



ESCUELA DE POSTGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Uso del Software Educativo Exe-Learning y el proceso de
aprendizaje de los docentes de la Institución Educativa
Secundaria de Calapuja, Lampa

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE

Maestra en educación con Mención en Docencia y Gestión Educativa

AUTOR:

Br. Elsa Benites Rojas

ASESOR

Dr. Nolberto Arnildo Leyva Aguilar

SECCIÓN

Educación e Idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Educación y Calidad Educativa

TRUJILLO - PERÚ

2019

PÁGINA DEL JURADO

Dr. Francisco Alejandro Espinoza Polo
Presidente

Dra. Gaby Esther Chunga Pingo
Secretaria

Dr. Nolberto Arnildo Leyva Aguilar
Vocal

DEDICATORIA

A Dios, a mis queridos hijos y mis padres
por ser motivación permanente para mi
superación y conseguir mis metas.

Elsa

AGRADECIMIENTO

Mi eterno agradecimiento a la Universidad Cesar Vallejo, por haberme dado la oportunidad de realizar mis sueños anhelados en mi vida, además agradezco a mis docentes de la escuela de Posgrado de dicha universidad en principal a mi Asesor, al Dr. Nolberto Leyva Aguilar por su incontable paciencia en la enseñanza en este camino de superación.

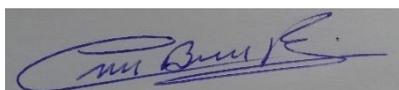
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Br. Elsa BENITES ROJAS, con DNI 01341469 estudiante de la Escuela de Postgrado de Maestría en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa de la Universidad César Vallejo, con la tesis titulada “Uso del software educativo Exe-Learning y el proceso de aprendizaje de los docentes de la Institución Educativa Secundaria de Calapuja, Lampa - 2018”.

Declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis es original de propia autoría
- 2) Se respetó las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido autoplagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.



Elsa BENITES ROJAS

01341469

PRESENTACIÓN

Señores miembros del jurado:

Cumpliendo con las normas y disposiciones de la Universidad César Vallejo para optar el Grado de Magister en Educación y Gestión Educativa, pongo a consideración el presente trabajo de Investigación “Uso del software educativo Exe-Learning y el proceso de aprendizaje de los docentes de la Institución Educativa Secundaria de Calapuja, Lampa - 2018”.

El presente trabajo es el resultado del reconocimiento previo de la situación problemática, en cuanto se refiere al uso de tecnologías informáticas en la población en estudio.

Considero que el estudio constituye un valioso aporte para mejorar la calidad educativa, específicamente en el aspecto pedagógico y metodológico relacionado al uso de la informática.

Espero que este estudio constituya una motivación para futuras investigaciones y sea experimentado en los demás ciclos de la Educación Secundaria y en otras instituciones educativas.

La autora.

ÍNDICE

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD	v
PRESENTACIÓN	vi
ÍNDICE	vii
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
I INTRODUCCIÓN	1
1.1. Realidad problemática.....	1
1.2. Trabajos previos	3
1.3. Teorías Relacionadas al Tema.....	9
1.4. Formulación del problema	14
1.5. Problemas Específicos	15
1.6. Justificación del estudio	15
Hipótesis.....	17
Hipótesis general	14
Objetivos	17
Objetivo general.....	14
Objetivos específicos	18
II MÉTODO	19
2.1. Diseño de investigación.....	19
2.2. Variables y Operacionalización.....	20
2.3. Población y muestra	20

2.4. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.....	22
2.6. Métodos de análisis de datos.....	22
2.8. Aspectos éticos.....	24
III. RESULTADOS.....	21
IV DISCUSIÓN	47
V CONCLUSIONES	49
VI RECOMENDACIONES	517
VI REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	528
ANEXOS.....	50

INDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1 Población Docente de la I.E.S. “Calapuja” - 2018	16
Figura 2 Componentes necesarios del uso del software educativo Exe-Learning en la I.E.S. “Calapuja” – 2018	19
Figura 3 Idioma del software educativo Exe-Learning en la I.E.S. “Calapuja” – 2018	22
Figura 4 Calidad de contenidos del software educativo Exe-Learning en la I.E.S. “Calapuja” – 2018	21
Figura 5 . Actividades educativas con el uso del software educativo Exe-Learning en la I.E.S. “Calapuja” – 2018	24
Figura 6 Navegación del software educativo Exe-Learning en la I.E.S. “Calapuja” – 2018.	25
Figura 7 Usabilidad del software educativo Exe-Learning en la I.E.S. “Calapuja” – 2018.	26
Figura 8 Organización curricular del proceso de aprendizaje de los docentes de la I.E.S. “Calapuja” – 2018	29
Figura 9 Aprendizaje mediante el software educativo del proceso de aprendizaje de los docentes de la I.E.S. “Calapuja” – 2018	31
Figura 10 Componente comunicativo del proceso de aprendizaje de los docentes de la I.E.S. “Calapuja” – 2018	33

INDICE DE TABLAS

		Pág.
Tabla 1	Población Docente de la I.E.S. "Calapuja" - 2018	16
Tabla 2	Componentes necesarios del uso del software educativo Exe-Learning en la I.E.S. "Calapuja" – 2018	19
Tabla 3	Idioma del software educativo Exe-Learning en la I.E.S. "Calapuja" – 2018	20
Tabla 4	Calidad de contenidos del software educativo Exe-Learning en la I.E.S. "Calapuja" – 2018	22
Tabla 5	. Actividades educativas con el uso del software educativo Exe-Learning en la I.E.S. "Calapuja" – 2018	23
Tabla 6	Navegación del software educativo Exe-Learning en la I.E.S. "Calapuja" – 2018.	25
Tabla 7	Usabilidad del software educativo Exe-Learning en la I.E.S. "Calapuja" – 2018.	26
Tabla 8	Organización curricular del proceso de aprendizaje de los docentes de la I.E.S. "Calapuja" – 2018	28
Tabla 9	Aprendizaje mediante el software educativo del proceso de aprendizaje de los docentes de la I.E.S. "Calapuja" – 2018	30
Tabla 10	Componente comunicativo del proceso de aprendizaje de los docentes de la I.E.S. "Calapuja" – 2018.	32

RESUMEN

La presente investigación titulado “Uso del Software educativo Exe – Learning y el proceso de aprendizaje de los docentes de la institución educativa Secundaria de Calapuja, Lampa – 2018” cuyo objetivo general es determinar la relación del uso del software educativo en el proceso de aprendizaje de los docentes de la IES, la metodología es de carácter cuantitativo, de tipo descriptivo, correlacional, con diseño no experimental. Donde la población es conformada por todos los docentes 11 entre contratados y nombrados El procesos de recolección de datos, fue mediante la aplicación de un cuestionario, los datos obtenidos fueron procesados utilizando estadísticas descriptivas en tablas cuyos resultados fueron interpretados, para verificar las hipótesis fue mediante la prueba Pearson, llegando a resultados significativamente positivos, se concluye que; existe relación directa y significativa del uso del software educativo exe-learning con el proceso de aprendizaje de los docentes de la Institución educativa Secundaria de Calapuja, Lampa en el año 2018, se evidencia en la Prueba de correlación Pearson, con un valor de 0,616 y por el valor de probabilidad de error 0,044 es significativa, donde un uso de mejor comprensión en comunicación o interfaz, en lo pedagógico o Instruccional y computacional o técnico, mejora la organización curricular, el aprendizaje mediante el software educativo, además del componente comunicativo en los docentes.

Palabras clave: Software, NTIC, Exe_learning, comunicación o interfaz proceso de aprendizaje.

ABSTRACT

The present research entitled "Use of the Exe - Learning Educational Software and the learning process of the teachers of the secondary school of Calapuja, Lampa - 2018" whose general objective is to determine the relation of the use of educational software in the learning process of the IES teachers, the methodology is quantitative, descriptive, correlational, non-experimental design. Where the population is made up of all teachers 11 between hired and appointed. The processes of data collection, was through the application of a questionnaire, the data obtained were processed using descriptive statistics in tables whose results were interpreted, to verify the hypotheses was through the Spearman Rho test, reaching significantly positive results, we conclude that; there is a direct and significant relationship between the use of exe-learning educational software and the learning process of teachers at the Secondary Education Institution of Calapuja, Lampa in 2018, is evidenced in Spearman's Rho correlation test, with a value of 0.616 and for the value of probability of error 0.044 is significant, where a use of better understanding in communication or interface, pedagogical or Instructional and computational or technical, improves curricular organization, learning through educational software, in addition to the communicative component in teachers.

Keywords: Software, NICT, Exe_learning, communication or interface learning process, curricular organization.

I INTRODUCCIÓN

1.1. REALIDAD PROBLEMÁTICA

El mundo en las últimas décadas estuvo cambiando a grandes rasgos con el avance de la tecnología, y donde las tecnologías de información y comunicación son hoy en día el pilar fundamental en la educación están al alcance y servicio en diversos aspectos de nuestra vida.

Sin embargo, la tecnología no está siendo adecuadamente utilizada generando muchas controversias y en sistema educativo se viene dando paso a una serie de críticas de su efectividad. Las críticas son de las experiencias de aprendizajes virtuales, cuestionando su valor en la generación de los aprendizajes significativos. Otro aspecto hace referencia a la calidad académica, porque involucra un cambio de paradigmas en la presentación y adquisición de la información, en las capacidades y competencias tanto para el docente y el estudiante, por lo tanto debemos aprovecharla e innovar en nuestras aulas.

(Trejo, 2015) En este tiempo de cambios vertiginosos, la incorporación de las nuevas tecnologías en la gestión del conocimiento ya sea dentro y fuera del aula, la gestión escolar, particularmente las llamadas Tics destinados a fortalecer los procesos de declaración e indagación representa a excepción de la posibilidad de percibir o construir atajos poderosos y atendibles para restringir el camino que deseamos salir para crear de la educación pública el progreso que simiente la construcción de una sociedad más próspera y más abierto; una educación que favorezca la inclusión, la calidad y la invención prácticas y valores en todos sus tipos, niveles y modalidades y por ende recibir su capacidad de lograr compartir suficiente información así como experiencias. Por eso el trabajo desarrollado por

Víctor del Carmen Avendaño Porras y el masa admirador y comprometido de estudiantes que tuvieron la generosidad de ejecutar su estancia académica en el Centro Regional de Formación Docente e Indagación Educativa (Cresur) contribuye a situar experiencias concretas sobre la alta de las Tics en escuelas de instrucción básica y media superior, y conocer in situ la forma como éstas se incorporan serio y formalmente en la organización escolar y la misión educativa. La investigación de este micro universo nos aproxima, sin duda, a la teoría de los procesos de incorporación de las Tics.

Actualmente en la Institución Educativa Secundaria “Calapuja” se observa desinterés por el aprendizaje en las diferentes áreas a pesar que se cuenta con un Aula de Innovación Pedagógica (AIP), siendo usuarios los estudiantes y docentes, la misma que no es aprovechada para facilitar el aprendizaje de los alumnos de manera dinámica e interactiva, es por esta razón que se propuso desarrollar la investigación del uso del software Exe-learning en el proceso de aprendizaje en las diferentes áreas para mejorar significativamente la calidad educativa en la institución.

Se considera que es un reto el investigar nuevos métodos para mejorar el aprendizaje del alumno de nuestra región. El entorno actual así lo demanda. Se espera que mediante el uso de tecnologías como la que propone esta investigación, los estudiantes y egresados de diferentes instituciones educativas de la región Puno, tanto de ciudades como del ámbito rural puedan recibir una educación de calidad, moderna y competitiva que les permita continuar su formación superior universitaria o técnica en igualdad de capacidades y actitudes.

En este marco y con la finalidad de abordar una problemática referida a mejorar los niveles de aprendizaje en estudiantes de la zona rural de Puno acorde con el avance tecnológico, se ha propuesto una investigación conducente a exponer el uso del software exe-learnign a docentes de la Institución Educativa en Calapuja, Lampa, Puno. Posteriormente se ha procedido a evaluar en los docentes la disponibilidad y nivel de aceptabilidad del mismo en sus actividades. De esta manera desarrollar y fortalecer capacidades en los alumnos y provocar su participación activa en el proceso de adquirir conocimientos en las diferentes áreas académicas.

1.2. TRABAJOS PREVIOS

Valdivieso (2018), en su investigación “Influencia del programa de entrenamiento educativo Smart Learning suite en el uso de la pizarra digital interactiva en los Docentes de la Región Moquegua, 2018” participaron la totalidad de los docentes de la misma. Su trabajo se justificó por lo importante que es considerar el campo educativo como uno de los principales organismos en aplicar las tecnologías en los procesos de enseñanza dirigidos a los estudiantes, considerando que la “pizarra digital interactiva” es una herramienta pedagógica que permite al docente mantener la atención y participación de los estudiantes en el tema. La investigación se aborda desde un enfoque cuantitativo, de tipo experimental, longitudinal, analítico y prospectivo, con un nivel de investigación explicativo y con un diseño del tipo pre-experimental. La población y muestra estuvo constituida por 30 docentes de Educación Básica Regular de la región Moquegua, se emplearon como técnicas de recolección de datos para el diagnóstico y evaluación de la intervención educativa la entrevista, la encuesta y la observación y para el análisis de los datos estadísticos se usó el software

estadístico SPSS versión 22. Se obtuvo como resultado que el programa de entrenamiento educativo SMART Learning Suite influye en el uso de la pizarra digital interactiva en los docentes de la región Moquegua, con un t -Student=21,709 y un p-valor de 0%.

Mucha (2017), en su trabajo de investigación “Implementación de un Aula Virtual en MOODLE para mejorar el Rendimiento Académico de la Unidad Didáctica de Informática e Internet de la Carrera Profesional de Computación e Informática del Instituto de Educación Superior Tecnológico Público Héroes de Sierra lumi, cuya metodología es de tipo experimental y de diseño correlacional, concluyendo de la siguiente manera: “La implementación del Aula Virtual en MOODLE influye positivamente en el rendimiento académico, asistencias de clases, cumplimiento de tareas obteniéndose notas superiores de los promedio de notas de la Carrera Profesional de Computación e Informática del Instituto de Educación Superior Tecnológico Público Héroes de Sierra Lumi”;

Nicho y Torres (2013), en su trabajo de investigación “Eficacia del aula virtual para complementar el aprendizaje de computación e informática en estudiantes del quinto de secundaria de la Institución Educativa nuestra señora de Guadalupe, cercado de Lima 2013”, el investigador buscó información acerca de “los niveles de acceso a Internet de estudiantes del nivel Secundaria del Cercado de Lima”. En cuanto a los resultados, indicaron que el acceso a internet de los estudiantes era diario y con fines poco o nada educativos, dado que los docentes de las diferentes Instituciones Educativas Públicas de Educación Regular, no emplean herramientas tecnológicas dirigidas a los estudiantes que les permita el complementar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por esta razón los

investigadores aplicaron, una herramienta Web de fácil acceso y manejo por parte de docentes y estudiantes para trabajar en el Aula Virtual y poder conocer cuál es su eficacia en la complementación del aprendizaje de Computación e Informática en estudiantes que cursan el quinto de Secundaria en la Institución Educativa Nuestra Señora de Guadalupe, Cercado de Lima. Las variables en esta investigación fueron dos: la independiente que fue el Aula Virtual y en la dependiente, se consideraron complementar el Aprendizaje de Computación e Informática en estudiantes de quinto de Secundaria. El diseño fue el Cuasi-experimental, y el tipo de estudio Aplicada. Así mismo, se utilizó la "lista de control y cuestionario con preguntas dicotómicas". La muestra estuvo conformada por dos grupos: el de control conformado por 36 alumnos y el experimental conformado por 32 alumnos, con un total de 68 alumnos. En sus resultados, los autores señalan "que el aula virtual complementa significativamente el aprendizaje de Computación e informática en estudiantes del quinto de Secundaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Guadalupe, Cercado de Lima 2013", concluyendo que el grupo experimental obtuvo mejores resultados en sus puntuaciones en comparación con los estudiantes del grupo control.

(Ticona, 2010) en su trabajo de investigación titulada "Eficiencia de los métodos aproximados con software Matemática en la determinación de raíces de ecuaciones no lineales en los estudiantes de Ingeniería UNA PUNO". En cuanto al diseño metodológico utilizado corresponde al tipo experimental y de diseño cuasi experimental con dos grupos de control y experimental, con pre prueba y post prueba, siendo la población de estudio, los estudiantes del quinto semestre de la Escuela Profesional de Ingeniería Electrónica. Es importante enfatizar que

en este experimento se utilizó como material educativo el software Matemática, que contribuye positivamente en la determinación de los ceros de una función. En cuanto al instrumento de recolección de datos se ha utilizado la prueba escrita y el diseño estadístico. Para la prueba de hipótesis se empleó la prueba Zeta. La conclusión principal a la que se arribó señala que los métodos aproximados de solución son eficientes en la determinación de los ceros de una función con el uso de software Matemática en los estudiantes del quinto semestre de la Escuela Profesional de Ingeniería Electrónica, lo que permite mejorar los niveles de aprendizaje de métodos numéricos.

(Gonzales , Zea, & Chambi, 2011). En su trabajo de investigación “Aplicación del software educativo “descartes matemáticas interactivas” basado en las ecuaciones lineales para desarrollar las capacidades del área de matemática de los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Secundaria “Mariano Melgar” Ayaviri - Puno 2011. Esta investigación ha utilizado el diseño de investigación experimental puro “Pre Test y Post Test” con dos grupos (experimental y control), cuyos resultados son; en la capacidad de razonamiento y demostración en el grupo experimental se obtuvo una media aritmética de 6.29 en el pre test y un 13,19 en el pos test, como lo demuestra la “t” de student $t = 17,69$. Por otro lado en la capacidad de Comunicación Matemática en el grupo experimental se obtuvo una media aritmética de 7.13 en el pre test y un 14,13 en el pos test, como lo demuestra la “t” de student $t = 20,00$. así mismo en la capacidad de Resolución de Problemas en el grupo experimental se obtuvo una media aritmética de 6.74 en el pre test y un 13,52 en el pos test, como lo demuestra la “t” de student $t = 21,19$, quedando demostrado que se logró ampliamente las expectativas, como se puede observar, en la Capacidad de

Comunicación Matemática se logró un mejoramiento en el aprendizaje de las ecuaciones lineales. En conclusión la investigación aplicada con el software educativo “Descartes Matemáticas – Interactivas” nos demuestra estadísticamente nuestro problema planteado, en qué medida influye la aplicación del software educativo “Descartes Matemáticas – Interactivas” basado en las ecuaciones lineales para desarrollar las capacidades del área de matemática de la Institución Educativa Secundaria “Mariano Melgar”, como lo demuestra la “t” de Student de las tres dimensiones ($t = 19,82$) quedando demostrado que se logró ampliamente las expectativas acerca del software educativo, en las capacidades de Razonamiento y Demostración, Comunicación Matemática y Resolución de Problemas que se presenta en el resumen final. Por tanto la aplicación del software influye significativamente en el desarrollo de las capacidades matemáticas en los estudiantes de la IESMMA - 2011.

(Loayza, 2018), en el estudio titulado “La metodología B-learning para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Roque Saenz Peña, Ayaviri – 2018”, se realizó con el objetivo general de evidenciar la mejora del aprendizaje del idioma inglés, en estudiantes del segundo grado con el uso de la metodología B-Learning, el tipo de investigación fue experimental formada por dos grupos uno control formado por 17 y otro experimental con 16 estudiantes, en el primero se utilizó un método de enseñanza tradicional y el segundo con el método B-learning, los instrumentos de recolección de información fueron: guía de análisis de documentos para conocer como era el trabajo con el sistema tradicional y examen escrito, el análisis estadístico fue descriptivo y para probar las hipótesis se utilizó prueba de Ji cuadrado y t de Student. Los resultados fueron: el nivel de aprendizaje del

idioma inglés en estudiantes del segundo grado, con la aplicación de la metodología tradicional, se encuentran mayormente en nivel en proceso con 47,1%. El aprendizaje del idioma inglés en estudiantes con aplicación del método B-Learning se encuentran en su mayor parte en logro previsto con 81,3%. El aprendizaje de los estudiantes del segundo grado del idioma inglés con aplicación de la metodología de B-learning obtuvo en promedio general 15 puntos, siendo más eficaz que con la aplicación de la metodología tradicional que alcanzó 13 puntos en promedio, existiendo diferencia estadística significativa en favor de la metodología B-learning ($p < 0.05$). Se concluye que el aprendizaje del idioma inglés, con la aplicación de la metodología de B-learning fue más eficaz que la aplicación de la metodología tradicional en el aprendizaje del idioma inglés.

(Gomez, 2017), en su trabajo de investigación “Tutoriales audiovisuales y el aprendizaje de complemento matemático en Estudiantes De Working Adult, Universidad Privada Del Norte – 2017”. La presente investigación tiene como propósito general determinar cuál es la relación de los tutoriales audiovisuales con el aprendizaje del complemento matemático, específicamente el uso académico de tutoriales audiovisuales como medio de apoyo al aprendizaje autónomo del complemento matemático. En cuanto a la metodología nos planteamos un diseño de investigación no experimental, de nivel correlacional, de tipo básica y de corte transversal, aplicado a 105 estudiantes de la Facultad de Ingeniería del I ciclo del Working Adult. Los instrumentos utilizados fueron un cuestionario y un examen respectivamente, validados de acuerdo a sus propiedades psicométricas en los criterios de constructo, criterial y contenido. Se utilizó como técnica de recolección de datos a la encuesta para el caso de la

variable tutoriales audiovisuales y como técnica de la prueba de evaluación escrita para la variable aprendizaje de complemento matemático. Para el análisis estadístico usamos dos pruebas, en primer lugar se usó la prueba Chi-cuadrada para encontrar la dependencia entre las variables mencionadas, finalmente, se aplicó el estadístico Rho de Spearman, para encontrar en qué medida se encuentran asociadas dichas variables, así concluyendo que: los tutoriales audiovisuales se relacionan directa y significativamente con el aprendizaje del complemento matemático en estudiantes de Working Adult, Universidad Privada del Norte - 2017, con un valor de correlación de ,987.

1.3. Teorías Relacionadas al Tema

1.3.1. Software Educativo exe-learnig

El software pedagógico que puede utilizarse para favorecer o incrementar las experiencias de lección en la demostración de muchos enfoques educativos distintos. Los profesores que tienen una orientación de la conferencia definida como el compromiso de conocimientos en la regla de averiguación concreta descubrirán que tienen a su gallardía muchos programas de computadora que pueden esgrimir para sus fines. Los profesores que aprecian positivamente el lección mediante el develamiento verán que existen diversos programas informáticos que respaldan esos enfoques. Si se considera que la asignatura es una transformación diligente en el que los estudiantes construyen sus propias estructuras intelectuales, perfeccionándolas y desarrollándolas con el tiempo, a medida que viven nuevas experiencias, hay además materiales de signo informático que apoyan esta contingencia. La demanda es que, con libertad del orientación protegido, el software puede descansar y acrecentar la orientación de experiencia de que se trate" (Islas, 2014).

Dimensiones del Software Educativo exe-learnig

Comunicación o Interfaz: El interfaz es un conjunto de elementos de la pantalla que permiten al interesado ejecutar acciones relativas al Sitio Web que está visitando. Asimismo, se considera parte de la interfaz a sus elementos de determinación, de navegación, de contenidos y de ejercicio y permite una comunicación con actores externos, como personas u otros sistemas, a través de un protocolo frecuente a ambos.

Pedagógico o Instruccional: Según la Corriente Constructivista: Esta supone grupos congruentemente pequeños así como docentes en gran medida capacitados y la disponibilidad de medios didácticos no tradicionales. Y lo instruccional es un material pedagógico cuyo contenido posee los elementos que son necesarios para que se produzca el proceso de aprendizaje.

Computacional o Técnico: Es el uso de computadoras y del software electrónico, asimismo como de convertir, depositar, resguardar, procesar, transmitir y de restaurar la información, según lo definido por la asociación de la Tecnología Informática de América (ITAA), es: el estudio, diseño, desarrollo, innovación puesta en práctica, ayuda o gerencia de los sistemas informáticos computarizados, particularmente usos del software

1.3.2. El proceso de aprendizaje.

Para el desarrollo de este proceso, el individuo pone en marcha diversos mecanismos cognitivos que le permiten interiorizar la nueva información que se le está ofreciendo y asimismo convertirla en conocimientos útiles". (Perez & Gardey, Definicion.de:, 2015)

El ser humano vive de una u otra manera la experiencia del aprendizaje a lo largo de toda su vida. En tal experiencia confluyen una serie de factores internos y externos que lo aceleran o entorpecen. Todo aprendizaje siempre constituye un proceso complejo, que finalmente se expresa en una modificación de la conducta. Para todo docente, el conocimiento de las diferentes etapas del aprendizaje como proceso, es de trascendental importancia. Es obvio que esto permite facilitar a los profesores el logro de un aprendizaje óptimo por parte de sus estudiantes. Toda labor formativa en una institución educativa se apoya en último término en ayudar al estudiante a irse formando, completando y perfeccionando constantemente. Esto ha sido un proceso que ha merecido una profunda reflexión filosófica, antropológica, psicológica y educativa. Pero tal vez, lo más claro de toda esta reflexión, es que el ser humano no es un ser acabado, prefabricado y que desarrolla un simple código genético durante su vida, si no que por el contrario, su riqueza consiste en poder construirse a sí mismo intelectualmente de acuerdo a sus experiencias con el ambiente que le rodea, las cuales le exigen constantemente mantenerse flexible a los cambios y de manera dinámica proponer y realizar cosas para obtener un modo de vida que le permita desarrollarse interiormente. (Revista san gregorio, 2015)

El aprendizaje significativo

El aprendizaje revelador se basa en los conocimientos previos que tiene el alumno más los conocimientos nuevos, estos ambos se relacionan, hacen una realización y es así como se forma el nuevo aprendizaje es decir el aprendizaje significativo. Además, el aprendizaje significativo de acuerdo con la práctica

docente se manifiesta de diferentes maneras y conforme al argumento a los tipos de experiencias que tenga cada estudiante.

Educación y TIC: perspectivas para la educación electrónica (e-learning)

Islas (s.f.) menciona que “en la actualidad Internet se ha convertido en un facilitador de conocimiento, pues pone a disposición de la sociedad información que, bajo una estructura lógica, secuenciada y adecuadamente analizada, puede derivar en el diseño de programas educativos socialmente pertinentes impartidos a través de esta innovadora red, dando paso a lo que se conoce como E-learning, generando nuevos modelos de enseñanza aprendizaje, permitiendo que la TIC coadyuven en la mejora de resultados en el ámbito educativo.(parr. 3)

“El E-learning puede ser entendido también como educación on-line, educación virtual, o enseñanza telemática, aunque en sentido literal se refiere al aprendizaje electrónico, es decir mediado por la tecnología digital”. (Rubio, 2003 citado por (Islas, 2014))

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la Educación

“Las TIC se desarrollan a partir de los avances científicos producidos en los ámbitos de la informática y las telecomunicaciones. Las TIC son el conjunto de tecnologías que permiten el acceso, producción, tratamiento y comunicación de información presentada en diferentes códigos” (Belloch, s.f., pág. 1)

Dimensiones del proceso de aprendizaje

Organización Curricular

Es un progreso de profecía, nombramiento y colocación de las capacidades, conocimientos y actitudes, acompañándolas de indicadores de logros, estrategias metodológicas y otros elementos que buscan legalizar una operación metódico en la clase para crear experiencias de amaestramiento y enseñanza pertinentes. Incluye clasificación anual, establecimiento de un programa de unidades didácticas, clasificación diaria / sesiones de amaestramiento.

Aprendizaje mediante Software Educativo:

Rodríguez (2010) menciona que “Los medios de enseñanza son las herramientas mediadoras del transcurso enseñanza arrastre utilizadas por maestros y alumnos, que contribuyen a la cooperación activa, tanto individuales como colectivas, relativo al materia de conocimiento. Los medios no simplemente son usados por los maestros, sino que deben trascender de verdadera utilidad a los alumnos para el desarrollo de la interacción y habilidades específicas”. (p. 27)

Componente comunicativo

La revolución tecnológica ha contribuido poderosamente al brote de un inesperado método de información, desarrollado básicamente en Internet, con unas características diferentes a las de los medios de comunicación de masas tradicionales. Una de estas características es el trascendental progreso de evaluación de interactividad entre emisor y receptor. La interactividad adquirirá un prócer perfeccionamiento con los medios crecidamente pequeños, en que la correspondencia emisor-receptor es normalmente crecidamente intensa.

Blended Learning

El conjetura más natural y también el crecidamente exacto lo describe como aquel modo de educarse que combina la enseñanza presencial con la tecnología no presencial “which combines face-to-face and virtual teaching” (COATEN 2003, MARSH 2003, citados por Bartolome, 2004).

Docente

“Un docente es aquel individuo que se dedica a enseñar o que realiza acciones referentes a la enseñanza”. (Perez & Merino, 2012)

Éste debe ofrecer todos los métodos necesarios para surtir la instrucción en todo estudiante. El didáctico excelente debe existir en capacidad de apreciar y poner superior los programas de instrucción que sirvan de soporte y modelo en la alineación de los futuros maestros. El técnico debe ocupar en cuenta su perspicacia intelectual, individual y social de acuerdo al curso real y a la contexto social y pedagógico del país; y asimismo requiere tener vocación de oficio para ejecutar con dedicación y condescendencia, apego a la ética y la moral, empeño intransigencia, aliento, creatividad y habilidad para el compromiso en equipo.

El rol del docente en la Era Digital

En la Era Digital la técnica de aprender ha cambiado y, por ende, el modo de enseñar debe adaptarse. El profesorado es testigo inmediato de los cambios y las características propias de la actual generación de jóvenes nativos interactivos que demandan una educación concorde a sus necesidades. (Viñals & Cuenca, 2016)

1.3. Formulación del problema

¿Cómo es la relación del uso del software educativo Exe-learning y el proceso de aprendizaje de los docentes de la Institución Educativa Secundaria “Calapuja”, Lampa, 2018?

1.3.1. Problemas Específicos

- ¿Cómo es la relación de la comunicación o interfaz, con el proceso de aprendizaje en los docentes de la Institución educativa Secundaria “Calapuja”, Lampa, 2018?
- ¿Cómo es la relación de lo pedagógico o instruccional con el proceso de aprendizaje de los docentes de la I.E.S. Calapuja, Lampa 2018?
- ¿Cómo es la relación de lo computacional o técnico con el proceso de aprendizaje de los docentes de la I.E.S. Calapuja, Lampa 2018?

1.4. Justificación del estudio

El presente estudio surge a consecuencia del proyecto que se desarrolló en la Institución Educativa denominado “Taller virtual del software Exe_learning para docentes de la I.E.S. Calapuja. 2018”; la investigadora a través del reconocimiento y el dialogo entre los docentes, para obtener información relevante a la importancia de la utilización de los software y equipos multimedia en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de la institucion educativa.

- **Metodológica:** Este software permite diseñar sesiones virtuales en las diferentes áreas de la institución y que también puedan ayudar a mejorar el proceso de aprendizaje de los alumnos.
- **Teórica:** Tener a la tecnología como herramienta indispensable en la calidad de aprendizaje de los alumnos en una institución educativa.
- **Práctica:** Usar un software adecuado como proceso de practica contribuyendo al desarrollo de los alumnos en esta nueva década.
- **Científico:** El nuevo contexto educativo en concordancia con el avance científico pide al docente una competencia en lo personal y profesional.

Si bien la globalización permite acceder a diferentes tipos de información, más aún es para estar capacitado y ser competente en el manejo de las herramientas tecnológicas para mejorar la calidad de los alumnos, y así contribuir en el desarrollo del país.

También es importante resaltar que en las diferentes áreas del conocimiento, las metodologías empleadas quedan ya superadas por el avance de la tecnología, lo cual permite que el docente se encuentre preparado en asumir dicha tecnología para incorporarlo en su práctica pedagógica.

En este sentido, surgen la pregunta si el docente está preparado en los aspectos personal, motivacional, afectivo y fundamentalmente tecnológico, para el caso de nuestra investigación, desarrollar experiencias educativas en concordancia con el avance de la ciencia y la tecnología. Y recordar que el aprendizaje necesita el ingrediente tecnológico, el cual alimenta a la metodología que emplea el docente en el aula, adquiriendo así una fuerza motivacional en el estudiante para su análisis científico de las áreas del conocimiento.

- **Pedagógico:** La educación y por ende el aprendizaje no pueden estar al margen de la globalización del conocimiento y el avance acelerado de la tecnología. Además todo el mundo lucha por ser más competentes, los cuales obliga a las personas ser más eficientes y capaces de llevar adelante la organización personal y social dentro de la escuela. Este valor tecnológico que el docente debe priorizar en su esquema de trabajo y de vida, compromete a profundizar la compleja labor del docente en la escuela. Sin embargo, la motivación con sus estudiantes, el desarrollo del

aprendizaje y lo más importante los valores, actitudes deben conducir al buen uso de la tecnología para el beneficio de su formación integral.

La investigación que se presenta es fundamental, porque permite saber desde un punto de vista pedagógico hasta qué punto se hace uso de la tecnología en la práctica pedagógica.

Es todavía un reto para todos los docentes incluir dentro de su programación las herramientas tecnológicas a emplear para el desarrollo de la clase, y más aún impulsar innovaciones educativas en el campo metodológico, el cual permitiría un cambio radical en la transformación de la enseñanza.

1.5. Hipótesis general

Existe relación directa y significativa del uso del software educativo e-learning con el proceso de aprendizaje de los docentes de la Institución educativa Secundaria de Calapuja, Lampa en el año 2018.

1.5.1. Hipótesis específicas

- Existe relación directa de la comunicación o interfaz, con el proceso de aprendizaje en los docentes de la Institución educativa Secundaria “Calapuja”, Lampa, 2018
- Existe relación directa de lo pedagógico o instruccional con el proceso de aprendizaje de los docentes de la I.E.S. Calapuja, Lampa 2018
- Existe relación directa de la relación de lo computacional o técnico con el proceso de aprendizaje de los docentes de la I.E.S. Calapuja, Lampa 2018

1.6. Objetivo general

Determinar la relación del uso del software educativo exe-learning con el proceso aprendizaje de los docentes de la Institución Educativa secundaria de Calapuja, Lampa en el año 2018.

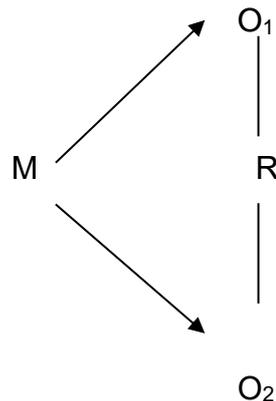
1.6.1. Objetivos específicos

- Identificar la relación de la comunicación o interfaz, con el proceso de aprendizaje en los docentes de la Institución educativa Secundaria “Calapuja”, Lampa, 2018
- Identificar relación de lo pedagógico o instruccional con el proceso de aprendizaje de los docentes de la I.E.S. Calapuja, Lampa 2018
- Identificar relación de lo computacional o técnico con el proceso de aprendizaje de los docentes de la I.E.S. Calapuja, Lampa 2018.

II MÉTODO

2.1. Diseño de investigación

Hernández (2014) diseño de investigación es correlacional, porque se analizó la relación, entre las variables; software educativo exe-learning procesos de aprendizaje



Dónde:

O₁: Software educativo

O₂: Procesos de aprendizaje.

M: Docentes de la I.E.S. Calapuja, Lampa 2018

R: Nivel de relación

Metodología, la investigación es cuantitativa, porque se consideró a una población muestra, en las que se aplicó los respectivos instrumentos de recolección de datos.

2.2. Tipo de investigación:

El tipo de investigación es no experimental porque no se manipuló a la primera variable. Hernández (2014), cuyo diseño de investigación es correlacional, porque midió la relación entre las variables en estudio

2.3. Variables y Operacionalización

Variable Independiente: Uso del software exe-learning

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
Software educativo Exe-Learning	Es un programa educativo, pedagógico con edición web, en un lenguaje HTML, teniendo al alcance de los estudiantes y docentes (Trejo, 2015)	Variable independiente medido por la escala de likert	Comunicación o interfaz Pedagógico o Instruccional Computacional o Técnico	- Componentes necesarios. - Idioma - Calidad de contenidos. - Actividades educativas. - Navegación - Usabilidad	Totalmente en desacuerdo En desacuerdo Ni de acuerdo ni en desacuerdo De acuerdo Totalmente de acuerdo
Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	
Proceso de Aprendizaje	Es el proceso que un estudiante adquiere conocimientos en diferentes etapas haciendo un uso de todos los alcances tecnológicos y pedagógicos clásicos que se utiliza en el país. (Perez & Gardey, Definicion.de., 2015)	Variable dependiente medido por las capacidades y Habilidades con software	Organización curricular Aprendizaje mediante el software educativo. Componente comunicativo	Organiza las áreas curriculares Utilización de software educativo. Organización de la información	Si No

2.4. Población y muestra

Para la obtención de la información se consideró como población para el estudio, a la totalidad de docentes de la Institución Educativa Secundaria Calapuja y estuvo integrada por 11 docentes de diferentes especialidades. En esta institución educativa se viene implementando la tecnología para mejorar el proceso de aprendizaje, como en muchas otras de la región de Puno.

Tabla 1.

Población Docente de la I.E.S. "Calapuja" - 2018

Población	Sexo		Total
	Hombres	Mujeres	
Directivos	01	0	01
Docentes	07	03	10
Total	08	03	11

Nota: Institución Educativa Secundaria “Calapuja” 2018

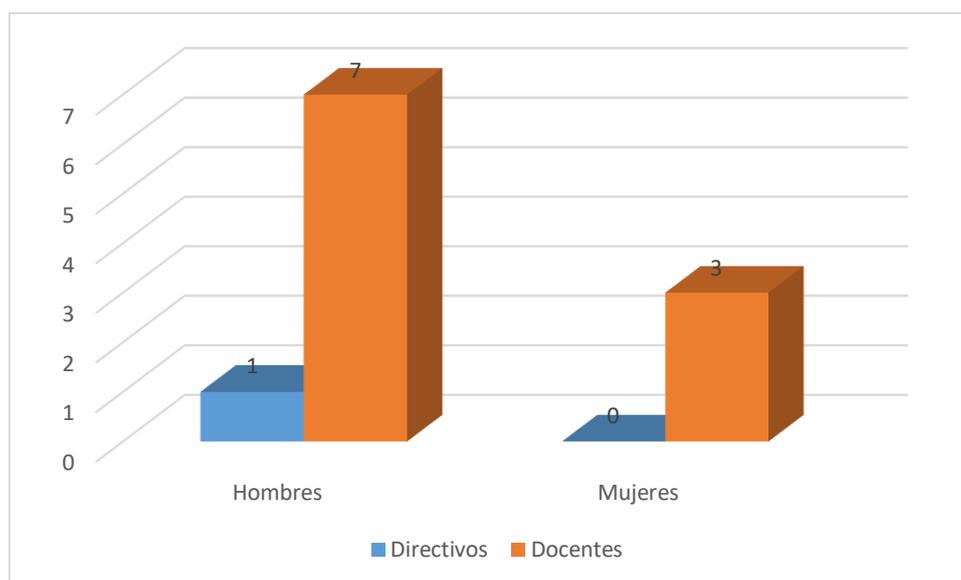


Figura 2. Población Docente de la I.E.S. “Calapuja” – 2018

Muestreo, es de tipo censal, porque se les aplicó a todos los docentes considerados en la población.

Criterios de selección:

El estudio se realizó con toda la población debido al reducido número de docentes, por ello se consideraron sólo los criterios de inclusión:

Criterios de inclusión, Directivo, docente nombrado o contratado que laboran en la Institución Educativa.

2.5. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Encuesta: Técnica de recopilación de datos mediante el empleo de cuestionario aplicados a un conjunto representativo para descubrir tendencias de comportamientos y otros objetivos. Mugira, (2018)

Instrumentos:

Escala de Likert: Según Fernandez (2015) es una escala ordinal en este caso se trata de un escala del 1 al 5 para medir el grado de decisión como alternativa en el cuestionario.

La técnica para la investigación fue la encuesta para lo cual se aplicó a la totalidad de docentes, como se mencionó, en número de 11 de la institución en observación, para conseguir información que responda a la variable utilización del software pedagógico.

El instrumento para la obtención de datos fue el cuestionario de software educativo exe-learning y el cuestionario de proceso de aprendizaje a través de la escala de Likert, validado mediante la Constancia de Validación de Instrumento emitida por tres expertos.

2.6. Métodos de análisis de datos

Los métodos de análisis de datos se trabajaron, en base a etapas para determinar todos los resultados en tablas de distribución de frecuencias y de contingencia para llegar a las conclusiones. Se culmina con cálculos de correlación.

Etapas:

El estudio de los métodos estadísticos se hará a través de las siguientes etapas:

- Etapa de diseño de Instrumentos
- Etapa de encuesta en campo
- Etapa de procesamiento de datos
- Etapa de Análisis de Interpretación de Datos
- Etapa de redacción de conclusiones

Se utilizó tablas de distribución de frecuencias absolutas y porcentuales, para la descripción de los resultados.

Para la demostración de los hipótesis se aplicó para la Prueba de correlación de Pearson.

$$r = \frac{\frac{\sum x_i y_i}{n} - \bar{x} \bar{y}}{\sqrt{\left(\frac{\sum x_i^2}{n} - \bar{x}^2\right) \left(\frac{\sum y_i^2}{n} - \bar{y}^2\right)}}$$

Dónde:

r_s : Coeficiente de Pearson .

Valores que se asumirán:

- R = 1: Correlación perfecta
- 0.8 < R < 1: Correlación muy alta
- 0.6 < R < 0,8: Correlación alta
- 0.4 < R < 0,6: Correlación moderada.
- 0,2 < R < 0,4: Correlación baja
- 0 < R < 0,2: Correlación muy baja
- R = 0 Correlación nula

Nivel de significación: $\alpha = 0.05$

2.8. Aspectos éticos

La investigación ha sido planificada y desarrollada por mi persona con la orientación de un asesor en el marco de la corrección y la ética profesional. Aunque no se ha trabajado con muestras humanas o de seres vivos, la obtención de datos fue con el consentimiento de los encuestados. Además, las encuestas son anónimas para proteger la identidad de los participantes.

III. RESULTADOS

En este capítulo se presenta los casos obtenidos de la encuesta utilizando como instrumento un cuestionario de software educativo *exe-learning* y el cuestionario de proceso de aprendizaje.

Tabla 2.

Componentes necesarios del uso del software educativo Exe-Learning en la I.E.S. "Calapuja" – 2018.

	Totalmente en desacuerdo		En desacuerdo		Ni de acuerdo ni en desacuerdo		De acuerdo	
	N	%	N	%	N	%	N	%
La interface es amigable y de fácil manejo.	2	18.2%	0	0.0%	6	54.5%	3	27.3%
El diseño general de la pantalla es adecuado	1	9.1%	3	27.3%	3	27.3%	4	36.4%
La secuenciación de las pantallas se rige por criterios	1	9.1%	2	18.2%	3	27.3%	5	45.5%
El uso de iconos es correcto	1	9.1%	3	27.3%	4	36.4%	3	27.3%
Total	5	11.4%	8	18.2%	16	36.4%	15	34.1%

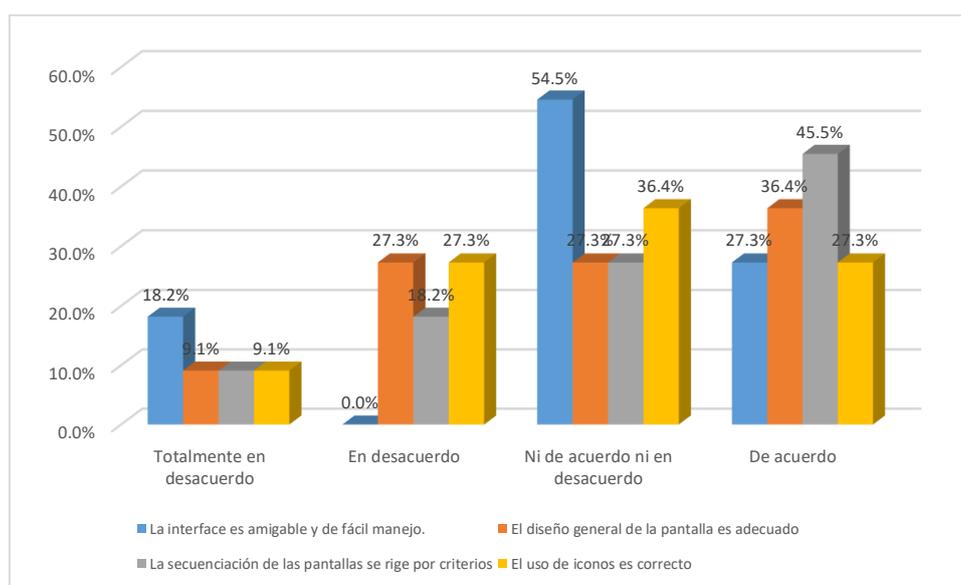


Figura 2. Componentes necesarios del uso del software educativo Exe-Learning en la I.E.S. “Calapuja” – 2018.

La tabla y figura 2. Muestran resultados de los componentes necesarios del software educativo Exe-Learning en la I.E.S. “Calapuja” – 2018. Donde el 54,5% manifiestan que Ni de acuerdo ni en desacuerdo están con la interfaz amigable y de fácil manejo, en la afirmación; si el diseño general de la pantalla es adecuado, el 36,4% de docentes están de acuerdo con la afirmación, en la afirmación; sobre si la secuenciación de la pantalla se rige por criterios, el 45.5% de los docentes están de acuerdo, en el ítem sobre si el uso de iconos es correcto, el 36,4% no están de acuerdo ni en desacuerdo, con la afirmación. Asimismo en términos generales para el indicador componentes necesarios, el 36,4% de docentes no están de acuerdo ni están en desacuerdo con las afirmaciones, de ello se deduce que el mayor porcentaje considera que el software Exe-Learning tiene características de comunicación de interfaz no muy adecuados para su utilización por los docentes.

Tabla 3.

Idioma del software educativo Exe-Learning en la I.E.S. “Calapuja” – 2018.

	Totalmente en desacuerdo		En desacuerdo		Ni de acuerdo ni en desacuerdo		De acuerdo		Totalmente de acuerdo	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
El vocabulario o terminología es apropiada para el nivel del alumno	1	9.1%	2	18.2%	4	36.4%	3	27.3%	1	9.1%
El uso de ventanas, botones, colores, tipos de letras es adecuado	0	0.0%	2	18.2%	5	45.5%	3	27.3%	1	9.1%
La ayuda se ofrece en forma oportuna, amigable y adecuada	1	9.1%	3	27.3%	6	54.5%	0	0.0%	1	9.1%
Total	2	6.1%	7	21.2%	15	45.5%	6	18.2%	3	9.1%

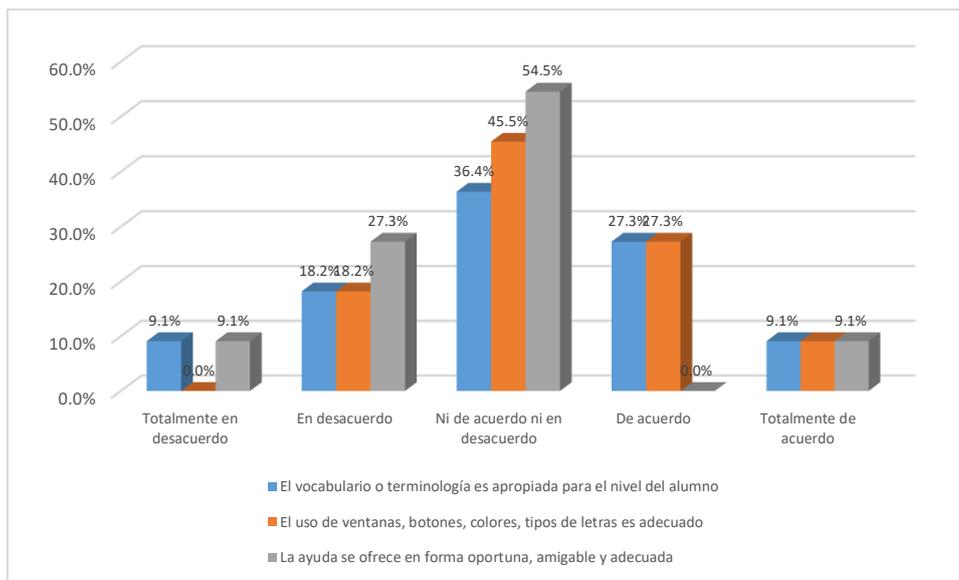


Figura 3. Idioma del software educativo Exe-Learning en la I.E.S. “Calapuja” – 2018.

La tabla y figura 3. Muestran resultados del Idioma del software educativo Exe-Learning en la I.E.S. “Calapuja” – 2018. En el ítem; el vocabulario es apropiado para el alumno, el 36,4% de los docentes indican que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo con la afirmación, en el ítem; de ventanas, botones colores, tipos de letras es adecuado, el 45,5 de docentes indican ni de acuerdo ni en desacuerdo con la afirmación, en el ítem, la ayuda se ofrece en forma oportuna, amigable y adecuada, el 54.5% de docentes indican ni de acuerdo ni en desacuerdo con la afirmación, evidenciando que el 45,5% de docentes esta ni de acuerdo ni en desacuerdo con las afirmaciones respecto a la dimensión del idioma. De los resultados se indica que el mayor porcentaje no está seguro del a cualidades del software sobre el vocabulario, el uso de ventanas, colores y sobre la ayuda del mismo.

Tabla 4.

Calidad de contenidos del software educativo Exe-Learning en la I.E.S. “Calapuja” – 2018.

	Totalmente en desacuerdo		En desacuerdo		Ni de acuerdo ni en desacuerdo		De acuerdo		Totalmente de acuerdo	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
El contenido es claro, conciso y actualizado	1	9.1%	0	0.0%	7	63.6%	2	18.2%	1	9.1%
Su selección es adecuada y actualizada	1	9.1%	1	9.1%	5	45.5%	3	27.3%	1	9.1%
El programa se puede adaptar a otros niveles	0	0.0%	2	18.2%	2	18.2%	3	27.3%	4	36.4%
Te facilita la comprensión del tema.	0	0.0%	1	9.1%	6	54.5%	4	36.4%	0	0.0%
Total	2	4.5%	4	9.1%	20	45.5%	12	27.3%	6	13.6%

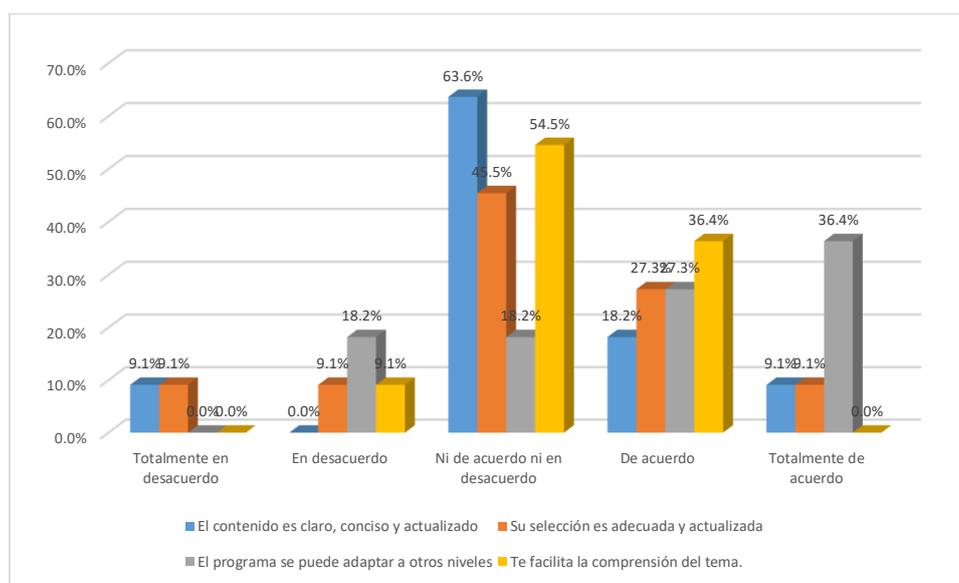


Figura 4. Calidad de contenidos del software educativo Exe-Learning en la I.E.S. “Calapuja” – 2018.

La tabla y figura 4. Muestran resultados de la calidad de contenidos del software educativo Exe-Learning en la I.E.S. “Calapuja” – 2018. La afirmación si el contenido es claro, conciso y actualizado, el 63,6% de los docentes indica están

ni de acuerdo ni en desacuerdo, en la afirmación si su selección es adecuada y actualizada, el 45.5% de los docentes están ni de acuerdo ni en desacuerdo, en la afirmación si el programa se puede adaptar a otros niveles, el 36,4% de los docentes están totalmente de acuerdo, respecto a la afirmación, si el programa le facilita la comprensión del tema, el 54.5% de los docentes están ni de acuerdo ni en desacuerdo. En términos generales para el indicador calidad de contenidos del software los resultados indican que el mayor porcentaje no está seguro de las cualidades del software sobre la calidad de contenidos, mostrando indecisión en los docentes.

Tabla 5.

Actividades educativas con el uso del software educativo Exe-Learning en la I.E.S. "Calapuja" – 2018.

	Totalmente en desacuerdo		En desacuerdo		Ni de acuerdo ni en desacuerdo		De acuerdo		Totalmente de acuerdo	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
El nivel de dificultad de la actividad es adecuado.	0	0.0%	4	36.4%	5	45.5%	2	18.2%	0	0.0%
Las actividades se presentan en una didáctica adecuada al contenido a enseñar	1	9.1%	1	9.1%	6	54.5%	3	27.3%	0	0.0%
Las actividades están planteadas para favorecer la participación activa del alumno	0	0.0%	2	18.2%	4	36.4%	3	27.3%	2	18.2%
Total	1	3.0%	7	21.2%	15	45.5%	8	24.2%	2	6.1%

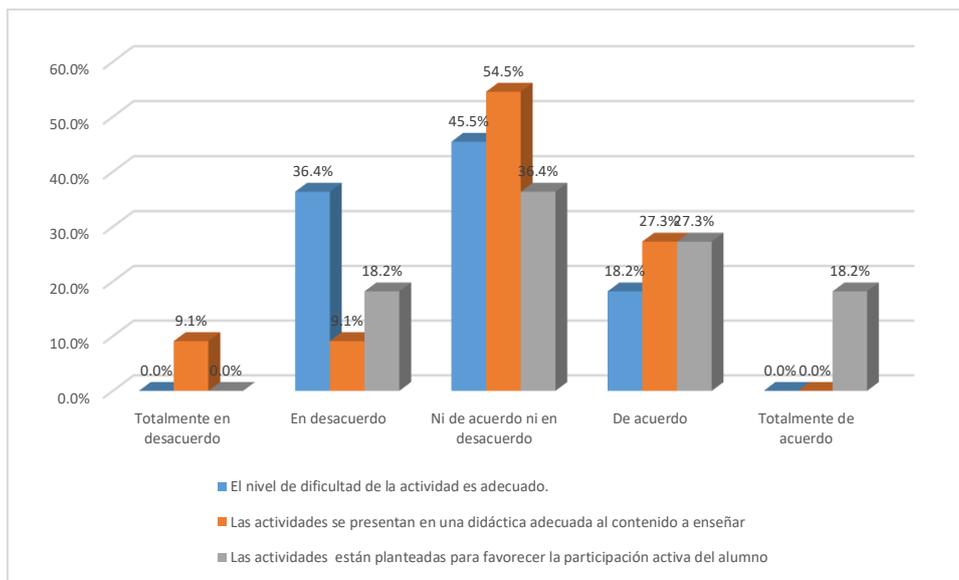


Figura 5. Actividades educativas con el uso del software educativo Exe-Learning en la I.E.S. “Calapuja” – 2018.

La tabla y figura 5. Muestran resultados de las actividades educativas con el uso del software educativo Exe-Learning en la I.E.S. “Calapuja” – 2018. En el ítem sin el nivel de dificultad de la actividad es adecuado, el 45,5% de los docentes indica que están ni de acuerdo ni en desacuerdo, en el ítem las actividades se presentan en una didáctica adecuada al contenido a enseñar, el 54.5% de los docentes están ni de acuerdo ni en desacuerdo con la afirmación, respecto al ítem las actividades están planteadas para favorecer la participación activa del alumno, el 36,4% de los docentes están ni de acuerdo ni en desacuerdo con la afirmación, de ello se deduce que; en el indicador actividades educativas del software el 45,5% de docentes esta ni de acuerdo ni en desacuerdo con las afirmaciones, donde la mayor frecuencia indican estar indeciso de los contenidos que presenta el software.

Tabla 6.

Navegación del software educativo Exe-Learning en la I.E.S. “Calapuja” – 2018.

	Totalmente en desacuerdo		En desacuerdo		Ni de acuerdo ni en desacuerdo		De acuerdo	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Presenta claridad de instrucciones.	2	18.2%	1	9.1%	4	36.4%	4	36.4%
El alumno desarrolla las actividades de manera sencilla	2	18.2%	2	18.2%	4	36.4%	3	27.3%
La utilización de teclas rápidas es útil	1	9.1%	4	36.4%	5	45.5%	1	9.1%
Total	5	15.2%	7	21.2%	13	39.4%	8	24.2%

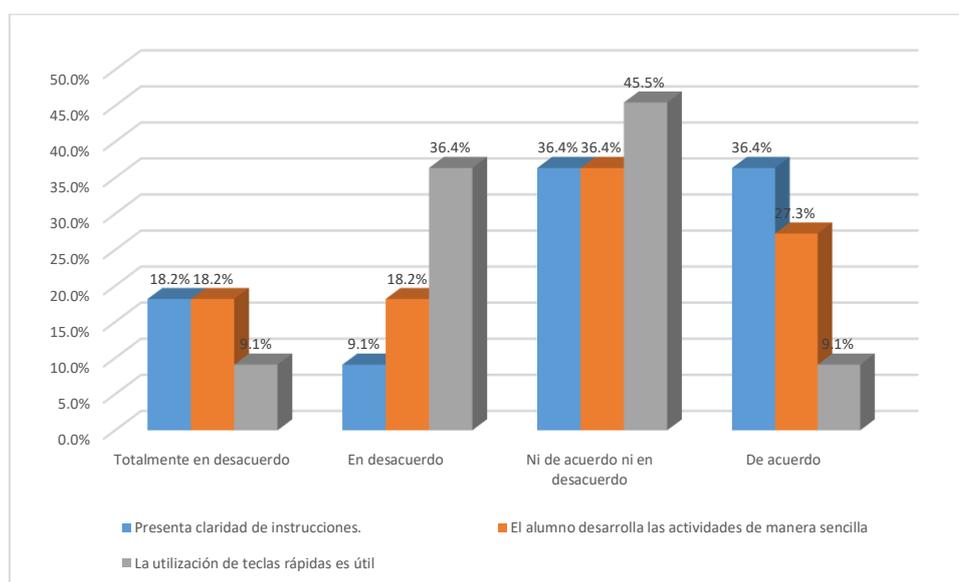


Figura 6. Navegación del software educativo Exe-Learning en la I.E.S. “Calapuja” – 2018.

La tabla y figura 6. Muestran resultados de la navegación del software educativo Exe-Learning en la I.E.S. “Calapuja” – 2018. La afirmación si el programa presenta claridad de instrucciones, el 36,4% de los docentes indica que están ni de acuerdo ni en desacuerdo, demostrando indecisión, en la afirmación si el alumno desarrolla las actividades de manera sencilla, el 36,4% de los docentes

están ni de acuerdo ni en desacuerdo, en la afirmación si la utilización de teclas rápidas es útil, el 45,5% de los docentes están ni de acuerdo ni en desacuerdo, evidenciando también que; el indicador navegación del software, el 39,4% de docentes están ni de acuerdo ni en desacuerdo con las afirmaciones, siendo esta el mayor porcentaje, que no están seguros de las cualidades del software sobre la navegabilidad del mismo.

Tabla 7.

Usabilidad del software educativo Exe-Learning en la I.E.S. “Calapuja” – 2018.

	Totalmente en desacuerdo		En desacuerdo		Ni de acuerdo ni en desacuerdo		De acuerdo		Totalmente de acuerdo	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Permite interacción con la computadora	1	9.1%	2	18.2%	3	27.3%	4	36.4%	1	9.1%
El nivel de complejidad es adecuado para el uso de software	0	0.0%	2	18.2%	7	63.6%	2	18.2%	0	0.0%
Especifica las características mínimas necesarias para su correcta operación	0	0.0%	2	18.2%	6	54.5%	3	27.3%	0	0.0%
Total	1	3.0%	6	18.2%	16	48.5%	9	27.3%	1	3.0%

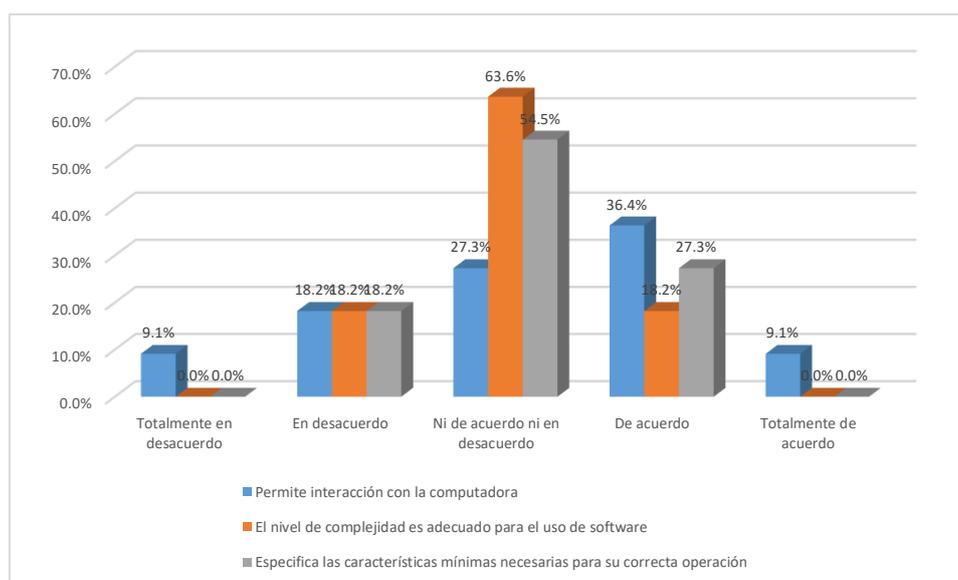


Figura 7. Usabilidad del software educativo Exe-Learning en la I.E.S. “Calapuja” – 2018.

La tabla y figura 7. Muestran resultados de la usabilidad del software educativo Exe-Learning en la I.E.S. “Calapuja” – 2018. Respecto al ítem si le permite interacción con la computadora, el 36,4% de los docentes indica que están de acuerdo con la afirmación, en el ítem; si el nivel de complejidad es adecuado para el uso del software, el 63,6% de los docentes están ni de acuerdo ni en desacuerdo con la afirmación, en el ítem si el programa es específica con las características mínimas necesarias para su correcta operación, el 54,5% de los docentes están ni de acuerdo ni en desacuerdo con la afirmación, en términos generales para el indicador usabilidad del software, el 48,5% de los docentes muestran que están ni de acuerdo ni en desacuerdo con las afirmaciones, demostrando que en ese porcentaje los docentes no están seguros de la usabilidad del software.

Tabla 8.

Organización curricular del proceso de aprendizaje de los docentes de la I.E.S.

“Calapuja” – 2018.

	Sí		No	
	N	%	N	%
¿Selecciona software educativo con actividades específicas para cada área curricular?	5	45.50%	6	54.50%
¿Usa software educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje con los estudiantes?	6	54.50%	5	45.50%
¿Incorpora en las unidades didácticas actividades utilizando software educativo?	4	36.40%	7	63.60%
¿Utiliza software educativo (videos) para sensibilizar y reforzar la identidad y autoestima de los estudiantes?	5	45.50%	6	54.50%
¿Utiliza software educativo del Aula de Innovación Pedagógica para el proceso de enseñanza aprendizaje?	3	27.30%	8	72.70%
¿Utiliza software educativo del Aula de Innovación Pedagógica con actividades para promover la comprensión lectora?	0	0.00%	11	100,00%
¿Selecciona el software educativo con anticipación de acuerdo al tema que va a desarrollar?	4	36.40%	7	63.60%
¿Descarga de internet software educativos para motivar y/o complementar las actividades de aprendizaje?	6	54.50%	5	45.50%
¿Utiliza el portal Perú Educa para descargar software educativo para complementar las actividades de aprendizaje?	1	9.10%	10	90.90%
Total	34	34.30%	65	65.70%

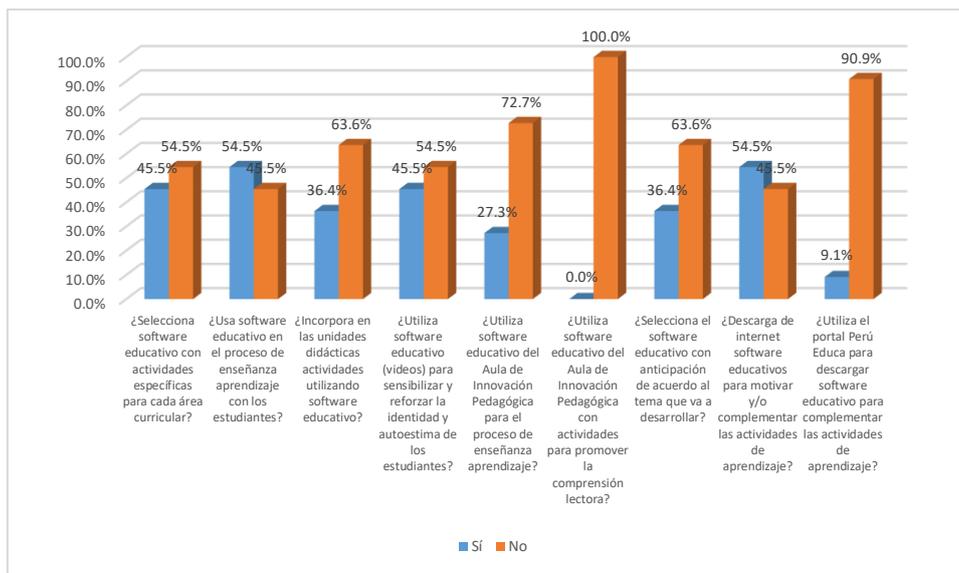


Figura 8. Organización curricular del proceso de aprendizaje de los docentes de la I.E.S. “Calapuja” – 2018.

La tabla y figura 8. Muestran resultados de la organización curricular en el proceso de aprendizaje de los docentes de la I.E.S. “Calapuja” – 2018. A la pregunta sí; selecciona el software educativo con actividades específicas para el área curricular, el 54,5% de los docentes indica que no, si la usa software educativo en el proceso de aprendizaje con los estudiantes, el 45,5% de los docentes indica que no, si, Incorpora en las unidades didácticas actividades utilizando software educativo, el 63,6% de los docentes indica que no, en la pregunta; si utiliza software educativo (videos) para sensibilizar y reforzar la identidad y autoestima de los estudiantes el 54,5% de los docentes indica que no, en la pregunta; si utiliza software educativo del Aula de Innovación Pedagógica para el proceso de enseñanza aprendizaje, el 72,7% de los docentes indica que no, en la pregunta; si utiliza software educativo del Aula de Innovación Pedagógica con actividades para promover la comprensión lectora, el 100% de los docentes indica que no, en la pregunta si Selecciona el software educativo con anticipación de acuerdo al tema que va a desarrollar, el 63,6% de los

docentes indica que no, en la pregunta si Descarga de internet software educativos para motivar y/o complementar las actividades de aprendizaje, el 54,5% de los docentes indica que si, en la pregunta si utiliza el portal Perú Educa para descargar software educativo para complementar las actividades de aprendizaje, el 90,9% de los docentes indica que no, evidenciando que en el indicador organización de áreas curriculares, el 65,7% de docentes no realizan esta actividad, respecto a la organización de áreas curriculares.

Tabla 9.

Aprendizaje mediante el software educativo del proceso de aprendizaje de los docentes de la I.E.S. "Calapuja" – 2018.

	Sí		No	
	N	%	N	%
¿Utiliza videos para motivar y/o complementar las actividades de aprendizaje?	6	54.50%	5	45.50%
¿Usa programas educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje?	8	72.70%	3	27.30%
¿Utiliza el internet para la búsqueda de información para organizar las sesiones de aprendizaje que brinda a los estudiantes?	8	72.70%	3	27.30%
¿Utiliza con frecuencia el internet para buscar información que complemente las actividades de enseñanza aprendizaje para impartir a los estudiantes?	8	72.70%	3	27.30%
¿Utiliza presentadores multimedia como Power Point en el desarrollo de la clase con los estudiantes?	3	27.30%	8	72.70%
¿Utiliza Software (Cmaptools, Freemind, Exmind, etc.) para organizar información en el proceso de enseñanza - aprendizaje?	1	9.10%	10	90.90%
¿Utiliza con frecuencia videos del cual organiza información para las sesiones de aprendizaje?	6	54.50%	5	45.50%
Total	40	51.90%	37	48.10%

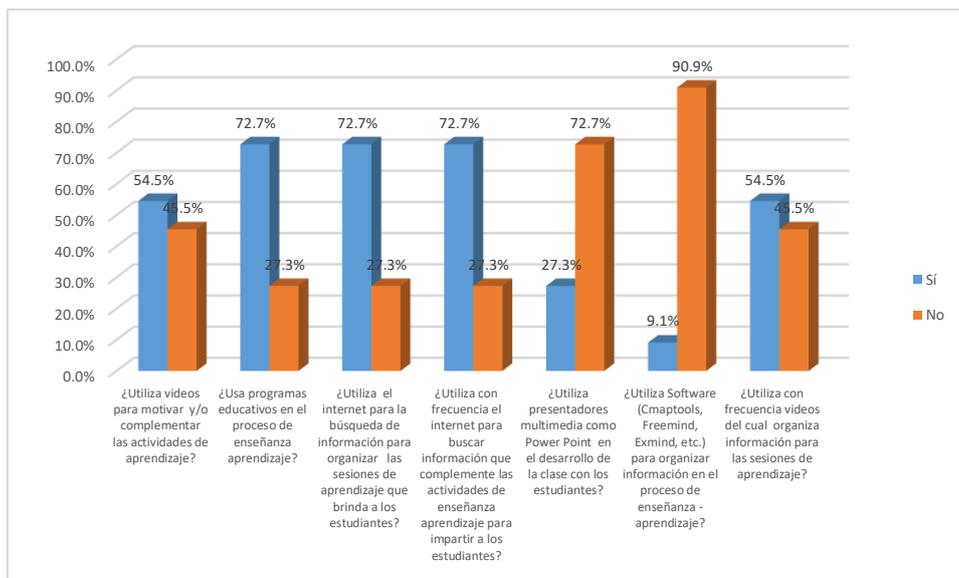


Figura 9. Aprendizaje mediante el software educativo del proceso de aprendizaje de los docentes de la I.E.S. “Calapuja” – 2018.

La tabla y figura 9. Muestran resultados del aprendizaje mediante el software educativo en el proceso de aprendizaje de los docentes de la I.E.S. “Calapuja” – 2018. Respecto a la pregunta si Utiliza videos para motivar y/o complementar las actividades de aprendizaje, el 45,5% de los docentes indica que no, en la pregunta si, usa programas educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje, el 72,7% de los docentes indica que si, en la pregunta si, utiliza el internet para la búsqueda de información para organizar las sesiones de aprendizaje que brinda a los estudiantes, el 72,7% de los docentes indica que si, en la pregunta si, utiliza con frecuencia el internet para buscar información que complemente las actividades de enseñanza aprendizaje para impartir a los estudiantes, el 72,7% de los docentes indica que si, en la pregunta si, utiliza presentadores multimedia como Power Point en el desarrollo de la clase con los estudiantes, el 72,7% de los docentes indica que no, en la pregunta si, utiliza Software (Cmaptools, Freemind, Exmind, etc.) para organizar información en el proceso

de enseñanza – aprendizaje, el 90,9% de los docentes indica que no, en la pregunta si, Utiliza con frecuencia videos del cual organiza información para las sesiones de aprendizaje, el 54,5% de los docentes indica que si, evidenciando en el indicador utilización de software educativo, el 51,9% de docentes realizan esta actividad, con el software educativo.

Tabla 10.

Componente comunicativo del proceso de aprendizaje de los docentes de la I.E.S. “Calapuja” – 2018.

	Sí		No	
	N	%	N	%
¿Percibe que los estudiantes disfrutan al observar los videos o actividades que proyecta para complementar la clase?	9	81.8%	2	18.2%
¿Los estudiantes participan activamente cuando observan un video por la TV proyector multimedia?	6	54.5%	5	45.5%
¿Observa que los estudiantes se sienten contentos cuando participan en el Aula de Innovación y utilizan los juegos educativos?	6	54.5%	5	45.5%
¿Percibe que los estudiantes disfrutan cuando ingresan al Aula de Innovación para complementar las actividades de aprendizaje?	7	63.6%	4	36.4%
¿Permite que los estudiantes le comuniquen sus necesidades e interés de aprendizaje al observar videos, organizadores visuales, esquemas e imágenes?	9	81.8%	2	18.2%
¿Los estudiantes participan y expresan su opinión al observar videos, organizadores visuales, esquemas e imágenes?	10	90.9%	1	9.1%
¿Percibe que los estudiantes transfieren con facilidad la información y/o actividades observadas en los videos emitidos por los equipos multimedia como la TV o proyector multimedia?	7	63.6%	4	36.4%
¿Considera que los organizadores visuales son importantes en el proceso de asimilación de conocimientos?	10	90.9%	1	9.1%
¿Permite que los estudiantes organicen información relevante utilizando la computadora y/o laptops XO?	6	54.5%	5	45.5%
Total	70	70.7%	29	29.3%

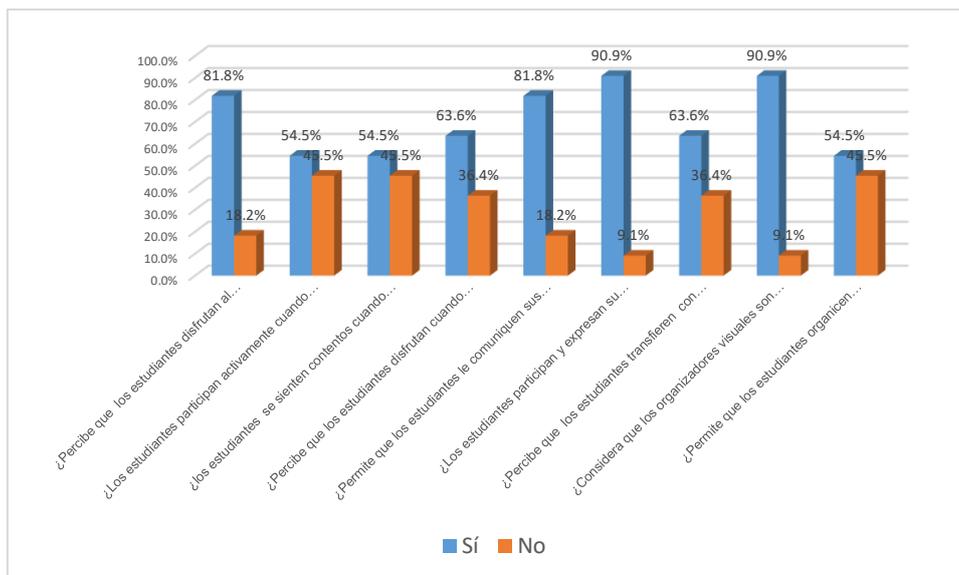


Figura 10. Componente comunicativo del proceso de aprendizaje de los docentes de la I.E.S. “Calapuja” – 2018.

La tabla y figura 10. Muestran resultados del componente comunicativo en el proceso de aprendizaje de los docentes de la I.E.S. “Calapuja” – 2018. En la pregunta, si percibe que los estudiantes disfrutan al observar los videos o actividades que proyecta para complementar la clase, el 81,8% de los docentes indica que si, en la pregunta, si los estudiantes participan activamente cuando observan un video por la TV proyector multimedia, el 54,5% de los docentes indica que si, en la pregunta, si observa que los estudiantes se sienten contentos cuando participan en el Aula de Innovación y utilizan los juegos educativos, el 54,5% de los docentes indica que si, en la pregunta, si percibe que los estudiantes disfrutan cuando ingresan al Aula de Innovación para complementar las actividades de aprendizaje, el 63,6% de los docentes indica que si, en la pregunta, si permite que los estudiantes le comuniquen sus necesidades e interés de aprendizaje al observar videos, organizadores visuales, esquemas e imágenes, el 81,8% de los docentes indica que si, en la

pregunta, si los estudiantes participan y expresan su opinión al observar videos, organizadores visuales, esquemas e imágenes, el 90,9% de los docentes indica que si, en la pregunta, si percibe que los estudiantes transfieren con facilidad la información y/o actividades observadas en los videos emitidos por los equipos multimedia como la TV o proyector multimedia, el 63,6% de los docentes indica que si, en la pregunta, si considera que los organizadores visuales son importantes en el proceso de asimilación de conocimientos, el 90,9% de los docentes indica que si, en la pregunta, el 54,5% de los docentes indica que si, si permite que los estudiantes organicen información relevante utilizando la computadora y/o laptops XO, evidenciando en el indicador organización de la información, el 70,7% de docentes si realiza esta actividad, donde un mayor porcentaje de docentes utiliza la organización de la información.

Pruebas de normalidad

Pruebas de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Comunicación o interfaz	,954	11	,698
Pedagógico o Instruccional	,945	11	,585
Computacional o Técnico	,900	11	,185
Software educativo Exe-Learning	,946	11	,591
Proceso de Aprendizaje	,959	11	,759

Con las pruebas de normalidad Shapiro-Wilk se observa que el valor de significancia es mayor a 0,05, por tanto se acepta la hipótesis nula donde; los datos provienen de una distribución normal en las variables; Software educativo Exe-Learning, Proceso de Aprendizaje y sus dimensiones Comunicación o interfaz Pedagógico o Instruccional Computacional o Técnico, por tanto se procede a realizar la prueba de Correlación Pearson para cada hipótesis

Hipótesis estadística 1

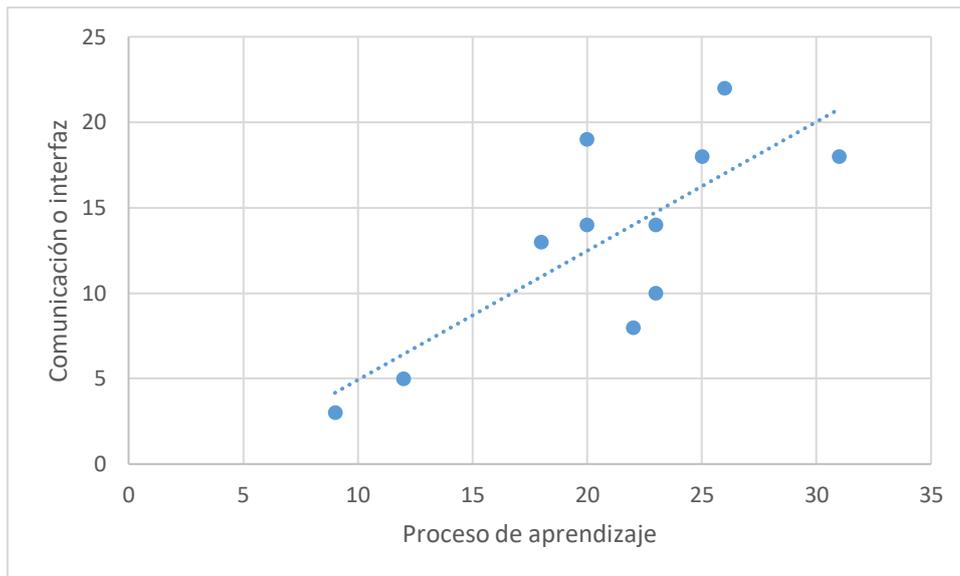
Ha: Existe relación directa de la comunicación o interfaz, con el proceso de aprendizaje en los docentes de la Institución educativa Secundaria “Calapuja”, Lampa, 2018.

Ho: No existe relación de la comunicación o interfaz, con el proceso de aprendizaje en los docentes de la Institución educativa Secundaria “Calapuja”, Lampa, 2018.

Correlación Pearson

		Proceso de Aprendizaje
	Correlación de Pearson	,774
Comunicación o interfaz	Sig. (bilateral)	,005
	N	11

La Prueba de correlación Pearson, muestra un valor de 0,774, una relación directa y por el valor de 0,005 significativa, de lo comunicación o interfaz y el proceso de aprendizaje, por tanto se acepta la hipótesis alterna donde; existe relación directa de lo comunicación o interfaz con el proceso de aprendizaje de los docentes de la I.E.S. Calapuja, Lampa 2018.



La figura muestra una relación directa, porque a menor uso de lo comunicación o interfaz, menor es el aprendizaje, y a mejor uso, mejor es el proceso de aprendizaje, evidenciando una correlación, donde a mejor comprensión de lo comunicación o interfaz mejor serán en los docentes los resultados en el proceso de aprendizaje.

Hipótesis estadística 2

Ha: Existe relación directa de lo pedagógico o instruccional con el proceso de aprendizaje de los docentes de la I.E.S. Calapuja, Lampa 2018.

Ho: No existe relación de lo pedagógico o instruccional con el proceso de aprendizaje de los

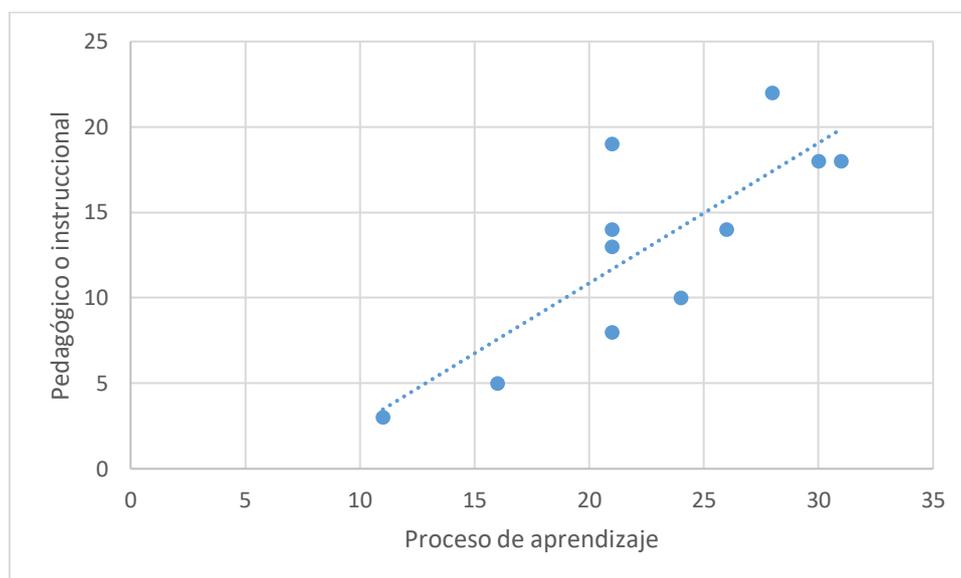
Correlación Pearson

		Proceso de Aprendizaje
	Correlación de Pearson	,808
Pedagógico o Instruccional	Sig. (bilateral)	,003
	N	11

La Prueba de correlación Pearson, muestra un valor de 0,808, una relación directa y por el valor de 0,003 significativa, de lo pedagógico o instruccional y el

proceso de aprendizaje, por tanto se acepta la hipótesis alterna donde; existe relación directa de lo pedagógico o instruccional con el proceso de aprendizaje de los docentes de la I.E.S. Calapuja, Lampa 2018.

docentes de la I.E.S. Calapuja, Lampa 2018.



La figura muestra una relación directa, porque a menor uso adecuado de lo pedagógico o instruccional, menor es el aprendizaje, y a mejor uso, mejor es el proceso de aprendizaje, evidenciando una correlación, donde a mejor comprensión de lo pedagógico o instruccional para los docentes se tendrá buenos resultados en el proceso de aprendizaje.

Hipótesis estadística 3

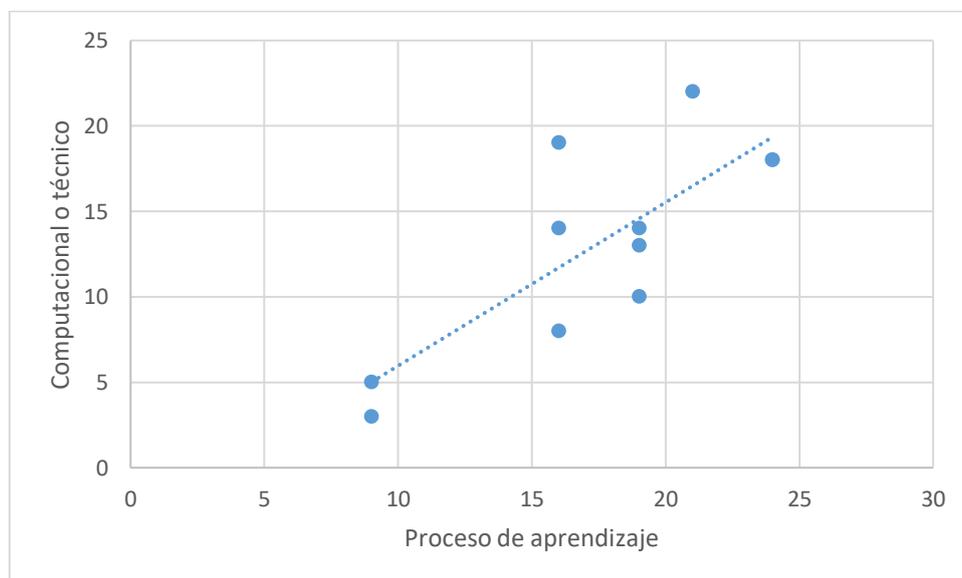
Ha: Existe relación directa de lo computacional o técnico con el proceso de aprendizaje de los docentes de la I.E.S. Calapuja, Lampa 2018.

Ho: No existe relación de lo computacional o técnico con el proceso de aprendizaje de los docentes de la I.E.S. Calapuja, Lampa 2018.

Correlación Pearson

		Proceso de Aprendizaje
Computacional o Técnico	Correlación de Pearson	,797
	Sig. (bilateral)	,003
	N	11

La Prueba de correlación Pearson, muestra un valor de 0,797, una relación directa y por el valor de 0,003 significativa, de lo computacional o técnico y el proceso de aprendizaje, por tanto se acepta la hipótesis alterna donde; existe relación directa de lo computacional o técnico con el proceso de aprendizaje de los docentes de la I.E.S. Calapuja, Lampa 2018.



La figura muestra una relación directa, porque a menor uso adecuado de lo computacional o técnico, menor es el aprendizaje, y a mejor uso, mejor es el proceso de aprendizaje, evidenciando una correlación, donde mejor comprensión de lo computacional o técnico para los docentes se tendrá eficiencia en el proceso de aprendizaje.

Prueba de Hipótesis general

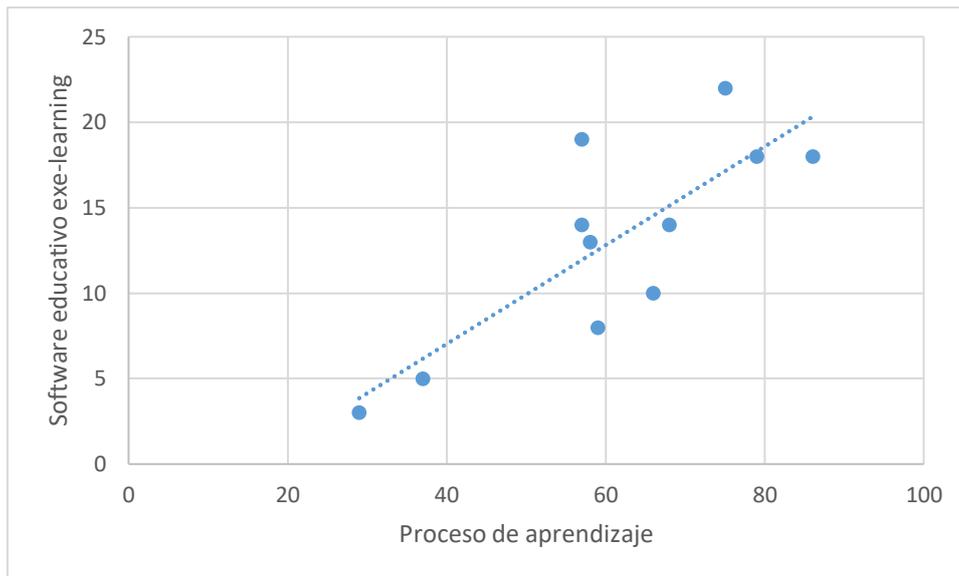
Ha: Existe relación directa y significativa del uso del software educativo exe-learning con el proceso de aprendizaje de los docentes de la Institución educativa Secundaria de Calapuja, Lampa en el año 2018.

Ho: No existe relación del uso del software educativo exe-learning con el proceso de aprendizaje de los docentes de la Institución educativa Secundaria de Calapuja, Lampa en el año 2018.

Correlación Pearson

		Proceso de Aprendizaje
	Correlación de Pearson	,807
Software educativo Exe-Learning	Sig. (bilateral)	,003
	N	11

La Prueba de correlación Pearson, muestra un valor de 0,807, una relación directa y por el valor de 0,003 significativa, del software educativo exe-learning y el proceso de aprendizaje, por tanto se acepta la hipótesis alterna donde; existe relación directa y significativa del uso del software educativo exe-learning con el proceso de aprendizaje de los docentes de la Institución educativa Secundaria de Calapuja, Lampa en el año 2018.



La figura muestra una relación directa, porque a menor uso adecuado de del software educativo exe-learning, menor es el aprendizaje, y a mejor uso mejor es el proceso de aprendizaje, evidenciando una correlación, donde es necesaria un uso de mejor comprensión para los docentes y que ello tengan significancia en el proceso de aprendizaje.

IV DISCUSIÓN

En la presente investigación, se concluye que; existe relación directa y significativa del uso del software educativo exe-learning con el proceso de aprendizaje de los docentes de la Institución educativa Secundaria de Calapuja, Lampa en el año 2018, se evidencia en la Prueba de correlación Pearson, con un valor de 0,616 y por el valor de probabilidad de error 0,044 es significativa, donde un uso de mejor comprensión en comunicación o interfaz, en lo pedagógico o Instruccional y computacional o técnico, mejora la organización curricular, el aprendizaje mediante el software educativo, además del componente comunicativo en los docentes. Similares resultados se encontraron y se corroboran con los siguiente antecedentes

Valdivieso (2018), en su investigación “Influencia del programa de entrenamiento educativo Smart Learning suite en el uso de la pizarra digital interactiva en los Docentes de la Región Moquegua, 2018”. En su trabajo concluye que las tecnologías en los procesos de enseñanza dirigidos a los estudiantes, considerando que la “pizarra digital interactiva” es una herramienta pedagógica que permite al docente mantener la atención y participación de los estudiantes en el tema. Se obtuvo como resultado que el programa de entrenamiento educativo SMART Learning Suite influye en el uso de la pizarra digital interactiva en los docentes de la región Moquegua, con un t de Student 21,709 y un p-valor de 0%.

Mucha (2017), en su trabajo de investigación “Implementación de un Aula Virtual en MOODLE para mejorar el Rendimiento Académico de la Unidad Didáctica de Informática e Internet de la Carrera Profesional de Computación e Informática del Instituto de Educación Superior Tecnológico Público Héroes de Sierra Lumi”,

Concluye; “La implementación del Aula Virtual en MOODLE influye positivamente en el rendimiento académico, asistencias de clases, cumplimiento de tareas obteniéndose notas superiores de los promedio de notas de la Carrera Profesional de Computación e Informática del Instituto de Educación Superior Tecnológico Público Héroes de Sierra Lumi”;

Rodríguez (2015), en su trabajo “Estilos de aprendizaje y e-learning. Hacia un mayor rendimiento académico. La enseñanza virtual o e-learning” “La enseñanza virtual se perfila como solución a los problemas a los que la enseñanza tradicional no pueda dar respuesta. Así mismo, podríamos situarla en la última etapa de la enseñanza a distancia, en la que se aplican las Tecnologías de la Información y la Comunicación a la educación”.

Nicho y Torres (2013), en su trabajo de investigación “Eficacia del aula virtual para complementar el aprendizaje de computación e informática en estudiantes del quinto de secundaria de la Institución Educativa nuestra señora de Guadalupe, cercado de Lima 2013”, En sus resultados, los autores señalan “que el aula virtual complementa significativamente el aprendizaje de Computación e informática en estudiantes del quinto de Secundaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Guadalupe, Cercado de Lima 2013”, concluyendo que el grupo experimental obtuvo mejores resultados en sus puntuaciones en comparación con los estudiantes del grupo control.

V CONCLUSIONES

PRIMERA: Existe relación directa y significativa del uso del software educativo exe-learning con el proceso de aprendizaje de los docentes de la Institución educativa Secundaria de Calapuja, Lampa en el año 2018, se evidencia en la Prueba de correlación Pearson, con un valor de 0,616 y por el valor de probabilidad de error 0,044 es significativa, donde un uso de mejor comprensión en comunicación o interfaz, en lo pedagógico o Instruccional y computacional o técnico, mejora la organización curricular, el aprendizaje mediante el software educativo, además del componente comunicativo en los docentes.

SEGUNDA: Existe relación directa de lo computacional o técnico con el proceso de aprendizaje de los docentes de la I.E.S. Calapuja, Lampa 2018, se observa en la Prueba de correlación Pearson, que muestra un valor de 0,678, y por el valor de probabilidad de error de 0,022 es significativa, porque a menor uso adecuado de lo computacional o técnico, menor es el aprendizaje, y a mejor uso, mejor es el proceso de aprendizaje, evidenciando una correlación, donde mejor comprensión de lo computacional o técnico para los docentes se tendrá eficiencia en el proceso de aprendizaje.

TERCERA: Existe relación directa de lo pedagógico o instruccional con el proceso de aprendizaje de los docentes de la I.E.S. Calapuja, Lampa 2018, se demuestra con la Prueba de correlación Pearson, por el valor de 0,717, y por el valor de probabilidad de error 0,013 es significativa, es directa, porque a menor uso adecuado de lo pedagógico o instruccional, menor es el aprendizaje, y a mejor uso, mejor es el proceso de aprendizaje, evidenciando una correlación, donde a mejor comprensión de lo pedagógico o instruccional para que los docentes tengan buenos resultados en el proceso de aprendizaje.

CUARTA.- Existe relación directa de lo comunicación o interfaz con el proceso de aprendizaje de los docentes de la I.E.S. Calapuja, Lampa 2018, la que se evidencia con la Prueba de correlación Pearson, que muestra un valor de 0,688 y por el valor de probabilidad de error de 0,019 es significativa, es directa, porque a menor uso de lo comunicación o interfaz, menor es el aprendizaje, y a mejor uso, mejor es el proceso de aprendizaje, evidenciando una correlación, donde a mejor comprensión de lo comunicación o interfaz mejor será en los docentes los resultados de su aprendizaje

VI RECOMENDACIONES

PRIMERA: Se recomienda a los docentes del nivel secundario, usar el software educativo exe-learning como parte de las tecnologías informáticas y de comunicación, porque influye en el uso de estrategias de enseñanza, considerándolas como parte de las estrategias metodológicas, en los diferentes niveles y/o modalidades educativas.

SEGUNDA: se recomienda a la plana docente a realizar las capacitaciones innovadoras con respecto al uso de tecnologías de información y comunicación, en uso del software educativo exe-learning, porque les permitirán facilitar el aprendizaje de los estudiantes.

TERCERA: Se recomienda a todos los estudiantes, que consideren las tecnologías informáticas y de comunicación, principalmente el uso del software educativo exe-learning, como parte del proceso de aprendizaje aprovechando la tecnología como un bien para el desarrollo de sus capacidades.

VI REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ausubel, D. (febrero de 12 de 2005). Obtenido de Definicion D:

https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/38902537/Aprendizaje_significativo.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1552427373&Signature=SGWrYEW31bRcMBUIjErIFRvjLEg%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DTEORIA_DEL_APRENDIZAJE

Belloch, C. (s.f.). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)*.

Unidad de Tecnología Educativa, Universidad de Valencia.

Díaz, J. (17 de enero de 2017). *Creación de contenidos educativos con eXeLearning*. Obtenido de educacontic:

<http://www.educacontic.es/blog/creacion-de-contenidos-educativos-con-exelearning>

Fernández de Pinedo, I. (2015). *Construcción de una escala de actitudes Likert*. Lima.

Garay, D. (2016). *Plataforma Moodle y su influencia en el aprendizaje de los alumnos del segundo grado del área Educación para el Trabajo en la Institución Educativa Andrés de los Reyes*. Huaral.

García Galarreta, E. (18 de febrero de 2016). *Comunicación*. Obtenido de EcuRed: <https://www.ecured.cu/Comunicaci%C3%B3n>

Gómez, G. (2017). *Tutoriales audiovisuales y el aprendizaje de complemento matemático en Estudiantes De Working Adult, Universidad Privada Del Norte – 2017*.

- Gonzales , F., Zea, V., & Chambi, J. E. (2011). *Aplicación del software educativo “descartes matemáticas interactivas” basado en las ecuaciones lineales para desarrollar las capacidades del área de matemática de los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Secundaria “Mariano Melgar” Ay. Puno Perú.*
- Islas, O. (marzo de 15 de 2014). *E-learning, una mirada a la educación virtual.* Obtenido de Learnins Media: <http://www.americalearningmedia.com/>
- Jauregui, G. (2014). *Aplicación del aula virtual y su influencia en el aprendizaje del curso de informática de los estudiantes del segundo ciclo de la Universidad Alas Peruanas-UAD Chosica, 2014.* Chosica: Universidad Alas Peruanas.
- Loayza, M. G. (2018). *La metodología B-learning para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Roque Saenz Peña, Ayaviri – 2018.*
- Monje Alvarez, C. A. (2017). *Metodología de investigación cualitativa y cuantitativa .* Lima.
- monje, A. (13 de octubre de 2015). Obtenido de Exe Learning: http://exelearning.net/html_manual/exe_es/qu_es_exelearning.html
- Mucha, R. J. (2017). *Implementación de un Aula Virtual en MOODLE para mejorar el Rendimiento Académico de la Unidad Didáctica de Informática e Internet de la Carrera Profesional de Computación e Informática del Instituto de Educación Superior Tecnológico Público Héroes de Sie. Lumi.*
- Nicho, S., & Torres, K. (2013). *Eficacia del aula virtual para complementar el aprendizaje de computación e informática en estudiantes del quinto de*

- secundaria de la Institución Educativa nuestra señora de Guadalupe, cercado de Lima 2013.* Lima: Universidad Cesar Vallejo.
- Perez, J., & Gardey, A. (12 de setiembre de 2015). Obtenido de Definicion.de:: <https://definicion.de/proceso-de-aprendizaje/>
- Perez, J., & Merino, M. (2012). *Definicon de Docente*. Obtenido de Definicion.de: <https://definicion.de/docente/>
- Revista san gregorio. (2015). El proceso de aprendizaje: fases y elementos fundamentales. *Revista san gregorio*, 3.
- Rodriguez, A. (2015). *Estilos de aprendizaje y e-learning. Hacia un mayor rendimiento académico. La enseñanza virtual o e-learning.*
- Rodriguez, L. (2010). *Concepcion didactica del software educativo como instrument madiador para un aprendizaje desarrollador.* Santa Clara: Direccion de Tecnologia Educativa.
- Salanova Sanchez, E. M. (2007 de Setiembre de 15). *El proceso de enseñanza - Aprendizaje*. Obtenido de Aula creativa: <http://educomunicacion.es/didactica/0014procesoaprendizaje.htm>
- Ticona, R. (2010). *Eficiencia de los métodos aproximados con software Matemática en la determinación de raíces de ecuaciones no lineales en los estudiantes de Ingeniería UNA PUNO.* Puno Perú.
- Trejo. (2015). Actualidades Investigativas en educacion . *Revista Electronica*, 22.
- Ulloque, R. (2016). *Aplicación del uso del software exe-learning y el desarrollo de capacidades para la producción de textos en estudiantes de secundaria.* Magdalena.

Valdivieso, E. S. (2018). *Influencia del programa de entrenamiento educativo Smart Learning suite en el uso de la pizarra digital interactiva en los Docentes de la Región Moquegua, 2018*. Moquegua.

Viñals, A., & Cuenca, J. (2016). El rol del docente en la era digital. *Revista Interuniversitaria de formación del profesorado*, 4.

ANEXOS



CONSTANCIA EL SEÑOR DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA "CALAPUJA"

HACE CONSTAR QUE:

La Br. Elsa Benites Rojas, realizó un estudio de investigación titulado "Uso del software educativo exe-learning y el proceso de aprendizaje de los docentes de la Institución Educativa Secundaria de Calapuja, Lampa – 2018, para el cual ha efectuado la aplicación de instrumentos : Cuestionario y Escala de Likert a los docentes de la Institución Educativa Secundaria Calapuja durante el periodo Octubre - Noviembre.

Se le expide la presente constancia a petición de la interesada, para fines correspondientes.

Calapuja, 04 de Diciembre del 2018.



Prof. Fidel T. Ramos Quispe
DIRECTOR
IES CALAPUJA

DATA DE AMBAS VARIABLES

Variable independiente

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
1	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	2	4	3	3
3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	5	4	4	4	5	4	4	3	5	4	4
4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	5	4	3	3	5	3	4	3	4	3	4
5	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3
6	1	1	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	1	1	1	2	2	2
7	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3
8	3	4	4	4	3	3	2	3	4	5	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3
9	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2
10	3	3	4	2	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3
11	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3

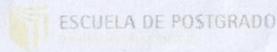
Variable dependiente

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25
1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
5	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1

7	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1
9	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
10	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0
11	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0

VALIDEZ DE JUICIO DE EXPERTOS

1ER EXPERTO



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: "Software Exe-learning"

Uso del Software exe-learning y el proceso de aprendizaje de los docentes de la Institución Educativa Secundaria "Calapuja", Lampa 2018.

N°	DIMENSIONES/ Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	Comunicación o interfaz							
	<i>Componentes necesarios</i>							
1.	La interfaz es amigable y de fácil manejo	X		X		X		
2.	El diseño general de la pantalla es adecuado	X		X		X		
3.	La secuencia de la pantalla se rige por criterios	X		X		X		
4.	El uso de iconos es correcto	X		X		X		
	<i>Idioma</i>							
5.	El vocabulario o terminología es apropiada para el nivel del alumno	X		X		X		
6.	El uso de ventanas, botones, colores, tipos de letra es adecuado	X		X		X		
7.	La ayuda se ofrece en forma oportuna, amigable y adecuada.	X		X		X		
	Pedagógico o instruccional							
	<i>Calidad de contenidos</i>							
8.	El contenido es claro, conciso y actualizado	X		X		X		
9.	Su selección es adecuada y actualizada	X		X		X		
10.	El programa se puede adaptar a otros niveles	X		X		X		
11.	Te facilita la comprensión del tema	X		X		X		
	<i>Actividades educativas</i>							
12.	El nivel de dificultad de la actividad es adecuado	X		X		X		
13.	Las actividades se presentan en una didáctica adecuada al contenido a enseñar.	X		X		X		
14.	Las actividades están planteadas para favorecer la participación activa del alumno.	X		X		X		
	Computacional o técnico							
	<i>Navegación</i>							
15.	Presenta claridad de instrucciones	X		X		X		
16.	El alumno desarrolla las actividades de manera sencilla	X		X		X		
	<i>Usabilidad</i>							

17.	La utilización de teclas rápidas es útil	X		X		X		
18.	Permite interacción con la computadora	X		X		X		
19.	El nivel de complejidad es adecuado para el uso de software	X		X		X		
20.	Especifica las características mínimas necesarias para su correcta operación.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: aplicable (X) aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Mg. Victor Clark Alencastre Coaguira DNI: 74019046

17 de setiembre del 2018

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
² Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³ Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem es conciso, exacto y directo.

M.Sc. Victor Clark Alencastre Coaguira
 DOCENTE

Firma del experto informante

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: "Proceso de Aprendizaje"

"Uso del Software ex-learning y el proceso de aprendizaje de los docentes de la Institución Educativa Secundaria "Calapuja", Lampa 2018."

N°	DIMENSIONES/ items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
ORGANIZACIÓN CURRICULAR								
Organiza Áreas Curriculares								
1.	¿Selecciona software educativo con actividades específicas para cada área curricular?	X		X		X		
2.	¿Usa software educativo en el proceso de aprendizaje con los estudiantes?	X		X		X		
3.	¿Incorpora en las unidades didácticas actividades utilizando software educativo?	X		X		X		
4.	¿Utiliza software educativo (videos) para sensibilizar y reforzar la identidad y autoestima de los estudiantes?	X		X		X		
5.	¿Utiliza software educativo del Aula de Innovación Pedagógica para el proceso de aprendizaje?	X		X		X		
6.	¿Utiliza software educativo del Aula de Innovación Pedagógica con actividades para promover la comprensión lectora?	X		X		X		
7.	¿Selecciona el software educativo con anticipación de acuerdo al tema que va a desarrollar?	X		X		X		
8.	¿Descarga de internet software educativos para motivar y/o complementar las actividades de aprendizaje?	X		X		X		
9.	¿Utiliza el portal Perú Educa para descargar software educativo para complementar las actividades de aprendizaje?	X		X		X		
APRENDIZAJE MEDIANTE EL SOFTWARE EDUCATIVO								
Utilización del Software Educativo								
11.	¿Utiliza videos para motivar y/o complementar las actividades de aprendizaje?	X		X		X		
12.	¿Usa programas educativos en el proceso de aprendizaje?	X		X		X		

13.	¿Utiliza el internet para la búsqueda de información para organizar las sesiones de aprendizaje que brinda a los estudiantes?	X		X		X		
14.	¿Utiliza con frecuencia el internet para buscar información que complemente las actividades de aprendizaje para impartir a los estudiantes?	X		X		X		
15.	¿Utiliza presentadores multimedia como Power Point en el desarrollo de la clase con los estudiantes?	X		X		X		
16.	¿Utiliza Software (Cmaptools, Freemind, Exmind, etc.) para organizar información en el proceso de aprendizaje?	X		X		X		
17.	¿Utiliza con frecuencia videos del cual organiza información para las sesiones de aprendizaje?	X		X		X		
COMPONENTE COMUNICATIVO								
Organización de la información								
18.	¿Percibe que los estudiantes disfrutan al observar los videos o actividades que proyecta para complementar la clase?	X		X		X		
19.	¿Los estudiantes participan activamente cuando observan un video por la TV proyector multimedia?	X		X		X		
20.	¿Observa que los estudiantes se sienten contentos cuando participan en el Aula de Innovación y utilizan los juegos educativos?	X		X		X		
21.	¿Percibe que los estudiantes disfrutan cuando ingresan al Aula de Innovación para complementar las actividades de aprendizaje?	X		X		X		
22.	¿Permite que los estudiantes le comuniquen sus necesidades e interés de aprendizaje al observar videos, organizadores visuales, esquemas e imágenes?	X		X		X		
23.	¿Los estudiantes participan y expresan su opinión al observar videos, organizadores visuales, esquemas e imágenes?	X		X		X		
24.	¿Percibe que los estudiantes transfieren con facilidad la información y/o actividades observadas en los videos emitidos por los equipos multimedia como la TV o proyector multimedia?	X		X		X		
25.	¿Considera que los organizadores visuales son importantes	X		X		X		

en el proceso de asimilación de conocimientos?						
26.	¿Permite que los estudiantes organicen información relevante utilizando la computadora y/o laptops XO?	X	X	X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: aplicable (X) aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Mg.: Victor Clark Alencastre Coaguila DNI: 44019646

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
² Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³ Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem es conciso, exacto y directo.

...F...de Setiembre del 2018


 M.Sc. Victor Clark Alencastre Coaguila
 DOCENTE

Firma del experto informante

2DO EXPERTO



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: "Software Exe-learning"

Uso del Software exe-learning y el proceso de aprendizaje de los docentes de la Institución Educativa Secundaria "Calapuja", Lampa 2018.

N°	DIMENSIONES/ Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Comunicación o interfaz								
<i>Componentes necesarios</i>								
1.	La interfaz es amigable y de fácil manejo	X		X		X		
2.	El diseño general de la pantalla es adecuado	X		X		X		
3.	La secuencia de la pantalla se rige por criterios	X		X		X		
4.	El uso de iconos es correcto	X		X		X		
<i>Idioma</i>								
5.	El vocabulario o terminología es apropiada para el nivel del alumno	X		X		X		
6.	El uso de ventanas, botones, colores, tipos de letra es adecuado	X		X		X		
7.	La ayuda se ofrece en forma oportuna, amigable y adecuada.	X		X		X		
Pedagógico o instruccional								
<i>Calidad de contenidos</i>								
8.	El contenido es claro, conciso y actualizado	X		X		X		
9.	Su selección es adecuada y actualizada	X		X		X		
10.	El programa se puede adaptar a otros niveles	X		X		X		
11.	Te facilita la comprensión del tema	X		X		X		
<i>Actividades educativas</i>								
12.	El nivel de dificultad de la actividad es adecuado	X		X		X		
13.	Las actividades se presentan en una didáctica adecuada al contenido a enseñar.	X		X		X		
14.	Las actividades están planteadas para favorecer la participación activa del alumno.	X		X		X		
Computacional o técnico								
<i>Navegación</i>								
15.	Presenta claridad de instrucciones	X		X		X		
16.	El alumno desarrolla las actividades de manera sencilla	X		X		X		
<i>Usabilidad</i>								



17.	La utilización de teclas rápidas es útil	X		X		X		
18.	Permite interacción con la computadora	X		X		X		
19.	El nivel de complejidad es adecuado para el uso de software	X		X		X		
20.	Especifica las características mínimas necesarias para su correcta operación.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: aplicable (X) aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Mg.: Lalo Vásquez Machicao DNI: 02440193

..... 17 de setiembre del 2018

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
² Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³ Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem es conciso, exacto y directo.


 Firma del experto informante
 M.Sc. Lalo Vásquez Machicao
 DOCENTE UNIVERSITARIO
 UNA - PUNO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: "Proceso de Aprendizaje"

"Uso del Software exe-learning y el proceso de aprendizaje de los docentes de la Institución Educativa Secundaria "Calapuja", Lampa 2018."

N°	DIMENSIONES/ Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	ORGANIZACIÓN CURRICULAR							
	Organiza Áreas Curriculares							
1.	¿Selecciona software educativo con actividades específicas para cada área curricular?	X		X		X		
2.	¿Usa software educativo en el proceso de aprendizaje con los estudiantes?	X		X		X		
3.	¿Incorpora en las unidades didácticas actividades utilizando software educativo?	X		X		X		
4.	¿Utiliza software educativo (videos) para sensibilizar y reforzar la identidad y autoestima de los estudiantes?	X		X		X		
5.	¿Utiliza software educativo del Aula de Innovación Pedagógica para el proceso de aprendizaje?	X		X		X		
6.	¿Utiliza software educativo del Aula de Innovación Pedagógica con actividades para promover la comprensión lectora?	X		X		X		
7.	¿Selecciona el software educativo con anticipación de acuerdo al tema que va a desarrollar?	X		X		X		
8.	¿Descarga de internet software educativos para motivar y/o complementar las actividades de aprendizaje?	X		X		X		
9.	¿Utiliza el portal Perú Educa para descargar software educativo para complementar las actividades de aprendizaje?	X		X		X		
10.	APRENDIZAJE MEDIANTE EL SOFTWARE EDUCATIVO							
	Utilización del Software Educativo							
11.	¿Utiliza videos para motivar y/o complementar las actividades de aprendizaje?	X		X		X		
12.	¿Usa programas educativos en el proceso de aprendizaje?	X		X		X		

13.	¿Utiliza el internet para la búsqueda de información para organizar las sesiones de aprendizaje que brinda a los estudiantes?	X		X		X		
14.	¿Utiliza con frecuencia el internet para buscar información que complementa las actividades de aprendizaje para impartir a los estudiantes?	X		X		X		
15.	¿Utiliza presentadores multimedia como Power Point en el desarrollo de la clase con los estudiantes?	X		X		X		
16.	¿Utiliza Software (Cmaptools, Freemind, Exmind, etc.) para organizar información en el proceso de aprendizaje?	X		X		X		
17.	¿Utiliza con frecuencia videos del cual organiza información para las sesiones de aprendizaje?	X		X		X		
	COMPONENTE COMUNICATIVO							
	Organización de la información							
18.	¿Percibe que los estudiantes disfrutan al observar los videos o actividades que proyecta para complementar la clase?	X		X		X		
19.	¿Los estudiantes participan activamente cuando observan un video por la TV proyector multimedia?	X		X		X		
20.	¿Observa que los estudiantes se sienten contentos cuando participan en el Aula de Innovación y utilizan los juegos educativos?	X		X		X		
21.	¿Percibe que los estudiantes disfrutan cuando ingresan al Aula de Innovación para complementar las actividades de aprendizaje?	X		X		X		
22.	¿Permite que los estudiantes le comuniquen sus necesidades e interés de aprendizaje al observar videos, organizadores visuales, esquemas e imágenes?	X		X		X		
23.	¿Los estudiantes participan y expresan su opinión al observar videos, organizadores visuales, esquemas e imágenes?	X		X		X		
24.	¿Percibe que los estudiantes transfieren con facilidad la información y/o actividades observadas en los videos emitidos por los equipos multimedia como la TV o proyector multimedia?	X		X		X		
25.	¿Considera que los organizadores visuales son importantes?	X		X		X		

en el proceso de asimilación de conocimientos?						
26.	¿Permite que los estudiantes organicen información relevante utilizando la computadora y/o laptops XO?	X		X		X

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: aplicable () aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Mg.: Lalo Vásquez Machicao DNI: 02440193

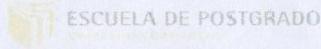
¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
² Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³ Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem es conciso, exacto y directo.

..... 17 de Septiembre del 2018


 Firma del experto informante

M.Sc. Lalo Vásquez Machicao
 DOCENTE UNIVERSITARIO
 UNA - PUNO

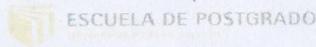
3ER EXPERTO



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: "Software Exe-learning"

Uso del Software exe-learning y el proceso de aprendizaje de los docentes de la Institución Educativa Secundaria "Calapuja", Lampa 2018.

N°	DIMENSIONES/ Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Comunicación o interfaz								
<i>Componentes necesarios</i>								
1.	La interfaz es amigable y de fácil manejo	X		X		X		
2.	El diseño general de la pantalla es adecuado	X		X		X		
3.	La secuencia de la pantalla se rige por criterios	X		X		X		
4.	El uso de iconos es correcto	X				X		
<i>Idioma</i>								
5.	El vocabulario o terminología es apropiada para el nivel del alumno	X		X		X		
6.	El uso de ventanas, botones, colores, tipos de letra es adecuado	X		X		X		
7.	La ayuda se ofrece en forma oportuna, amigable y adecuada.	X		X		X		
Pedagógico o instruccional								
<i>Calidad de contenidos</i>								
8.	El contenido es claro, conciso y actualizado	X		X		X		
9.	Su selección es adecuada y actualizada	X		X		X		
10.	El programa se puede adaptar a otros niveles	X		X		X		
11.	Te facilita la comprensión del tema	X		X		X		
<i>Actividades educativas</i>								
12.	El nivel de dificultad de la actividad es adecuado	X		X		X		
13.	Las actividades se presentan en una didáctica adecuada al contenido a enseñar.	X		X		X		
14.	Las actividades están planteadas para favorecer la participación activa del alumno.	X		X		X		
Computacional o técnico								



17.	La utilización de teclas rápidas es útil	X		X		X		
18.	Permite interacción con la computadora	X		X		X		
19.	El nivel de complejidad es adecuado para el uso de software	X		X		X		
20.	Especifica las características mínimas necesarias para su correcta operación.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: aplicable (X) aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Mg.: William Welber Mamani Apaza DNI. 018.751.76

17 de Setiembre del 2018

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
² Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³ Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem es conciso, exacto y directo.


 FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: "Proceso de Aprendizaje"

"Uso del Software exe-learning y el proceso de aprendizaje de los docentes de la Institución Educativa Secundaria "Calapuja", Lampa 2018."

N°	DIMENSIONES/ Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	ORGANIZACIÓN CURRICULAR Organiza Áreas Curriculares							
1.	¿Selecciona software educativo con actividades específicas para cada área curricular?	X		X		X		
2.	¿Usa software educativo en el proceso de aprendizaje con los estudiantes?	X		X		X		
3.	¿Incorpora en las unidades didácticas actividades utilizando software educativo?	X		X		X		
4.	¿Utiliza software educativo (videos) para sensibilizar y reforzar la identidad y autoestima de los estudiantes?	X		X		X		
5.	¿Utiliza software educativo del Aula de Innovación Pedagógica para el proceso de aprendizaje?	X		X		X		
6.	¿Utiliza software educativo del Aula de Innovación Pedagógica con actividades para promover la comprensión lectora?	X		X		X		
7.	¿Selecciona el software educativo con anticipación de acuerdo al tema que va a desarrollar?	X		X		X		
8.	¿Descarga de internet software educativos para motivar y/o complementar las actividades de aprendizaje?	X		X		X		
9.	¿Utiliza el portal Perú Educa para descargar software educativo para complementar las actividades de aprendizaje?	X		X		X		
10.	APRENDIZAJE MEDIANTE EL SOFTWARE EDUCATIVO Utilización del Software Educativo							
11.	¿Utiliza videos para motivar y/o complementar las actividades de aprendizaje?	X		X		X		
12.	¿Usa programas educativos en el proceso de aprendizaje?	X		X		X		

13.	¿Utiliza el internet para la búsqueda de información para organizar las sesiones de aprendizaje que brinda a los estudiantes?	X		X		X		
14.	¿Utiliza con frecuencia el internet para buscar información que complemente las actividades de aprendizaje para impartir a los estudiantes?	X		X		X		
15.	¿Utiliza presentadores multimedia como Power Point en el desarrollo de la clase con los estudiantes?	X		X		X		
16.	¿Utiliza Software (Cmptools, Freemind, Exmind, etc.) para organizar información en el proceso de aprendizaje?	X		X		X		
17.	¿Utiliza con frecuencia videos del cual organiza información para las sesiones de aprendizaje?	X		X		X		
	COMPONENTE COMUNICATIVO Organización de la información							
18.	¿Percibe que los estudiantes disfrutan al observar los videos o actividades que proyecta para complementar la clase?	X		X		X		
19.	¿Los estudiantes participan activamente cuando observan un video por la TV proyector multimedia?	X		X		X		
20.	¿Observa que los estudiantes se sienten contentos cuando participan en el Aula de Innovación y utilizan los juegos educativos?	X		X		X		
21.	¿Percibe que los estudiantes disfrutan cuando ingresan al Aula de Innovación para complementar las actividades de aprendizaje?	X		X		X		
22.	¿Permite que los estudiantes le comuniquen sus necesidades e interés de aprendizaje al observar videos, organizadores visuales, esquemas e imágenes?	X		X		X		
23.	¿Los estudiantes participan y expresan su opinión al observar videos, organizadores visuales, esquemas e imágenes?	X		X		X		
24.	¿Percibe que los estudiantes transfieren con facilidad la información y/o actividades observadas en los videos emitidos por los equipos multimedia como la TV o proyector multimedia?	X		X		X		
25.	¿Considera que los organizadores visuales son importantes	X		X		X		

en el proceso de asimilación de conocimientos?						
26.	¿Permite que los estudiantes organicen información relevante utilizando la computadora y/o laptops XO?	X	X	X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: aplicable (X) aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Mg.: William Walter Mamani Apaza..... DNI. 01875176.....

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
² Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³ Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem es conciso, exacto y directo.

.....de Setiembre del 2018


 W. Walter Mamani Apaza
 Experto Informante

Firma del experto informante

INSTRUMENTOS DE APLICACIÓN

ESCALA DE LIKERT “EL SOFTWARE EDUCATIVO EXE_LEARNING”

INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA “CALAPUJA” MODALIDAD: EBR
 TURNO: MAÑANA EDAD:_____ SEXO: Masculino () Femenino() TIEMPO
 DE SERVICIOS: _____

INSTRUCCIONES: Estimado docente, la presente escala de Likert tiene el propósito de recopilar información sobre el uso que tiene el software Educativo Exe-learning en el proceso de aprendizaje, la misma que nos permitirá conocer las necesidades de formación y competencias del profesorado. Así mismo la información será utilizada en la investigación que pretende correlacionar la utilización de software educativo con el aprendizaje en los estudiantes de la institución en la que trabaja. Agradezco anticipadamente su colaboración.

Seleccionar la opción y marcar con una “X” en el paréntesis o en el recuadro respectivo.

1	Totalmente en desacuerdo
2	En desacuerdo
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo
4	De acuerdo
5	Totalmente de acuerdo

N°	Dimensiones/ítems	1	2	3	4	5
COMUNICACIÓN O INTERFAZ						
INDICADOR 1: COMPONENTES NECESARIOS						
1	La interface es amigable y de fácil manejo.					
2	El diseño general de la pantalla es adecuado					
3	La secuenciación de las pantallas se rige por criterios					
4	El uso de iconos es correcto					
INDICADOR 2: IDIOMA						
5	El vocabulario o terminología es apropiada para el nivel del alumno					
6	El uso de ventanas, botones, colores, tipos de letras es adecuado					
7	La ayuda se ofrece en forma oportuna, amigable y adecuada					
PEDAGÓGICO O INSTRUCCIONAL						
INDICADOR 3: CALIDAD DE CONTENIDOS						
8	El contenido es claro, conciso y actualizado					
9	Su selección es adecuada y actualizada					

10	El programa se puede adaptar a otros niveles					
11	Te facilita la comprensión del tema.					
INDICADOR 4: ACTIVIDADES EDUCATIVAS						
12	El nivel de dificultad de la actividad es adecuado.					
13	Las actividades se presentan en una didáctica adecuada al contenido a enseñar					
14	Las actividades están planteadas para favorecer la participación activa del alumno					
COMPUTACIONAL O TÉCNICO						
INDICADOR 5: NAVEGACION						
15	Presenta claridad de instrucciones.					
16	El alumno desarrolla las actividades de manera sencilla					
17	La utilización de teclas rápidas es útil					
INDICADOR 6: USABILIDAD						
18	Permite interacción con la computadora					
19	El nivel de complejidad es adecuado para el uso de software					
20	Especifica las características mínimas necesarias para su correcta operación					

CUESTIONARIO “EL PROCESO DE APRENDIZAJE”

INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA “CALAPUJA” MODALIDAD: EBR
TURNO: MAÑANA () EDAD:_____ SEXO: Masculino() Femenino()
TIEMPO DE SERVICIOS: _____

Estimado docente:

El presente cuestionario tiene como objeto recopilar información para determinar el Uso del software y el proceso aprendizaje, el cual nos permitirá conocer las necesidades de formación y competencias del profesorado.

La información será utilizada en la investigación que pretende correlacionar la utilización del software educativo con el aprendizaje en los estudiantes de la institución en la que trabaja. Agradezco anticipadamente su colaboración.

Instrucciones: En el presente cuestionario señale frente a cada ítem su opinión respecto a cómo aplica los software educativos en el proceso de aprendizaje con los estudiantes; Se han establecido la siguiente escala de valoración. Marque con una X la alternativa seleccionada.

SI (1)

NO (0)

Nº	CRITERIOS / ITEMS	SI (1)	NO (0)	OBSERVACIONES
	ORGANIZACIÓN CURRICULAR Organiza Áreas Curriculares			
01	¿Selecciona software educativo con actividades específicas para cada área curricular?			
02	¿Usa software educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje con los estudiantes?			
03	¿Incorpora en las unidades didácticas actividades utilizando software educativo?			
04	¿Utiliza software educativo (videos) para sensibilizar y reforzar la identidad y autoestima de los estudiantes?			
05	¿Utiliza software educativo del Aula de Innovación Pedagógica para el proceso de enseñanza aprendizaje?			
06	¿Utiliza software educativo del Aula de Innovación Pedagógica con actividades para promover la comprensión lectora?			
07	¿Selecciona el software educativo con anticipación de acuerdo al tema que va a desarrollar?			
08	¿Descarga de internet software educativos para motivar y/o complementar las actividades de aprendizaje?			
09	¿Utiliza el portal Perú Educa para descargar software educativo para complementar las actividades de aprendizaje?			
	APRENDIZAJE MEDIANTE EL SOFTWARE EDUCATIVO Utilización del Software Educativo			

10	¿Utiliza videos para motivar y/o complementar las actividades de aprendizaje?			
11	¿Usa programas educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje?			
12	¿Utiliza el internet para la búsqueda de información para organizar las sesiones de aprendizaje que brinda a los estudiantes?			
13	¿Utiliza con frecuencia el internet para buscar información que complemente las actividades de enseñanza aprendizaje para impartir a los estudiantes?			
14	¿Utiliza presentadores multimedia como Power Point en el desarrollo de la clase con los estudiantes?			
15	¿Utiliza Software (Cmaptools, Freemind, Exmind, etc.) para organizar información en el proceso de enseñanza - aprendizaje?			
16	¿Utiliza con frecuencia videos del cual organiza información para las sesiones de aprendizaje?			
	I. COMPONENTE COMUNICATIVO Organización de la información			
17	¿Percibe que los estudiantes disfrutan al observar los videos o actividades que proyecta para complementar la clase?			
18	¿Los estudiantes participan activamente cuando observan un video por la TV proyector multimedia?			
19	¿Observa que los estudiantes se sienten contentos cuando participan en el Aula de Innovación y utilizan los juegos educativos?			
20	¿Percibe que los estudiantes disfrutan cuando ingresan al Aula de Innovación para complementar las actividades de aprendizaje?			
21	¿Permite que los estudiantes le comuniquen sus necesidades e interés de aprendizaje al observar videos, organizadores visuales, esquemas e imágenes?			
22	¿Los estudiantes participan y expresan su opinión al observar videos, organizadores visuales, esquemas e imágenes?			
23	¿Percibe que los estudiantes transfieren con facilidad la información y/o actividades observadas en los videos emitidos por los equipos multimedia como la TV o proyector multimedia?			
24	¿Considera que los organizadores visuales son importantes en el proceso de asimilación de conocimientos?			
25	¿Permite que los estudiantes organicen información relevante utilizando la computadora y/o laptops XO?			

Título: Uso del software educativo exe-learning y el proceso de aprendizaje de los docentes de la Institución Educativa Secundaria de Calapuja, Lampa – 2018

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSION	INDICADOR	METODOLOGIA
<p>Problema general.</p> <p>¿Cómo es la relación del uso del software educativo Exe-learning con el proceso de aprendizaje de los docentes de la Institución educativa secundaria “Calapuja”, Lampa, 2018?</p> <p>Problemas específicos.</p> <p>¿Cómo es la relación de la comunicación o interfaz, con el proceso de aprendizaje en los docentes de la Institución educativa Secundaria “Calapuja”, Lampa, 2018?</p> <p>¿Cómo es la relación de lo pedagógico o instruccional con el proceso de aprendizaje de los docentes de la I.E.S. Calapuja, Lampa 2018?</p> <p>¿Cómo es la relación de lo computacional o técnico</p>	<p>Objetivo general.</p> <p>Determinar la relación del uso del software educativo exe-learning con el proceso de aprendizaje de los docentes de la Institución Educativa secundaria de Calapuja, Lampa en el año 2018.</p> <p>Objetivos específicos.</p> <p>Identificar la relación de la comunicación o interfaz, con el proceso de aprendizaje en los docentes de la Institución educativa Secundaria “Calapuja”, Lampa, 2018</p> <p>Identificar relación de lo pedagógico o instruccional con el proceso de aprendizaje de los docentes de la I.E.S. Calapuja, Lampa 2018</p> <p>Identificar relación de lo computacional o técnico con el proceso de</p>	<p>Hipótesis general.</p> <p>Existe relación directa y significativa del uso del software educativo exe-learning con el proceso de aprendizaje de los docentes de la Institución educativa Secundaria de Calapuja, Lampa en el año 2018.</p> <p>Hipótesis específicas.</p> <p>Existe relación directa de la comunicación o interfaz, con el proceso de aprendizaje en los docentes de la Institución educativa Secundaria “Calapuja”, Lampa, 2018</p> <p>Existe relación directa de lo pedagógico o instruccional con el proceso de aprendizaje de los docentes de la I.E.S. Calapuja, Lampa 2018</p> <p>Existe relación directa de</p>	<p>V.I.</p> <p>Software Educativo Exe - Learning</p>	<p>Comunicación o interfaz</p> <p>Pedagógico o Instruccional</p> <p>Computacional o Técnico</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Componentes necesarios. - Idioma - Calidad de contenidos. - Actividades educativas. - Navegación - Usabilidad 	<p>Tipo de Investigación Descriptivo, Correlacional</p> <p>Diseño de Tesis No Experimental</p> <p>Enfoque de Tesis Investigación Acción- Participación</p> <p>Población 11 docentes de diferentes especialidades</p> <p>Muestra Por conveniencia</p> <p>Escala LIKERT</p>
			<p>V.D.</p> <p>Proceso de Aprendizaje</p>	<p>Organización curricular</p> <p>Aprendizaje mediante el software educativo.</p> <p>Componente comunicativo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Organiza las áreas curriculares - Utilización de software educativo. - Organización de la información 	

<p>con el proceso de aprendizaje de los docentes de la I.E.S. Calapuja, Lampa 2018?</p>	<p>aprendizaje de los docentes de la I.E.S. Calapuja, Lampa 2018</p>	<p>la relación de lo computacional o técnico con el proceso de aprendizaje de los docentes de la I.E.S. Calapuja, Lampa 2018</p>				
---	--	--	--	--	--	--

FICHA TÉCNICA.

Cuestionario de uso de software educativo Exe-Learning y el proceso de aprendizaje

1. Descripción general

Ficha técnica:

Nombre: cuestionario de software educativo Exe-Learning

Autor: Br. Elsa Benites Rojas.

Duración: 40 min

Administración: individual.

Aplicación: Docentes de la I.E.S. Calapuja

Puntuación: calificación manual de acuerdo al cuestionario.

Usos: docentes.

Materiales: hojas de papel y lapiceros.

Propósito del test

Determinar la relación del uso del software educativo Exe-Learnig y el proceso de aprendizaje de los docentes de la institución educativa Secundaria Calapuja, Lampa.

Importancia:

Múltiples estudios han mostrado que existe una relación significativa entre el uso de software educativo Exe- Learning y el proceso de aprendizaje de los docentes de la institución educativa Calapuja. Que se logra a través del adecuado uso del software de parte del docente para mejorar el proceso de aprendizaje para incrementar el desempeño del docente. El cuestionario incluye una batería de preguntas que evidencian los aspectos que son necesarios para el uso del software.

2. Justificación estadística

La población total son los docentes de la I.E.S. Calapuja que estuvo integrado por 11 docentes de diferentes especialidades ya que en esta institución educativa se viene implementando la tecnología para mejorar el proceso de aprendizaje, como en muchas otras de la región de Puno

Muestreo: 11 docentes

3. DESCRIPCION:

Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

La encuesta: La técnica que se utiliza en la presente investigación para una adecuada investigación y profundización del tema es la encuesta aplicada, que ayudara a obtener información de modo rápido y eficaz, cuyo principal objetivo es cuantificar los datos obtenidos. La encuesta permite recoger la variable independiente (uso de software), para su posterior análisis.

Instrumentos: Cuestionario “Uso del software educativo exe-learning y el proceso de aprendizaje de los docentes de la Institución Educativa Secundaria de Calapuja, Lampa – 2018”

Cuestionario: es uno de los instrumentos más utilizados en la investigación debido al costo, donde en la investigación se determina por cada dimensión, cuyas preguntas fueron diseñados con modelo de batería de preguntas con las escalas emparejadas de si y no para así determinar la variable independiente.

Para el trabajo de investigación se aplicó a la totalidad de docentes, como se mencionó, en número de 11 de la institución en observación, para conseguir información que responda a la variable utilización del software pedagógico.

EL instrumento para la obtención de datos fue validado mediante la Constancia de Validación de Instrumento emitida por tres expertos.

Métodos de análisis de datos

Los métodos de análisis de datos se trabajaron en base a etapas para determinar todos los resultados en tablas de contingencia para llegar a las conclusiones.

Etapas:

El estudio de los métodos estadísticos se hará a través de las siguientes etapas:

- Etapa de diseño de Instrumentos
- Etapa de encuesta en campo
- Etapa de procesamiento de datos
- Etapa de Análisis de Interpretación de Datos
- Etapa de redacción de conclusiones

Se utilizó tablas de frecuencias absolutas y porcentuales, para la descripción de los resultados.

Se aplicó para la Prueba de Hipótesis, el método de Pearson

Nivel de significación: $\alpha = 0.05$