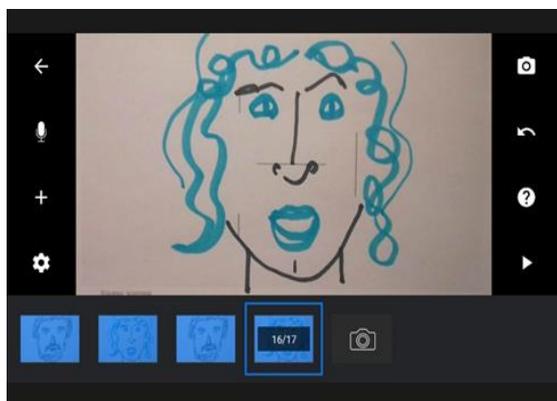


1.4. Para generar el loop, pulsad la primera miniatura.

1.5. Pulsad la opción Seleccionar: veréis la primera miniatura destacada en azul.

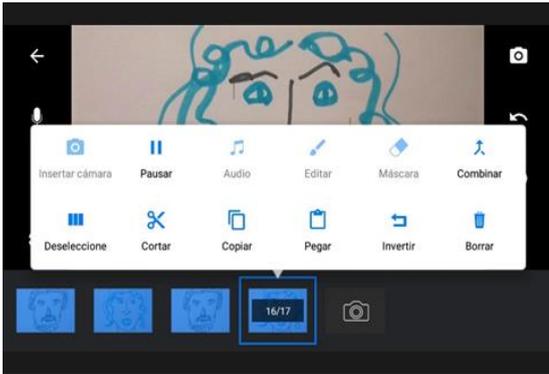


1.6. Arrastrad hasta el final de la secuencia (atención: no seleccionéis el símbolo de cámara que veréis como última miniatura; solo hay que seleccionar las fotografías).

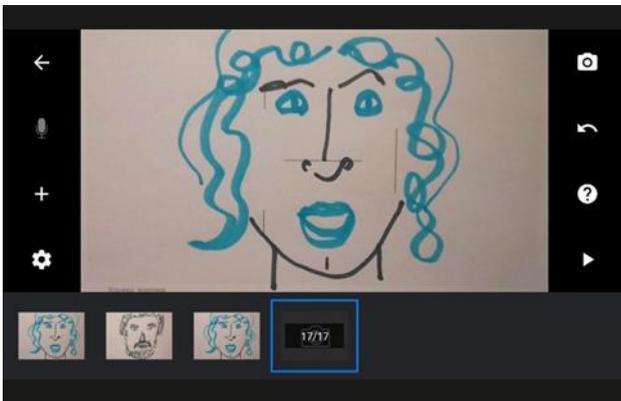


1.7. Pulsad sobre la última fotografía seleccionada.

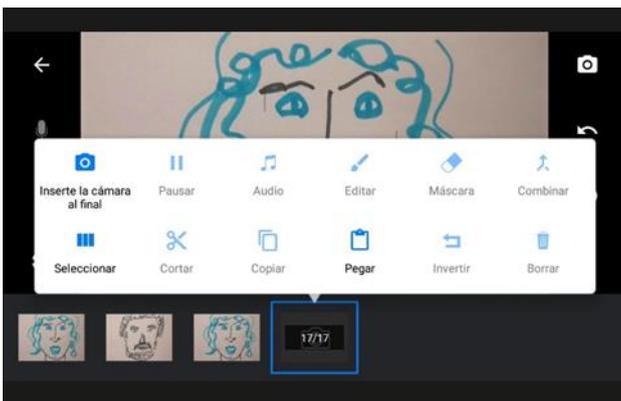
1.8. Pulsad Copiar.



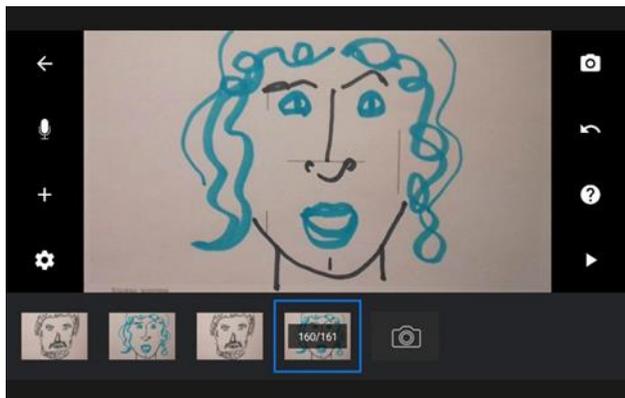
1.9. Desplazaos hasta la miniatura con el símbolo de la cámara y pulsadlo.



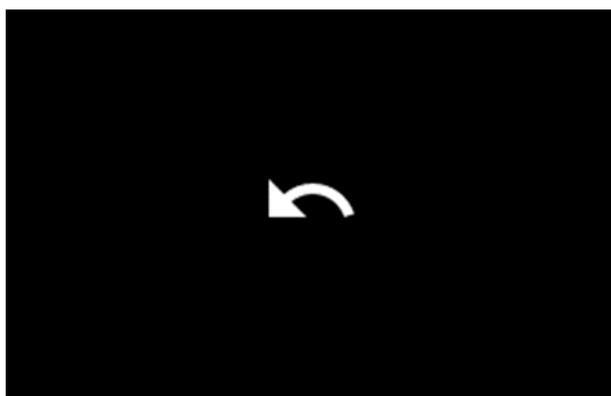
1.10. Pulsad Pegar.



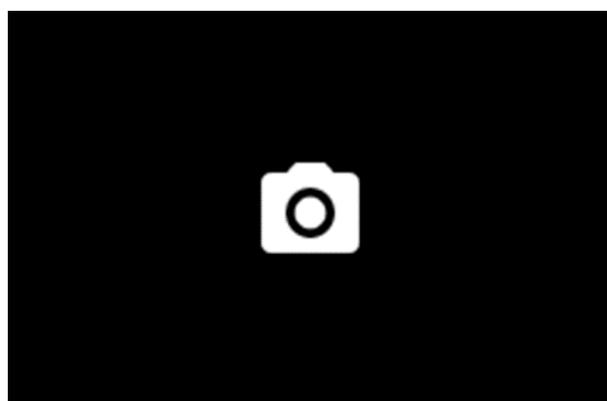
1.11. Repetid los dos últimos pasos hasta llegar a la duración deseada. En el caso de Diálogo, recomendamos repetir 10 veces, hasta tener una secuencia de 160 fotogramas (que serán 20 segundos).



1.12. Si en algún momento os equivocáis, podéis volver atrás con el icono.



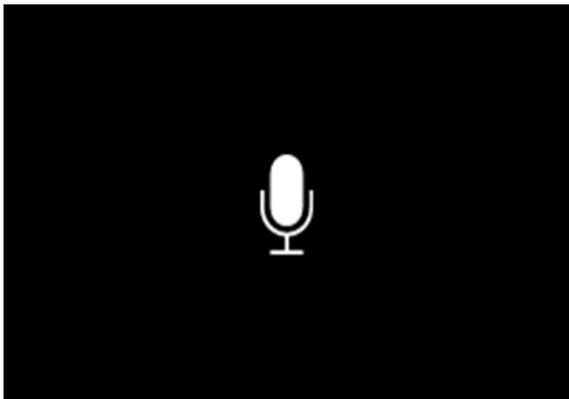
1.13. Si tenéis que volver a fotografiar, pulsad el icono de la cámara.



PASO 7

7.1 Añadimos la voz.

Situaos en la primera miniatura. Pulsad el símbolo de micrófono (lo encontraréis a la izquierda, el segundo empezando por arriba).



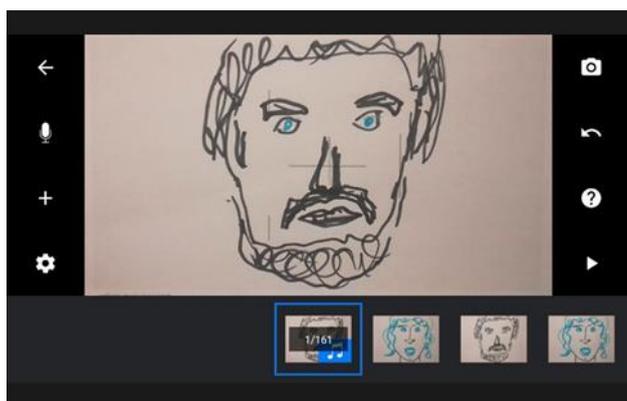
7.2 Pulsad Grabar. Habrá una cuenta atrás de 3 segundos antes de que empiece la grabación.



7.3 Pulsad Detener para acabar la grabación y Hecho para volver a la animación.



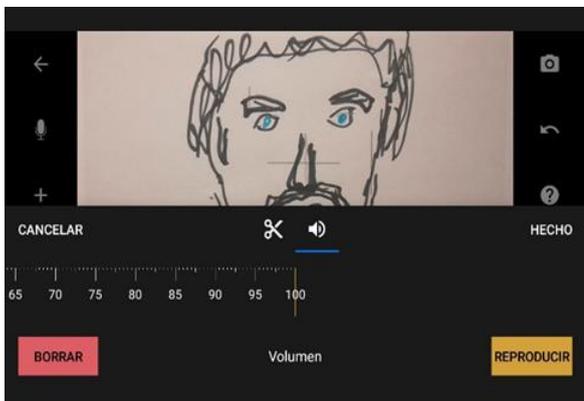
7.4 Una vez grabada vuestra voz, veréis que en la primera miniatura aparece un símbolo de notas musicales.



7.5 Si pulsáis la miniatura i seleccionáis Audio, podréis editar mínimamente la grabación de sonido (podréis ajustar el inicio y el final, así como el volumen).



7.6 Si os habéis equivocado, también podéis borrarlo y volverlo a grabar.

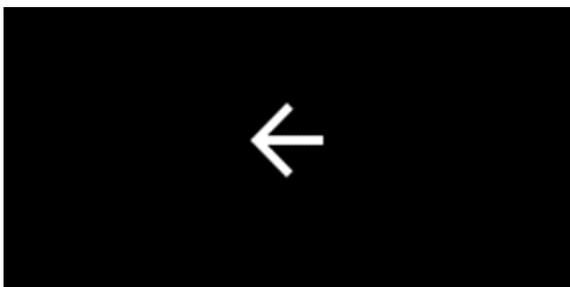


7.7 Si hace falta, ajustad la duración de la imagen a la del sonido borrando fotogramas.

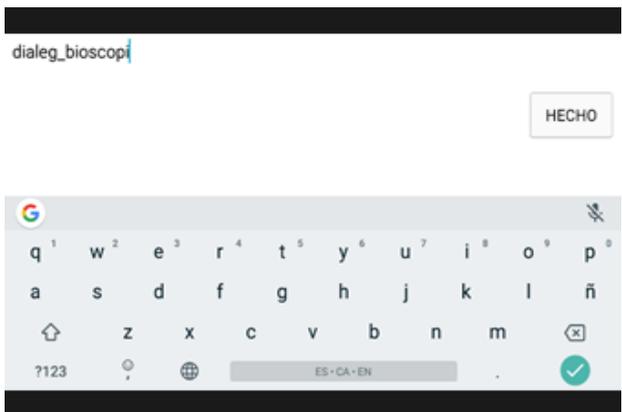
PASO 8

8.1 Exportamos la película.

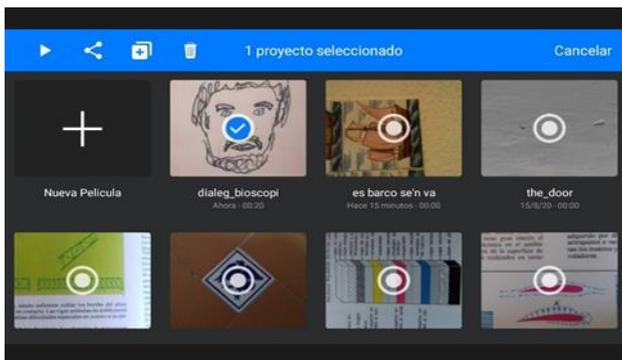
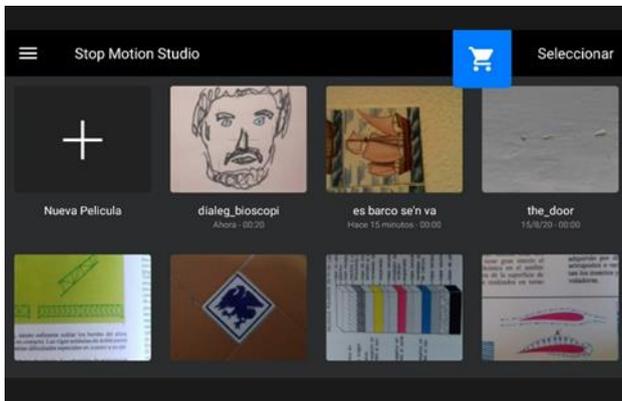
Pulsad el símbolo de flecha (arriba a la izquierda). Volveréis al menú-mosaico con todos los proyectos.



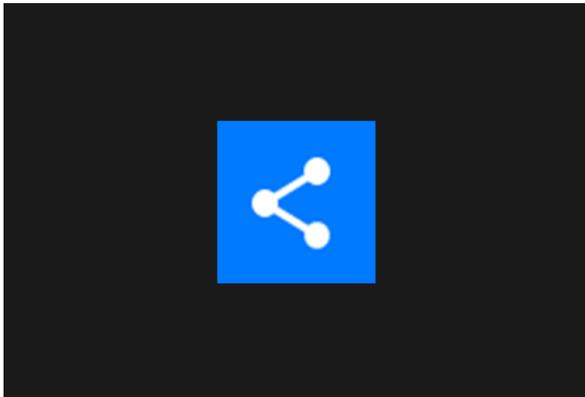
8.2 Para cambiar el nombre del proyecto, pulsad el título.



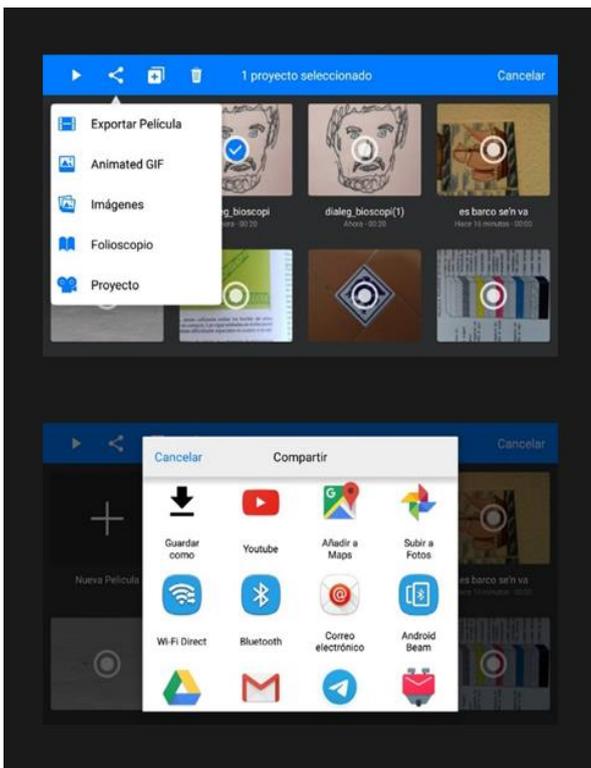
8.3 Pulsad Seleccionar (en la esquina superior derecha) y seleccionad vuestro proyecto.



8.4 Pulsad el símbolo de compartir (tres puntos unidos por una línea formando un triángulo).



8.5 Pulsad Exportar Película. Seleccionad Guardar como para descargar el archivo en vuestro dispositivo o bien en la aplicación de correo electrónico para enviarlo como archivo adjunto.



8.6 Consultas y asesoramiento:

RETIZ ROJAS, Jerson Hernán

CRISTOBAL TRINIDAD, Franz Hube