

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



T E S I S

**El software educativo como recurso didáctico y el aprendizaje significativo
de la informática de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros -
Yanahuanca 2022**

Para optar el título profesional de:

Licenciado (a) en Educación

Con Mención: Tecnología Informática y Telecomunicaciones

Autores:

Bach. Eliel Agustin YLLESCAS CELESTINO

Bach. Elisabet Erica SANCHEZ BASILIO

Asesor:

Mg. Jorge BERROSPI FELICIANO

Yanahuanca – Perú - 2025

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



T E S I S

**El software educativo como recurso didáctico y el aprendizaje significativo
de la informática de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros -
Yanahuanca 2022**

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Dr. Oscar Eugenio PUJAY CRISTOBAL
PRESIDENTE

Dr. Jorge SANTIAGO LOYOLA
MIEMBRO

Mg. Litman Pablo PAREDES HUERTA
MIEMBRO



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

INFORME DE ORIGINALIDAD N° 035 – 2025

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

Presentado por:

Eliel Agustín YLLESCAS CELESTINO y Elisabet Erica SANCHEZ BASILIO

Escuela de Formación Profesional:

Educación Secundaria

Tipo de trabajo:

Tesis

Título del trabajo:

El software educativo como recurso didáctico y el aprendizaje significativo de la informática de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca 2022

Asesor:

Jorge BERROSPI FELICIANO

Índice de Similitud:

7%

Calificativo:

Aprobado

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

Cerro de Pasco, 24 de abril del 2025.



Firmado digitalmente por VALENTIN
MELGAREJO Teofilo Felix FAU
20154605046 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 24.04.2025 17:21:39 -05:00

DEDICATORIA

Dedicamos esta tesis a nuestros amigos y colegas, quienes brindaron un apoyo emocional invaluable durante el proceso de elaboración. A nuestros padres, por su constante y desinteresado respaldo. A nuestros profesores, que persistieron en su enseñanza, incluso en aquellos momentos en que no siempre prestábamos la debida atención en clase; a ellos, que nunca perdieron la fe en nosotros.

AGRADECIMIENTO

Queremos expresar nuestro agradecimiento más sincero a nuestros padres por su amor incondicional y su apoyo constante. Su fe en nosotros, incluso en los momentos más difíciles, ha sido el pilar fundamental de este logro. Agradecemos profundamente a nuestros hermanos y a toda nuestra familia, quienes siempre estuvieron dispuestos a escuchar y a brindar su apoyo cuando más lo necesitábamos. Sin su presencia y su respaldo, este éxito no habría sido posible. Su amor y sacrificio han sido la luz que nos ha guiado a lo largo de este viaje académico, permitiéndonos alcanzar nuestros objetivos en nuestra formación profesional.

RESUMEN

La presente investigación tuvo el objetivo de conocer la relación entre el uso de software educativo como recurso didáctico y el aprendizaje significativo de la informática en los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca en 2022. En la enseñanza del cálculo, frecuentemente se presentan dificultades de aprendizaje. Una de las principales dificultades es la tendencia a enfocarse en definiciones formales sin abordar las ideas geométricas fundamentales que originaron dichas formalizaciones. Esta omisión puede hacer que los estudiantes no comprendan plenamente los conceptos subyacentes y su aplicación práctica.

En concordancia con esta perspectiva, se propuso un trabajo exhaustivo centrado en la creación de situaciones a-didácticas, basadas en la Teoría de las Situaciones Didácticas (TSD) de Brousseau (1986). Este enfoque busca diseñar un programa curricular de matemáticas que incorpore la geometría en el proceso de enseñanza de la noción de derivada, permitiendo a los estudiantes resolver problemas de optimización sin recurrir a definiciones formales.

El objetivo de este estudio es determinar cómo influye el uso del software educativo como recurso didáctico en el aprendizaje significativo de la informática en los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros, ubicada en Yanahuanca, durante el año 2022. El alcance de la investigación es seccional, ya que se llevará a cabo en un período aproximado de seis meses. En cuanto a su profundidad, se caracteriza como un trabajo de investigación descriptivo, ya que se enfoca en describir el papel del software educativo como recurso didáctico en el aprendizaje de la informática entre los estudiantes de la mencionada institución.

Palabras clave: software educativo, recurso didáctico, aprendizaje significativo, informática de los estudiantes, I.E. Señor de los Milagros, Yanahuanca.

ABSTRACT

The present investigation had the objective of knowing the relationship between the use of educational software as a didactic resource and the significant learning of computer science in the students of the I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca in 2022. In the teaching of calculus, learning difficulties are frequently encountered. One of the main difficulties is the tendency to focus on formal definitions without addressing the fundamental geometric ideas that originated such formalizations. This omission can result in students not fully understanding the underlying concepts and their practical application.

In keeping with this perspective, comprehensive work focused on the creation of a-didactic situations, based on Brousseau's (1986) Theory of Didactic Situations (TSD), was proposed. This approach seeks to design a mathematics curricular program that incorporates geometry in the process of teaching the notion of derivative, allowing students to solve optimization problems without resorting to formal definitions.

The objective of this study is to determine how the use of educational software as a didactic resource influences the meaningful learning of computer science in the students of I.E. Señor de los Milagros, located in Yanahuanca, during the year 2022. The scope of the research is sectional, since it will be carried out in a period of approximately six months. Regarding its depth, it is characterized as a descriptive research work, since it focuses on describing the role of educational software as a didactic resource in the learning of computer science among the students of the mentioned institution.

Keywords: educational software, didactic resource, meaningful learning, students' computer science, I.E. Señor de los Milagros, Yanahuanca.

INTRODUCCIÓN

En esta investigación se explora el uso del software educativo como recurso didáctico y su impacto en el aprendizaje significativo de la informática entre los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros, Yanahuanca, en 2022. Es notable que en muchas instituciones educativas, tanto públicas como privadas, la educación que se imparte influye en el comportamiento futuro de la sociedad. Para asegurar una influencia positiva en la educación, es esencial enseñar el uso y la práctica de software libre disponible en la red. Instruir a los estudiantes en el uso de programas comerciales puede llevar a una dependencia de estos, en contraste con el software libre, que fomenta la mejora continua y la contribución de los usuarios. Al educar a los estudiantes en el uso de software libre, los futuros docentes no solo evitarán la dependencia de programas comerciales, sino que también promoverán la libertad y la capacidad de los futuros programadores para contribuir al mejoramiento de las herramientas tecnológicas disponibles, adaptándolas a las necesidades de los usuarios.

Sin duda, el software educativo se ha convertido en uno de los sectores tecnológicos con mayor crecimiento en los últimos años. Factores como el auge de la educación en línea, la digitalización de herramientas de aprendizaje y la informatización en la gestión de centros educativos han impulsado esta expansión. Las plataformas de gestión para centros educativos son programas informáticos que proporcionan diversas herramientas específicas para la administración de estas instituciones. Por ejemplo, estas plataformas pueden servir como bases de datos para estudiantes y personal, gestionar matrículas, controlar suministros, manejar comunicaciones internas y externas, y llevar la gestión económica.

El software educativo orientado a la enseñanza y aprendizaje incluye todos los programas diseñados para facilitar estos procesos. El aprendizaje, entendido como el

proceso mediante el cual se adquieren y desarrollan habilidades, conocimientos, conductas y valores, se ve influenciado por la atención, el estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento, la observación, y la interacción con factores externos. El aprendizaje es un proceso que puede ser analizado desde diversas perspectivas, lo que ha dado lugar a distintas teorías del aprendizaje. Es una de las funciones mentales más cruciales no solo en los humanos, sino también en animales y sistemas artificiales. En este proceso intervienen factores que van desde el entorno en el que se desarrolla el individuo, hasta la consolidación del conocimiento adquirido, que forma la base para futuros aprendizajes. El aprendizaje humano está estrechamente vinculado con la educación y el desarrollo personal, y alcanza su máxima efectividad cuando el individuo está motivado. El estudio de cómo se aprende es de interés para disciplinas como las Ciencias de la Educación, la pedagogía, la neuropsicología, la psicología educacional y la antropología, las cuales abordan las características propias de cada etapa del desarrollo humano. Estas disciplinas elaboran enfoques teóricos, metodológicos y didácticos específicos para cada etapa, incluyendo la pedagogía, que se centra en la educación de los niños, y la andragogía, que se enfoca en la educación de adultos.

El aprendizaje se manifiesta a través de cambios en el comportamiento que resultan de las experiencias, aunque también están influenciados por factores madurativos. Es el proceso mediante el cual se adquieren habilidades, se asimila información o se adoptan nuevas estrategias de conocimiento y acción. Este proceso permite a las personas apropiarse del conocimiento en sus diversas dimensiones: conceptos, procedimientos, actitudes y valores.

ÍNDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

ÍNDICE

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE GRÁFICOS

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.	Identificación y determinación del problema	1
1.2.	Delimitación de la investigación	3
1.3.	Formulación del problema.....	4
1.3.1.	Problema general	4
1.3.2.	Problemas específicos	4
1.4.	Formulación de Objetivos	4
1.4.1.	Objetivo general	4
1.4.2.	Objetivos específicos.....	4
1.5.	Justificación de la investigación.....	5
1.6.	Limitaciones de la investigación	6

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.	Antecedentes de estudio	8
2.1.1.	En el contexto internacional	8

2.1.2.	En el contexto nacional	10
2.1.3.	En el contexto regional	12
2.2.	Bases teóricas - científicas.....	13
2.2.1.	Software Educativo como recursos educativos	13
2.2.2.	Aprendizaje significativo de la Informática	26
2.2.3.	El aprendizaje	26
2.2.4.	Aprendizaje humano.....	29
2.2.5.	Proceso de aprendizaje	31
2.2.6.	Dinámica del aprendizaje	33
2.3.	Definición de términos básicos	34
2.4.	Formulación de Hipótesis.....	37
2.4.1.	Hipótesis General	37
2.4.2.	Hipótesis Específicas.....	38
2.5.	Identificación de Variables.....	38
2.6.	Definición operacional de variables e indicadores.....	39

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1.	Tipo de Investigación	40
3.2.	Nivel de Investigación.....	40
3.3.	Métodos de Investigación.....	41
3.4.	Diseño de investigación.....	42
3.5.	Población y muestra	43
3.6.	Técnicas e instrumento recolección de datos	44
3.7.	Selección, validación y confiabilidad de instrumentos de investigación	44
3.8.	Técnicas y procesamiento de análisis de datos.....	46

3.9.	Tratamiento Estadístico	46
3.10.	Orientación ética filosófica y epistémica	46

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1.	Descripción del trabajo de campo	48
4.2.	Presentación, análisis e interpretación de resultados.....	49
4.3.	Prueba de hipótesis	67
4.4.	Discusión de resultados	68

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS:

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros Yanahuanca, tienen acceso a internet y a su correo electrónico.....	49
Tabla 2. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a internet y a sus redes sociales.....	50
Tabla 3. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a internet y participar de fórum virtuales.....	51
Tabla 4. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a videos educativos como son películas educativas.....	52
Tabla 5. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a videos educativos como son dibujos educativos.....	53
Tabla 6. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a videos educativos como son cuentos educativos	54
Tabla 7. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a proyector multimedia con recursos didácticos	55
Tabla 8. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a proyector multimedia con imágenes	56
Tabla 9. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a proyector multimedia con acceso a diapositivas.....	57
Tabla 10. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, poseen comprensión de textos en el área literal	58
Tabla 11. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, poseen comprensión de textos inferencial.....	59
Tabla 12. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, poseen comprensión de texto critico	60

Tabla 13. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, efectúan producción de textos como anuncios	61
Tabla 14. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, efectúan producción de textos como cartas	62
Tabla 15. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, efectúan producción de textos como escritos	63
Tabla 16. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, efectúan expresión y comprensión oral al ver un DVD	64
Tabla 17. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, efectúan expresión y comprensión oral con diálogo	65
Tabla 18. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, efectúan expresión y comprensión oral con exposiciones.....	66

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros Yanahuanca, tienen acceso a internet y a su correo electrónico.....	49
Gráfico 2. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a internet y a sus redes sociales.....	50
Gráfico 3. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a internet y participar de fórum virtuales	51
Gráfico 4. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a videos educativos como son películas educativas.....	52
Gráfico 5. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a videos educativos como son dibujos educativos.....	53
Gráfico 6. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a videos educativos como son cuentos educativos	54
Gráfico 7. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a proyector multimedia con recursos didácticos	55
Gráfico 8. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a proyector multimedia con imágenes	56
Gráfico 9. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a proyector multimedia con acceso a diapositivas.....	57
Gráfico 10. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, poseen comprensión de textos en el área literal.....	58
Gráfico 11. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, poseen comprensión de textos inferencial	59
Gráfico 12. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, poseen comprensión de texto critico.....	60

Gráfico 13. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, efectúan producción de textos como anuncios.....	61
Gráfico 14. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, efectúan producción de textos como cartas	62
Gráfico 15. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, efectúan producción de textos como escritos.....	63
Gráfico 16. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, efectúan expresión y comprensión oral al ver un DVD.....	64
Gráfico 17. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, efectúan expresión y comprensión oral con diálogo.....	65
Gráfico 18. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, efectúan expresión y comprensión oral con exposiciones	66

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema

La sociedad del conocimiento impone demandas en diversos aspectos de la vida, incluyendo la educación, la ciencia y la tecnología. En relación con la definición del software educativo, algunos autores lo describen como programas de computador diseñados para apoyar las actividades de enseñanza y facilitar el aprendizaje. Sylvia Herrera y otros autores indican que estos programas son materiales codificados para ser manipulados en dispositivos electrónicos como computadoras, tabletas o celulares (Herrera, 2016). La Red Nacional de Enseñanza e Investigación (Salles, 2016) define el software educativo como un tipo de software que se emplea en el aula a través de dispositivos electrónicos y que ha sido específicamente seleccionado o diseñado con fines educativos. En resumen, el software educativo puede definirse como un "programa o conjunto de instrucciones para cualquier dispositivo con un procesador capaz de ejecutarlo, creado con el propósito específico de servir como herramienta didáctica que facilita los procesos de enseñanza-aprendizaje, tanto en aspectos instructivos

como axiológicos."

En la actualidad, el escenario educativo descrito anteriormente requiere la formación, actualización y perfeccionamiento continuo de facilitadores, mediadores y docentes, quienes son elementos clave en el proceso formativo de los estudiantes en diversos niveles de desarrollo del conocimiento. En este contexto de altas exigencias, la formación de educadores enfrenta retos significativos, especialmente en el marco del licenciamiento institucional de las universidades. Tanto en universidades públicas como privadas, se ha observado una mejora en el cumplimiento de indicadores de calidad, lo cual incluye la actualización de planes de estudio y la capacitación continua del personal docente.

Un recurso educativo se define como cualquier material empleado en un contexto educativo específico con el propósito de facilitar la enseñanza o el desarrollo de actividades formativas. Estos recursos pueden abarcar tanto materiales didácticos como no didácticos (Marques Graells, 2000), incluyendo desde herramientas para controlar la asistencia hasta software para la gestión de materiales docentes, entre otros.

Es importante distinguir entre un medio didáctico y un recurso educativo. Un mediodidáctico es un material diseñado y elaborado específicamente para cumplir una necesidad educativa, como el software educativo. En contraste, un recurso educativo puede ser cualquier material usado para fines educativos en un momentado, aunque no haya sido creado con ese propósito específico. Por ejemplo, un libro de texto de matemáticas diseñado para enseñar a contar se considera un mediodidáctico, mientras que el uso de piedras pequeñas para el mismo propósito se clasifica como un recurso.

La Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, en particular su Facultad de Educación y la especialización en Tecnología Informática y Telecomunicaciones, está enfrentando estos retos y desafíos educativos. La institución, incluyendo autoridades, docentes y estudiantes, ha adoptado un enfoque proactivo en la implementación de propuestas educativas para mejorar la calidad de la educación en Perú, con especial énfasis en los niveles educativos fundamentales. A pesar de los avances, es esencial seguir perfeccionando las estrategias, métodos y técnicas didácticas, en sintonía con el uso creciente de tecnologías.

1.2. Delimitación de la investigación

El aprendizaje, visto como un cambio cognitivo a largo plazo, se basa en la capacidad del individuo para construir significados a partir de sus experiencias. Esto requiere que el estudiante se involucre en un aprendizaje activo que le permita codificar la información de manera efectiva, facilitando así el desarrollo de tres aspectos fundamentales del conocimiento: el conocimiento declarativo, el conocimiento procedimental y el conocimiento condicional. Para apoyar este proceso, es esencial que los estudiantes dispongan de recursos educativos que funcionen como mediadores, ayudando a mejorar su comprensión y asimilación del aprendizaje.

En algunos países sudamericanos se han llevado a cabo investigaciones significativas sobre este tema. En resumen, el software educativo puede clasificarse como software de aplicación, ya que permite a los usuarios realizar tareas específicas para guiar el proceso educativo y el aprendizaje de valores y contenidos relacionados con la educación. No obstante, recientemente ha surgido una nueva clasificación de software, que no se basa en el nivel de programación

o la interacción con componentes y periféricos de la computadora, sino en la forma de uso. Esta nueva categoría es el software social educativo para el aprendizaje.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿Como influye el software educativo como recurso didáctico en el aprendizaje significativo de la informática de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca 2022?

1.3.2. Problemas específicos

- a. ¿Como se relaciona el internet con el recurso didáctico en el aprendizaje significativo de la informática en los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca 2022?
- b. ¿Como se relacionan los videos educativos con el aprendizaje significativo de la informática en los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca 2022?
- c. ¿Como se relaciona la comprensión de textos con el aprendizaje significativo de la informática en los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca 2022?

1.4. Formulación de Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar cómo influye el software educativo como recurso didáctico en el aprendizaje significativo de la informática de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca 2022

1.4.2. Objetivos específicos

- a. Determinar cómo se relaciona el internet con el recurso didáctico en

el aprendizaje significativo de la informática de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca 2022

- b. Determinar cómo se relacionan los videos educativos con el aprendizaje significativo de la informática en los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca 2022
- c. Determinar cómo se relaciona la comprensión de textos con el aprendizaje significativo de la informática en los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca 2022

1.5. Justificación de la investigación

Como señala Demetrio (2016), el presente trabajo de investigación se justifica por la necesidad de implementar nuevas herramientas que mejoren significativamente la enseñanza y el aprendizaje en todas las asignaturas, especialmente en la Facultad de Educación y en la mención de Tecnología Informática y Telecomunicaciones. Además, el uso del software educativo será crucial para el desarrollo y mejora de habilidades comunicativas, manejo de información, comprensión espacio-temporal y juicio crítico. Esta propuesta innovadora permitirá a los docentes crear una variedad de actividades, aprovechando las diversas funcionalidades que ofrece el software en el área.

Es importante recordar que la tecnología no debe ser vista como un reemplazo de los docentes, sino como una herramienta que debe trabajar en conjunto con ellos. La tecnología tiene el potencial de mejorar el desempeño en áreas específicas y apoyar el desarrollo de las capacidades de los estudiantes. Partiendo de esta premisa, el presente trabajo se fundamenta en tres aspectos claves:

- 1. Sustento teórico:** Este trabajo se apoya en los aportes teóricos que respaldan

el uso del software educativo en el proceso de aprendizaje. Los resultados obtenidos ofrecerán un fundamento sólido para la utilización efectiva de programas educativos como herramientas de enseñanza.

2. **Sustento práctico:** Las actividades propuestas están diseñadas para desarrollar las capacidades en el área de educación. El software educativo facilita la interacción de los estudiantes con el ordenador, convirtiéndolo en un medio de aprendizaje dinámico y novedoso. En este proceso, el docente juega un papel crucial al mostrar, proponer, desafiar y guiar a los estudiantes en su aventura hacia el aprendizaje autónomo a través del sistema educativo.
3. **Sustento metodológico:** Este trabajo establece directrices para evaluar el impacto del software educativo en el desarrollo de capacidades intelectuales en un área específica. Además, el estudio sirve como referencia para que los docentes especializados en Tecnología Informática y Telecomunicaciones integren el software educativo como recurso didáctico en el programa educativo, beneficiando así el aprendizaje de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca en 2022.

1.6. Limitaciones de la investigación

La investigación se llevó a cabo en la Facultad de Educación, específicamente en la mención de Tecnología Informática y Telecomunicaciones de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, desde enero hasta diciembre de 2022. Durante este período, se presentó una limitación significativa: entre enero y marzo, los estudiantes estaban de vacaciones, lo que afectó la disponibilidad para participar en el estudio. Además, se encontró una falta de antecedentes relacionados directamente con el tema de investigación, lo que limitó el contexto y la fundamentación del estudio. Otro desafío fue la falta de

tiempo, debido a las obligaciones laborales que enfrentaron tanto los investigadores como los participantes.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

2.1.1. En el contexto internacional

De acuerdo con Demetrio L. (2016), quien retoma el estudio desarrollado por Basantes y Pozo (2012), se investigó la aplicación del software educativo JClick en los procesos de enseñanza y aprendizaje del área de computación, dirigido a estudiantes de octavo y noveno grado del centro educativo Cristóbal de Troya durante el periodo lectivo 2011-2012. El propósito del estudio fue analizar el efecto del uso de JClick en el desarrollo del proceso educativo en dicha asignatura. La investigación se clasificó como de tipo bibliográfica, de campo y con un enfoque propositivo, y se aplicó a una muestra no probabilística compuesta por 12 estudiantes y un docente. Para la recolección de datos se emplearon diversos instrumentos, entre ellos una ficha de observación con tres ítems, así como dos cuestionarios: uno dirigido al docente, compuesto por siete ítems, y otro a los estudiantes, que incluyó catorce ítems. A partir de este estudio se obtuvieron diversas conclusiones relevantes sobre la implementación

del programa.

Los docentes de computación no emplean continuamente los medios tecnológicos debido a la falta de actualización de los equipos, que no están alineados con los avances tecnológicos. Los estudiantes están interesados en utilizar nuevas herramientas didácticas y en integrarlas como parte de su trabajo diario en temas relacionados con sus clases. Tanto los docentes como los estudiantes creen que la implementación de este programa proporcionará un aprendizaje significativo y valioso. Sin embargo, la mayoría de ellos reconoce tener un conocimiento limitado sobre el uso del programa JClic, lo que resalta la necesidad de mantenerse al día con los avances tecnológicos.

Acero et al. (2011), citados por Demetrio L. (2016), llevaron a cabo una investigación centrada en la utilización del software educativo como herramienta de apoyo para el desarrollo de habilidades lectoras. El estudio tuvo como finalidad potenciar los procesos de lectura en estudiantes de tercer grado del colegio Campo Hermoso, mediante la implementación de un programa interactivo que permite la creación de objetos virtuales de aprendizaje. Estos recursos fueron concebidos para integrarse en un entorno virtual de enseñanza, facilitando así una experiencia didáctica más dinámica y contextualizada.

Esta fue una investigación cualitativa etnográfica llevada a cabo con una población de 15 estudiantes. Se utilizó una encuesta de 6 ítems como instrumento de recolección de datos. Acero et al. concluyeron que el uso del software educativo JClic facilitó el desarrollo de actividades y la creación de hábitos de estudio en los estudiantes. Además, el programa JClic sirvió como una herramienta innovadora y creativa para la enseñanza, ayudando a los estudiantes a interactuar de manera efectiva con el contenido educativo.

Según el autor Morales Guevara Helgi Roberto (2015), En su investigación titulada "La motricidad fina en el desarrollo de la preescritura de los niños y niñas que asisten al Centro de Desarrollo Infantil Melitas

Garden, de la ciudad de Ambato", realizada el primero de noviembre de 2015, se concluye lo siguiente:

1. **Importancia de la motricidad fina:** Se encontró que un desarrollo adecuado de la motricidad fina es fundamental, especialmente en movimientos pequeños y precisos, para el proceso de preescritura.
2. **Técnicas de motricidad fina:** Se observó que, al emplear técnicas como cortar, dibujar y rasgar, los niños y niñas a menudo no completan las actividades correctamente, lo que indica un déficit en estas habilidades.
3. **Interés institucional:** La investigación señaló una falta de interés en la institución sobre la relevancia de la motricidad fina en el inicio de las actividades de preescritura, lo cual podría estar afectando el desarrollo adecuado de estas capacidades en los niños y niñas.

2.1.2. En el contexto nacional

Según el autor De La Cruz (2014) La tesis titulada "Aplicación del software educativo JClic como herramienta didáctica en el desarrollo de capacidades cognitivas en estudiantes con Síndrome de Down", presentada para optar al grado de Doctor en Educación, se centró en evaluar el impacto del software educativo en el desarrollo de capacidades cognitivas de estudiantes con Síndrome de Down en instituciones educativas básicas especiales de la UGEL N°09 – Huaura durante el año 2013. Las conclusiones del estudio fueron las siguientes:

El uso del software educativo JClic como herramienta pedagógica mejora

las habilidades cognitivas de los estudiantes con síndrome de Down en las Instituciones Educativas Básicas Especiales de la UGEL N°09 – Huaura.

Después de la implementación del software JClic, se observó que el grupo de control tenía un promedio de 8.09, mientras que el grupo experimental alcanzó un promedio de 14.67, lo que indica una mejora significativa en este último grupo. La prueba T de Student mostró un valor $p < 0.05$, demostrando que las diferencias entre ambos grupos son estadísticamente significativas. En otro análisis, el promedio del grupo de control fue de 9.00, mientras que el grupo experimental alcanzó 14.83, nuevamente mostrando una mejora notable en el grupo experimental. La prueba T de Student también arrojó un valor $p < 0.05$, confirmando que los grupos terminan en condiciones significativamente diferentes.

Según el autor Rojas Rojas (2010), citado por Demetrio, L. (2016). En su investigación sobre la comprensión lectora en alumnos de sexto grado que utilizan el software educativo y aquellos que no lo utilizan, el objetivo fue comparar los niveles de comprensión lectora entre los estudiantes de una institución educativa que emplea el software y los de otra que no lo hace. La investigación, de carácter cuantitativo, descriptivo y comparativo, se llevó a cabo con una muestra de 160 estudiantes de entre 11 y 12 años de sexto grado en dos instituciones educativas públicas del Callao. La herramienta empleada fue una prueba de comprensión lectora con 28 preguntas. Los resultados indican que existe una diferencia significativa en los niveles de comprensión lectora entre los alumnos que utilizan el software JClic y aquellos que no lo utilizan. El uso de JClic contribuye a una mejora en la comprensión lectora en sus cuatro dimensiones: literal, reorganización, inferencial y crítica.

2.1.3. En el contexto regional

Según el autor Ramírez Baylón, Frank (2003), En su tesis titulada "Efectos de la enseñanza asistida por un ordenador en la asignatura de Historia del Perú," presentada para obtener el título de Ingeniero de Sistemas e Informática en la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, Facultad de Educación, se concluye que:

La metodología de enseñanza inteligente asistida por ordenador (EIAO) se considera una herramienta eficaz para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en la E.A.P. Educación. El estudio experimental realizado con los alumnos de la E.A.P. de Educación durante el ciclo de verano confirma que esta metodología es efectiva para elevar el rendimiento en la asignatura de Historia del Perú. Además, se concluye que la enseñanza inteligente asistida por ordenador también resulta beneficiosa para la asignatura de Lengua y Literatura.

Según el autor Por otro lado, Amancio Vidal, Sheyla (2015), En la tesis titulada "Efectos del Software Educativo Recorriendo I.E.E. en el desarrollo de la identidad cultural en los alumnos del sexto grado de primaria de la escuela Daniel Alcides Carrión-Pasco," presentada para obtener el título de Licenciada en Educación Básica: Primaria, se sostiene que:

El uso del Software Educativo ha producido un impacto significativo en el aumento del conocimiento sobre la cultura de Huánuco entre los alumnos de sexto grado. Además, este software ha facilitado el desarrollo de capacidades y actitudes relacionadas con la identidad cultural huanuqueña en los estudiantes.

Según el autor Claudio Tamara, Melina (2007), En la tesis titulada "Aplicación del Software Educativo 'Me divierto sumando y restando' contribuye a la resolución de la adición y sustracción de números naturales en los

alumnos del 1º grado 'B' de la Institución Educativa Innova Schools," presentada para optar al título de Licenciada en Educación Básica: Primaria, se sostiene que:

El uso del Software Educativo “Me divierto sumando y restando” ha generado mejoras significativas en los resultados de los ejercicios de adición y sustracción realizados por los alumnos de 1º grado de primaria.

2.2. Bases teóricas - científicas

2.2.1. Software Educativo como recursos educativos

El software educativo como recurso educativo se fundamenta en diversas bases teóricas científicas que abarcan disciplinas como la psicología educativa, la teoría del aprendizaje, la tecnología educativa y la pedagogía. A continuación, se presentan algunas de las principales bases teóricas:

Teoría del Aprendizaje Constructivista:

Jean Piaget y Lev Vygotsky son dos figuras centrales. Piaget argumenta que el aprendizaje es un proceso activo donde los estudiantes construyen nuevo conocimiento sobre la base de sus experiencias anteriores. Vygotsky, por su parte, introduce conceptos como la "zona de desarrollo próximo", enfatizando la importancia de la interacción social y el aprendizaje colaborativo.

El software educativo puede facilitar ambientes de aprendizaje donde los estudiantes exploran y construyen conocimiento de manera activa.

Teoría del Aprendizaje Conductista

Asociado con B.F. Skinner, el conductismo se centra en la idea de que el aprendizaje es un cambio en el comportamiento observable, causado por estímulos externos.

En este contexto, el software educativo puede proporcionar refuerzos inmediatos y retroalimentación para reforzar el aprendizaje.

Teoría del Aprendizaje Cognitivo

Esta teoría, que incluye contribuciones de Jerome Bruner y David Ausubel, se centra en cómo los individuos procesan y almacenan información. Destaca la importancia de la estructura cognitiva y los esquemas mentales.

El software educativo puede ayudar a organizar la información de manera que sea fácilmente asimilable por los estudiantes.

Teoría del Aprendizaje Social

Propuesta por Albert Bandura, esta teoría sugiere que el aprendizaje ocurre dentro de un contexto social y se puede lograr mediante la observación y modelado de comportamientos.

Los recursos educativos digitales pueden incluir componentes de aprendizaje social, como foros o plataformas colaborativas.

Multimedia y Aprendizaje Multimodal

Richard Mayer ha investigado cómo los principios del diseño multimedia pueden mejorar el aprendizaje. Su teoría del aprendizaje multimedia sugiere que la combinación de texto, imágenes y audio puede mejorar la comprensión y retención de la información.

El software educativo que integra estos elementos puede facilitar un aprendizaje más eficaz.

Teoría de la Carga Cognitiva:

Formulada por John Sweller, esta teoría aborda cómo la estructura de la información puede afectar el aprendizaje, sugiriendo que el diseño de materiales debe minimizar la carga cognitiva innecesaria para optimizar el procesamiento de la información.

El software educativo debe estar diseñado de manera que se presente la

información de forma clara y concisa, evitando la sobrecarga cognitiva.

Aprendizaje Adaptativo y Personalizado:

Basado en la idea de que cada estudiante tiene un ritmo y estilo de aprendizaje único, el software educativo puede adaptarse para satisfacer las necesidades individuales mediante algoritmos y análisis de datos.

El Software JClic

El programa JClic, creado en Cataluña, España (XTEC, 2010), es un conjunto de aplicaciones informáticas diseñadas para llevar a cabo diversas actividades educativas, como rompecabezas, asociaciones, ejercicios de texto y palabras cruzadas (Recuperado de: <https://docplayer.es/93009335-Facultad-de-educacion-secretaria-docente-acta-de-sustentacion-de-tesis.html>). En lugar de presentar actividades de forma aislada, estas se organizan en proyectos dentro de JClic. Cada proyecto incluye un conjunto de actividades y una o más secuencias que determinan el orden en que deben realizarse. Desarrollado en la plataforma Java, JClic es un proyecto de código abierto que funciona en diferentes entornos y sistemas operativos.

Características del Software JClic

El software **JClic** constituye una versión avanzada del antiguo programa **Clic 3.0**, concebido como una herramienta para el diseño de aplicaciones didácticas multimedia. Con más de diez años de desarrollo y aplicación, ha sido ampliamente utilizado por docentes en la elaboración de actividades interactivas que abarcan una amplia gama de contenidos curriculares, desde el nivel inicial hasta la educación secundaria (Fuente recuperada de: <https://docplayer.es/...>). Según Benavides (2011), el programa JClic presenta varias características

adicionales, tales como: las actividades se organizan en un único proyecto, lo que significa que una sesión abarca una serie de actividades conectadas.

- La creación de actividades no requiere conocimientos técnicos avanzados, ya que el proceso es intuitivo, sencillo y gráfico, facilitando su manejo por parte del docente.
- Las actividades se adaptan a las necesidades del docente en diversos niveles educativos y áreas del conocimiento, incluyendo a estudiantes con necesidades especiales.
- Ofrece la posibilidad de controlar aspectos de las actividades como aciertos, intentos y tiempos.
- Incluye una opción para generar informes de seguimiento para cada estudiante, promoviendo la independencia en el aprendizaje, el análisis inmediato de errores y el desarrollo autónomo a través de actividades lúdicas.
- El entorno de ejecución y las actividades cuentan con botones y otros elementos gráficos que facilitan su uso.
- Puede operar en redes o directamente desde internet, aunque esto no es obligatorio para su funcionamiento. Esta flexibilidad permite la cooperación y el intercambio de materiales entre docentes, favoreciendo la traducción, adaptación y mejora de proyectos. En este trabajo, se utiliza el programa JClic desde su sitio web.

Funciones de los softwares educativos

El software educativo (SE), también conocido como programas educativos o didácticos, son aplicaciones diseñadas específicamente con fines educativos. Estos programas se desarrollan basándose en conocimientos de psicología cognitiva y constructivista, y suelen integrar técnicas de Sistemas

Expertos e Inteligencia Artificial. Aunque los SE presentan diversas características y formas, todos comparten algunos componentes básicos y una estructura común. Pueden manifestarse como laboratorios virtuales, bibliotecas, herramientas instrumentales como calculadoras o máquinas de escribir, juegos interactivos, o incluso como libros digitales.

De acuerdo con Galvis (1993), el software educativo facilita el aprendizaje de contenidos que requieren adquirir información procedimental, desarrollar habilidades intelectuales y resolver problemas planteados

Galvis (1993) y González (2004) destacan que, para seleccionar o diseñar un software educativo (SE), es fundamental identificar problemas y necesidades educativas específicas en las cuales la computadora pueda ofrecer ventajas tanto didácticas como técnicas que resulten difíciles de alcanzar con otros métodos. En este contexto, es necesario determinar el tipo de SE y su función en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De acuerdo con sus características, se pueden encontrar las siguientes clasificaciones:

- De consulta: Ofrecen información sobre temas generales, como los atlas geográficos y biológicos.
- Tutoriales: Facilitan el aprendizaje autónomo del estudiante a través de pantallas que permiten revisar conceptos a su propio ritmo y repetidamente.
- Ejercitación: Ayudan a reforzar conocimientos previos, controlando errores y proporcionando retroalimentación positiva. Incluyen ejercicios como "completar", "unir con flechas" y "selección múltiple", entre otros.
- Simulación: Recrean hechos y procesos en un entorno interactivo, permitiendo al usuario ajustar parámetros y observar cómo el sistema responde a estos cambios.

- Lúdicos: Promueven el aprendizaje en un ambiente interactivo y divertido, donde el usuario obtiene puntajes por logros o errores. Además, generan una base de datos con puntajes para crear un "cuadro de honor".
- Micromundos: Ofrecen un entorno donde el usuario explora alternativas, prueba hipótesis y descubre hechos reales.

En cuanto a la funcionalidad, esta está determinada por cómo el profesor utiliza los Software Educativos (SE) y por la necesidad educativa específica que se pretende abordar. La función del SE ofrece diversas oportunidades para la experimentación didáctica y la innovación educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Software lúdico en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación han transformado diversos aspectos de la sociedad actual, facilitando procesos en áreas como el trabajo, la salud, la recreación, la administración y el acceso a la información. El campo educativo no ha sido una excepción a esta revolución, ya que ha abierto nuevas posibilidades para la enseñanza y el aprendizaje. Dentro de los diferentes tipos de Software Educativo (SE) mencionados, se destaca el uso de la lúdica como una opción para el proceso educativo. Esta metodología, que puede ser empleada por los educadores, ofrece alternativas innovadoras para la enseñanza. Las aplicaciones multimedia permiten que los temas se presenten de manera más dinámica, lo que exige una mayor concentración por parte del alumno, quien tiende a encontrar más placer en el estudio cuando este se convierte en una forma de diversión.

Aunque el uso de métodos lúdicos no es nuevo —pues algunos profesores ya utilizaban juegos tradicionales o canciones para enseñar—, la diferencia radica

en que ahora se emplean tecnologías avanzadas como computadoras, consolas de juegos, software y hardware especializado. En algunos casos, los videojuegos se utilizan como una herramienta para construir En el ámbito del Aprendizaje Basado en Juegos (Game Based Learning), se exploran nuevas formas de enseñanza asistida por computadora aprovechando la tecnología de los videojuegos (Casasola, 2008). Los videojuegos se definen como entornos informáticos que reproducen un juego en una pantalla, cuyas reglas han sido previamente programadas. Según Marqués (2001), los videojuegos son juegos electrónicos interactivos que ofrecen una serie de actividades lúdicas, todas soportadas por una plataforma de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

Marqués (2001) y González (2004) coinciden en que el atractivo de los videojuegos radica en los desafíos que presentan, los cuales requieren que el jugador observe y analice el entorno del juego. El jugador debe retener información, aplicar razonamientos inductivos y deductivos, y desarrollar y emplear estrategias organizadas para resolver los problemas que se presentan según el guion del juego. Gracias a su carácter inmersivo, los videojuegos sumergen al jugador en la narrativa y le exigen tomar decisiones que afectan el desarrollo de los eventos dentro del juego. La computadora facilita la exploración e interacción en entornos controlados, conocidos como micromundos lúdicos o mundos inmersivos, donde se pueden simular experiencias que ayudan a reforzar conocimientos y habilidades específicas. Casasola (2008) sostiene que el uso de videojuegos se ha convertido en un hábito para amplios grupos de personas de diferentes edades y nacionalidades. Dado este contexto, hay una aceptación general hacia el uso de videojuegos en la sociedad, especialmente aquellos que incluyen simulaciones, entornos 3D aventureros con gráficos

realistas, o que desafíen el conocimiento a través de preguntas y respuestas sobre temas específicos. Según Prensky (2006) y Casasola (2008), algunos de los beneficios de los videojuegos educativos son: - Facilitan el refuerzo de conocimientos o habilidades de manera divertida.

- Ofrecen entornos virtuales donde los estudiantes realizan tareas en escenarios simulados, enfocándose en la resolución de problemas o desafíos.
- Ayudan a aumentar la motivación.
- Proporcionan la posibilidad de evaluar las competencias de los estudiantes en un entorno sin riesgos.
- Permiten consolidar conocimientos en diversas materias, estimulan el razonamiento inductivo y deductivo, y promueven el uso de la computadora.

Micromundos en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

El objetivo de los micromundos es motivar al usuario a encontrar una solución a un problema planteado, utilizando un personaje que realiza movimientos que ayudan a construir la respuesta al desafío (García, 2008).

Los micromundos se concuerdan con realidades representadas a través de juegos con el propósito de explorar posibles resultados cuando se aprende. Estos entornos lúdicos e interactivos revitalizan los espacios virtuales de aprendizaje, aprovechando el potencial de la multimedia al incluir elementos como texto, ilustraciones, animaciones, sonido y video. No obstante, para que los micromundos sean efectivos, deben fundamentarse en una metodología pedagógica sólida, recursos informáticos adecuados y la teoría de juegos (TJ). El término "micromundo" fue acuñado por el matemático e investigador Seymour Papert en los años 70, y se refiere a simulaciones en las que los individuos pueden "experimentar", probar estrategias y desarrollar una comprensión más profunda

de los aspectos del mundo real representados en el micromundo. En resumen, Seymour Papert propone que el proceso de enseñanza-aprendizaje se enriquece al crear un entorno que simula el mundo real, utilizando herramientas informáticas. Esto permite a los individuos comprender conceptos complejos de manera simplificada a través de la construcción de objetos y el diseño de programas informáticos. Este enfoque se basa en el constructivismo, una teoría que sostiene que los estudiantes construyen su conocimiento activamente al crear objetos que les interesan personalmente. Los objetos que construyen ayudan a hacer concretos y comprensibles los conceptos abstractos, facilitando así el aprendizaje. Esta teoría se apoya en las ideas constructivistas de Piaget, que sugieren que el aprendizaje ocurre mediante la construcción y reconstrucción del conocimiento a través de la acción.

Los micromundos son herramientas pedagógicas basadas en principios constructivistas que simulan el entorno real en una computadora, permitiendo a los usuarios tomar decisiones, analizar situaciones, cometer errores y encontrar soluciones a problemas específicos dentro de un entorno seguro. Ofrecen una interfaz atractiva y fácil de usar, que permite a los individuos aplicar modelos teóricos para experimentar y aprender. Esta interacción y los resultados obtenidos facilitan la formulación y ajuste de sus modelos mentales, acercándolos progresivamente al conocimiento del objeto de estudio.

Aplicaciones de software educativo y micromundos en diferentes disciplinas.

A continuación, se destacarán algunas aplicaciones del software educativo lúdico y de los micromundos en áreas como Biología, Idiomas, Informática y Química, entre otras.

Biología.

Mateluna (2011) creó un software interactivo que incorpora diversas estrategias para facilitar el aprendizaje de una unidad de Biología destinada a estudiantes de primer año de Enseñanza Media (EM). El enfoque principal del software fue la unidad de Digestión, basada en los planes y programas de estudio de primer año de EM. El diseño del software incluyó un enfoque educativo que emplea tecnología multimedia interactiva, priorizando la atención en los contenidos y reduciendo al mínimo las distracciones visuales provocadas por elementos innecesarios.

- Oportunidades para la autoevaluación, permitiendo a los estudiantes revisar y evaluar su propio proceso de aprendizaje.
- Elementos lúdicos que integran el entretenimiento con el aprendizaje, facilitando una experiencia educativa más atractiva.

El software se organiza en unidades, cada una centrada en un órgano específico del sistema digestivo. Cada unidad ofrece una descripción general del órgano, incluyendo su estructura histológica y aspectos de su funcionamiento normal. Además, se proporcionan materiales audiovisuales para profundizar en algunos contenidos, junto con herramientas de autoevaluación y actividades lúdicas para reforzar el aprendizaje. Este software educativo es valorado por su diseño amigable, facilidad de uso y ambientación atractiva, lo que lo hace especialmente adecuado para estudiantes adolescentes. También se menciona otro software educativo enfocado en el proceso de segmentación en animales, diseñado para promover el aprendizaje creativo en el curso de Embriología Comparada en la Universidad Pedagógica Experimental Libertador en Barquisimeto. Este sistema educativo tiene como objetivo fomentar la creatividad, el entusiasmo y un

aprendizaje estimulante, con un impacto significativo tanto cognitivo como emocional.

Idiomas

Ordoñez (2006) desarrolló e implementó una herramienta tecnológica e interactiva diseñada para facilitar el aprendizaje autodidáctico del idioma inglés en niños de 5 a 10 años. Esta herramienta permite a los alumnos adaptarse y familiarizarse con los avances en ciencia y tecnología. La herramienta incluye una interfaz visual interactiva centrada en el estudio y aprendizaje del inglés, así como un teclado electrónico adaptado a las necesidades de esta interfaz. El prototipo de software educativo creado está destinado a la asignatura de "Lengua" para el quinto grado en una escuela primaria.

Informática.

Se ha identificado que los estudiantes universitarios presentan diversas dificultades en el proceso de aprendizaje de algoritmos, entre ellas, deficiencias en el desarrollo del razonamiento algorítmico, limitaciones en la habilidad de abstracción, escaso uso de software educativo pertinente y acceso restringido a laboratorios de informática. Frente a esta problemática, se planteó como alternativa la creación de un videojuego educativo, orientado a fortalecer los conocimientos adquiridos en el curso de *Introducción a la Programación*.

Matemáticas

Guillén et al. (2011) presenta un micromundo diseñado para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de variaciones y permutaciones en matemáticas. Este software tiene como propósito motivar a los estudiantes a estudiar matemáticas en un entorno dinámico y creativo. Permite a los alumnos experimentar, llenar vacíos en su conocimiento matemático, desarrollar intuición,

formular conjeturas, comprobar y demostrar conceptos matemáticos de manera práctica. El software inicia con la enseñanza de operaciones matemáticas básicas y avanza hacia conceptos más complejos como variaciones y permutaciones. Incluye un Material Educativo Computarizado (MEC) que se basa en el enfoque algorítmico, diseñado para que los estudiantes absorban plenamente las enseñanzas del docente. Para su desarrollo, se utilizó la metodología del ciclo de vida de un sistema de información: análisis, diseño, desarrollo e implementación.

Química.

Bermúdez et al. (2011) propone un material didáctico multimedia para la enseñanza de la química inorgánica, dirigido a estudiantes de décimo grado. La investigación se centró en encontrar estrategias para mejorar el aprendizaje de esta asignatura, dada las dificultades que enfrentan tanto maestros como estudiantes en su enseñanza-aprendizaje. Este material puede adaptarse para la enseñanza a distancia. En la validación del material, se observó que una proporción significativa de los estudiantes consideró que el recurso era atractivo, útil, divertido y adecuado para el aprendizaje, y que facilitaba la resolución de dudas. Además, se desarrolló un Material Educativo Computarizado (MEC) sobre resinas de intercambio iónico, diseñado para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de operaciones unitarias, brindando a los docentes una herramienta tecnológica para su implementación en la metodología de la asignatura.

Salud

García (2008) presenta un juego interactivo educativo diseñado para niños de entre 8 y 12 años, cuyo objetivo es proporcionar información precisa, completa y adecuada sobre el dengue. Este software enseña a los niños cómo se transmite

el dengue, las formas de controlarlo y cómo prevenirlo. El propósito es capacitar a los niños para que puedan difundir este conocimiento y participar activamente en la prevención de la enfermedad, especialmente en áreas donde el riesgo es alto y la población puede no estar plenamente informada.

Otros.

Múnevar (2009) presenta micromundos diseñados para la enseñanza de diversas áreas curriculares, como matemáticas, biología, filosofía, y sistemas e informática, en una institución educativa rural para niños. Estos micromundos integran componentes multimedia como textos, imágenes, animaciones, diálogos, juegos y videos. Un prototipo específico, titulado "Conservemos nuestra fauna", está dirigido a niños de 8 a 10 años y se encuentra disponible en Internet. Este software educativo aborda el tema de los animales en peligro de extinción e incluye textos y ejercicios relacionados. El proyecto fomenta el uso de tecnologías en la educación, permitiendo a los estudiantes aprender conceptos, practicar la comprensión lectora, buscar información y colaborar en equipo. La metodología de desarrollo del software incluyó el estudio de diversos aspectos como el diseño instruccional, el diseño técnico y la evaluación del software, adoptando un enfoque ecléctico basado en metodologías establecidas por distintas teorías de aprendizaje y desarrollo.

Figuroa (2009) presenta una herramienta de software destinada a apoyar a los educadores en la creación de materiales educativos que fomenten el reconocimiento visual en los niños y les ayuden a avanzar en el proceso de aprendizaje de la lectura. Esta herramienta ofrece ambientes de aprendizaje lúdicos, creativos y colaborativos, que incluyen libros, juegos de bloques de construcción, materiales reciclables y juegos de pensamiento, entre otros. Estos

entornos permiten a los niños experimentar situaciones interesantes, emocionantes y divertidas, promoviendo el desarrollo de su creatividad y el ordenamiento de sus ideas. Además, facilitan la autoevaluación, generando cambios en su mentalidad y mejorando los procesos que deben llevar a cabo.

2.2.2. Aprendizaje significativo de la Informática

La informática debe enseñarse de manera que los nuevos conceptos se relacionen con el conocimiento previo del estudiante. Por ejemplo, al introducir un nuevo lenguaje de programación, es útil relacionarlo con lenguajes o conceptos previamente aprendidos.

Los temas y problemas presentados deben ser relevantes para los estudiantes. Esto se puede lograr mediante la utilización de ejemplos prácticos y aplicaciones del mundo real que muestren cómo la informática se aplica en diversas industrias.

La información debe presentarse de manera organizada y estructurada. Los mapas conceptuales y diagramas pueden ser herramientas útiles para ayudar a los estudiantes a visualizar las relaciones entre diferentes conceptos informáticos.

Los estudiantes deben participar activamente en su aprendizaje. En informática, esto puede lograrse mediante la programación práctica, el desarrollo de proyectos, y la resolución de problemas, lo que permite a los estudiantes aplicar lo que han aprendido.

2.2.3. El aprendizaje

El aprendizaje es un proceso mediante el cual se adquieren, desarrollan y consolidan conocimientos, habilidades, valores y conductas. Este proceso tiene lugar a través de mecanismos como la atención, la instrucción, la observación, el

estudio, la experiencia y el razonamiento, así como por la influencia de factores externos con los que se interactúa. Su estudio ha dado lugar a múltiples enfoques y teorías que explican cómo ocurre. Se considera una de las funciones cognitivas fundamentales, tanto en los seres humanos como en los animales e incluso en sistemas de inteligencia artificial.

Este proceso se ve influenciado por múltiples factores, incluyendo el entorno en el que se desarrolla el individuo. En este contexto, se establecen los principios básicos del aprendizaje, que fundamentan el conocimiento adquirido y preparan al individuo para futuros aprendizajes.

El aprendizaje puede expresarse de múltiples formas y en variados entornos, como el ámbito escolar, laboral, familiar, social o en situaciones de la vida cotidiana. Este proceso puede darse de manera consciente o inconsciente, así como intencionada o incidental, y puede desarrollarse tanto en contextos individuales como grupales. Entre los componentes fundamentales que intervienen en el proceso de aprender se encuentran la atención, la memoria, la motivación, las emociones, la percepción y los procesos cognitivos, los cuales interactúan para facilitar la adquisición, procesamiento y consolidación de nuevos saberes y habilidades en el individuo.

El aprendizaje en los seres humanos está estrechamente relacionado con la educación y el desarrollo integral de la persona, alcanzando niveles óptimos cuando existe una adecuada motivación y el proceso de enseñanza-aprendizaje está cuidadosamente estructurado. Su estudio es abordado desde diversas disciplinas, entre ellas las Ciencias de la Educación, la pedagogía, la psicología educativa, la neuropsicología y la antropología, las cuales analizan las particularidades del aprendizaje en las distintas etapas del desarrollo humano.

Cada una de estas áreas aporta marcos teóricos, metodológicos y didácticos específicos. En este contexto, se destacan la pedagogía, centrada en la formación de niños, y la andragogía, orientada a la educación de personas adultas.

El aprendizaje se manifiesta a través de cambios en el comportamiento que resultan de las experiencias acumuladas. Aunque factores como la maduración, ritmos biológicos y enfermedades pueden influir en este proceso, no son determinantes en sí mismos.

En términos generales, el aprendizaje es el proceso mediante el cual un individuo adquiere habilidades, incorpora nueva información o adopta formas alternativas de conocer y actuar. Este proceso implica la internalización del conocimiento en sus distintas dimensiones: conceptual, procedimental, actitudinal y valorativa.

El aprendizaje también puede entenderse como la construcción de nuevas relaciones temporales entre la persona y su entorno, motivo por el cual ha sido ampliamente investigado en humanos y animales mediante estudios empíricos. Estos estudios han permitido observar y medir el progreso del aprendizaje a través del tiempo, dando lugar a lo que se conoce como curvas de aprendizaje. Dichas curvas evidencian cómo factores como la repetición, la práctica basada en ensayo y error, y los intervalos de descanso inciden directamente en el ritmo y la eficacia del aprendizaje.

Las curvas de aprendizaje también reflejan la relación entre el aprendizaje y los reflejos condicionados, mostrando cómo los reflejos previamente condicionados pueden interactuar con y afectar el proceso de aprendizaje. Estos estudios evidencian la importancia de la práctica repetida y los intervalos de descanso en la optimización del aprendizaje y cómo estos factores contribuyen a

la consolidación de nuevas habilidades y conocimientos.

2.2.4. Aprendizaje humano

El aprendizaje humano implica la adquisición, procesamiento, comprensión y aplicación de información, adaptándonos a las demandas del contexto. Este proceso conlleva un cambio relativamente estable en la conducta del individuo, generado a partir de asociaciones entre estímulos y respuestas. La comunicación, inherente a la interacción en grupo, es fundamental para el aprendizaje, ya que permite la obtención y el intercambio de información.

El juego es esencial para el desarrollo y aprendizaje de los niños, siendo la imitación un proceso fundamental, donde se repite lo observado, involucrando tiempo, espacio, habilidades y otros recursos. Esta repetición permite a los individuos aprender tareas básicas para subsistir y desarrollarse en una comunidad.

En los seres humanos, la capacidad de aprendizaje supera a la habilidad común dentro de las ramas evolutivas, permitiendo cambios conductuales en respuesta al entorno. Esta capacidad de adquirir conocimiento de manera continua ha permitido a la humanidad adaptarse y modificar su contexto ecológico según sus necesidades.

El aprendizaje se estructura en relación con la realidad, y esta realidad influye en el lenguaje y en el sujeto que lo utiliza. Sin embargo, pueden surgir trastornos y dificultades en el aprendizaje, como en el lenguaje hablado, la lectoescritura, la coordinación, el autocontrol, la atención o el cálculo. Estos trastornos pueden afectar la capacidad para interpretar información y pueden manifestarse de diversas maneras.

Los trastornos de aprendizaje pueden durar toda la vida y afectar diversas

áreas, como el ámbito laboral, escolar, las rutinas diarias, la vida familiar, las amistades y las actividades recreativas. Para abordar estos desafíos, se utilizan estrategias de aprendizaje, que son técnicas y actividades diseñadas para mejorar la adquisición, retención y aplicación de la información. Estas estrategias se dividen en dos categorías: primarias y de apoyo. Las estrategias primarias se enfocan directamente en el contenido que se está aprendiendo y son: Aquí se presentan las definiciones correspondientes para cada estrategia de aprendizaje:

- Paráfrasis: Consiste en explicar un contenido utilizando palabras propias para facilitar la comprensión del tema.
- Categorización: Implica organizar la información en diferentes categorías o grupos, lo que ayuda a estructurar y clasificar el conocimiento.
- Redes conceptuales: Utilizan diagramas para organizar y representar la información de manera visual, mostrando las relaciones entre conceptos.
- Imaginería: Presenta la información en forma de imágenes mentales para facilitar la comprensión y el recuerdo del contenido.

Aquí tienes las definiciones para las estrategias de apoyo:

- Planificación: Implica organizar y programar las situaciones y momentos adecuados para el aprendizaje, con el fin de optimizar el tiempo y los recursos disponibles.
- Supervisión: Consiste en desarrollar la capacidad de introspección y autoevaluación durante las tareas, permitiendo a los estudiantes identificar y ajustar su propio estilo de aprendizaje, ya sea visual, auditivo, kinestésico, entre otros.

2.2.5. Proceso de aprendizaje

El aprendizaje es una actividad personal que ocurre dentro de un entorno social y cultural. Este proceso cognitivo implica la incorporación y combinación de nueva información—tales como hechos, conceptos, procedimientos y valores—para formar representaciones mentales útiles y relevantes (conocimientos) que se pueden utilizar en diferentes situaciones. Aprender no se limita a memorizar; involucra realizar procesos cognitivos adicionales como conocer, entender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar.

El aprendizaje implica un cambio en la estructura física del cerebro, influenciado por las experiencias vividas. Estas experiencias afectan la memoria y contribuyen a la variabilidad entre individuos. Este proceso resulta de la interacción continua entre tres sistemas: el sistema afectivo (asociado al área prefrontal del cerebro), el sistema cognitivo (que incluye el circuito PTO—parieto-temporo-occipital) y el sistema expresivo (relacionado con áreas de función ejecutiva, articulación del lenguaje y el homúnculo motor). El aprendizaje se evidencia cuando se observa un verdadero cambio en la conducta.

Así, cuando un estímulo desafía las estructuras mentales existentes y las habilidades prácticas no son suficientes para una respuesta adaptativa, el cerebro realiza operaciones afectivas, tales como valorar, proyectar y optar. Estas operaciones permiten contrastar la nueva información con las estructuras mentales previas, generando interés (curiosidad), expectativa (preguntas sobre las consecuencias de conocer algo) y sentido (evaluación de la importancia del nuevo aprendizaje). Este proceso culmina en la disposición atencional del sujeto. Además, la interacción entre genética y crianza juega un papel crucial en el desarrollo y aprendizaje del individuo.

Cuando el sistema afectivo considera un estímulo o situación como significativo, las áreas cognitivas se activan para procesar y contrastar la nueva información con el conocimiento previo. A través de procesos complejos como percepción, memoria, análisis, síntesis, inducción, deducción, abducción y analogía, la nueva información es asimilada. Posteriormente, utilizando operaciones mentales e instrumentos de conocimiento, el cerebro humano aumenta la formación de sinapsis entre neuronas para almacenar los datos en la memoria de corto plazo (Feldman, 2005). El cerebro también recibe eventos eléctricos y químicos en los cuales un impulso nervioso activa una neurona que estimula a la siguiente, facilitando así el almacenamiento de la información.

Luego de ejercitar lo comprendido en escenarios hipotéticos o experienciales, el sistema expresivo se encarga de aplicar las nuevas estructuras mentales en la práctica, manifestándose en la comunicación o el comportamiento en relación con lo recién aprendido. Este proceso marca la culminación de un primer ciclo de aprendizaje, en el cual la nueva comprensión de la realidad permite al individuo actuar de manera adaptativa y diferente frente a ella.

El aprendizaje es inherentemente dinámico, lo que significa que está sujeto a revisión y reajuste mediante nuevos ciclos que implican los tres sistemas mencionados: afectivo, cognitivo y expresivo. Por lo tanto, se considera un proceso inacabado y en espiral. En resumen, el aprendizaje implica la cualificación progresiva de las estructuras con las cuales una persona comprende y actúa sobre su realidad, regresando continuamente a ella.

Para que el aprendizaje se lleve a cabo de manera efectiva, se requieren cuatro factores fundamentales: inteligencia, conocimientos previos, experiencia y motivación. • Aunque todos los factores son cruciales, es importante destacar que

sin motivación, cualquier acción realizada no será completamente efectiva. En el contexto del aprendizaje, la motivación se refiere al "deseo de aprender", y es esencial que el estudiante esté realmente interesado en aprender. La motivación puede estar influenciada por la personalidad y la fuerza de voluntad de cada individuo.

- La experiencia se convierte en el "saber aprender", dado que el proceso de aprendizaje incluye la aplicación de técnicas fundamentales como las técnicas de comprensión (como el vocabulario), las técnicas conceptuales (como la organización y selección), las técnicas repetitivas (como la recitación y copia), y las técnicas exploratorias (como la experimentación). Para lograr los objetivos educativos, es esencial una organización y planificación adecuadas.
- Finalmente, la inteligencia y los conocimientos previos están estrechamente relacionados con la experiencia. En cuanto a la inteligencia, para que el aprendizaje sea efectivo, el individuo debe contar con las capacidades cognitivas necesarias para construir nuevos conocimientos.

2.2.6. Dinámica del aprendizaje

La búsqueda continua de un equilibrio, que nunca llega a ser completamente estable, impulsa el proceso de desarrollo y aprendizaje siguiendo esta secuencia:

1. **Conflicto:** Se presenta un desajuste entre los marcos interpretativos del sujeto y las experiencias que enfrenta en la realidad.
2. **Toma de conciencia:** El sujeto se da cuenta de que sus marcos interpretativos actuales no son suficientes. Por ello, debe buscar nuevas hipótesis que expliquen mejor lo que percibe en el mundo.

3. **Búsqueda:** Consiste en realizar intentos, cometer errores, y experimentar con percepciones que aún no se coordinan, buscando una respuesta que sea satisfactoria y coherente con la realidad.
4. **Construcción:** Se alcanza un nuevo equilibrio, aunque aún inestable, que proporciona un esquema temporalmente adecuado y permite que las hipótesis del sujeto se alineen con sus experiencias.

Este proceso ilustra cómo el aprendizaje y el desarrollo están en constante adaptación, ajustándose a nuevas experiencias y modificando los marcos interpretativos del individuo (Hernández de Lamas, 2000).

2.3. Definición de términos básicos

- **Aprendizaje asociativo:** Se refiere al proceso mediante el cual un animal o una persona establece una conexión entre dos estímulos distintos. Este tipo de aprendizaje abarca el condicionamiento clásico, el condicionamiento operante y el aprendizaje por observación.
- **Aprendizaje cinestésico:** Ocurre cuando una persona aprende a través de la acción y la práctica directa. Este tipo de aprendizaje es frecuentemente utilizado en entornos prácticos, ya que facilita una comprensión más profunda al involucrar el cuerpo en el proceso de aprendizaje.
- **Aprendizaje explícito:** Se refiere al proceso mediante el cual los alumnos reciben información, habilidades o estrategias de manera directa e intencionada. Este tipo de aprendizaje suele llevarse a cabo mediante la instrucción directa por parte de un maestro, entrenador u otro tipo de educador.
- **Aprendizaje implícito:** Ocurre cuando adquirimos conocimientos o habilidades sin darnos cuenta de que estamos aprendiendo. Este tipo de

aprendizaje se produce de manera automática e inconsciente, permitiendo que se adquieran nuevas competencias sin un esfuerzo consciente o deliberado.

- **Aprendizaje no asociativo:** Se produce cuando un animal o una persona modifica su respuesta a un estímulo debido a la exposición repetida al mismo, sin que se forme una asociación entre estímulos y respuestas.
- **Aprendizaje no significativo:** También denominado aprendizaje mecánico o memorístico, se basa en la memorización de información sin atribuirle un significado profundo. Aunque en ciertas ocasiones es necesario, es más probable que la información adquirida se olvide con el tiempo.
- **Aprendizaje por descubrimiento:** En este tipo de aprendizaje, el individuo adopta un rol activo al descubrir y organizar los conceptos por sí mismo.
- **Aprendizaje receptivo:** En este tipo de aprendizaje, el individuo asume un rol pasivo. El instructor proporciona la información, que el aprendiz recibe y memoriza sin participar activamente en el proceso.
- **Aprendizaje significativo:** Consiste en integrar la nueva información con el conocimiento previo. Al conectar la nueva información con los conceptos que ya dominamos, le damos un sentido y la hacemos más duradera y relevante. Este tipo de aprendizaje es altamente efectivo porque ayuda a retener la información nueva de manera más estable.
- **Aprendizaje verbal:** Se refiere al proceso de aprendizaje mediante la escucha y el habla. Este tipo de aprendizaje es común en entornos educativos, ya que facilita la adquisición de nueva información a través de la comunicación verbal.
- **Aprendizaje visual:** Ocurre cuando una persona aprende mediante la

observación. Este tipo de aprendizaje suele utilizarse junto con el aprendizaje verbal, ya que puede facilitar la comprensión y la retención de la información.

- **Bases de datos convencionales:** contienen información almacenada en ficheros, mapas o gráficos, los cuales pueden ser explorados por el usuario de acuerdo con sus necesidades o criterios para recopilar la información deseada.
- **Las bases de datos tipo sistema experto:** se caracterizan por su alto nivel de especialización, ya que integran información exhaustiva sobre un tema específico. Además de almacenar datos, estas bases están diseñadas para brindar orientación o asesoramiento al usuario, proporcionando respuestas precisas ante consultas puntuales gracias a su estructura inteligente.
- **Educativo:** Se refiere a todo lo relacionado con la educación, que incluye la instrucción, formación o enseñanza impartida.
- **Entornos tutoriales:** Generalmente se basan en modelos pedagógicos cognitivistas y ofrecen a los estudiantes una serie de herramientas para la búsqueda y el procesamiento de información. Estas herramientas permiten a los alumnos explorar y construir respuestas a las preguntas planteadas en el programa.
- **Programas lineales:** Presentan al alumno una secuencia fija de información y/o ejercicios, ya sea de manera constante o aleatoria, sin depender de la corrección o incorrección de sus respuestas.
- **Programas no directivos:** El ordenador funciona como un laboratorio o herramienta al servicio de la iniciativa del alumno, quien puede actuar dentro de las limitaciones establecidas por el programa. El ordenador no evalúa las acciones del estudiante, sino que simplemente procesa los datos ingresados y

muestra las consecuencias de las acciones del alumno en el entorno.

- **Programas ramificados:** Basados en modelos conductistas, siguen trayectorias pedagógicas distintas dependiendo de la evaluación del ordenador sobre la corrección de las respuestas de los alumnos o de su decisión de profundizar en ciertos temas.
- **Programas tutoriales directivos:** Hacen preguntas a los estudiantes y supervisan su actividad de manera constante. El ordenador actúa como un juez que posee la verdad y evalúa al alumno. Los errores ocurren cuando la respuesta del estudiante no coincide con la respuesta considerada correcta por el ordenador. En los programas más tradicionales, el error a menudo se asocia con la noción de fracaso.
- **Sistemas tutoriales expertos:** Incluyen los Sistemas Tutores Inteligentes (Intelligent Tutoring Systems), que emplean técnicas de Inteligencia Artificial y teorías cognitivas del aprendizaje. Estos sistemas pretenden simular una interacción genuina entre el programa y el estudiante, actuando como un tutor humano. Orientarán a los alumnos a lo largo de su proceso de aprendizaje, analizan su estilo de aprendizaje y errores, y ofrecen explicaciones o ejercicios adaptados a sus necesidades específicas.
- **Software:** El término se refiere a un programa avanzado que ofrece diversas aplicaciones para realizar una amplia gama de tareas en un ordenador.

2.4. Formulación de Hipótesis

2.4.1. Hipótesis General

El software educativo como recurso didáctico de aprendizaje influye significativamente en la informática de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca 2022

2.4.2. Hipótesis Específicas

- a. El internet influye significativamente en el recurso didáctico del aprendizaje de la informática en los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca 2022
- b. Los videos educativos influyen significativamente en el aprendizaje de la informática en los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca2022
- c. La comprensión de textos influye significativamente con el aprendizaje de la informática en los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca2022

2.5. Identificación de Variables

- **Variable 1:** Software Educativo
- **Variable 2** Aprendizaje

2.6. Definición operacional de variables e indicadores

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE INDEPENDIENTE:	Internet	<ul style="list-style-type: none"> • Correo electrónico • Red social • Fórum • Películas
	Videos educativos	<ul style="list-style-type: none"> • Dibujos • Cuentos • Recursos didácticos
Software educativo	Proyector multimedia	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Diapositivas • Literal
	Comprensión de textos	<ul style="list-style-type: none"> • Inferencial • Crítica • Anuncios
VARIABLE DEPENDIENTE:	Producción de textos	<ul style="list-style-type: none"> • Cartas • Escritos
	Expresión y comprensión oral	<ul style="list-style-type: none"> • DVD • Diálogos • Exposiciones

Elaboración propia

V.I. Software educativo: Es un recurso educativo cuyo propósito principal es facilitar tanto la enseñanza como el aprendizaje. Se trata de un software que, mediante una plataforma digital, apoya el proceso de adquisición de conocimientos.

V.D. aprendizaje: Es un proceso educativo que crea ambientes donde se fomenta el desarrollo de habilidades individuales y grupales a través de la discusión entre estudiantes. En este proceso, cada estudiante es responsable de su propio aprendizaje y fortalecimiento de habilidades, así como del apoyo a los demás miembros del grupo, mediante la exploración de nuevos conceptos.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de Investigación

El trabajo de investigación se clasifica de la siguiente manera:

- Por su alcance: Se considera seccional, ya que se desarrolla en un período aproximado de seis meses.
- Por su profundidad: Es descriptivo, ya que se enfoca en describir el uso del software educativo como recurso didáctico en la enseñanza de informática para los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca en 2022.
- Por su amplitud: Tiene una cobertura macro administrativa, dado que el análisis se realiza en el contexto de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca en 2022.
- Por su fuente: Es de naturaleza mixta, pues recoge datos y hechos tanto de fuentes primarias como secundarias.

3.2. Nivel de Investigación

El nivel de la investigación es descriptivo correlacional, porque se buscó investigar la relación entre las dos variables, y descriptivo por cuanto se va

describir los fenómenos observados analizados a cada una de las variables de estudio, ya que “Los estudios descriptivos pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a los que se refieren” (Hernández, R. et al, 2014, p. 91).

3.3. Métodos de Investigación

En el desarrollo del trabajo de investigación se utiliza un método principal y método secundario que es:

Método principal

Se empleará el Método Científico como el principal enfoque para desarrollar los procesos necesarios, que incluyen los siguientes pasos:

1. Planteamiento del problema: Definición y caracterización del problema, así como establecimiento de los objetivos de la investigación.
2. Construcción de un modelo teórico: Desarrollo de teorías, identificación de variables y formulación de hipótesis.
3. Deducción de consecuencias y la hipótesis: Elaboración del diseño metodológico, recolección y presentación de datos, así como el análisis, interpretación y conclusión de los resultados. Referencia: Briones, G. (1997).

Métodos secundarios

- **Método de la observación**

Se utiliza el método de la observación para registrar en forma sistemática, los hechos y comportamientos que realiza el software educativo como recurso didáctico de aprendizaje en informática de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca 2022.

- **Método inductivo**

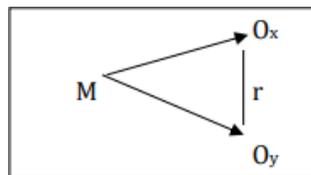
Se utiliza el método inductivo para generalizar los indicadores en el software educativo como recurso didáctico de aprendizaje en informática de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca 2022, en base a una muestra representativa; para llegar a las conclusiones.

- **Método estadístico**

Se empleó el método estadístico para definir el tamaño de la muestra, así como en las etapas de recolección, clasificación, procesamiento, análisis e interpretación de los datos. Este enfoque contribuye significativamente a la verificación de la hipótesis formulada en la investigación.

3.4. Diseño de investigación

Correlacional. - Se trata de una investigación orientada a identificar el grado de relación entre dos variables, con el propósito de determinar si existe una asociación significativa entre ellas, así como una posible relación de causa y efecto que permita comprender su interdependencia. En este contexto, se retoma lo señalado por Ponce de León (2000), quien afirma que en los estudios correlacionales pueden presentarse distintos niveles de vinculación entre las variables analizadas. El diseño metodológico adoptado corresponde al tipo Descriptivo-Correlacional, y se estructura de la siguiente manera:



Donde:

M: Representa los estudiantes que conforman la muestra de estudio.

Ox: V1 Variable Independiente: Software

Oy: V2 Variable dependiente: Aprendizaje.

rx: Relación entre el software educativo y el aprendizaje en informática de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros – Yanahuanca.

3.5. Población y muestra

Población:

Estuvo conformado por los estudiantes de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros – Yanahuanca.

A continuación, lo detallo:

Estudiantes	Cantidad
Matriculados 2022	
1° Grado	35
2° Grado	28
3° Grado	41
4° Grado	28
5° Grado	23
TOTAL	155

Muestra:

La muestra de la investigación estuvo constituida por 30 estudiantes, distribuidos en 16 pertenecientes a 1° grado sección “A” y 14 pertenecientes al 2° a la sección “A”. La selección se realizó mediante un muestreo no probabilístico de tipo intencional, el cual se fundamenta en la elección deliberada de los participantes que cumplen con criterios previamente establecidos por el investigador. Esta modalidad permitió incluir a estudiantes que, por sus características académicas y contextuales, resultan pertinentes para el análisis de la relación entre las variables planteadas en el estudio.

Cuadro de distribución de estudiantes por sección

Sección	Cantidad de estudiantes
1 A	16
2 A	14
Total	30

3.6. Técnicas e instrumento recolección de datos

Las principales técnicas empleadas en esta investigación son las siguientes:

Técnicas de recolección de datos:

Observación directa: Esta técnica se basa en la recopilación de información en el propio escenario donde se desarrolla la investigación, mediante la observación sistemática de las actividades y procesos realizados por los estudiantes.

Revisión de fuentes documentales: Se refiere al análisis de documentos relevantes que permiten obtener información pertinente para el estudio.

Instrumentos de investigación: Para evaluar la narración y producción de textos se utilizaron los siguientes instrumentos:

Ficha de observación: Herramienta que facilita el registro de información en el contexto donde ocurren los hechos, mediante una escala basada en ítems previamente definidos.

Registros de evaluación: Instrumento utilizado por los docentes para consignar datos cuantitativos relacionados con el progreso académico de los estudiantes.

3.7. Selección, validación y confiabilidad de instrumentos de investigación

Se realizó el siguiente procedimiento para la validación de los instrumentos de medición:

Los instrumentos de recolección de datos fueron sometidos a revisión por

3 expertos, quienes evaluaron de manera independiente cada reactivo y teniendo en cuenta siete criterios de evaluación: claridad, conductas, consistencia, coherencia, suficiencia, secuencia y valorable. al final los expertos determinaron que las preguntas del cuestionario son adecuadas para los objetivos de investigación. asimismo, se obtuvoun puntaje promedio de 86.35%, indicando su conformidad con los instrumentos de medición.

Confiabilidad

La confiabilidad del instrumento se pudo demostrar mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, la misma que se evidenció un índice de fiabilidad de 0,91. Por lo tanto, el instrumento es fiable.

Estadística de Falibilidad

ALFA DE CRONBACH	Nº de Elemento
0,91	25

Cuadro de confiabilidad de Alfa de Cronbach

RANGO	CONFIABILIDAD
0.53 A MENOS	Confiabilidad Nula
0.54 A 0.59	Confiabilidad Baja
0.60 A 0.65	Confiable
0.66 A 0.71	Muy Confiable
0.72 A 0.99	Excelente Confiabilidad
1	Confiabilidad Perfecta

Nota: Elaboración propia

3.8. Técnicas y procesamiento de análisis de datos

Procesamiento mecánico de datos:

Incluye actividades como la tabulación, clasificación y análisis estadístico preliminar de la información recolectada, permitiendo organizar y estructurar los datos para su posterior interpretación.

Procesamiento electrónico de datos:

Consiste en el ingreso, ordenamiento y análisis de la información mediante el uso del software estadístico **SPSS**, lo cual permite establecer relaciones entre variables, generar estadísticas descriptivas e inferenciales, y facilitar la interpretación de los resultados obtenidos.

3.9. Tratamiento Estadístico

Técnicas de procesamiento de datos: La información recolectada durante el trabajo de campo será procesada utilizando métodos estadísticos tanto descriptivos como inferenciales, con el fin de analizar y dar sentido a los datos obtenidos.

Presentación de datos: Los resultados del procesamiento estadístico serán presentados de forma visual mediante gráficos de barras, lo que permitirá una interpretación clara y comprensible de la información.

3.10. Orientación ética filosófica y epistémica

En cuanto a la orientación ética, el presente estudio se desarrolló cumpliendo estrictamente con las normas y directrices establecidas por la universidad y la unidad de investigación correspondiente. Toda la información obtenida fue tratada con carácter confidencial y utilizada exclusivamente con fines académicos.

Respecto a la orientación filosófica, la investigación se orientó a

comprender la importancia de la interacción entre las variables en el contexto universitario. Al analizar dicha relación, fue posible identificar elementos clave para optimizar la enseñanza de las matemáticas, destacando la incorporación de la afectividad como estrategia para estimular la motivación y el interés del estudiante en el aprendizaje de esta asignatura.

En relación con la orientación epistémica, los hallazgos obtenidos enriquecieron el cuerpo teórico sobre la interrelación de las variables, aportando fundamentos que permiten a la comunidad académica universitaria promover nuevas investigaciones en esta línea, con el objetivo de sustentar científicamente la relevancia de la dimensión afectiva en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el nivel superior.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo

Concluida la etapa de recolección de datos de la investigación, con los resultados obtenidos por las encuestas realizadas en nuestro estudio, primero se elaboró una tabla (Baremo de datos) en el programa EXCEL V.2010 para las variables y sus dimensiones, luego tabulamos en el programa estadístico SPSS V.22, producido por la base de datos, partiendo de ahí obtuvimos los resultados primero los descriptivos, prueba de normalidad, luego los correlacionales y la contrastación de hipótesis. después de haber aplicado el cuestionario de autoevaluación a los estudiantes del 5° de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca-2022

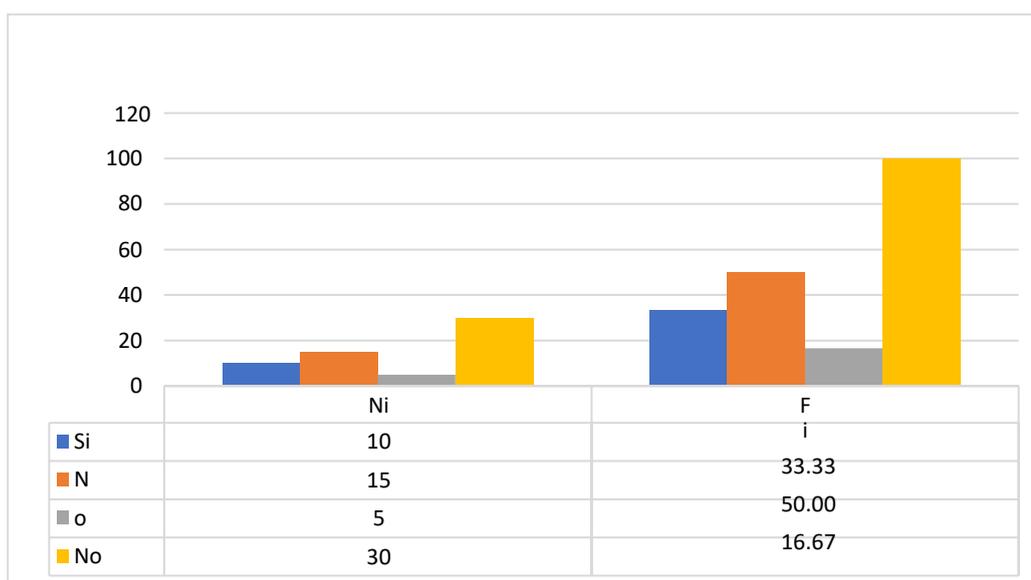
4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados

Tabla 1. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros Yanahuanca, tienen acceso a internet y a su correo electrónico

Opinión	Ni	Fi
Si	10	33.33
No	15	50.00
No Opina	5	16.67
TOTAL	30	100.00

Elaboración: Propia

Gráfico 1. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros Yanahuanca, tienen acceso a internet y a su correo electrónico



Elaboración: Propia

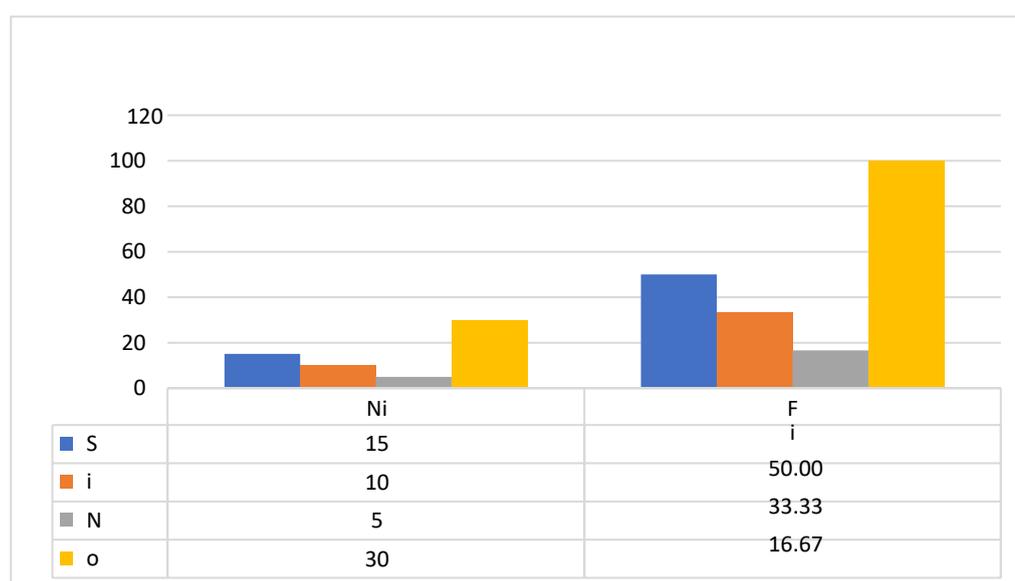
En la tabla N° 01, Se ha determinado en base a 30 la población encuestada y ha señalado el 33.33% Si, el 50.00% No, y el 16.67% No Opina, según la pregunta planteada, los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a internet y a su correo electrónico, de forma limitada por desconocimiento y es un porcentaje de No con 50.00%

Tabla 2. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a internet y a sus redes sociales

Opinión	Ni	Fi
Si	15	50.00
No	10	33.33
No Opina	5	16.67
TOTAL	30	100.00

Elaboración: Propia

Gráfico 2. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a internet y a sus redes sociales



Elaboración: Propia

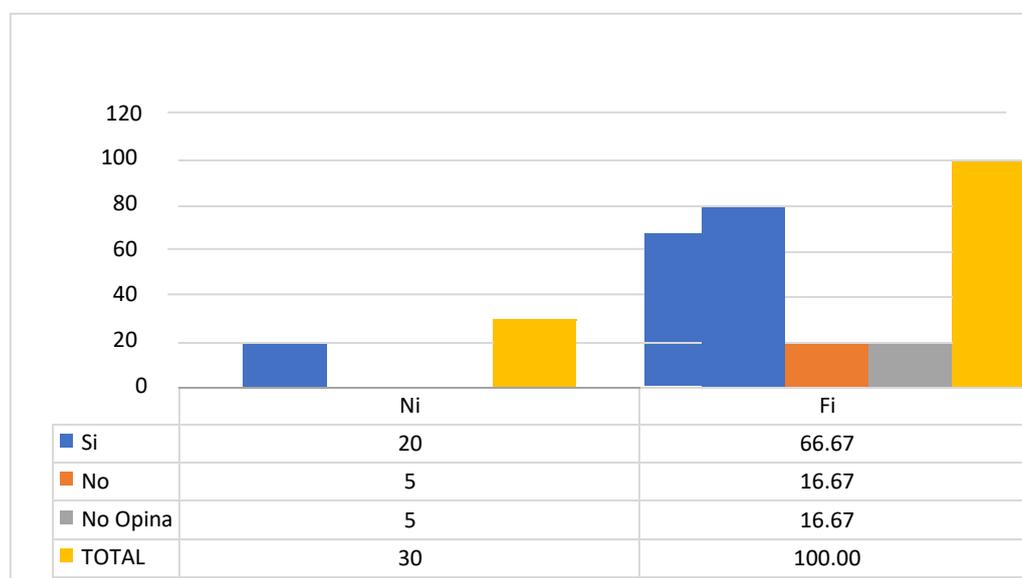
En la tabla N° 02, Se ha determinado en base a **30 la población encuestada** y ha señalado el 50.00% Si, el 33.33% No, y el 16.67% No Opina, según la pregunta planteada, los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a internet y a sus redes sociales, de forma ilimitada por el uso de celulares modernos y es un porcentaje de Si con 50.00%

Tabla 3. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a internet y participar de fórum virtuales

Opinión	Ni	Fi
Si	20	66.67
No	5	16.67
No Opina	5	16.67
TOTAL	30	100.00

Elaboración: Propia

Gráfico 3. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a internet y participar de fórum virtuales



Elaboración: Propia

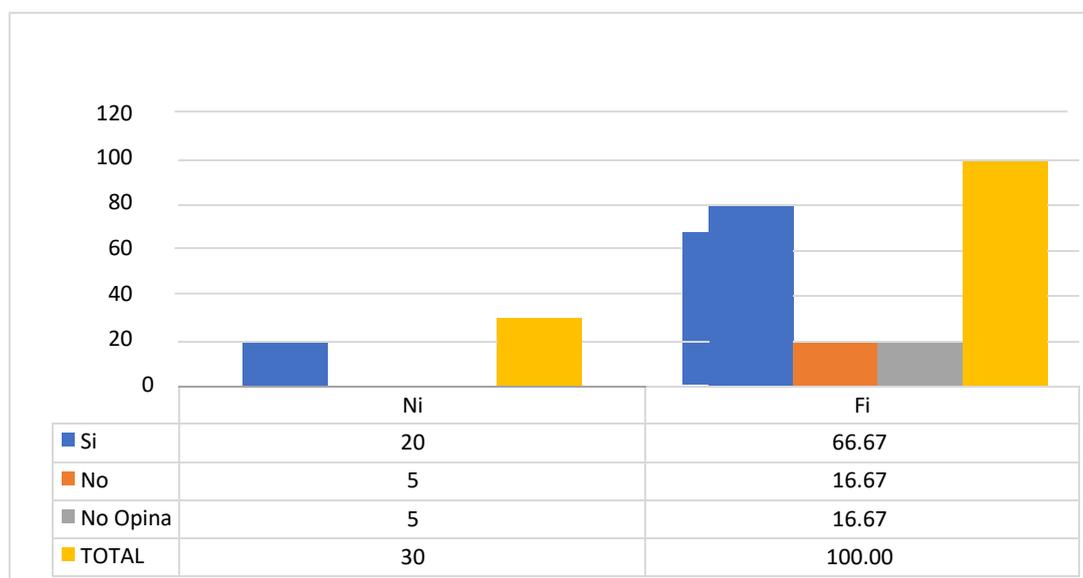
En la tabla N° 03, Se ha determinado en base a **30 la población encuestada** y ha señalado el 67.67% Si, el 16.67% No, y el 16.67% No Opina, según la pregunta planteada, los estudiantes 1° y 2° grado 5° de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a internet y participar de fórum virtuales, de forma limitada es la participación de los estudiantes con sus propios recursos con un porcentaje de Si con 66.67%

Tabla 4. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a videos educativos como son películas educativas

Opinión	Ni	Fi
Si	20	66.67
No	5	16.67
No Opina	5	16.67
TOTAL	30	100.00

Elaboración: Propia

Gráfico 4. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a videos educativos como son películas educativas



Elaboración: Propia

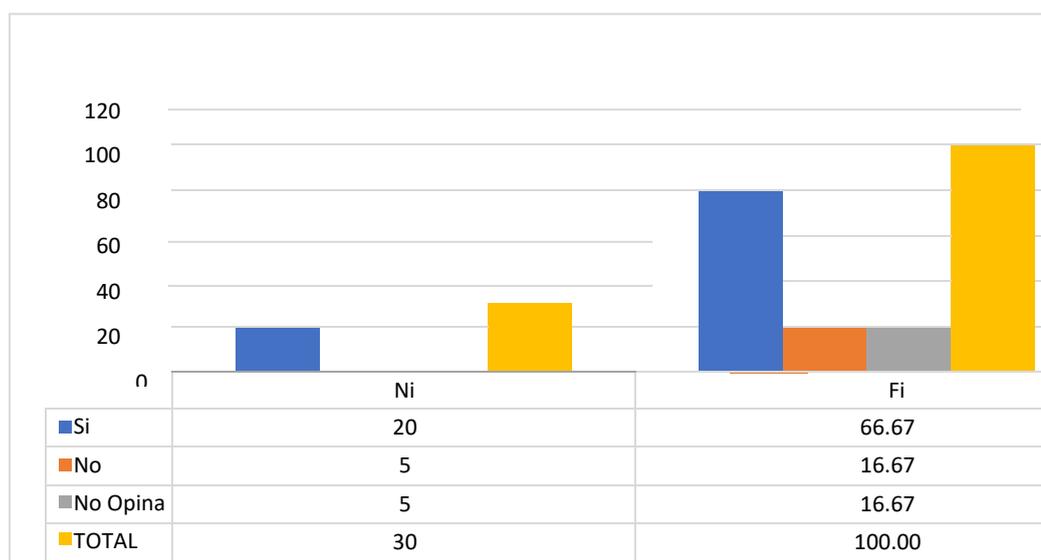
En la tabla N° 04, Se ha determinado en base a 30 la población encuestada y ha señalado el 67.67% Si, el 16.67% No, y el 16.67% No Opina, según la pregunta planteada, los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a videos educativos como son películas educativas, de forma limitada es la participación de los estudiantes con sus propios recursos con un porcentaje de Si con 66.67%

Tabla 5. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a videos educativos como son dibujos educativos

Opinión	Ni	Fi
Si	20	66.67
No	5	16.67
No Opina	5	16.67
TOTAL	30	100.00

Elaboración: Propia

Gráfico 5. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a videos educativos como son dibujos educativos



Elaboración: Propia

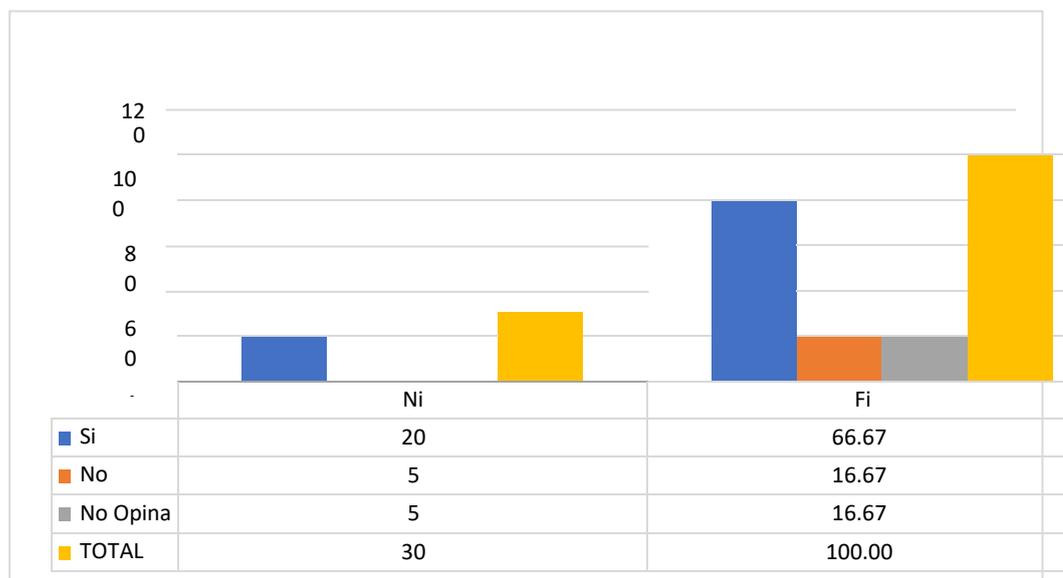
En la tabla N° 05, Se ha determinado en base a **30 la población encuestada** y ha señalado el 67.67% Si, el 16.67% No, y el 16.67% No Opina, según la pregunta planteada, los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a videos educativos como son dibujos educativos, de forma limitada es la participación de los estudiantes con sus propios recursos tecnológicos con un porcentaje de Si con 66.67%

Tabla 6. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a videos educativos como son cuentos educativos

Opinión	Ni	Fi
Si	20	66.67
No	5	16.67
No Opina	5	16.67
TOTAL	30	100.00

Elaboración: Propia

Gráfico 6. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a videos educativos como son cuentos educativos



Elaboración: Propia

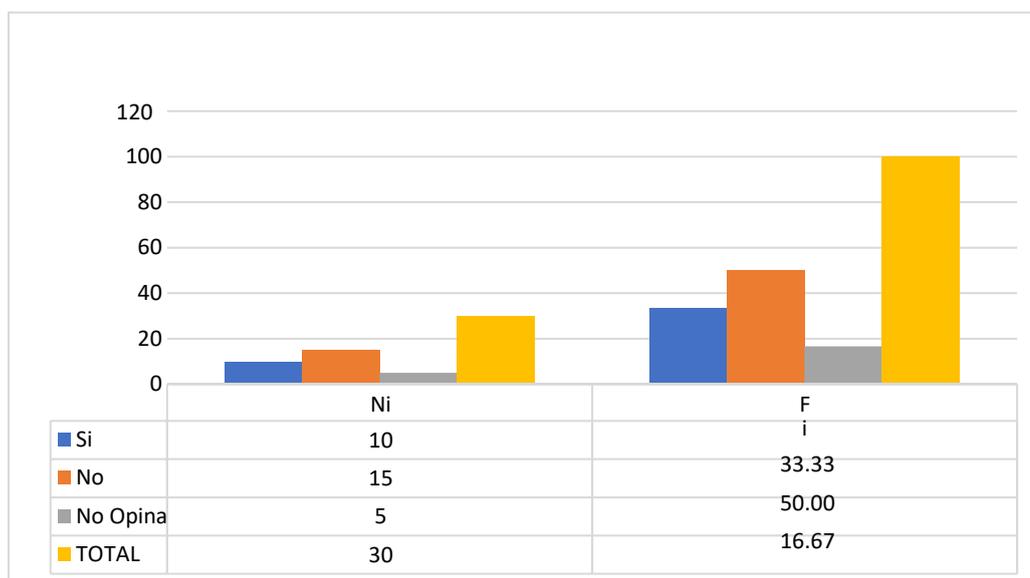
En la tabla N° 06, Se ha determinado en base a **30 la población encuestada** y ha señalado el 67.67% Si, el 16.67% No, y el 16.67% No Opina, según la pregunta planteada, los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a videos educativos como son dibujos educativos, de forma limitada es la participación de los estudiantes con sus propios recursos tecnológicos con un porcentaje de Si con 66.67%

Tabla 7. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a proyector multimedia con recursos didácticos

Opinión	Ni	Fi
Si	10	33.33
No	15	50.00
No Opina	5	16.67
TOTAL	30	100.00

Elaboración: Propia

Gráfico 7. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a proyector multimedia con recursos didácticos



Elaboración: Propia

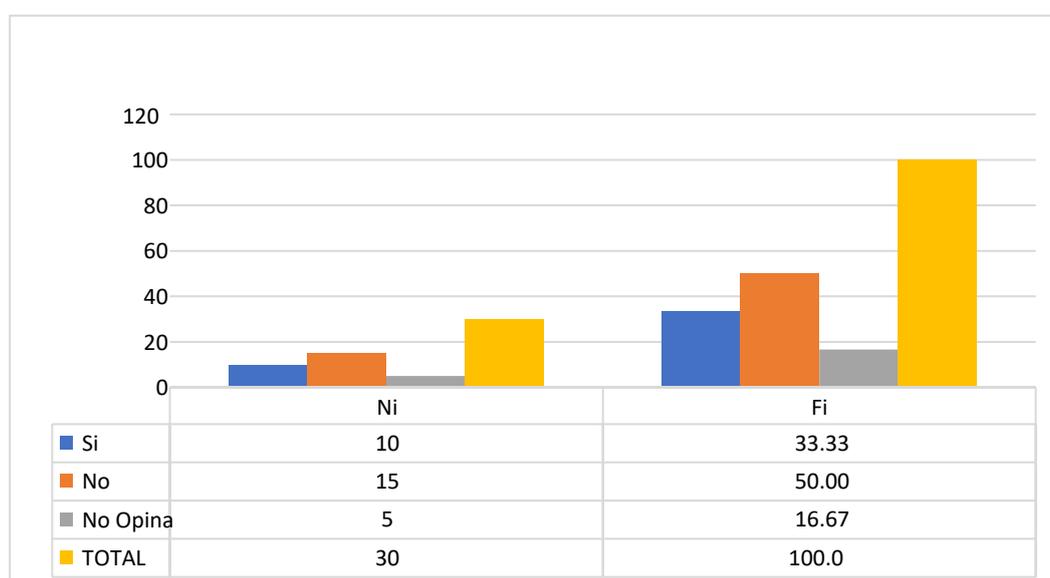
En la tabla N° 07, Se ha determinado en base a **30 la población encuestada** y ha señalado el 33.33% Si, el 50.00% No, y el 16.67% No Opina, según la pregunta planteada, los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a proyector multimedia con recursos didácticos, de forma ilimitada es el acceso de los equipos digitales ya que se encuentran malogrados con un porcentaje de No con 50.00%

Tabla 8. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a proyector multimedia con imágenes

Opinión	Ni	Fi
Si	10	33.33
No	15	50.00
No Opina	5	16.67
TOTAL	30	100.00

Elaboración: Propia

Gráfico 8. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a proyector multimedia con imágenes



Elaboración: Propia

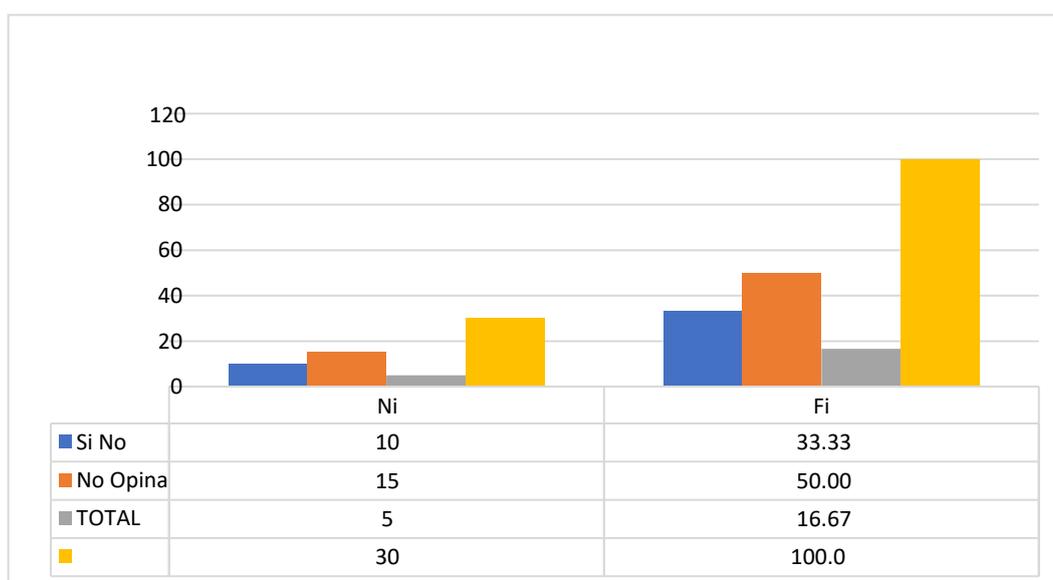
En la tabla N° 08, Se ha determinado en base a **30 la población encuestada** y ha señalado el 33.33% Si, el 50.00% No, y el 16.67% No Opina, según la pregunta planteada, los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a proyector multimedia con imágenes, de forma ilimitada es el acceso de los equipos digitales son escasos con un porcentaje de No con 50.00%

Tabla 9. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a proyector multimedia con acceso a diapositivas

Opinión	Ni	Fi
Si	10	33.33
No	15	50.00
No Opina	5	16.67
TOTAL	30	100.00

Elaboración: Propia

Gráfico 9. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a proyector multimedia con acceso a diapositivas



Elaboración: Propia

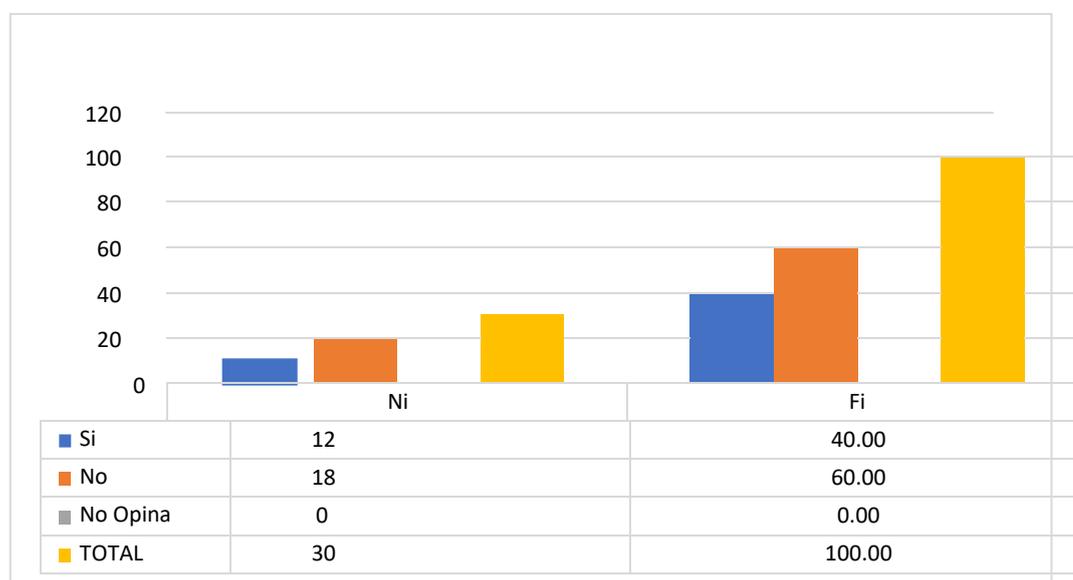
En la tabla N° 09, Se ha determinado en base a **30 la población encuestada** y ha señalado el 33.33% Si, el 50.00% No, y el 16.67% No Opina, según la pregunta planteada, los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a proyector multimedia con acceso a diapositivas, de forma ilimitada es el acceso de los equipos digitales son escasos o se encuentran malogrados con un porcentaje de No con 50.00%

Tabla 10. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, poseen comprensión de textos en el área literal

Opinión	Ni	Fi
Si	12	40.00
No	18	60.00
No Opina	0	0.00
TOTAL	30	100.00

Elaboración: Propia

Gráfico 10. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, poseen comprensión de textos en el área literal



Elaboración: Propia

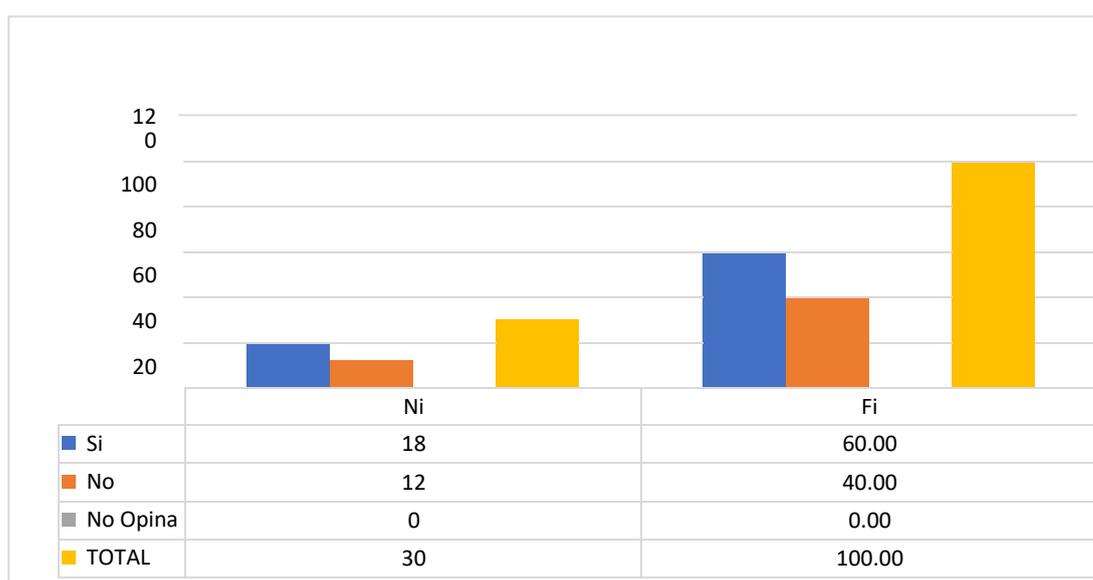
En la tabla N° 10, Se ha determinado en base a **30 la población encuestada** y ha señalado el 40.00% Si, el 60.00% No, y el 0.00% No Opina, según la pregunta planteada, los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, poseen poca comprensión de textos en el área literal, poseen poca comprensión ya que cuentan con la ayuda de sus docentes con un porcentaje de No con 50.00%, ya que los estudiantes están pensando más en trabajar.

Tabla 11. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, poseen comprensión de textos inferencial

Opinión	Ni	Fi
Si	18	60.00
No	12	40.00
No Opina	0	0.00
TOTAL	30	100.00

Elaboración: Propia

Gráfico 11. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, poseen comprensión de textos inferencial



Elaboración: Propia

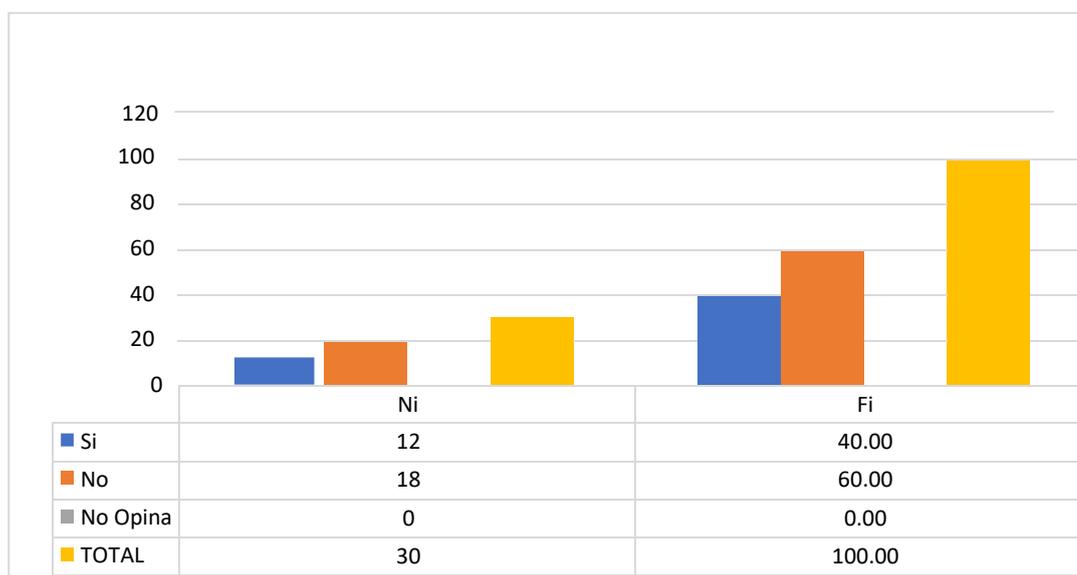
En la tabla N° 11, Se ha determinado en base a **30 la población encuestada** y ha señalado el 60.00% Si, el 40.00% No, y el 0.00% No Opina, según la pregunta planteada, los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, poseen comprensión de textos inferencial, poseen comprensión de textos infantiles ya que fortalecen con la ayuda de los docentes con un porcentaje de Si con 60.00%.

Tabla 12. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, poseen comprensión de texto crítico

Opinión	Ni	Fi
Si	12	40.00
No	18	60.00
No Opina	0	0.00
TOTAL	30	100.00

Elaboración: Propia

Gráfico 12. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, poseen comprensión de texto crítico



Elaboración: Propia

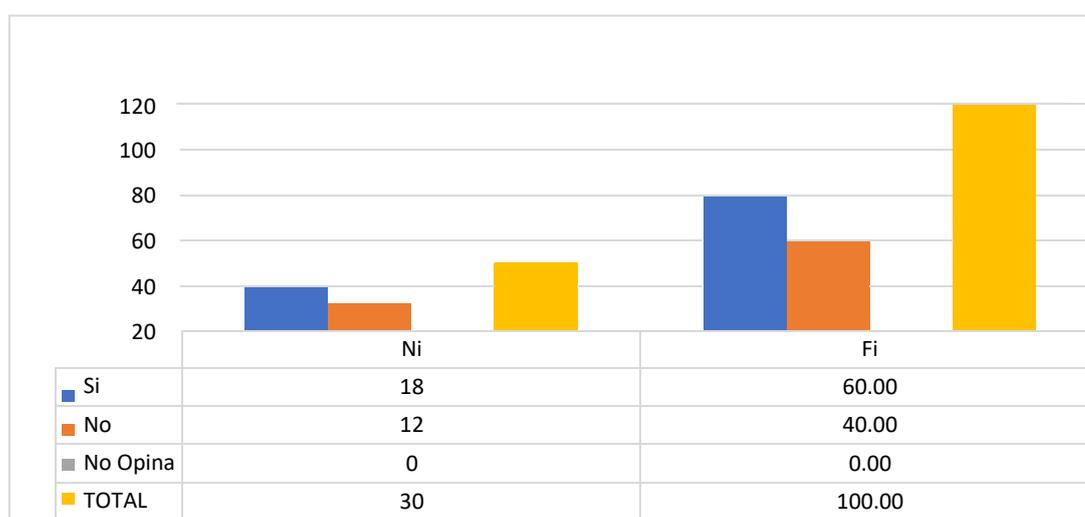
En la tabla N° 12, Se ha determinado en base a **30 la población encuestada** y ha señalado el 40.00% Si, el 60.00% No, y el 0.00% No Opina, según la pregunta planteada, los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, poseen comprensión de texto crítico, no poseen comprensión de textos crítico por lo que no lo toman el estudio como prioridad por, lo que están pensando en trabajar y juntar economía con un porcentaje de No con 60.00%.

Tabla 13. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, efectúan producción de textos como anuncios

Opinión	Ni	Fi
Si	18	60.00
No	12	40.00
No Opina	0	0.00
TOTAL	30	100.00

Elaboración: Propia

Gráfico 13. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, efectúan producción de textos como anuncios



Elaboración: Propia

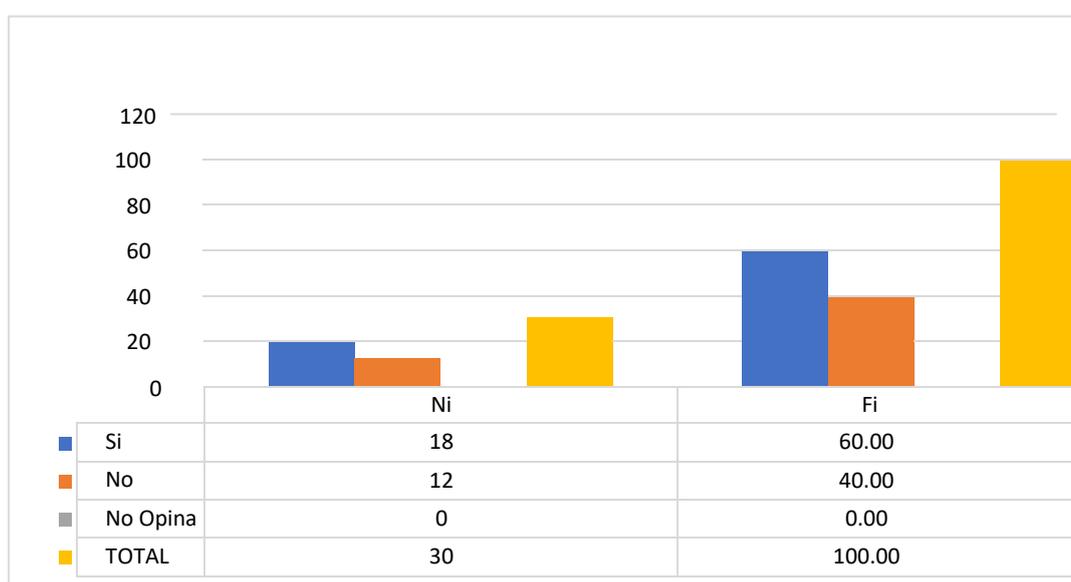
En la tabla N° 13, Se ha determinado en base a **30 la población encuestada** y ha señalado el 60.00% Si, el 40.00% No, y el 0.00% No Opina, según la pregunta planteada, los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, efectúan producción de textos como anuncios, si producen anuncios en la misma institución con la ayuda de sus maestros, con un porcentaje de Si con 60.00%.

Tabla 14. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, efectúan producción de textos como cartas

Opinión	Ni	Fi
Si	18	60.00
No	12	40.00
No Opina	0	0.00
TOTAL	30	100.00

Elaboración: Propia

Gráfico 14. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, efectúan producción de textos como cartas



Elaboración: Propia

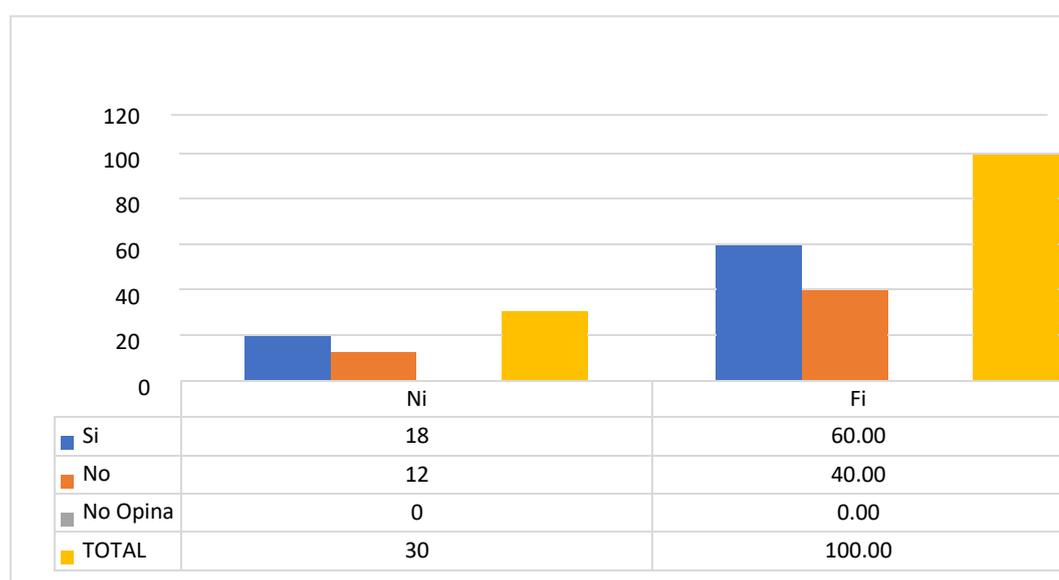
En la tabla N° 14, Se ha determinado en base a **30 la población encuestada** y ha señalado el 60.00% Si, el 40.00% No, y el 0.00% No Opina, según la pregunta planteada, los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, efectúan producción de textos como cartas, si producen cartas en la misma institución con la ayuda de sus maestros, con un porcentaje de Si con 60.00%.

Tabla 15. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, efectúan producción de textos como escritos

Opinión	Ni	Fi
Si	18	60.00
No	12	40.00
No Opina	0	0.00
TOTAL	30	100.00

Elaboración: Propia

Gráfico 15. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, efectúan producción de textos como escritos



Elaboración: Propia

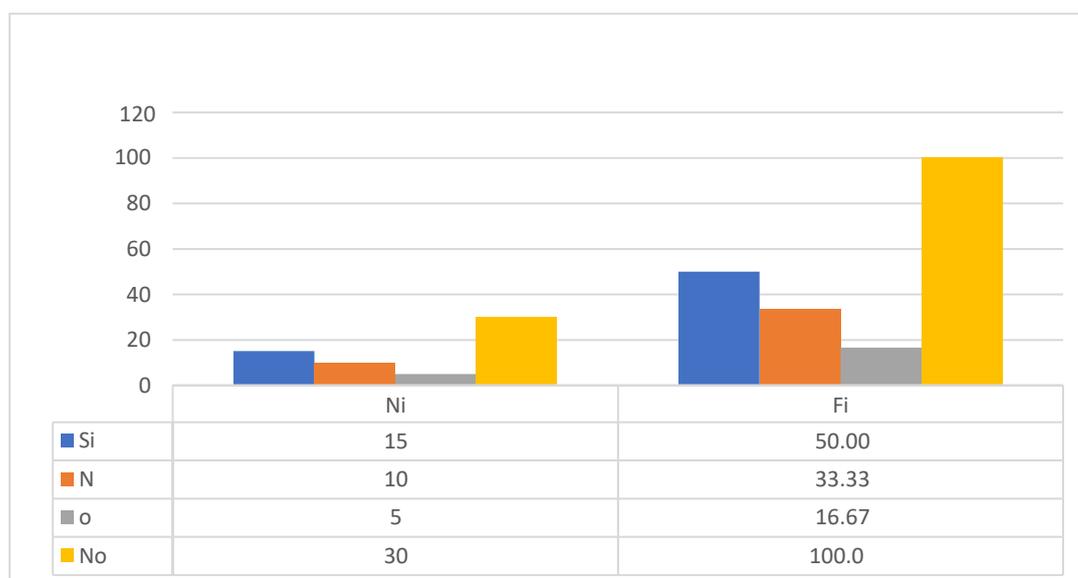
En la tabla N° 15, Se ha determinado en base a **30 la población encuestada** y ha señalado el 60.00% Si, el 40.00% No, y el 0.00% No Opina, según la pregunta planteada, los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, efectúan producción de textos como escritos, si producen escritos en la misma institución con la ayuda de sus maestros, con un porcentaje de Si con 60.00%.

Tabla 16. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, efectúan expresión y comprensión oral al ver un DVD

Opinión	Ni	Fi
Si	15	50.00
No	10	33.33
No Opina	5	16.67
TOTAL	30	100.00

Elaboración: Propia

Gráfico 16. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, efectúan expresión y comprensión oral al ver un DVD



Elaboración: Propia

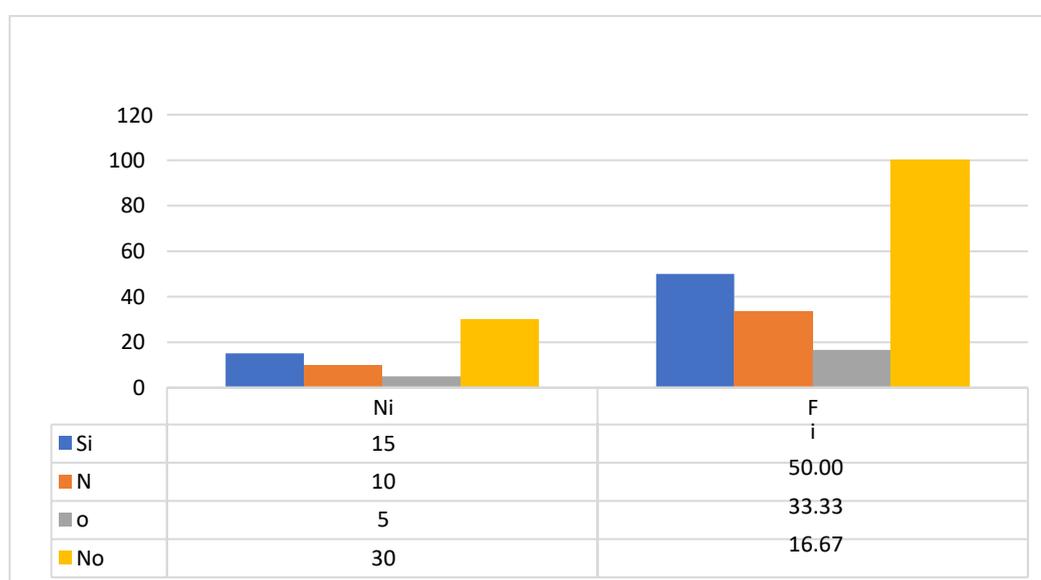
En la tabla N° 16, Se ha determinado en base a **30 la población encuestada** y ha señalado el 50.00% Si, el 33.33% No, y el 16.67% No Opina, según la pregunta planteada, los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, efectúan expresión y comprensión oral al ver un DVD, si producen expresión y comprensión de lo que pueden visualizar del DVD, con un porcentaje de Si con 50.00%.

Tabla 17. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, efectúan expresión y comprensión oral con diálogo

Opinión	Ni	Fi
Si	15	50.00
No	10	33.33
No Opina	5	16.67
TOTAL	30	100.00

Elaboración: Propia

Gráfico 17. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, efectúan expresión y comprensión oral con diálogo



Elaboración: Propia

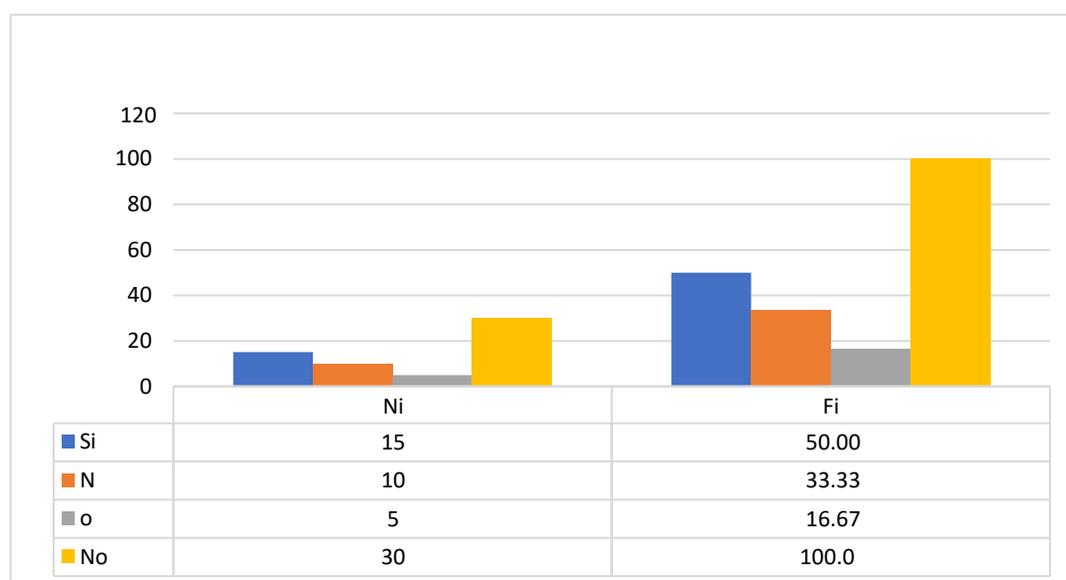
En la tabla N° 17, Se ha determinado en base a **30 la población encuestada** y ha señalado el 50.00% Si, el 33.33% No, y el 16.67% No Opina, según la pregunta planteada, los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, efectúan expresión y comprensión oral con diálogo, si producen expresión y comprensión oral con dialogo con la presencia del docente, con un porcentaje de Si con 50.00%.

Tabla 18. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, efectúan expresión y comprensión oral con exposiciones

Opinión	Ni	Fi
Si	15	50.00
No	10	33.33
No Opina	5	16.67
TOTAL	30	100.00

Elaboración: Propia

Gráfico 18. Los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, efectúan expresión y comprensión oral con exposiciones



Elaboración: Propia

En la tabla N° 18, Se ha determinado en base a **30 la población encuestada** y ha señalado el 50.00% Si, el 33.33% No, y el 16.67% No Opina, según la pregunta planteada, los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, efectúan expresión y comprensión oral con exposiciones, si producen expresión y comprensión oral con exposiciones con la presencia del docente, con un porcentaje de Sicon 50.00%.

4.3. Prueba de hipótesis

H0 (Hipótesis nula): El uso del software educativo como recurso didáctico no se relaciona significativamente con el aprendizaje de la informática en los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, 2022.

H1 (Hipótesis alterna): El uso del software educativo como recurso didáctico **sí se relaciona significativamente** con el aprendizaje de la informática en los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, 2022.

Para conocer si existe relación entre las variables uso del software, la cantidad de respuestas sí del cuestionario se dividió 18 ítems se consideró con un nivel de uso del programa “Si, No, No Opina” se consideró con un nivel de manejo del programa los mismos que fueron analizados en las tablas y gráficos de contingencia, que se aprecia en la Tablas del N° 01 al N° 18

		SOFTWARE EDUCATIVO	APRENDIZAJE
Rho Spearman	SOFTWARE EDUCATIVO	Coefficiente de correlación	1.000
	APRENDIZAJE	Coefficiente de correlación	,783
		Sig. (bilateral)	,000
		N	30

****.** La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Estadístico de prueba

Dado que tienes variables ordinales (escala Likert y categorías como “Sí, No, No opina”) se aplicó correlación de Spearman.

Rho de Spearman = 0.783

p-valor (sig. bilateral) = 0.000 < 0.01

N = 30

Decisión estadística

Como el p-valor es menor que 0.01, se rechaza H0 y se acepta H1.

Interpretación académica mejorada

El análisis mediante la prueba de correlación de Spearman arrojó un coeficiente de $r = 0.783$, lo cual indica una correlación positiva alta entre el uso del software educativo y el aprendizaje significativo de la informática en los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca (2022). Además, el nivel de significancia obtenido ($p = 0.000 < 0.01$) confirma que la relación encontrada es estadísticamente significativa.

Esto implica que, a mayor uso y aprovechamiento del software educativo como recurso didáctico, mayor es el nivel de aprendizaje alcanzado por los estudiantes en el área de informática.

4.4. Discusión de resultados

Según el autor Demetrio, L. (2016). Cita a Basantes y Pozo (2012). Quienes realizaron el estudio de la aplicación del programa JClic para la enseñanza y el aprendizaje de la asignatura de computación de los estudiantes de octavo y noveno de educación básica del centro educativo Cristóbal de Troya en el año lectivo 2011-2012. El objetivo fue analizar el impacto de la aplicación del programa JClic, en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de computación (...). Es una investigación de campo, bibliográfica y de tipo propositiva realizada con una población de 12 estudiantes y 1 docente. La muestra fue no probabilística o intencional. Los instrumentos utilizados fueron una ficha de observación con 3 ítems y dos cuestionarios (para docentes, con 7 ítems, y para estudiantes, con 14 ítems). Basantes y Pozo concluyeron que:

Los docentes de computación no utilizan de una manera continua los

medios tecnológicos debido a que los equipos no tiene una actualización de acuerdo a los avances tecnológicos.

Los estudiantes anhelan utilizar nuevas herramientas didácticas y por ende constituir las en un material de trabajo diario.

Abordando temas relacionados a su clase. Los docentes y estudiantes manifiestan que la implementación de este programa les brindará un aprendizaje significativo y sustancial.

La mayoría de estudiantes y docentes revelan que conocen poco sobre el uso del programa JClic es por esto que se cree importante la actualización en los avances tecnológicos

En la tabla N° 01, Se ha determinado en base a 30 la población encuestada y ha señalado el 33.33% Si, el 50.00% No, y el 16.67% No Opina, según la pregunta planteada, los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a internet y a su correo electrónico, de forma limitada por desconocimiento y es un porcentaje de No con 50.00%

En la tabla N° 02, Se ha determinado en base a 30 la población encuestada y ha señalado el 50.00% Si, el 33.33% No, y el 16.67% No Opina, según la pregunta planteada, los estudiantes del 5° de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a internet y a sus redes sociales, de forma ilimitada por el uso de celulares moderno y es un porcentaje de Si con 50.00%

En la tabla N° 03, Se ha determinado en base a 30 la población encuestada y ha señalado el 67.67% Si, el 16.67% No, y el 16.67% No Opina, según la pregunta planteada, los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a internet y participar de fórum

virtuales, de forma limitada es la participación de los estudiantes con sus propios recursos con un porcentaje de Si con 66.67%

En la tabla N° 04, Se ha determinado en base a 30 la población encuestada y ha señalado el 67.67% Si, el 16.67% No, y el 16.67% No Opina, según la pregunta planteada, los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a videos educativos como son películas educativas, de forma limitada es la participación de los estudiantes con sus propios recursos con un porcentaje de Si con 66.67%

En la tabla N° 05, Se ha determinado en base a 30 la población encuestada y ha señalado el 67.67% Si, el 16.67% No, y el 16.67% No Opina, según la pregunta planteada, los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a videos educativos como son dibujos educativos, de forma limitada es la participación de los estudiantes con sus propios recursos tecnológicos con un porcentaje de Si con 66.67%

En la tabla N° 06, Se ha determinado en base a 30 la población encuestada y ha señalado el 67.67% Si, el 16.67% No, y el 16.67% No Opina, según la pregunta planteada, los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a videos educativos como son dibujos educativos, de forma limitada es la participación de los estudiantes con sus propios recursos tecnológicos con un porcentaje de Si con 66.67%

Según el autor De La Cruz (2014) Aplicación del software educativo Jclie como herramienta didáctica en el desarrollo de capacidades cognitivas en estudiantes con Síndrome de Down, tesis para optar el grado académico de doctor en educación, cuyo objetivo fue determinar de qué manera influye el software educativo como herramienta didáctica en el desarrollo de capacidades cognitivas

en estudiantes con síndrome de Down, en las instituciones educativas básica especial de la UGEL N°09 – Huaura en el año 2013. Llegó a las siguientes conclusiones:

La utilización del software educativo Jclíc como herramienta didáctica mejora la capacidad cognitiva en los estudiantes con síndrome de Down, en las Instituciones educativas básica Especial de la UGEL N°09 – Huaura

Después de la utilización del software J- Clic se muestra un promedio en el grupo de control de 8.09 y del grupo experimental de 14.67, notándose una notable mejora en este último. La prueba T Student muestra un valor $p < 0.05$, evidenciando que ambos grupos terminan en condiciones diferentes.

Después de la utilización del Software J- Clic se muestra un promedio en el grupo de control de 9.00 y del grupo experimental de 14.83, notándose una notable mejora en este último. La prueba T Student muestra un valor p

En la tabla N° 07, Se ha determinado en base a 30 la población encuestada y ha señalado el 33.33% Si, el 50.00% No, y el 16.67% No Opina, según la pregunta planteada, los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a proyector multimedia con recursos didácticos, de forma ilimitada es el acceso de los equipos digitales ya que se encuentran malogrados con un porcentaje de No con 50.00%

En la tabla N° 08, Se ha determinado en base a 30 la población encuestada y ha señalado el 33.33% Si, el 50.00% No, y el 16.67% No Opina, según la pregunta planteada, los estudiantes del 5° de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a proyector multimedia con imágenes, de forma ilimitada es el acceso de los equipos digitales son escasos con un porcentaje de No con 50.00%

En la tabla N° 09, Se ha determinado en base a 30 la población encuestada y ha señalado el 33.33% Si, el 50.00% No, y el 16.67% No Opina, según la pregunta planteada, los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, tienen acceso a proyector multimedia con acceso a diapositivas, de forma ilimitada es el acceso de los equipos digitales son escasos o se encuentran malogrados con un porcentaje de No con 50.00%

En la tabla N° 10, Se ha determinado en base a 30 la población encuestada y ha señalado el 40.00% Si, el 60.00% No, y el 0.00% No Opina, según la pregunta planteada, los estudiantes del 5° de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, poseen comprensión de textos en el área literal, poseen poca comprensión ya que cuentan con la ayuda de sus docentes con un porcentaje de No con 50.00%, ya que los estudiantes están pensando más en trabajar.

En la tabla N° 11, Se ha determinado en base a 30 la población encuestada y ha señalado el 60.00% Si, el 40.00% No, y el 0.00% No Opina, según la pregunta planteada, los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, poseen comprensión de textos inferencial, poseen comprensión de textos infantiles ya que fortalecen con la ayuda de los docentes con un porcentaje de Si con 60.00%.

En la tabla N° 12, Se ha determinado en base a 30 la población encuestada y ha señalado el 40.00% Si, el 60.00% No, y el 0.00% No Opina, según la pregunta planteada, los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, poseen comprensión de texto crítico, no poseen comprensión de textos crítico por lo que no lo toman el estudio como prioridad por, lo que están pensando en trabajar y juntar economía con un porcentaje de No con 60.00%.

Según el autor Ramírez Baylón, Frank (2003), “Efectos de la enseñanza asistida por un ordenador en la signatura de Historia del Perú”, tesis para optar el título de Ingeniero de Sistemas e Informática Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, Facultad de Educación, donde concluye:

Propone la enseñanza inteligente asistida por el ordenador (EIAO) como una herramienta que permitirá elevar y mejorar el rendimiento académico de los alumnos de la E.A.P Educación. Del proceso experimental que llevo a cabo con los alumnos de la E.A.P de Educación del ciclo de verano, confirma que la enseñanza inteligente asistida por el ordenador constituye una metodología eficaz para mejorar el rendimiento académico de la asignatura de Historia del Perú.

Propone la enseñanza inteligente asistida por el ordenador (EIAO) como una herramienta que permitirá elevar y mejorar el rendimiento académico de los alumnos de la E.A.P Educación. Del proceso experimental que llevo a cabo con los alumnos de la E.A.P de Educación del ciclo de verano, confirma que la enseñanza inteligente asistida por el ordenador constituye una metodología eficaz para mejorar el rendimiento académico de la asignatura de Lengua y Literatura

En la tabla N° 13, Se ha determinado en base a 30 la población encuestada y ha señalado el 60.00% Si, el 40.00% No, y el 0.00% No Opina, según la pregunta planteada, los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, efectúan producción de textos como anuncios, si producen anuncios en la misma institución con la ayuda de sus maestros, con un porcentaje de Si con 60.00%.

En la tabla N° 14, Se ha determinado en base a 30 la población encuestada y ha señalado el 60.00% Si, el 40.00% No, y el 0.00% No Opina, según la pregunta planteada, los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor

de los Milagros - Yanahuanca, efectúan producción de textos como cartas, si producen cartas en la misma institución con la ayuda de sus maestros, con un porcentaje de Si con 60.00%.

En la tabla N° 15, Se ha determinado en base a 30 la población encuestada y ha señalado el 60.00% Si, el 40.00% No, y el 0.00% No Opina, según la pregunta planteada, los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, efectúan producción de textos como escritos, si producen escritos en la misma institución con la ayuda de sus maestros, con un porcentaje de Si con 60.00%.

En la tabla N° 16, Se ha determinado en base a 30 la población encuestada y ha señalado el 50.00% Si, el 33.33% No, y el 16.67% No Opina, según la pregunta planteada, los estudiantes del 5° de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, efectúan expresión y comprensión oral al ver un DVD, si producen expresión y comprensión de lo que pueden visualizar del DVD, con un porcentaje de Si con 50.00%.

En la tabla N° 17, Se ha determinado en base a 30 la población encuestada y ha señalado el 50.00% Si, el 33.33% No, y el 16.67% No Opina, según la pregunta planteada, los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, efectúan expresión y comprensión oral con diálogo, si producen expresión y comprensión oral con dialogo con la presencia del docente, con un porcentaje de Si con 50.00%.

En la tabla N° 18, Se ha determinado en base a 30 la población encuestada y ha señalado el 50.00% Si, el 33.33% No, y el 16.67% No Opina, según la pregunta planteada, los estudiantes del 1° y 2° grado de secundaria de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, efectúan expresión y comprensión oral con

exposiciones, si producen expresión y comprensión oral con exposiciones con la presencia del docente, con un porcentaje de Si con 50.00%.

CONCLUSIONES

- Después de realizar el trabajo de investigación se puede concluir que efectivamente existe influencia en el software educativo como recurso didáctico en el aprendizaje significativo de la informática en los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca 2022.
- Después de realizar el trabajo de investigación se puede concluir que efectivamente existe influencia en el internet con el recurso didáctico en el aprendizaje significativo de la informática de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca 2022.
- Después de realizar el trabajo de investigación se puede concluir que efectivamente existe influencia de los videos educativos con el aprendizaje significativo de la informática en los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca 2022.
- Después de realizar el trabajo de investigación se puede concluir que efectivamente existe influencia con la comprensión de textos con el aprendizaje significativo de la informática en los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca 2022.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda implementar más software educativo para mejorar los recursos didácticos en el aprendizaje significativo de la informática en los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca 2022.
- Se recomienda utilizar seguido el internet con el recurso didáctico para mejorar el aprendizaje significativo de la informática de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca 2022.
- Se recomienda el uso de videos educativos para mejorar el aprendizaje significativo de la informática en los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca 2022.
- Se recomienda aplicar sistemas modernos como la inteligencia artificial para mejorar la comprensión de textos con el aprendizaje significativo de la informática en los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca 2022.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilera, A. (2005) *Introducción a las dificultades del aprendizaje*. España, McGraw-Hill/Interamericana de España, S.A.U.
- Arias Gómez, D. H. (2005) *Enseñanza y Aprendizaje de las Ciencias Sociales: Una propuesta didáctica*. Bogotá. Cooperativa Editorial Magisterio.
- Casasola, María S. & Tissembaum, Claudia. (2008). “¿Qué es el Edutainment?”
Recuperado de <http://123e-learning.blogspot.com/search/label/ludoeducativo>.
- Díaz-Antón María Gabriela, Pérez María Angélica, Grimmán Anna C., Mendoza Luis E. (2003). *Propuesta de una metodología de desarrollo de software educativo bajo un enfoque de calidad sistémica*. Universidad Simón Bolívar (USB), Caracas, Venezuela.
- Enríquez Martínez - Salanova Sanchez (1998) *El puntero de don Honorato, el bolso de doña Purita y otros relatos para andar por clase*». Facep, Almería, 252 págs. Segunda Edición. Grupo Comunicar. Huelva.
- Farnham-Diggory, S (2004) *Dificultades de Aprendizaje*. Madrid. Ediciones Morata.
- Feldman, R. S. (2005) *Psicología: con aplicaciones en países de habla hispana*. (Sexta edición) México, McGrawHill.
- Galvis Panqueva, Alvaro. (1992). *Ingeniería de Software Educativo*. Santa Fe de Bogotá. Colombia: Ediciones Uniandes.
- Galvis, A.H. (1997). *Micromundos Lúdicos Interactivos: aspectos críticos en su diseño y desarrollo*. Bogotá: Ediciones Uniandes–Lidie
- González (2007) *Didáctica o dirección del aprendizaje*. Bogotá. Cooperativa Editorial Magisterio.
- Hebb, D. O. (1949) *The Organization of Behavior*. New York. Wiley.
- Hoppenstead, F. C.; Izhikevich, E. M. (1997) *Weakly Connected Neural Networks*. New

York. Springer-Verlag, [ISBN 0-387-94948-8](#).

- Izturiz Ana, Tinero Angélica, Barrientos Yolanda et al. (2007). *El juego instruccional como estrategia de aprendizaje sobre riesgos socio- naturales*. Educere, 11(36), 103-112.
- Munévar Quintero Fabio Ignacio. (2009). *Creación de un micromundo interactivo en una institución educativa rural*. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos, 5(1), 155-177.
- Riva Amella, J. L. (2009) *Cómo estimular el aprendizaje*. Barcelona, España. Editorial Océano.
- Senge, P. (1996). *La quinta disciplina. El arte y la práctica de la organización abierta al aprendizaje*. Barcelona: Ed. Granica.
- Valdés Núñez Juan Bautista. (2011). *Lúdica y matemáticas a través de TIC's para la práctica de operaciones con número enteros*. Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación, 1(2), 17 – 27.
- Villegas García Dedsy Francisca. (2011). *Software Educativo para el aprendizaje creativo del curso “Embriología Comparada”*. Revista Electrónica Educare, 15(2), 141-161.

ANEXOS:

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Título del estudio: *El Software educativo como recurso didáctico y el aprendizaje significativo de la informática de los Estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca, 2022*

Tipo: Cuestionario estructurado

Dirigido a: Estudiantes del 5.º de secundaria

Escala de respuesta:

- Sí
- No
- No opina

VARIABLE INDEPENDIENTE: Software Educativo como Recurso Didáctico

Dimensión: Internet

Nº Ítem	Sí	No	No Opina
1 ¿Tienes acceso a internet y a tu correo electrónico para fines educativos?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2 ¿Accedes a redes sociales como parte de tus actividades escolares?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3 ¿Has participado en foros o espacios virtuales relacionados con temas educativos?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Dimensión: Videos Educativos

Nº Ítem	Sí	No	No Opina
4 ¿Has visto películas educativas en tus clases de informática?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5 ¿Utilizas dibujos o animaciones digitales como apoyo para comprender mejor los temas?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6 ¿Te han presentado cuentos digitales como recurso educativo en clase?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Dimensión: Proyector Multimedia

Nº Ítem	Sí	No	No Opina
7 ¿El docente utiliza recursos didácticos mediante proyector multimedia?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8 ¿Las imágenes proyectadas en clase ayudan a reforzar lo aprendido?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9 ¿Se utilizan diapositivas digitales durante las clases?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

✓ VARIABLE DEPENDIENTE: Aprendizaje Significativo de la Informática

Dimensión: Comprensión de Textos

Nº Ítem	Sí	No	No Opina
10 ¿Comprendes textos informáticos en el nivel literal (lo que se dice directamente)?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11 ¿Comprendes textos informáticos en el nivel inferencial (lo que se deduce)?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12 ¿Comprendes textos informáticos en el nivel crítico (lo que se juzga)?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Dimensión: Producción de Textos

Nº Ítem	Sí	No	No Opina
13 ¿Elaboras anuncios digitales como parte de tus tareas escolares?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14 ¿Redactas cartas utilizando medios informáticos en clase?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15 ¿Realizas escritos propios (redacciones, informes, etc.) usando software educativo?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Dimensión: Expresión y Comprensión Oral

Nº Ítem	Sí	No	No Opina
16 ¿Comprendes mejor los temas cuando se presentan mediante DVD o videos?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17 ¿Participas en diálogos en clase como parte del aprendizaje de informática?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18 ¿Has realizado exposiciones orales apoyándote en software educativo o presentaciones multimedia?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Gracias

Operacionalización de variables e indicadores

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE INDEPENDIENTE: Software educativo	Internet	<ul style="list-style-type: none"> • Correo electrónico • Red social • Fórum
	Videos educativos	<ul style="list-style-type: none"> • Películas • Dibujos • Cuentos
	Proyector multimedia	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos didácticos • Imágenes • Diapositivas
VARIABLE DEPENDIENTE: Aprendizaje	Comprensión de textos	<ul style="list-style-type: none"> • Literal • Inferencial • Crítica
	Producción de textos	<ul style="list-style-type: none"> • Anuncios • Cartas • Escritos
	Expresión y comprensión oral	<ul style="list-style-type: none"> • DVD • Diálogos • Exposiciones

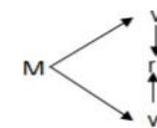
Elaboración propia

Matriz de Consistencia

Título: EL SOFTWARE EDUCATIVO COMO RECURSO DIDÁCTICO Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LA INFORMÁTICA DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. SEÑOR DE LOS MILAGROS - YANAHUANCA 2022

Tesistas: Bach. Eliel Agustín Yllescas Celestino, Bach. Elizabet Erica Sánchez Basilio

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES				
			VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO	METODOLOGÍA
PROBLEMA GENERAL ¿Como influye el software educativo como recurso didáctico en el aprendizaje significativo de la informática de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca 2022?	OBJETIVO GENERAL Determinar cómo influye el software educativo como recurso didáctico en el aprendizaje significativo de la informática de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca 2022	HIPOTESIS GENERAL El software educativo como recurso didáctico de aprendizaje influye significativamente en la informática de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca 2022	VARIABLE INDEPENDIENTE: Software educativo	Internet	<ul style="list-style-type: none"> • Correo electrónico • Red social • Fórum 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario 	TIPO DE INVESTIGACIÓN Se enmarca en: <ul style="list-style-type: none"> • Por su alcance • Por su profundidad • Por su amplitud • Por su fuente • Por su carácter
				Videos educativos	<ul style="list-style-type: none"> • Películas • Dibujos • Cuentos 		
PROBLEMAS ESPECIFICOS ¿Como se relaciona el internet con el recurso didáctico en el aprendizaje significativo de la informática en los estudiantes de la I.E.	OBJETIVOS ESPECIFICOS Determinar cómo se relaciona el internet con el recurso didáctico en el aprendizaje significativo de la informática de los estudiantes de la I.E.	HIPOTESIS ESPECIFICAS El internet influye significativamente en el recurso didáctico del aprendizaje de la informática en los estudiantes de la I.E.	Software educativo	Proyector multimedia	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos didácticos • Imágenes • Diapositivas 		DISEÑO DE INVESTIGACIÓN No experimental
				Comprensión de textos	<ul style="list-style-type: none"> • Literal • Inferencial • Crítica 		



	<p>Señor de los Milagros - Yanahuanca 2022</p> <p>Determinar cómo se relacionan los videos educativos con el aprendizaje significativo de la informática en los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca 2022</p> <p>Determinar cómo se relaciona la comprensión de textos con el aprendizaje significativo de la informática en los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca 2022</p>	<p>Señor de los Milagros - Yanahuanca 2022</p> <p>Los videos educativos influyen significativamente en el aprendizaje de la informática en los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca 2022</p> <p>La comprensión de textos influye significativamente con el aprendizaje de la informática en los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros - Yanahuanca 2022</p>	<p>VARIABLE DEPENDIENTE:</p> <p>Aprendizaje</p>	<p>Producción de textos</p> <hr/> <p>Expresión y comprensión oral</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Anuncios • Cartas • Escritos <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • DVD • Diálogos • Exposiciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario 	<p>POBLACIÓN Y MUESTRA</p> <p>Población</p> <p>Estuvo conformado por todos los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros que en total fueron 155</p> <p>Muestra</p> <p>Estuvo constituida por 30 estudiantes, distribuidos en 16 pertenecientes al primer grado sección “A” y 14 al segundo grado sección “B”. La selección se realizó mediante un muestreo no probabilístico de tipo intencional</p>
--	--	---	--	---	--	--	---



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2022

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)			Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo					Periodo Lectivo					Ubicación Geográfica											
Número y/o Nombre			34678 SEÑOR DE LOS MILAGROS					Gestión ⁽⁷⁾	PGD	Inicio	01/03/2022	Fin	30/12/2022	Dpto.	PASCO									
Código	1 9 0 0 0 2		Código Modular	1 2 5 1 1 9 8		Característica ⁽⁴⁾	-	Programa ⁽⁸⁾	-				Prov.	DANIEL ALCIDES CARRIÓN										
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL Daniel Alcides Carrión		Resolución de Creación N°	N° 2986-2000		Forma ⁽⁵⁾	Esc	Datos del Estudiante					Dist.	YANAHUANCA										
			Nivel/Ciclo ⁽¹⁾	SEC	Grado/Edad ⁽²⁾	1	Sección ⁽⁶⁾						A	Turno ⁽⁹⁾	M	Centro Poblado	YANAHUANCA							
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾		Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD				
				D/la	Mes	Año															Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾			
1	D.N.I.	62367372	BONILLA JANAMPA, Natanael Efraim	18	02	2010	H	I	P	SI	SI	C	Q	NO	S	SI	0	5	9	1	8	3	4	MARIO VARGAS LLOSA
2	D.N.I.	623201169	BOZA LEON, John Cristian	06	01	2010	H	I	P	SI	SI	C	Q	NO	S	SI	0	5	1	7	3	1	8	32748
3	D.N.I.	623201168	BOZA LEON, Nilton John	06	01	2010	H	I	P	SI	SI	C	Q	NO	S	SI	0	5	1	7	3	1	8	32748
4	D.N.I.	60086195	CASTRO DELGADO, Danaluz Damiana	18	03	2010	M	I	P	SI	SI	C		NO	S	SI	1	5	4	9	6	2	5	34678 SEÑOR DE LOS MILAGROS
5	D.N.I.	61989735	CRUZ SANTIAGO, Edwar Aviles	06	12	2009	H	I	P	SI	SI	C		NO	P	SI	1	5	4	9	6	2	5	34678 SEÑOR DE LOS MILAGROS
6	D.N.I.	73294866	CUILLAR CHUCO, Jhoshua Salvador	23	04	2009	H	I	P	SI	SI	C		NO	SP	SI	1	5	4	9	6	2	5	34678 SEÑOR DE LOS MILAGROS
7	D.N.I.	619441437	ESPIRITU CANCHARI, Kevin Alexis	25	05	2009	H	I	P	SI	SI	C		NO	S	SI	1	5	4	9	6	2	5	34678 SEÑOR DE LOS MILAGROS
8	D.N.I.	79031920	GABRIEL MELGAREJO, Juan Luis	10	10	2009	H	I	P	SI	SI	C	Q	NO	S	SI	1	5	4	9	6	2	5	34678 SEÑOR DE LOS MILAGROS
9	D.N.I.	62367378	GUERRA GUTIERREZ, Yasmin Lesly	10	03	2010	M	I	P	SI	SI	C	Q	NO	S	SI	1	5	4	8	0	3	1	34035 LUCILIAO
10	D.N.I.	741101266	GUZMAN CANALES, Sandra Esperanza	10	02	2010	M	I	P	SI	SI	C	Q	NO	S	SI	1	5	4	9	6	2	5	34678 SEÑOR DE LOS MILAGROS
11	D.N.I.	61989688	LOVATON GALARZA, Robiño Alessandro	24	08	2009	H	I	P	SI	SI	C		NO	SP	SI	1	5	4	9	6	2	5	34678 SEÑOR DE LOS MILAGROS
12	D.N.I.	61989733	LOYOLA CHOMBO, Anali Samely	09	11	2009	M	I	P	SI	SI	C	Q	NO	P	SI	1	5	4	9	6	2	5	34678 SEÑOR DE LOS MILAGROS
13	D.N.I.	61989684	LUNA ESPIRITU, Marialex Del Pilar	09	09	2009	M	I	P	SI	SI	C		NO	S	SI	1	5	4	9	6	2	5	34678 SEÑOR DE LOS MILAGROS
14	D.N.I.	60725839	MALLQUI CANCHARI, Viviam Analía	11	09	2009	M	I	P	SI	SI	C		NO	S	SI	1	5	4	9	6	2	5	34678 SEÑOR DE LOS MILAGROS
15	D.N.I.	62367353	MILLAN DE LA ROSA, Anderson Piero	11	01	2010	H	I	P	SI	SI	C	Q	NO	S	SI	0	4	2	4	8	3	8	35004 SANTO DOMINGO SAVIO
16	D.N.I.	604405417	YANAYACO OCHOA, Candi Heidi	22	09	2009	M	I	P	SI	SI	C		NO	SP	SI	1	5	4	9	6	2	5	34678 SEÑOR DE LOS MILAGROS
17																								
18																								
19																								
20																								
21																								

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria
Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado

(2) Modalidad : (EBR) Educ.Básica Regular, (EBA) Educ.Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial

(3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial: registrar Edad (0,1,2,3,4,5).
En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6.
En el caso de EBA: C.Inicial 1°, 2°; Intermedio 1°, 2°, 3°; Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°
Colocar "x" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (EI) o grados (Pr).

(4) Característ. : Primaria : (U) Unidocente, (PM) Poldocente Multigrado y (PC) Poldocente Completo.

(5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado
Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia

(6) Sección : A,B,C,... Colocar "x" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial

(7) Gestión : (PGD)Púb. de gestión directa, (PGP)Púb. de Gestión Privada, (PR) Privada

(8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog.de Educ.Bás.Alter.de Niños y Adolescentes (PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ.Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos
(PBN)PEBANAFEBAJA, Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos.
Colocar "x" en caso de no corresponder

(9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche

(10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reingresante.
Solo en el caso de EBA: (RE) Reingresante

(11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro

(12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera

(13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior

(14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro
En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco

(15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.

(16) N° de DNI o Cod. Del : El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾			
			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matrícula(10)	País(11)	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna(12)	Segunda Lengua(12)	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre(13)	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad(14)	Código Modular	Número y/o Nombre - R/J/RD
22																			
23																			
24																			
25																			
26																			
27																			
28																			
29																			
30																			
31																			
32																			
33																			
34																			
35																			
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

Resumen	
Hombres	9
Mujeres	7
Total	16

SANTOS VARGAS, Elmer Neceis

Responsable de la matrícula

ALVARADO FRETTEL, Heder

Director (a) de la Institución Educativa

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
R.D. 058-2022	31	03	2022



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2022

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)			Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo						Periodo Lectivo						Ubicación Geográfica													
Número y/o Nombre			34678 SEÑOR DE LOS MILAGROS			Gestión ⁽⁷⁾	PGD	Inicio	01/03/2022		Fin	30/12/2022		Dpto.	PASCO													
Código	1 9 0 0 0 2		Código Modular	1 2 5 1 1 9 8		Característica ⁽⁴⁾	-	Programa ⁽⁸⁾	-						Prov.	DANIEL ALCIDES CARRIÓN												
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL Daniel Alcides Carrión		Resolución de Creación N°	N° 2986-2000		Forma ⁽⁵⁾	Esc	Datos del Estudiante						Dist.	YANAHUANCA													
			Nivel/Ciclo ⁽¹⁾	SEC	Grado/Edad ⁽³⁾	1	Sección ⁽⁶⁾	B	Turno ⁽⁹⁾	M	Sexo H/M	Situación de Matrícula(10)	País(11)	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna(12)	Segunda Lengua(12)	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre(13)	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad(14)	Centro Poblado					
			Modalidad ⁽²⁾	EBR	Nombre Sección (Solo Inicial)																						YANAHUANCA	
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾		Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)				Fecha de Nacimiento			Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾																		
							Día	Mes	Año																			
1	D.N.I.	62367354	AMPUDIA JANAMPA, Yaban Yuans				11	01	2010	H	I	P	SI	SI	C	Q	NO	S	SI	1	5	4	9	6	2	5	34678 SEÑOR DE LOS MILAGROS	
2	D.N.I.	62137553	ARIAS GOMEZ, Sahily Valery				26	02	2010	M	I	P	SI	SI	C	Q	NO	SP	SI	1	5	4	9	6	2	5	34678 SEÑOR DE LOS MILAGROS	
3	D.N.I.	62367367	BONILLA CABELLO, Sunny Nancy				13	02	2010	M	I	P	SI	SI	C	Q	NO	S	SI	1	5	4	9	6	2	5	34678 SEÑOR DE LOS MILAGROS	
4	D.N.I.	61989689	ESTRADA SALVADOR, Cledy Madeleyne				23	09	2009	M	I	P	SI	SI	C	Q	NO	S	SI	1	5	4	9	6	2	5	34678 SEÑOR DE LOS MILAGROS	
5	D.N.I.	62378824	FERNANDEZ CARHUAPOMA, Salome Mizabel				01	02	2010	M	I	P	SI	SI	C	Q	NO	S	SI	0	4	2	5	2	7	2	35001 CIFRIANO PROAÑO	
6	D.N.I.	62087883	HUACHO CHAMORRO, Jairo Yemerson				17	04	2009	H	I	P	SI	SI	C	Q	NO	P	SI	0	5	1	7	3	1	8	32748	
7	D.N.I.	61563411	HURTADO BASILIO, Jose David				09	04	2009	H	I	P	SI	SI	C	Q	NO	S	SI	0	4	2	4	8	3	8	35004 SANTO DOMINGO SAVIO	
8	D.N.I.	61989693	MATEO BASILIO, Joseph Neff				04	09	2009	H	I	P	SI	SI	C	Q	NO	S	SI	1	5	4	9	6	2	5	34678 SEÑOR DE LOS MILAGROS	
9	D.N.I.	60393347	MELGAREJO CORDOVA, Roseth Fiorela				21	01	2010	M	I	P	SI	SI	C	Q	NO	S	SI	1	5	4	9	6	2	5	34678 SEÑOR DE LOS MILAGROS	
10	D.N.I.	61819162	MORALES VICTORIO, Kiara Milen				04	07	2009	M	I	P	SI	SI	C	Q	NO	SP	SI	1	5	4	9	6	2	5	34678 SEÑOR DE LOS MILAGROS	
11	D.N.I.	61941433	PALOMINO CARLOS, Dayana Nikoly				25	05	2009	M	I	P	SI	SI	C	Q	NO	S	SI	1	5	4	9	6	2	5	34678 SEÑOR DE LOS MILAGROS	
12	D.N.I.	61989728	REYES CRUZ, Patricia Mayra				20	11	2009	M	I	P	SI	SI	C	Q	NO	SE	SI	1	5	4	9	6	2	5	34678 SEÑOR DE LOS MILAGROS	
13	D.N.I.	62087855	ROJAS DAVILA, Kari				14	06	2009	M	I	P	SI	SI	C	Q	NO	P	SI	1	5	4	9	6	2	5	34678 SEÑOR DE LOS MILAGROS	
14	D.N.I.	63223455	ROQUE SALVADOR, Niriam				05	11	2009	M	I	P	SI	SI	C	Q	NO	S	SI	1	5	4	9	6	2	5	34678 SEÑOR DE LOS MILAGROS	
15	D.N.I.	61914963	SARMIENTO ROBLES, Prince Enmanuel				12	10	2009	H	I	P	SI	SI	C	Q	NO	S	SI	0	3	3	5	1	6	6	0090 DANIEL ALCIDES CARRION	
16	D.N.I.	60725847	TADEO CELIS, Sarai Taith				18	10	2009	M	I	P	SI	SI	C	Q	NO	S	SI	1	5	4	9	6	2	5	34678 SEÑOR DE LOS MILAGROS	
17	D.N.I.	61989739	TUPAC BACILIO, Joesmel Yoner				05	12	2009	H	I	P	SI	SI	C	Q	NO	P	SI	1	5	4	9	6	2	5	34678 SEÑOR DE LOS MILAGROS	
18	D.N.I.	60085696	VARA OLIVAS, Jheison Kengric				11	05	2009	H	I	P	SI	SI	C	Q	NO	S	SI	0	4	5	1	4	6	8	34163 MANUEL SCORZA	
19	D.N.I.	60086424	VENEGAS ESPINOZA, Lincol Brayán				10	03	2008	H	I	P	SI	SI	C	Q	NO	S	SI	DI	1	5	4	9	6	2	5	34678 SEÑOR DE LOS MILAGROS
20																												
21																												

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (NI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado

(2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial.

(3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial: registrar Edad (0,1,2,3,4,5). En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6. En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3°; Avanzado 1°, 2°, 3°, 4° Colocar "°" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (EI) o grados (Pr).

(4) Caracterist. : Primaria : (U) Unicoente, (PM) Policoente Multigrado y (PC) Policoente Completo.

(5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado Para el caso EBA:(P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia

(6) Sección : A,B,C,... Colocar "°" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial

(7) Gestión : (PGD)Púb. de gestión directa,(PGP)/Púb de Gestión Privada, (PR) Privada

(8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes si se trata de Nivel Inicial (PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos PBN/PBJ-PEBAN/PEBAJA, Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos. Colocar "°" en caso de no corresponder.

(9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche

(10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reentrante. Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante

(11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro

(12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera

(13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior

(14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco

(15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.

(16) N° de DNI o Cod. Del : El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante								Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾					
			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD
22																			
23																			
24																			
25																			
26																			
27																			
28																			
29																			
30																			
31																			
32																			
33																			
34																			
35																			
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

Resumen	
Hombres	8
Mujeres	11
Total	19

SANTOS VARGAS, Elmer Necelis
Responsable de la matrícula

ALVARADO FRETTEL, Heder
Director (a) de la Institución Educativa

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
R.D. 058-2022	31	03	2022

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante								Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾					
			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular	Número y/o Nombre - R/J/RD
22																			
23																			
24																			
25																			
26																			
27																			
28																			
29																			
30																			
31																			
32																			
33																			
34																			
35																			
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

Resumen	
Hombres	5
Mujeres	9
Total	14

SANTOS VARGAS, Elmer Necels

Responsable de la matrícula

ALVARADO FRETTEL, Heder

Director (a) de la Institución Educativa

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
R.D. 058-2022	31	03	2022



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2022

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)			Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo					Periodo Lectivo					Ubicación Geográfica					
Código	1 9 0 0 0 2		Número y/o Nombre	34678 SEÑOR DE LOS MILAGROS		Gestión ⁽⁷⁾	PGD	Inicio	01/03/2022		Fin	30/12/2022		Dpto.	PASCO			
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL Daniel Alcides Carrión		Código Modular	1 2 5 1 1 9 8		Característica ⁽⁴⁾	-	Programa ⁽⁸⁾	-		Datos del Estudiante					Prov.	DANIEL ALCIDES CARRIÓN	
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento	Sexo	H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular	Número y/o Nombre - R/J/RD
																	SEC	Grado/Edad ⁽³⁾
1	D.N.I. 6.3.3.2.4.8.6.7	BONILLA JANAMPA, Angel Migael	27	02	2008	H	P	P	SI	SI	C	Q	NO	S	SI		1 4 1 0 7 0 3	MARIO VARGAS LLOSA
2	D.N.I. 6.1.9.4.1.3.6.9	DELGADO CHAHUA, Anjely Naina	03	02	2009	M	P	P	SI	SI	C		NO	SP	SI		1 4 2 9 2 0 8	CCECNA - TALENTOS
3	D.N.I. 6.0.3.3.7.1.8.6	EUFRACIO ROBLES, Flor Merliza	01	05	2008	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO	P	SI			
4	D.N.I. 6.0.5.8.2.0.3.6	FALCON RAMOS, Michelle Naomy	13	05	2008	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO	S	SI			
5	D.N.I. 7.3.2.9.8.0.8.3	LUNA ECHEVARRIA, Joel Piero	10	02	2009	H	P	P	SI	SI	C		NO	S	SI			
6	D.N.I. 6.3.0.8.6.8.5.1	MEGO YAUYO, Precila Helen	08	08	2008	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO	P	SI			
7	D.N.I. 6.2.1.6.1.0.3.2	MELLENDEZ JANAMPA, Niels Blair	26	10	2007	H	P	P	SI	SI	C		NO	P	SI			
8	D.N.I. 6.1.5.9.7.9.1.6	OSORIO BONILLA, Soledad Lida	15	10	2008	M	P	P	SI	SI	C		NO	S	SI			
9	D.N.I. 6.0.0.8.6.3.9.1	POVIS CHACON, Valeria Liset	28	09	2008	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO	P	SI			
10	D.N.I. 6.0.3.9.3.3.1.1	ROBLES MORA, Crithian Angel	19	12	2008	H	P	P	SI	SI	C		NO	S	SI			
11	D.N.I. 6.0.3.7.0.1.1.2	SANCHEZ FALCON, Dyana Yanina	24	02	2008	M	P	P	SI	SI	C		NO	P	SI			
12	D.N.I. 6.1.5.9.4.9.2.8	SARMIENTO ROJAS, Babilonia	28	11	2008	M	P	P	SI	SI	C		NO	P	SI			
13	D.N.I. 6.1.5.9.4.9.4.4	TADEO CELIS, Sarai Kelayda	23	07	2008	M	P	P	SI	SI	C		NO	S	SI			
14	D.N.I. 7.8.0.6.5.0.2.3	YAUYO RODRIGUEZ, Rusbel Arturo	11	06	2008	H	P	P	SI	SI	C	Q	NO	P	SI			
15																		
16																		
17																		
18																		
19																		
20																		
21																		

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado
(2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial
(3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial: registrar Edad (0,1,2,3,4,5). En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6. En el caso de EBA: C: Inicial 1°, 2°, 3°; Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°. Colocar "-" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (EI) o grados (Pr).
(4) Característ. : Primaria : (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.
(5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia
(6) Sección : A,B,C,... Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial
(7) Gestión : (PGD) PUb. de gestión directa, (PGP) PUb. de Gestión Privada, (PR) Privada
(8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes (PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos PBN/PBJ/PEBANA/PEBAJA: Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos. Colocar "-" en caso de no corresponder
(9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
(10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reentrante. Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante
(11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
(12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (AII) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
(13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
(14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco
(15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
(16) N° de DNI o Cod. Del Est. : El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante								Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾					
			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular	Número y/o Nombre - R/J/RD
22																			
23																			
24																			
25																			
26																			
27																			
28																			
29																			
30																			
31																			
32																			
33																			
34																			
35																			
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

Resumen	
Hombres	5
Mujeres	9
Total	14

SANTOS VARGAS, Elmer Necels

Responsable de la matrícula

ALVARADO FRETTEL, Heder

Director (a) de la Institución Educativa

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
R.D. 058-2022	31	03	2022

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾				
			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matrícula(10)	País(11)	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna(12)	Segunda Lengua(12)	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre(13)	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad(14)	Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD	
22																				
23																				
24																				
25																				
26																				
27																				
28																				
29																				
30																				
31																				
32																				
33																				
34																				
35																				
36																				
37																				
38																				
39																				
40																				
41																				
42																				
43																				
44																				
45																				
46																				
47																				
48																				
49																				
50																				

Resumen	
Hombres	8
Mujeres	12
Total	20

SANTOS VARGAS, Elmer Necelis

Responsable de la matrícula

Firma - Post Firma

ALVARADO FRETTEL, Heder

Director (a) de la Institución Educativa

Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
R.D. 058-2022	31	03	2022

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾			
			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular	Número y/o Nombre - R/J/RD
22																			
23																			
24																			
25																			
26																			
27																			
28																			
29																			
30																			
31																			
32																			
33																			
34																			
35																			
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

Resumen	
Hombres	14
Mujeres	7
Total	21

SANTOS VARGAS, Elmer Necelis

Responsable de la matrícula

Firma - Post Firma

ALVARADO FRETTEL, Heder

Director (a) de la Institución Educativa

Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
R.D. 058-2022	31	03	2022

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento		Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾				
			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matrícula(10)	País(11)	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna(12)	Segunda Lengua(12)	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre(13)	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad(14)	Código Modular	Número y/o Nombre - R.J/RD
22																			
23																			
24																			
25																			
26																			
27																			
28																			
29																			
30																			
31																			
32																			
33																			
34																			
35																			
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

Resumen	
Hombres	8
Mujeres	7
Total	15

SANTOS VARGAS, Elmer Neceis

Responsable de la matrícula

ALVARADO FRETTEL, Heder

Director (a) de la Institución Educativa

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
R.D. 058-2022	31	03	2022



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2022

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)			Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo						Periodo Lectivo						Ubicación Geográfica										
Número y/o Nombre			34678 SEÑOR DE LOS MILAGROS			Gestión ⁽⁷⁾		PGD	Inicio	01/03/2022		Fin	30/12/2022		Dpto.	PASCO									
Código	1 9 0 0 0 2		Código Modular	1 2 5 1 1 9 8		Característica ⁽⁴⁾	-	Programa ⁽⁸⁾	-						Prov.	DANIEL ALCIDES CARRIÓN									
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL Daniel Alcides Carrión		Resolución de Creación N°	N° 2986-2000		Forma ⁽⁵⁾	Esc	Datos del Estudiante						Dist.	YANAHUANCA										
			Nivel/Ciclo ⁽¹⁾	SEC	Grado/Edad ⁽³⁾	4	Sección ⁽⁶⁾	B	Turno ⁽⁹⁾	T							Centro Poblado								
			Modalidad ⁽²⁾	EBR	Nombre Sección (Solo Inicial)									YANAHUANCA											
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)					Fecha de Nacimiento			Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD		
		D/a	Mes	Año																					
1	D.N.I. 72792951	DIONISIO VILLAVICENCIO, Meylin Anjali					08	12	2004	M	P	P	SI	SI	C			NO	S	SI	DI	0578534	0113 DANIEL ALOMIA ROBLES		
2	D.N.I. 60086205	ESPINOZA CUEVA, Jobert Alexis					28	11	2006	H	P	P	SI	SI	C			NO	S	SI					
3	D.N.I. 60009914	EUFRACIO ROBLES, Meyer					25	07	2006	H	P	P	SI	SI	C			NO	P	SI					
4	D.N.I. 60010061	FLORES RAMOS, Rossy Nelly					02	10	2006	M	P	P	SI	SI	C			NO	S	SI					
5	D.N.I. 60409295	GUILLERMO ECHEVARRIA, Guiseela Katerin					18	07	2006	M	P	P	SI	SI	C			NO	P	SI					
6	D.N.I. 600100116	HURTADO BASILIO, Shared Gleydi					28	12	2006	M	P	P	SI	SI	C			NO	S	SI					
7	D.N.I. 60676417	LUNA HINOSTROZA, David Clever					13	08	2006	H	P	P	SI	SI	C			NO	S	SI					
8	D.N.I. 60409316	MATEO ROMAN, Breiner Jesus					16	08	2006	H	P	P	SI	SI	C	Q		NO	S	SI					
9	D.N.I. 60085678	ROJAS DAVILA, Meliza					10	03	2006	M	P	P	SI	SI	C	Q		NO	P	SI					
10	D.N.I. 60979895	ROJAS JESUS, Geraldine Cinthia					16	03	2007	M	P	P	SI	SI	C			NO	S	SI					
11	D.N.I. 60423584	VICENTE ALVARADO, Jefry Jesus					01	08	2006	H	P	P	SI	SI	C			NO	SP	SI					
12	D.N.I. 60009940	YALICO BRAVO, Edgar Gianpier					02	01	2007	H	P	P	SI	SI	C			NO	S	SI					
13	D.N.I. 60500552	YAUYO MATEO, Adenson Rober					02	01	2007	H	P	P	SI	SI	C			NO	P	SI					
14																									
15																									
16																									
17																									
18																									
19																									
20																									
21																									

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado
 (2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial.
 (3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial: registrar Edad (0,1,2,3,4,5). En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6. En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3°; Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°. Colocar "°" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (EI) o grados (Pr).
 (4) Caracterist. : Primaria : (U) Unidocente, (FM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.
 (5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia
 (6) Sección : A.B.C.... Colocar "°" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial
 (7) Gestión : (PGD)Púb. de gestión directa, (PGP)Púb. de Gestión Privada, (PR) Privada
 (8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes (PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos PBN/PBJ: PEBANA/PEBAJA, Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos.
 (9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
 (10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reentrantante. Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante
 (11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
 (12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
 (13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
 (14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco
 (15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
 (16) N° de DNI o Cod. Del : El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁰⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante								Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾					
			Día	Mes	Año	Sexo HM	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD
22																			
23																			
24																			
25																			
26																			
27																			
28																			
29																			
30																			
31																			
32																			
33																			
34																			
35																			
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

Resumen	
Hombres	7
Mujeres	6
Total	13

SANTOS VARGAS, Elmer Necels

Responsable de la matrícula

ALVARADO FRETTEL, Heder

Director (a) de la Institución Educativa

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
R.D. 058-2022	31	03	2022

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento		Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾				
			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matrícula(10)	País(11)	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna(12)	Segunda Lengua(12)	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre(13)	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad(14)	Código Modular	Número y/o Nombre - R/J/RD
22																			
23																			
24																			
25																			
26																			
27																			
28																			
29																			
30																			
31																			
32																			
33																			
34																			
35																			
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

Resumen	
Hombres	7
Mujeres	4
Total	11

SANTOS VARGAS, Elmer Necels

Responsable de la matrícula

ALVARADO FRETTEL, Heder

Director (a) de la Institución Educativa

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
R.D. 058-2022	31	03	2022



NÓMINA DE MATRÍCULA - 2022

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo						Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica								
Número y/o Nombre		34678 SEÑOR DE LOS MILAGROS				Gestión ⁽⁷⁾	PGD	Inicio	01/03/2022	Fin	30/12/2022	Dpto.	PASCO							
Código	1 9 0 0 0 2	Código Modular	1 2 5 1 1 9 8	Característica ⁽⁴⁾	-	Programa ⁽⁸⁾	-	Datos del Estudiante					Prov.	DANIEL ALCIDES CARRIÓN						
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL Daniel Alcides Carrión	Resolución de Creación N°	N° 2986-2000		Forma ⁽⁵⁾	Esc	Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	Pais ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Matemática ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Dist.	YANAHUANCA
		Nivel/Ciclo ⁽¹⁾	SEC	Grado/Edad ⁽³⁾	5	Sección ⁽⁶⁾													B	Turno ⁽⁹⁾
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento	Día	Mes	Año	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	Pais ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Matemática ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD	
																		1 5 4 9 6 3 3	JUAN VELASCO ALVARADO	
1	D.N.I. : 60085700	ALVAREZ HUAQUI, Rosa Sunamita	28	05	2006	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO		P	SI		1 5 4 9 6 3 3	JUAN VELASCO ALVARADO	
2	D.N.I. : 75185902	CASTILLO MESIAS, Brat Edmilson	26	03	2006	H	P	P	SI	SI	C	Q	NO		S	SI				
3	D.N.I. : 75674289	COLQUI JACINTO, Alessandra Susana	08	08	2005	M	P	P	SI	SI	C		NO		S	SI				
4	D.N.I. : 73527776	DE LA CRUZ SANCHEZ, Elian Sadith	07	11	2005	M	P	P	SI	SI	C		NO		S	SI				
5	D.N.I. : 76743767	DE LA ROSA ROQUE, Miguel Angel	10	03	2004	H	P	P	SI	SI	C	Q	NO		P	SI				
6	D.N.I. : 71735629	JUSTINIANO FAUSTINO, Edison Ciro	06	09	2004	H	P	P	SI	SI	C		NO		P	SI				
7	D.N.I. : 75991656	LUNA ESPIRITU, Robert Mijael	08	03	2005	H	P	P	SI	SI	C		NO		S	SI				
8	D.N.I. : 76341713	MATEO BASILIO, Caleb Bilad	11	06	2005	H	P	P	SI	SI	C	Q	NO		P	SI				
9	D.N.I. : 71735658	PAUCAR HUACHO, Eliseo Salomon	04	08	2004	H	P	P	SI	SI	C		NO		P	SI				
10	D.N.I. : 71641191	SALVADOR FALCON, Jose Luis	24	10	2004	H	P	P	SI	SI	C		NO		P	SI				
11	D.N.I. : 60725829	SALVADOR HERRERA, Herminio	03	02	2006	H	P	P	SI	SI	C		NO		SE	SI				
12	D.N.I. : 60097951	VEDIA ESTRADA, Estefany	12	05	2006	M	P	P	SI	SI	C		NO		S	SI				
13																				
14																				
15																				
16																				
17																				
18																				
19																				
20																				
21																				

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado
 (2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial.
 (3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial: registrar Edad (0,1,2,3,4,5). En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6. En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3°, Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°. Colocar "x" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (EJ) o grados (PR).
 (4) Caracterist. : (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.

(5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia
 (6) Sección : A,B,C,... Colocar "x" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial
 (7) Gestión : (PGD)Púb. de gestión directa,(PGP)Púb. de Gestión Privada, (PR) Privada
 (8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes (PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos PBN/PBJ-PEBANA/PEBAJA. Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos.

(9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
 (10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reingresante. Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante
 (11) Pais : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
 (12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
 (13) Escolarid. de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
 (14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro
 (15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa. En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco
 (16) N° de DNI o Cod. Del Est. : El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

