

ESCUELA DE POSTGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSTGRADO

TESIS

WEBQUEST EN EL ÁREA DE HISTORIA GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA “05 DE JUNIO”-BAGUA CAPITAL.

**PARA OBTENER EL GRADO DE MAGISTER
EN ADMINISTRACION DE LA EDUCACION**

AUTORA

Bach. MARIA GLORIA BURGOS PEREZ

ASESORA

Dra. DAYSI SOLEDAD ALARCON DIAZ

LINEA DE INVESTIGACION:

POLITICA EDUCATIVA.

BAGUA – PERU

2017

PAGINA DE JURADO

Dr. Félix Díaz Tamay
Presidente

Elizabeth Vasquez Rojas

Secretaria

Dra. Daysi Soledad Alarcón Díaz.

Vocal

DEDICATORIA

Con el mayor aprecio para todos mis estudiantes que con singular alegría mostraron dedicado interés y satisfacción al desarrollar sus tareas con la webquest.

María Gloria

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Dra. Daysi Soledad Alarcón Díaz, docente de asignatura, por sus orientaciones en el desarrollo de la presente investigación.

Asimismo, agradecer a mi hijo Llich Lenin, a mis hermanas Julia, Corina, Luz y demás familiares y colegas su apoyo incondicional en los diferentes aspectos para cristalizar mis metas.

La Autora

DECLARACIÓN JURADA

Yo, María Gloria Burgos Pérez egresado (a) del Programa de Maestría (x) Doctorado () en Maestría en Administración de la Educación de la Universidad César Vallejo SAC, Chiclayo, identificado con DNI N° 33591760

DECLARO BAJO JURAMENTO QUE:

Soy autor (a) de la tesis titulada: **WEBQUEST EN EL ÁREA DE HISTORIA GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA "05 DE JUNIO"-BAGUA CAPITAL**

1. La misma que presento para optar el grado de: Magister en Administración de la Educación.
2. La tesis presentada es auténtica, siguiendo un adecuado proceso de investigación, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas.
3. La tesis presentada no atenta contra derechos de terceros.
4. La tesis no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
5. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falsificados, ni duplicados, ni copiados.

Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a LA UNIVERSIDAD cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido de la tesis así como por los derechos sobre la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros, de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causa en la tesis presentada, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello. Así mismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido de la tesis.

De identificarse algún tipo de falsificación o que el trabajo de investigación haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo S.A.C. Chiclayo; por lo que, LA UNIVERSIDAD podrá suspender el grado y denunciar tal hecho ante las autoridades competentes, ello conforme a la Ley 27444 del Procedimiento Administrativo General.

Pimentel, 21 de Febrero de 2017

Firma

Nombre y apellidos: María Gloria Burgos Pérez

DNI: 33591760

CERTIFICO: QUE LA FIRMA QUE CORRESPONDE A: _____

Burgos Pérez María Gloria

IDENTIFICADO CON: DNI N° 33591760

EL NOTARIO NO SE RESPONSABILIZA POR EL CONTENIDO DE ESTE DOCUMENTO. ART. 19° DEL DECRETO LEGISLATIVO N° 1049

CHICLAYO,

21 FEB 2017




Antonio Vera Mendez
NOTARIO DE CHICLAYO



PRESENTACIÓN

Señores miembros del jurado.

Dando cumplimiento a las normas del Reglamento de Grados y Títulos para la elaboración y sustentación de tesis de Maestría en Administración de la Educación de la escuela de Postgrado de la Universidad Cesar Vallejo-Chiclayo, tengo a bien presentar la Tesis de maestría denominada "Webquest en el área de historia geografía y economía y el desarrollo de habilidades cognitivas en estudiantes de secundaria de la institución educativa "05 de Junio" –Bagua Capital.

La presente investigación es de **importante** en el campo de la enseñanza aprendizaje por cuanto describe la realidad sobre el recurso webquest y el desarrollo de habilidades cognitivas en estudiantes de secundaria.

La autora espera que el trabajo de investigación sirva de **aporte** para futuros trabajos de investigación, que permitan contribuir al desarrollar habilidades cognitivas de otros estudiantes a partir del uso del recurso webquest en la enseñanza aprendizaje.

Señores miembros del jurado, solicito que, al término de mi trabajo y al cumplimiento de los procedimientos estipulados en el reglamento para elaboración y sustentación de Tesis, la casa Superior de Estudios Cesar Vallejo de la ciudad de Chiclayo, lo apruebe a fin de optar el Grado de Magister en Administración de la Educación.

La Autora.

INDICE	Pág.
DEDICATORIA	III
AGRADECIMIENTO	IV
DECLARACIÓN JURADA	V
PRESENTACIÓN	VI
INDICE	VII
RESUMEN	IX
ABSTRACT	X
INTRODUCCIÓN	XI

CAPÍTULO I PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema	14
1.2. Formulación del problema	16
1.3. Justificación	16
1.4. Antecedentes	17
1.5. Objetivos	20
1.5.1. Objetivo General	20
1.5.2. Objetivos Específicos	20

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

2.1. Marco teórico	22
2.1.1. Teoría del Conectivismo de Downes y George Siemens	22
2.1.2. Teoría del Procesamiento de la Información /Gagñe,Newell,Simon)33	33
2.1.3. Teoría sociocultural de Vygostsky	34
2.1.4. Teoría de David Ausubel	35
2.1.5. Teoría del Aprendizaje por descubrimiento (Jerome Bruner)	44

2.2. Marco conceptual	53
-----------------------	----

CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO

3.1. Hipótesis	56
3.2. Variables	57
3.2.1. Definición conceptual	57
3.2.2. Definición operacional	57
3.2.3. Operacionalización de variables	58
3.3. Metodología	61
3.3.1. Tipos de estudio	61
3.3.2. Diseño de investigación	61
3.4. Población y muestra	62
3.5. Método de investigación	63
3.6. Técnica e instrumentos de recolección de datos	64
3.7. Método de análisis de datos	66

CAPÍTULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Presentación de los resultados	69
4.2. Discusión de resultados	84

CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

5.1. Conclusiones	86
5.2. Sugerencias	89

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	91
-----------------------------------	----

ANEXOS	93
---------------	----

RESUMEN

El trabajo de investigación titulado “ webquest en el área de historia geografía y economía y desarrollo de habilidades cognitivas en estudiantes de secundaria de la institución educativa “05 de Junio”-Bagua Capital”, tuvo como objetivo general: Demostrar que la aplicación de un programa de uso de la WebQuest mejora el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Historia, Geografía y Economía en estudiantes de 2° grado sección “A” de secundaria de la Institución Educativa Inicial, Primaria y Secundaria de Menores N° 16192 “05 DE JUNIO”- Bagua Capital.”

Para fundamentar la investigación se ha recurrido a teorías como: Teoría del Conectivismo de Stephe Downes y George Siemens, Teoría del procesamiento de la información de Gagne, Newells, Simón, Teoría Socio cultural de Lev s. Vigostsky, Teoría de David Ausubel y Teoría del aprendizaje por descubrimiento. Al contrastar la hipótesis se tiene que el uso de la webquest contribuye al mejoramiento de las habilidades cognitivas en los estudiantes, con cuyos resultados se brinda solución a la problemática sobre escaso desarrollo de habilidades cognitivas de los estudiantes en la institución educativa “05 de Junio” de Bagua Capital, y de otras instituciones educativas.

PALABRAS CLAVE: Webquest, desarrollo de habilidades cognitivas, estudiantes.

SUMMARY

The research work entitled "webquest in the area of geography and economics history and development of cognitive abilities in high school students of the educational institution" June 5 "-Bagua Capital", had as general objective: To demonstrate that the application of a WebQuest use program improves the development of cognitive skills in the area of History, Geography and Economics in 2nd grade students "A" section of the Elementary, Elementary and Secondary Education Institutions of Minors N ° 16192 "05 DE JUNE "- Bagua Capital."

In order to base the research, the theory of connectivism of Downes and Siemens (1995), Vigostsky's socio-cultural theory, Gagne's theory of information processing, and Newells (1970) has been used. By contrasting the hypothesis with which the results are expected to contribute to the solution of the problem in the educational institution "June 5th" in Bagua Capital, as well as educational institutions at the national level.

KEYWORDS: Webquest, development of cognitive skills

INTRODUCCIÓN

Las habilidades cognitivas son operaciones del pensamiento, que permiten al estudiante apropiarse del contenido y del proceso que usó para ello. Aprender a aprender y aprender a pensar son los propósitos irrenunciables de la enseñanza. Los maestros tienen el reto de desarrollar habilidades cognitivas en sus estudiantes para lograr el perfil de egreso que exige el diseño curricular nacional vigente. El uso de estrategias y recursos tecnológicos en la enseñanza aprendizaje contribuirá a lograr el perfil que debe alcanzar el estudiante al egresar de la Educación Básica Regular.

En la Institución Educativa Inicial Primaria y Secundaria de menores N° 16192- "05 de Junio" de Bagua Capital, los estudiantes muestran desinterés en sus aprendizajes; son fanáticos del uso de la tecnología, desde sus celulares se conectan con amigos, haciendo uso inadecuado del tiempo durante las horas de clase, contraviniendo al reglamento interno. El 90% de estudiantes evidencian logros en proceso.

Frente a esta realidad la investigadora plantea el problema siguiente: **¿Cómo influye el uso de la webquest en el área de historia geografía y economía en el desarrollo de habilidades cognitivas en estudiantes de segundo grado de secundaria de la institución educativa "05 de junio"- Bagua Capital, en el año 2016?** Luego planifica y desarrolla el correspondiente programa de uso de webquest.

La meta de la aplicación del programa es lograr el **objetivo general** : " Demostrar que el desarrollo de un programa de uso de la WebQuest mejora el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Historia, Geografía y Economía en estudiantes del 2° grado sección "A" del nivel secundario de la Institución Educativa Inicial ,Primaria y Secundaria de menores N° 16192 "05 de Junio"- Bagua Capital , el mismo que contribuirá a dar respuesta a la **hipótesis** " si se aplica el uso de la webquest en el área de Historia, Geografía y Economía entonces mejorará significativamente el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes del 2° grado de educación secundaria de la institución educativa N° 16192-"05 de Junio" de Bagua Capital.

La contradicción que debe resolverse con la tesis consiste en usar la Webquest en el área de Historia, Geografía y Economía y desarrollar habilidades cognitivas en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución

Educativa Inicial, Primaria y Secundaria de. Menores N° 16192 "05 DE JUNIO"-
Bagua Capital.

Los métodos utilizados en el desarrollo de la investigación son: Método Empírico en la primera etapa al aplicar el post test. Método histórico-lógico; método analítico-critico, que fueron empleados a lo largo de la investigación.

Los métodos dialectico, hipotético-dialectico, método deductivo e inductivo utilizados para elaborar el programa de uso de webquest para desarrollar habilidades cognitivas.

La presente investigación está diseñada en cuatro capítulos:

En el CAPÍTULO I, se encuentra el problema de investigación, el planteamiento del problema, la justificación de la investigación, se hace mención a los antecedentes de estudio y se plantea el objetivo general y objetivos específicos.

En el CAPÍTULO II, se presenta el Marco teórico con información sobre las variables, marco conceptual fundamentando la investigación.

En el CAPÍTULO III se presenta el Marco metodológico, hipótesis, variables, operacionalización de variables, metodología, población y muestra, Método de investigación, técnicas e instrumentos de recolección de datos, métodos de análisis de datos.

En el CAPÍTULO IV, se tiene los resultados, análisis e interpretación de resultados y discusión de resultados, con los que se brinda respuesta a los objetivos propuestos; conclusiones sobre la investigación, sugerencia relacionada con los resultados estadísticos que contrastan el pre y post Test, bibliografía, en la que se plasma las fuentes consultadas.

CAPITULO I
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del problema.

A NIVEL MUNDIAL.

En los últimos años en Europa las discusiones han girado en torno al rol que desempeña la tecnología (el uso de las TIC) en el sistema educativo para desenvolverse en un mundo globalizado. Obteniendo como resultado que si bien es cierto que la tecnología avanza también es cierto que el 40% de docentes no se encuentran capacitados en el manejo de las TICs, siendo así se ven frente a un problema para desarrollar habilidades cognitivas en los estudiantes a partir del uso de la webquest. **(Quintana, 2011).**

En Latinoamérica, su realidad no es ajena a la realidad mundial, aun es más acentuado el problema debido a que la implementación por los gobiernos con recursos tecnológicos a las instituciones educativas y la capacitación a docentes es mucho más lenta.

Algunas instituciones educativas han venido teniendo algún tipo de implementación con recursos que de alguna manera está relacionada con las tecnologías pero que con el avance vertiginoso de ciencia estas resultan obsoletas, poco atractivas. Ejemplo escuelas que cuentan con una radio, un televisor en condiciones casi inutilizables, otras que contando con internet sumamente lento que no permite el fácil y rápido acceso a la información, instituciones que cuentan con computadoras pero en menor proporción al número de alumnado **(Alianza para la medición de TIC para el desarrollo, 2011)**

En América Latina, la Meta 23: viene muy lenta, aun muchos centros de educación no han sido Conectados a banda ancha ni han aumentado la densidad de computadoras, y el uso de recursos educacionales convergentes (...). Meta 24: Asegurar que los docentes, equipos directivos de las instituciones educativas reciban formación básica en tecnología de la información, que les permita integrar las TC en la enseñanza. Meta 25: Fomentar el desarrollo de aplicaciones

interactivas para la educación y promover la producción de contenidos multimedia (...) mediante el uso de internet y dispositivos digitales (...) por alumnos y docentes. Meta 26: Promover el apoyo a la Red Latinoamericana de Portales (RELPE) en el intercambio, producción conjunta de propuestas formativas a distancia y modelos pedagógicos **(CEPAL, 2010)**.

A nivel nacional, muchas Instituciones Educativas aún no han sido implementadas de manera por lo menos en un nivel medio o aceptable, tampoco se ha capacitado a los docentes, o de darse ciertas capacitaciones son de escasas horas, y en días sábados y domingos, lo que acarrea un ausentismo de participantes docentes debido a que con las bajas remuneraciones que perciben, los fines de semana se dedican a otras actividades para que le permiten obtener ciertos ingresos económicos. En consecuencia la mayoría de docentes en el Perú, no manejan recursos tecnológicos, teniendo dificultades hasta para subir sus notas al SIAGIE. El DCN, plantea el manejo de TICs en las instituciones educativas, a pesar de no contar con maestros capacitados porque **(Diseño Curricular Nacional, 2016)**.

Dentro de este contexto, la Institución Educativa Inicial Primaria y Secundaria de menores N° 16192- "05 de Junio" de Bagua Capital también ha recibido escasa implementación con laptops, equipos multimedia, internet, pero los maestros en su mayoría no manejan TIC, tampoco tienen interés en capacitarse, invertir dinero para aprender-capacitarse por cuenta propia. Además el personal responsable del manejo de los equipos muestra poca disponibilidad para facilitar a los docentes el aula donde se tiene que trabajar con TIC.

Estudiantes que, a menudo se distraen, juegan, hacen desorden en clase, se trasladan de una carpeta hacia otra, no les interesa mejorar los resultados de sus logros de aprendizaje, no portan sus útiles escolares, acorde al horario de clases, pero si portan un celular pantalla táctil, con diversas aplicaciones que les permite conectarse a internet, tomar fotografía, chatear intercambiando información basura, usan la tecnología como un distractor de sus aprendizajes, hacen uso improductivo del tiempo, lo que ha provocado la prohibición y sanción

a estudiantes que persisten en portar celulares, tablet, USB, por no considerarse parte de los útiles escolares **(Reglamento Interno, 2016)**.

En la Institución Educativa N° 16192, se cuenta con estudiantes fanáticos del uso de la tecnología, que prefieren reprobarse, recibir sanciones de parte de la institución educativa, de sus padres o apoderados, persisten a escondidas en portar celulares, Tablet para usarlo sin intención de uso adecuado para contribuir al desarrollo de sus habilidades cognitivas. El Comité de Atención Tutorial integral, hace la retención de dichos equipos hasta fin de año, sin embargo los padres, madres, apoderados acuden con argumentos diversos a solicitar la urgente devolución de los celulares o tabletas, a pesar de estar contemplado en el reglamento interno de la Institución Educativa. Sus habilidades cognitivas están como dormidas **(informe de incidencias, actas de orientación individual al estudiante y padre de familia, 2016)**.

Frente a esta realidad problemática, la investigadora plantea, un Programa de uso de webquest para desarrollar habilidades cognitivas en los estudiantes.

1.2. Formulación del problema

¿Cuál es la influencia del uso de la webquest en el área de Historia Geografía y Economía, en el desarrollo de habilidades cognitivas en estudiantes de segundo grado sección “A” de secundaria de menores de la institución educativa N° 16192- “05 de junio”-Bagua Capital, en el año 2016?

1.3. Justificación.

La presente investigación se justifica en los aspectos Teórico, práctico y metodológico:

En el plano teórico, para conocer la influencia del uso de la webques en el desarrollo de habilidades cognitivas en estudiantes del segundo grado “A” de educación secundaria de menores de la Institución educativa N° 16192, para poder adquirir los conocimientos necesarios relacionados con dicho recurso, se

ha recurrido a diversas fuentes de información y de manera especial a la teoría del conectivismo y teoría del aprendizaje por descubrimiento como también a otras teorías.

En el plano práctico, los docentes al conocer que los estudiantes están familiarizados con el uso del recurso webquest, se sentían motivados a programar sesiones de aprendizaje que permita realizar tareas a los estudiantes usando el recurso webquest para el desarrollo de sus habilidades cognitivas.

Metodológicamente, a partir de esta investigación el equipo directivo y docentes al diversificar el currículo tendrán en cuenta la realidad de la institución educativa considerando el uso del recurso Webquest en el área de Historia Geografía y Economía y otras áreas seleccionando un conjunto de procedimientos y estrategias que permita el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes.

En lo social, la investigación permite coordinar con la comunidad educativa, a fin de que los estudiantes aprendan a hacer buen uso del recurso webquest y redes sociales, seleccionando información saludable, descartando la información toxica.

1.4. Antecedentes.

El trabajo de Ávila, (2012)

El proceso de formación del perfil profesional de los estudiantes de la carrera de Profesor Primario del Instituto Pedagógico Los Ríos no incorpora adecuadamente el uso de las tecnologías de la Información y la Comunicación por falta de capacitación de los docentes para el uso de las TIC's.

Tal como expresa Ávila, "la formación del actual perfil profesional de los profesores es necesario que las instituciones de enseñanza superior incorporen sobre el uso de las TICs a fin de que los profesionales egresen capacitados en el uso de las Tecnologías de la información y Comunicación

para formar de manera integral a los estudiantes haciendo uso de las TICs que bien se puede trabajar en cualquier nivel educativo (2012:89).

El trabajo de López Herrera, Yolanda (2014) titulado “Software Educativo para la Enseñanza y Aprendizaje de las Matemáticas en el grado 6°” patrocinada por la Universidad Católica de Manizales.

Como dice Lopez, Yolada “Frente a la apatía por las matemáticas que generalmente muestran los estudiantes, es muy importante que el docente se valga de estrategias para que resulten más atractivas logrando elevar el rendimiento académico de los y las estudiantes mediante el uso continuo de las nuevas tecnologías como los recursos tecnológicos (software) que cuenta la institución educativa” (2014: 76)

El trabajo de Meléndez Campos, Melvin Renán (2013) Titulado “La Webquest como un recurso de motivación para el aprendizaje de los temas de Ciencias en estudiantes del quinto grado de secundaria de un colegio del Cercado de Lima” patrocinada por la Pontificia Universidad Católica del Perú.

Frente a la escasa motivación en las áreas de ciencias, los estudiantes del quinto año de secundaria de un colegio del cercado de Lima, como expresa Meléndez, Melvin, “surge la necesidad de investigar para aplicar metodologías que motiven a los y las estudiantes sentirse motivados en el estudio de las ciencias, siendo la webquest cuyo acceso es facilitado por el internet;de la investigación se desprende, que el recurso webquest puede ser utilizado como recurso didáctico para mejorar la motivación y desarrollar capacidades en las ciencias, es importante que se definan roles a cada grupo de trabajo; se plantea el conflicto cognitivo para que los y las estudiantes brinden la solución a través del desarrollo de actividades o tareas(2013:88)”

La Tesis de Puente Gallegos Eduardo Edilberto (2014) titulada “El uso de las webquest y su incidencia en el mejoramiento del aprendizaje de matemáticas” patrocinada por la Universidad Tecnológica Equinoccial Quito.

En las interrelaciones sociales actuales las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), en el ámbito educativo, como expresa **Puente Gallegos Eduardo Edilberto** “es factible de usarse en las distintas áreas para elevar el nivel de logro de los aprendizajes del plan curricular. La webquests un recurso atractivo que permite crear tareas, indicar el proceso, facilitar los recursos de consulta, hacer conocer los criterios que se evaluarán al final de la tarea. Por lo que su uso de manera particular en matemática ya que en los primeros años de la secundaria generalmente se asume de manera insatisfactoria” (2013: 66).

La tesis de grado de Chávez López Gilmer (2013) titulada “La webquest como estrategia didáctica para superar el desinterés por la práctica de los deportes alternativos en los estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 11009 “Virgen de la Medalla Milagrosa” – José L. ORTIZ – Chiclayo – 2012 patrocinada por la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, cuyo objetivo fue diseñar y aplicar el software educativo WebQuest como estrategia didáctica para superar el desinterés por la práctica de los deportes alternativos en el primer grado “A” de educación secundaria de la Institución Educativa N° 11009 “Virgen de la Medalla Milagrosa” P.J Garcés del Distrito J.L Ortiz y como conclusiones arriba: La aplicación de WebQuest como estrategia didáctica para superar el desinterés por los deportes alternativos en los estudiantes de la muestra comprobado mediante el diseño de contrastación de hipótesis y el análisis estadístico”(2013:56)

En la última década el Ministerio de Educación está implementando a las instituciones educativas con equipos como: Laptops, computadoras, servicio de **internet** por ser recursos indispensables para brindar una educación de mejor calidad, como señala **Chávez López Gilmer**, con estos recursos el docente el docente tendrá la oportunidad de mejorar la enseñanza aprendizaje mediante las secciones del recurso webquest, y podrá acceder a una gama de información que motivadora el aprendizaje de sus estudiantes desarrollando sus habilidades cognitivas(2013)

1.5. Objetivos.

1.5.1. Objetivo General.

Demostrar que con la aplicación de un programa sobre uso de webquest se mejora las habilidades cognitivas en el área de historia geografía y economía en estudiantes de segundo año de secundaria de la institución educativa “05 de Junio”-Bagua Capital.

1.5.2. Específicos.

1. Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades cognitivas en los estudiantes del 2° grado de secundaria de la Institución Educativa. “05 de Junio”, a través de un pre test
2. Aplicar el uso del WebQuest en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Historia, Geografía y Economía en alumnos del 2° grado de secundaria de la Institución Educativa Inicial Primaria y Secundaria de Menores. N° 16192 “05 de Junio”- Bagua
3. Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades cognitivas en los estudiantes del 2° grado de secundaria de la Institución Educativa. “05 de Junio”, a través de un post test
4. Contrastar los resultados del Pre Test y Post Test para determinar la eficacia del uso de WebQuest en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Historia, Geografía y Economía en estudiantes del segundo año de secundaria de la Institución Educativa I.P.S.M.N° 16192 “05 de Junio”- Bagua.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

1.2. MARCO TEÓRICO:

Los logros destacados han sido y son propósitos cada vez más relevantes de la educación peruana, que se busca alcanzar mediante la enseñanza aprendizaje. Para lograrlo los docentes tienen que valerse de estrategias y recursos metodológicos, tecnológicos que la realidad educativa global propia de finales del siglo XX e inicios del siglo XXI exige el uso de las TIC.

2.1. Base teórica:

2.1.1. Teoría Principal:

Teoría del Conectivismo de Downes y George Siemens (1995)

El Conectivismo es una teoría del aprendizaje promovida por Stephen Downes y George Siemens, es conocida como la teoría para la era digital, que explica sobre el aprendizaje en un mundo social digital que se encuentra en plena evolución.

La tecnología avanza cada día y la educación tiene la misión de formar estudiantes capaces de desenvolverse acertadamente dentro de un mundo digitalizado, como dice **Downes y George** “nos encontramos frente a una “nueva moral de aprendizaje”, pues mientras que en el pasado era el aprendizaje competitivo, coercitivo y paternalista, la nueva ética del aprendizaje es la colaboración global y universal. Es colaborativa por cuanto los estudiantes necesitan trabajar con los demás”.

La Teoría del Conectivismo, es factible de llevarla a la práctica para la enseñanza aprendizaje mediante el uso del recurso didáctico webquest, al contar la institución educativa con docentes capacitados para trabajar con dicho recurso a fin de cumplir con el rol de maestro frente a sus estudiantes, principios y objetivos del conectivismo.

La Webquest en el siglo XX y XXI: El Creador de la Webquest.

Este recurso fue creado por Bernie Dodge en el año 1995, a la actualidad viene siendo un recurso importante, como dice Dodge, muy utilizado por los docentes de los diferentes niveles educativos en la enseñanza aprendizaje para desarrollar las habilidades cognitivas en los estudiantes. Es usada cada vez más por profesores de diferentes áreas y niveles de la educación básica regular, por cuanto en sus secciones se organiza la información y tareas a desarrollar por los estudiantes (1995: 14)

Secciones del Recurso webquest (Dodge, 1995)

Introducción	Tarea	Proceso	Recursos	Evaluación	Conclusión.
Tiene como meta hacer la actividad atractiva, divertida, mantener el interés del estudiante durante toda la actividad.	Es la parte más importante de la webquest.	Contiene las indicaciones sobre los pasos que el estudiante seguirá para realizar su tarea. Debe ser breve y claro.	Son el listado de sitios web que el docente ha investigado para facilitar al estudiante para una tarea exitosa.	Son estándares que deben ser justos, claros, específicos para todas las tareas. Ejemplo una rúbrica.	En esta sección el estudiante tiene a oportunidad de presentar un resumen, síntesis, sobre su tarea.

Recuperado de: <http://www.aula21.net/tercera/estructura.htm>

Según Siemens (1995) el rol del maestro frente a sus estudiantes respecto al uso de las TICs es:"a).Brindarle estímulos para apropiarse del aprendizaje conectivista.;b).Orientar y concientizar a los estudiantes a usar información valiosa descartando la información toxica; c).Motivar a construir redes de

comunicación saludable para mejorar el inter-aprendizajes;d).Buscar el apoyo de expertos cuando sea necesario”.

Según Siemens (1995) Los Principios de la Teoría del Conectivismo son:

“a).Hoy en día el conocimiento y los aprendizajes radican en las diversas opiniones.

b) Los dispositivos no humanos aportan contenidos que facilitan el aprendizaje.

c).Es importante la capacidad para manejar la información que ofrece la tecnología.

d) El aprendizaje conectivista tiene como fin mantener actualizados los conocimientos de los usuarios frente a una realidad dinámica.”

Objetivos del conectivismo según Siemens (1995)

a). Preparar a los estudiantes para ser más productores que consumidores.

b) Desarrollar habilidades que permita al estudiante conectarse para agenciarse del conocimiento que necesita obtener.

c).Buscar el desarrollo de competencias en el manejo de las TICs de manera colaborativa (estudiantes, maestros y otros).

La Webquest es un recurso didáctico - tecnológico que utilizado adecuadamente facilita al docente cumplir con su rol, alcanzar los principios y objetivos propios del conectivismo en favor de nuestros estudiantes y comunidad educativa.

Taxonomía de Bloom adaptado y su aplicación mediante el recurso webquest, Aubrey, K. y Riley, A. (2016).

Mediante la taxonomía de Bloom es posible desarrollar las capacidades de los estudiantes según Aubrey, K. y Riley “ iniciando por el primer nivel hasta alcanzar el sexto nivel (Recordar, entender, aplicar, analizar, evaluar, y crear) utilizando herramientas que facilitan el conetivismo : laptop, computadora, internet , webquest”.(2016:52)

Taxonomía de Bloom y factibilidad de aplicación mediante el recurso Webquest.

Según el psicólogo Benjamín Bloom (1956) " Los verbos de la taxonomía de Bloom, son manejables y se pueden trabajar con el uso de la webquest, la Taxonomía de Bloom han sido adaptados para trabajarse en la era digital".

NIVELES DEL CONOCIMIENTO	VERBOS (ERA DIGITAL)	COMUNICACIÓN
1.RECORDAR/ Reconocer, listar, describir, identificar, recuperar.	RECORDAR/ Utilizar viñetas, resaltar, marcar.	Escribir textos, mensajería instantánea.
2.COMPRENDER/ Interpretar, resumir, inferir, parafrasear, comparar.	COMPRENDER/ Hacer búsquedas avanzadas.	Participar en redes, contribuir y chatear
3. APLICAR/ Implementar, desempeñar, usar, ejecutar.	APLICAR/ operar, subir archivos a un servidor.	Contestar, publicar y bloquear
4.ANALIZAR/ Comparar, organizar, desconstruir, estructurar, integrar	ANALIZAR/ Recopilar información de medios.	Revisar, preguntar, cuestionar.
5.EVALUAR/ Revisar, formular hipótesis, criticar.	EVALUAR/ revisar, publicar, moderar, colaborar, participar en redes.	Comentar, debatir, reunirse en la red.
6.CREAR/ Diseñar, construir, planear, producir.	CREAR/ Programar, filmar, animar, bloquear, videobloquear,	Colaborar, negociar, debatir.

Según el psicólogo Benjamín Bloom (1956) Desarrollo de Habilidades Cognitivas con Webquest.

Los verbos usados en el desarrollo de las habilidades del pensamiento del **dominio cognitivo**, son un conjunto de verbos factibles de adecuarse a las actividades de enseñanza aprendizaje para la era digital haciendo uso del recurso Webquest.

Conocimiento (recordar): Es el primer verbo (conocer) del pensamiento del dominio cognitivo de orden inferior y consiste en recordar lo aprendido sobre hechos importantes, sucesos, conceptos para brindar respuestas.

Comprensión (comprender): Es el segundo verbo (comprender) dentro de las habilidades del pensamiento del dominio cognitivo de orden inferior y significa demostrar lo aprendido mediante la organización de la información, comparando hechos, haciendo descripciones y exponiendo ideas.

Aplicación (aplicar): viene a ser el tercer verbo (aplicar) dentro de las habilidades del pensamiento del dominio cognitivo de orden inferior y consiste en solucionar problemas con el conocimiento adquirido aplicando reglas, técnicas de manera diferente, incrementado la habilidad del pensamiento al utilizar herramientas digitales (webquest,y otras).

Análisis (analizar): Viene a ser el primer verbo (analizar) dentro de las habilidades del pensamiento del dominio cognitivo de orden superior y consiste en fragmentar la información analizando las causas, motivos, consecuencias, encontrar evidencias que apoyen generalizaciones, incrementado la habilidad del pensamiento al utilizar herramientas digitales (webquest,y otras).

Síntesis (crear) Viene a ser el segundo verbo (sintetizar) dentro de las habilidades del pensamiento del dominio cognitivo de orden superior y

consiste en recopilar información y relacionarla de diferentes maneras combinándolas con otros elementos y proponiendo alternativas de solución hasta llegar a crear algo nuevo, incrementado la habilidad del pensamiento al utilizar herramientas digitales (webquest, y otras).

Evaluación (evaluar): Según la taxonomía del psicólogo Benjamín Bloom (1956), viene a ser el sexto verbo (evaluar) consiste en emitir juicios sobre la información, validar ideas, trabajos en base a criterios establecidos. Dicha evaluación es más rápida y confiable al ser procesada utilizando herramientas digitales.

La Taxonomía de Bloom ([http:// www.eduteka.org](http://www.eduteka.org))

Organiza a los verbos en orden ascendente: recordar, comprender, aplicar (orden relacionado a un orden inferior); mientras que (analizar, evaluar, crear corresponden al orden superior) ubica del tercer lugar al segundo lugar y al verbo crear lo ubica del segundo al tercer lugar respecto al desarrollo de habilidades del pensamiento del dominio cognitivo de orden superior

Educación Secundaria: según el Diseño Curricular Nacional (2016) “La educación secundaria se ubica en el tercer nivel de la educación comprendida en el VI y VII ciclo. En el VI se ubica el primer y segundo grado de secundaria, mientras que en el VII ciclo esta tercero, cuarto, quinto grado de secundaria”.

Aprendizaje: Es la gestación del conocimiento donde los saberes previos, recursos cognitivos son importantes para registrar, analizar, sintetizar, razonar y valorar sobre contenidos temáticos de cualquier área como el área de historia geografía y economía cuyos aprendizajes son más estables cuando el estudiante asume con interés su aprendizaje.(Diseño Curricular Nacional ,2016).

Aprender con tecnología: Es ensayar usando herramientas tecnológicas como para no olvidar, probar, aplicar el conocimiento de una fuente (amueblar en el cerebro para producir una propia) para entender y crear un conocimiento nuevo utilizando a tecnología y las habilidades cognitivas. . (Diseño Curricular Nacional ,2016).

Competencia: Es la capacidad que tiene el estudiante para actuar y resolver situaciones problemáticas aplicando sus conocimientos, habilidades valiéndose de las herramientas que disponga en el desarrollo de sus tareas. Ejemplo: Son competencias del área de Historia geografía y economía:

COMPETENCIA: CONSTRUYE INTERPRETACIONE HISTORICAS (DCN)	COMPETENCIA: ACTUA RESPONSABLEMENTE EN EL AMBIENTE(DCN)	COMPETENCIA:N°19: ACTUA RESPONSABLEMENTE RESPECTO A LOS RECURSOS ECONOMICOS(DCN)
<p>CAPACIDAD: “Interpreta críticamente fuentes diversas. El estudiante entiende aquellas fuentes más adecuadas al problema histórico que está abordando. Encuentra información en diversas fuentes primarias (observaciones directas) y</p>	<p>CAPACIDAD: “Explica las relaciones entre los elementos naturales y sociales que intervienen en la construcción de los espacios geográficos. Explica las construcciones y dinámicas y transformaciones del espacio geográfico a partir del conocimiento de sus elementos</p>	<p>CAPACIDAD: “comprende las relaciones entre los elementos del sistema económico y financiero. -El estudiante explica el funcionamiento del sistema económico y financiero. Reconoce los role de los agentes económicos en la sociedad y sus interrelaciones” (2016:66-67).</p>

<p>secundarias(textos). Acude a múltiples fuentes que enriquecen la construcción de su explicación histórica.</p> <p>INDICADORES:</p> <p>-Reconoce, describe e interpreta la información que transmite.</p> <p>-Ubica las fuentes en su contexto y comprende las perspectivas detrás de la fuente.</p> <p>-Reconoce la diversidad de fuentes y su utilidad para abordar un tema histórico” 2016:61-63)</p> <p>.</p>	<p>naturales y sociales, sus interacciones</p> <p>-Reconoce que los diversos actores sociales con sus conocimientos, acciones, intencionales configuran el espacio local, regional, nacional.</p> <p>INDICADORES:</p> <p>-Identifica los elementos del espacio y sus dinámicas.</p> <p>-Explica como la interrelación entre los elementos naturales y sociales transforman los espacios” (2016:64-65)</p>	<p>INDICADORES:</p> <p>-Reconoce los roles de los agentes económicos.</p> <p>-Entiende que se toman decisiones económicas en diferentes niveles.</p> <p>-Comprende cómo funcionan los sistemas económicos y financieros.</p>
<p>CAPACIDAD:</p> <p>Comprende el tiempo histórico y emplea categorías temporales.</p> <p>-Comprende las posiciones relacionadas con el tiempo, y los usa comprendiendo que</p>	<p>CAPACIDAD: Evalúa problemática ambientales y territoriales desde múltiples despectivas de la multicausalidad.</p> <p>-Reflexiona sobre el impacto de estas en la vid de las personas.</p>	<p>CAPACIDAD: Toma conciencia e que es parte de un sistema económico.</p> <p>-El estudiante reflexiona como la escasez de recursos influye en sus decisiones.</p> <p>-Analiza las decisiones económicas y</p>

los sistemas de medición temporal son convencionales -Secuencia los hechos y procesos históricos ordenándolos.		financieras reconociendo que estas tienen un impacto en la sociedad.
--	--	---

Según Rutas de Aprendizaje (2015), Cartel de Competencias y capacidades.

Según “Diseño Curricular Nacional, “expresa la competencia número 22 : Diseña construye soluciones tecnológicas para resolver problemas de su entorno.- El estudiante es capaz de construir objetos, procesos o sistemas tecnológicos, basándose en conocimientos científicos, tecnológicos y de diversas prácticas locales, para dar respuesta a problemas del contexto, ligados a las necesidades sociales, poniendo en juego la creatividad y perseverancia. **Esta competencia implica la combinación e integración de las siguientes capacidades:** **1.** Determina una alternativa de solución tecnológica: al detectar un problema y proponer alternativas de solución creativas basadas en conocimientos científico, tecnológico y prácticas locales, evaluando su pertinencia para seleccionar una de ellas. **2. Diseña la alternativa de solución tecnológica:** es representar de manera gráfica o esquemática la estructura y funcionamiento de la solución tecnológica (especificaciones de diseño), usando conocimiento científico, tecnológico y prácticas locales, teniendo en cuenta los requerimientos del problema y los recursos disponibles. **3. Implementa la alternativa de solución tecnológica:** es llevar a cabo la alternativa de solución, verificando y poniendo a prueba el cumplimiento de las especificaciones de diseño y el funcionamiento de sus partes o etapas. **4. Evalúa y comunica el funcionamiento y los impactos de su alternativa de solución tecnológica:** es determinar qué tan bien la solución tecnológica logró responder a los requerimientos del problema, comunicar su funcionamiento

y analizar sus posibles impactos, en el ambiente y la sociedad, tanto en su proceso de elaboración como de uso" (2016:72)

Área de Historia Geografía y Economía: Es la fusión de las tres asignaturas: Historia, geografía y economía.

Conectivismo: Es una teoría para la era digital propuesta por George Siemens, permite la investigación navegando en todo un caudal de información que se encuentra disponible en internet.

Recurso Tecnológico:

Es un medio que se vale de tecnología para cumplir con su propósito. Pueden ser tangibles o intangibles. Permite satisfacer necesidades y alcanzar objetivos. Sirven para optimizar procesos, tiempo, recurso humanos agilizando el tiempo y respuestas que finalmente impactan en la producción. Permite la comunicación con alumnos desde cualquier distancia tiempo y lugar.

Dimensión afectiva: Es la reacción emocional que expresa los estudiantes o personas. Es un modo de sentir la alegría, satisfacción o tristeza de otras personas. Es la reacción para crecer en actitudes, emociones y sentimientos. Presenta cinco niveles:

- Recepción.
- respuesta
- valoración
- organización.
- caracterización. (Diseño Curricular Nacional ,2016):

Recepción: Se refiere a que el estudiante se dispone en forma pasiva a recibir información que constituye el primer nivel y base para desarrollar su aprendizaje. (Diseño Curricular Nacional ,2016):

Respuesta: Es la reacción del estudiante frente a estímulos participando activamente en su aprendizaje.

Valoración: Es el valor que el estudiante le puede dar a su producto, a la información recibida o producida.

Organización: Es la acomodación de información, ideas, comparando, relacionando lo aprendido.

Caracterización: Es el conjunto de creencias que caracteriza en su propio actuar al estudiante.

Dimensión cognitiva: Es la habilidad que tiene el estudiante para pensar con el propósito de alcanzar la comprensión y conocimiento sobre un determinado tema. .(Diseño Curricular Nacional ,2016):

La Dimensión Cognitiva presenta seis niveles que van de inferior hacia el nivel superior según la taxonomía de Bloom:

Nivel 1. Conocer

Nivel 2. Comprender.

Nivel 3. Aplicar.

Nivel 4. Analizar.

Nivel 5. Crear.

Nivel 6. Evaluar.

Conocer: Son los conocimientos previos que posee el estudiante sobre determinado hecho o tema que le facilitan comprender y producir nueva información.

Comprender: Es el entendimiento que puede demostrar el estudiante al organizar, comparar, traducir e interpretar información sobre un determinado tema.

Aplicar: Consiste en usar el nuevo conocimiento adquirido para solucionar problemas aplicando técnicas, estrategias propias.

Analizar. Consiste en examinar a información para identificar situaciones propuestas, causas, posibles consecuencias, brindar alternativa de solución.

Crear: Consiste en utilizar información creando, organizando información nueva (Diccionario de la lengua española, 2016)

Evaluar: Es la aplicación de diversos criterios para validar, calificar, otorgar un valor a un determinado producto.

Colaboración: Es una habilidad esencial a tenerse presente durante toda la enseñanza aprendizaje del siglo XXI. Es un elemento de la taxonomía de Bloom.

Según (Pozo, 1992) , “el **contenido conceptual**, se encuentran dentro del conocimiento declarativo. El conocimiento factual es el que se refiere a datos y hechos que proporciona información verbal y que el estudiante debe resolver en forma literal o “al pie de la letra”, ejemplo el nombre las capitales de los países, las etapas históricas; **el aprendizaje conceptual se logra memorizando sin comprender**. Se obtiene mediante el aprendizaje de concepto, explicación, principios, no aprendidos en forma literal, se requiere conocimientos previos; **Contenido procesal:** Es una de las dos maneras en que se almacena información en la memoria a largo plazo, relacionado con hacer de manera inconsciente ejemplo hablar, manejar bicicleta, manejar una laptop, un celular, etc. Este conocimiento se aprende gradualmente mediante la práctica y está relacionado con el aprendizaje de las destrezas (Wikipedia-La enciclopedia libre).y el **contenido actitudinal**.- Son las actitudes que evidencian en pro o en contra de un clima armonioso para alcanzar aprendizajes significativos. etc”. (p.1-11)

2.1.2. Teoría del procesamiento de la información (Gagné, Newell, Simon).

Según sus representantes Robert Mills Gagné, Newell, Simón, Mayer, Leone (1970)” esta teoría constituye un enfoque teórico que fundamenta la presente investigación sobre el uso de la webquest . Habla sobre el análisis de procesos mentales relacionados con recibir, recordar, pensar y utilizar información; el ser humano que goza de capacidad mental dentro de los parámetros de inteligencia normal es capaz de recibir, recordar, procesar información. Según mencionado enfoque, la información es interpretada de acuerdo a como se percibe y guarda en la memoria para ser utilizada en la solución de problemas; al usar webquest los y las estudiantes exploran la información puesta a su alcance, tanto digital, audiovisual, textual, etcétera, la seleccionan, asimilan para realizar su tarea, luego compartirla con los demás grupos en forma expositiva, virtual, mediante Facebook, correo electrónico, en USB etcetera. Cada estudiante puede organizar una carpeta sobre los temas para estudiar la misma que podrá abrirlo desde su celular, computadora, Tablet; convirtiéndose así la enseñanza aprendizaje en una actividad muy atractiva, recreativa, dinámica para los adolescentes logrando desarrollar sus habilidades cognitivas.”

2.1.3. Teoría sociocultural de Lev S. Vygotsky

El alumno aprende con ayuda de otra persona de su entorno y lo hace en base a una acción concreta. Según Vygotsky, el niño construye autónomamente una representación mental de la acción y luego pasa a la verbalización del proceso de acción. Se considera de gran importancia las interacciones sociales, en primer lugar porque en ellas los niños se sienten obligados más frecuentemente a la expresión verbal, y en segundo lugar porque los niños mayores o el educador pueden localizar la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP).

El estudiante aprende con el apoyo de otra persona que se preparó en el conocimiento del tema, puede ser su compañero de clase o su maestro (a). Es necesario que el estudiante interactúe con otras personas que pueden ser sus compañeros (as) de clase, su maestro(a) para facilitarle el desarrollo de su capacidad de comunicación verbal

Resulta muy interesante para la presente investigación los conocimientos relacionados con la ZDP, para trabajar con la webquest, la distancias entre el estudiante de manera independiente al buscar la solución de la tarea o problema y el nivel de desarrollo posible con la orientación del docente o pares.

En cuanto a ubicar la ZDP, el maestro y aprendiz trabajan juntos en las tareas que, el estudiante no puede realizar sólo dada la dificultad del nivel.

Según Lev Vygostsky (1931) La ZDP es la distancia entre el nivel de desarrollo efectivo del estudiante (ésea aquello que es capaz de hacer por si solo) y el nivel de desarrollo potencial (lo que es capaz de hacer con ayuda de un adulto o compañero más capaz.

Así al trabajar con el recurso webquest, el estudiante, **exterioriza su nivel desarrollo efectivo** realizando la actividad aplicando sus capacidades que posee y hasta donde puede hacer sólo y va aportando al grupo, y se dará cuenta que alcanza un **desarrollo potencial** es decir aprende más y mejor con el aporte de sus compañeros que saben más y o en su defecto está el docente para potencializar su nivel de conocimiento.

2.1.4. Teoría de David Ausubel.

Para Ausubel (1976) “la presencia de ideas, proposiciones claras y disponibles en la mente es lo que dota de significado a ese nuevo contenido en la interacción con el mismo; en una webquest el estudiante investiga para desarrollar su tarea obteniendo el aprendizaje por descubrimiento desarrollando su capacidad cognoscitiva. Por tanto el

enfoque teórico de Ausubel brinda importantes aportes que se potencializan al aplicarlos a las actividades de aprendizaje de los estudiantes, que bien pueden demostrar la comprensión el tema expresándolo en mapas conceptuales y otros organizadores virtuales de información” .

Diferencias entre el aprendizaje por repetición y el aprendizaje significativo (Instituto Politecnico,2009)

APRENDIZAJE POR REPETICIÓN	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
<p>Los estudiantes memorizan información sin relacionarlas con su conocimiento anterior o con sus experiencias actuales</p> <p>Son de rápido olvido.</p> <p>No son un aprendizaje real ni significativo.</p>	<p>Los estudiantes se esfuerzan por conectar el conocimiento actual con el conocimiento que poseen y con lo que sucede en su actual entorno de aprendizaje</p> <p>El aprendizaje tiene lugar en un ambiente de colaboración</p> <p>El estudiante se beneficia con las ideas, conocimientos obtenidos por medio del dialogo</p> <p>Mejora su autoestima por el éxito de dominar los nuevos conocimientos</p> <p>Conviene que los equipos de trabajo sean pares. El grupo óptico es de cuatro (es conveniente que el docente forme los grupos uniendo estudiantes aplicados con retraídos, o con necesidades especiales o con problemas de disciplina)</p>

Formación de grupos para aprendizaje significativo:

El docente puede dirigir la formación de los grupos para trabajar con webquest según las necesidades de aprendizaje significativo de los estudiantes, así por ejemplo:

Grupo: "A"

Un estudiante avanzado

Un estudiante de adaptación curricular o con necesidades especiales o con problemas de disciplina

Grupo: "B"

Un estudiante de nivel medio con carácter más activo

Un estudiante de nivel medio con carácter más pasivo

Grupo: "C"

Un estudiante avanzado

Un estudiante de nivel medio con carácter más activo

Grupo: "D"

Un estudiante avanzado

Un estudiante avanzado

Grupo: "E" (según evaluación inicial)

Un estudiante avanzado

Un estudiante de nivel medio con carácter más activo

Un estudiante de nivel medio con carácter más pasivo

Un estudiante de adaptación curricular o con necesidades especiales o con problemas de disciplina.

Los materiales, medios y recursos educativos tienen como función facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje (Instituto Nacional Politécnico ,2009)

Conceptualización y diferencias

Medio Didáctico	Recurso Didáctico
son recursos elaborados para facilitar los procesos de enseñanza: Videos, imágenes,	Recurso didáctico es

<p>proyector de diapositivas, pizarra (función motivadora, innovadora, formativa global)</p> <p>-Medios Tradicionales: Pizarra, retroproyector, fotografía, prensa, escritos, audiovisuales, cinta de audio, video, cine</p> <p>NUEVAS TECNOLOGÍAS:</p> <p>-Internet</p> <p>-Interacción a distancia</p> <p>-DVD, CD-ROM</p> <p>-Enseñanza asistida por ordenador</p> <p>MEDIOS ELABORADOS POR EL FORMADOR:</p> <p>Tiene alto valor educativo, fundamentalmente por el proceso seguido.</p>	<p>cualquier material de apoyo que utiliza el docente para hacer más comprensible el tema</p>
---	---

Material educativo, potencia en aprendizaje significativo, los materiales atractivos atraen la atención, crean interés y facilitan el trabajo en el aula

Según la Unidad Politécnica para la **Educación Virtual** del Instituto Politécnico Nacional pag.6-8 (2009) explica sobre la **Clasificación de recursos didácticos digitales y sus categorías (nivel de tratamiento de la información):**

TIPO DE RECURSO	CATEGORÍA INFORMATIVA	CATEGORÍA APOYO EDUCATIVO	NIVEL QUE ABARCA EL RECURSO:
Libro Digital	Información con una estructura básica (índice, introducción, contenidos, temas, sub	Posibilita la interacción activa del estudiante.	-Curso completo

	temas)		
Apuntes	Notas de la asignatura con estructura simple		
Cuaderno	Contiene apuntes, ejercicios, el contenido desarrollado en		-Curso completo
Audiovisuales	Información que contiene imágenes y audio para reforzar el contenido		-Un tema -Una unidad, para -Curso completo
Blog	Información digital confeccionada con recursos de internet. Es una página web de manejo sencillo que sirve para compartir ideas.	Información con metodología didáctica que permite la interactividad entre usuarios. Construcción de experiencias de aprendizaje.	
Web Quest		Estrategia metodológica de aprendizaje por descubrimiento guiado y que integra a los principios del	-Un tema -Una unidad -Curso completo.

		constructivismo y aprendizaje cooperativo.	
Multimedia	Integra imagen, texto, audio y video con una visión informativa	Integra imagen, texto, audio y video con una Metodología Didáctica que permite la interactividad y el reforzamiento sobre el tema.	-Un tema -Una unidad -Curso completo.

Según la Unidad Politécnica para la **Educación Virtual** del Instituto Politécnico Nacional pag.8 (2009) **Conceptos generales sobre los recursos didácticos digitales.**

RECURSO	CONCEPTO GENERAL.
Webquest	Viene a ser una METODOLOGÍA DE BÚSQUEDA, de información utilizando el internet usando habilidades cognitivas en forma autónoma.
Multimedia	Recurso que utiliza textos escritos y hablados, imágenes, vídeos, animaciones, sonidos, con lo que permiten presentar una información más rica e integral, nos permite estudiar los contenidos en su contexto y esto es de especial importancia

	si tenemos en cuenta la forma de aprender del alumno adulto.
Audiovisuales	Recursos que interrelacionan lo auditivo con lo visual para producir un lenguaje.
Software Educativo	Aplicaciones y sistemas computacionales desarrollados para el apoyo de la enseñanza y el auto aprendizaje y/o el desarrollo de ciertas habilidades, conocimientos y destrezas. No presenta una secuencia de contenidos a ser aprendida, sino un ambiente de exploración y construcción virtual. Incluye desde programas orientados al aprendizaje (por ejemplo: videojuegos didácticos, simuladores y tutoriales interactivos) hasta sistemas operativos completos destinados a la educación (por ejemplo: plataformas educativas).
Audiovisuales	Información con imagen y audio que refuerzan contenidos
Cuaderno	-Sirve para perennizar la parte teórica del área o asignatura -Se compone de ejercicios, apuntes, etc. -El planteamiento metodológico del cuaderno didáctico dentro de la concepción del aprendizaje constructivista, donde el estudiante participa mediante la participación activa mediante la experimentación e investigación reflexiva.
Apuntes	Son notas de la asignatura que el docente realiza como apoyo al proceso de enseñanza – aprendizaje

TAXONOMÍA DE LAS TAREAS CON WEBQUEST.

Como se pueden apreciar en la figura, son factibles de trabajar aplicando a la tarea que es la sección más importante del webquest.



Los entornos virtuales

Son “aulas sin paredes” cuyo mejor componente es el internet (Bello,2005).

Definición de Estrategias Didácticas.

Didáctica es la técnica empleada para manejar de manera sistemática el proceso de enseñanza aprendizaje (De la Torre,2005)

Los Componentes que interactúan en el acto didáctico son:

- El Docente
- El Estudiante
- La materia
- El contexto de aprendizaje
- Las estrategias didácticas o metodológicas.

Tipos de Estrategias y Técnicas didácticas virtuales.

Según Mestre U. Fonseca y Valdés (2007)

Estrategias didácticas virtuales	Técnicas didácticas virtuales
----------------------------------	-------------------------------

<p>Estrategias centradas en la individualización de la enseñanza</p> <p>Las estrategias están formadas por un conjunto de TECNICAS</p>	<p>1.-Técnicas centradas en la individualización de la enseñanza:</p> <p>-Recuperación de información y recursos a través de internet.: El docente solo brinda pautas y deja que el estudiante descubra.</p> <p>-Trabajo individual interactivo.</p> <p>-Contratos de aprendizaje: Establece división de responsabilidades entre el estudiante y el docente, el docente establece la meta que deberá alcanzar el estudiante y el estudiante construye sus conocimientos mediante los procedimientos que más le motiven a aprender.</p> <p>-Prácticas: Actividades que pueden ser presentadas y calificadas por medio de la red.</p> <p>-El Aprendiz: El estudiante tiene el rol de aprendiz e interactúa con un experto.</p> <p>-Técnicas centradas en pensamiento crítico creativo: Se pueden usar actividades seleccionar, evaluar información o dar soluciones. Mediante la creación de gráficos, ensayos sobre pros y contras, otros.</p> <p>-Técnicas centradas en la creatividad: Motiva y potencia la habilidad creativa para solucionar un problema, o intuición,</p>
---	---

	incitándolos a la elaboración de ideas
<p>Estrategias centradas en el trabajo colaborativo</p> <p>Estrategias para la enseñanza en grupo.</p>	<p>2. Técnicas expositivas y participación: El estudiante realiza la actividad en forma individual, luego compartirá sus resultados a grupo, con el fin de provocar reacción en los demás estudiantes juzgando criticando las respuestas, para enriquecer el resultado o conclusiones, esquemas, preguntas, entre estas técnicas tenemos:</p> <p>-La exposición didáctica: Es la presentación de un tema en el que se pueden emplear gráficos, imágenes.</p> <p>-Preguntas al grupo: Lanzamiento de preguntas al grupo sobre un tema específica para abrir el dialogo ya sea utilizando los recursos tecnológicos o en forma directa..</p> <p>-Tutoría Pública: Docente brinda a los estudiantes un espacio de conferencia electrónica para aclarar dudas, preguntas y otros.</p> <p>Técnicas de trabajo colaborativo: Pretende la construcción del conocimiento en forma grupal, entre estas tenemos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Trabajo en parejas. -Lluvia de ideas -Rueda de ideas -Votación. <p>Controversia estructurada: Se divide en dos grupos a los estudiantes, un grupo expondrá sobre aspectos positivos y el otro grupo sobre aspectos negativos. De un tema-</p> <p>-Grupo de investigación: Se le presenta al grupo un problema, y cada sub grupo hablara de una determina parte o aspecto del</p>

	problema o tema de investigación.
Estrategias didácticas creativas para entorno visuales	<p>Exposición digital: El docente propone la búsqueda o creación de materiales digitales para la representación de un tema. Ejemplo:</p> <p>Crear una revista, un afiche, un video, una entrevista, un periódico, un cartel, para ser compartidos dichos materiales mediante archivos de audio, diapositivas, etc.</p> <p>Se pueden trabajar técnicas utilizando el chat para que el docente brinde orientaciones sobre el trabajo que el grupo ira mejorando</p> <p>Trabajos colaborativos. Apuntes de grupo Rueda de ideas Contrato de aprendizaje</p>

2.1.5. Teoría del aprendizaje por descubrimiento (Jerome Bruner)

Bruner, Psicólogo y pedagogo estadounidense, desarrollo su teoría conocida como “**aprendizaje por descubrimiento**” en los años 60, en la que hace conocer que el estudiante adquiere por sí mismo los conocimientos, motivado por su curiosidad, siendo que el maestro debe proporcionar lo materiales suficientes y adecuados para contribuir a su descubrimiento.

Con el recurso webquest, se brinda una enseñanza guiada facilitando a los y las estudiantes la manipulación virtual de las secciones de dicho recurso para desarrollar la tarea propuesta que (Good y Brophy, 1995)

La Webquest , un recurso tecnológico del siglo XXI facilita los estudiantes obtener sus aprendizajes por descubrimiento, contribuyendo al desarrollo de sus habilidades cognitivas.

Beneficios de la teoría del aprendizaje por descubrimiento

- Permite un aprendizaje dinámico en contraposición a la enseñanza tradicional.
- Permite aprender a aprender
- Contribuye al desarrollo de la autoestima, y seguridad sobre del estudiante.
- Potencializa la capacidad de los estudiantes para solucionar problemas.

Condiciones del aprendizaje por descubrimiento.

- El ámbito donde se realizara la búsqueda debe ser restringido para que el estudiante se centre en el logro del objetivo propuesto.
- Los medios proporcionados deben ser atractivos de tal manera que motive al estudiante a realizar la tarea
- Los estudiantes deben contar con conocimientos previos que serán base para el logro del objetivo propuesto.
- Los estudiantes deben percibir que la tarea vale la pena despertando el interés por descubrir cuyo conocimiento lo conducirá al aprendizaje.

Principios del aprendizaje por descubrimiento.

- El estudiante adquiere el conocimiento cuando lo descubre. Personalmente.
- El significado o información que se incorpora a la estructura cognitiva del estudiante tiene que ser por descubrimiento nunca verbal, ya que el verbalismo es vacío.
- Frente a la información no entendida con claridad, se necesita usar la clave de la transferencia que viene a ser la explicación verbal
- La capacidad para resolver problemas es la meta principal de la educación
- El descubrimiento genera motivación y confianza en el propio estudiante.
- El aprendizaje por descubrimiento perenniza el recuerdo

Según el Currículo Nacional 2016 (MINEDU, pag.10).

Enfoque Búsqueda de la excelencia: Viene a ser el SETIMO ENFOQUE EDUCATIVO planteado por el Ministerio de Educación. Para alcanzar la excelencia se debe usar al máximo las capacidades que posee el estudiante y apropiarse de **estrategias** que contribuyan al logro de las metas propuestas.

Este enfoque es factible de lograr mediante el uso de la webquest en la enseñanza aprendizaje permitiendo demostrar el aumento de la eficacia de sus logros para lo cual se debe utilizando al máximo los recursos existentes , creando-construyendo con los propios estudiantes en la institución educativa para el éxito de las metas que permita incrementar el estado de satisfacción consigo mismo.

Según el Currículo Nacional (2016)

Plantea dos desempeños para cada una de las competencias del área de Historia Geografía y Economía:

1.-Desempeños de la competencia “construye interpretaciones históricas”.

1-A) Utiliza diversas fuentes para indagar sobre un determinado hecho o proceso histórico, identificando el contexto histórico (características de la época) en el que fueron producidas y complementando una con otra.

1-B).Sitúa en sucesión distintos hechos de la historia local, regional y nacional, y los relaciona con hechos o procesos históricos más generales. Identifica cómo, en distintas épocas, hay algunos aspectos que cambian y otros que permanecen igual.

1-C) Elabora explicaciones sobre hechos o procesos históricos a partir de la clasificación de sus causas y consecuencias, reconociendo la simultaneidad en algunos de ellos y utilizando términos históricos.

1-D) Explica la importancia de los hechos o procesos históricos y menciona las razones por las que todas las personas son actores de la historia.

2. Desempeños de la competencia “gestiona responsablemente el espacio y el ambiente” para el segundo grado de secundaria

Cuando el estudiante “gestiona responsablemente el espacio y el ambiente” y se encuentra en proceso al nivel esperado del Ciclo VI realiza desempeños como los siguientes:

- 2-A. Describe el espacio geográfico a diferentes escalas, explicando sus cambios y permanencias.
- 2-B. Elabora fuentes cuantitativas (estadísticas) y cualitativas (entrevistas, fotos, etc.) para obtener información vinculada a las temáticas de estudio.
- 2-C. Utiliza fuentes cartográficas para abordar diversos temas y emplea la información obtenida en estas fuentes, así como referencias para ubicarse y ubicar diversos elementos en el espacio.
- 2-D. Explica las diferentes dimensiones de las problemáticas ambientales o territoriales.
- 2-E. Compara las causas y consecuencias de diversas situaciones de desastre de origen natural o inducido ocurridas en distintos espacios.
- 2-F Elabora propuestas para prevenir daños ante riesgo de desastre en su localidad.

Descripción del nivel de la competencia “gestiona responsablemente el espacio y el ambiente” esperado al fin del ciclo VI

Gestiona responsablemente el espacio y ambiente al realizar actividades orientadas al cuidado de su localidad. Compara las causas y

consecuencias de diversas situaciones de riesgo a diversas escalas para proponer medidas de prevención. Explica cambios y permanencias en el espacio geográfico a diferentes escalas. Explica conflictos ambientales y territoriales reconociendo sus múltiples dimensiones. Utiliza información y diversas herramientas cartográficas para ubicar y orientar distintos elementos del espacio geográfico, incluyéndose él

¿Que se busca con la competencia “gestiona responsablemente el espacio y el ambiente”

Mediante esta competencia se busca que el estudiante del VI ciclo tome decisiones que contribuyen a la satisfacción de las necesidades desde una posición crítica y una perspectiva de desarrollo sostenible -es decir, sin poner en riesgo a las generaciones futuras-, y participar en acciones que disminuyen la vulnerabilidad de la sociedad frente a distintos desastres. Comprender que el espacio es una construcción social dinámica, es decir, un espacio de interacción entre elementos naturales y sociales que se va transformando a lo largo del tiempo y donde el ser humano cumple un rol fundamental.

Capacidades de la competencia “gestiona responsablemente el espacio y el ambiente”:

- 1. Comprende las relaciones entre los elementos naturales y sociales:** Explicar las dinámicas y transformaciones del espacio geográfico, a partir del reconocimiento de sus elementos naturales y sociales que los componen, así como de las interacciones que se dan entre ambos a escala local, nacional o global.
- 2. Maneja fuentes de información para comprender el espacio geográfico:** Es usar distintas fuentes: cartográficas, fotográficas e

imágenes diversas, cuadros y gráficos estadísticos, entre otros, para analizar el espacio geográfico, orientarse y desplazarse en él.

3. Genera acciones para preservar el ambiente: Es proponer y poner en práctica acciones orientadas al cuidado del ambiente y a contribuir a la prevención de situaciones de riesgo de desastre. Esto supone analizar el impacto de las problemáticas ambientales y territoriales en la vida de las personas.

Competencia gestiona responsablemente los recursos económicos.

El estudiante es capaz de administrar los recursos, tanto personales como familiares, a partir de asumir una postura crítica sobre el manejo de estos, de manera informada y responsable. Esto supone reconocerse como agente económico, comprender la función de los recursos económicos en la satisfacción de las necesidades, y el funcionamiento del sistema económico y financiero.

El aprendizaje es significativo cuando la nueva información puede relacionarse de manera sustancial y no arbitraria con lo que el alumno ya sabe". Flores (200:175).

Si los estudiantes logran desarrollar habilidades a través del el saber hacer utilizando estrategias como mapas temáticos, líneas de tiempo, estudio de casos, elaboración de mapas conceptuales, infografías etc. facilitará el logro de este objetivo. Ausubel sostiene que el aprendizaje concebido desde la perspectiva constructivista, es el proceso por el cual el sujeto procesa la información de manera sistemática y organizada y no solo de manera memorística sino que construye conocimiento y que más si es el mismo estudiante el que lo trabaja (Díaz, 1998:18)

Según Cabiellas, (2014).

Los niños de entre 10 y 15 años usan la red para realizar trabajos escolares (93,9%), ocio, música y juegos (86,5%) y otros usos (29,2%). No se hace referencia a qué tipo de trabajos escolares se refieren, aunque es probable que se trate de búsquedas de información para “copiar y pegar”, no haciendo, por lo tanto, un buen uso de las TIC. Esta es precisamente una de las razones por las que es preciso introducir las TIC en el mundo de la educación, es necesario fortalecer la capacidad de los estudiantes para buscar, seleccionar y procesar la información que encuentran en Internet.

La realidad de los estudiantes que oscilan entre 10 a 15 años de edad en la sociedad española tiene similitud con los estudiantes de entre las mismas edad en la institución educativa “05 de Junio” de Bagua Capital, quienes sienten gusto por realizar trabajos escolares: Buscar y guardar imágenes, contenidos temáticos asignados por los docentes, escuchar música etcétera, por lo que es necesario que en la instituciones se enseñe a hacer buen uso de las TICs para acceder a información útil y saludable que se dispone en internet.

Tipos de webquest:

Es interesante conocer los diferentes tipos de webquest a fin de que el docente tenga la posibilidad de elegir la que se adecua mejor a la actividad que desarrollara con sus estudiantes.

1. Webquest de corto plazo: Son las que sirven para desarrollar de una a tres sesiones de clase sobre un determinado contenido de una área como historia geografía y economía.

2. Webquest de largo plazo: Puede durar entre una semana a un mes de clase, las tareas son más profundas y elaboradas culminan con la presentación de una tarea que puede variar entre presentación de diapositivas en power point, trabajo en Word etc.

3. Las Miniquest: Es una versión de las webquest, y cuenta en su estructura solo con escenario, tarea y producto.

Características de las webquest.

-Modelo de aprendizaje que proporciona herramientas tecnológicas educativas a los docentes para desarrollar ideas propias y creativas.

-El trabajo o producto elaborado por los estudiantes puede ser compartido generando algo útil para los demás.

-Contiene actividades creadas para que los estudiantes trabajen en grupo.

-Permite añadir elementos de motivación como personajes, etc.

-Recurso educativo que permite al estudiante desarrollar sus capacidades-habilidades como:

a. Identificar similitudes y diferencias de circunstancias y hechos.

b. Agrupar cosas en base a categorías de sus atributos.

c. Deducción de consecuencias sobre hechos.

d. Construir un sistema de ayuda para una argumentación, entre otros

Teoría sociocultural de Lev S. Vygotsky: [...] La Zona de Desarrollo Próximo, “esencial en las WebQuest”. Vygotsky la definió como “la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la solución independiente de problemas y el nivel de desarrollo posible.

En la ZDP, el maestro y aprendiz trabajan juntos en las tareas que el estudiante no podría realizar solo, dada la dificultad del nivel. De esta forma “emerge el proceso auto-regulatorio, que podría llamarse ‘ajuste’ como un proceso de acomodación con las necesidades particulares y específicas que se detectan de situaciones en situaciones, y que en definitiva le permiten al aprendiz hacer más y mejores conexiones entre el conocimiento previo y el nuevo”.

Para Miguel (2005)

La capacidad que tiene un estudiante para afrontar con garantía situaciones problemáticas en un contexto académico o profesional determinado; no obstante no estamos hablando de unos atributos personales estáticos sino dinámicos. El crecimiento de un estudiante en una competencia dada es un proceso de naturaleza continua debido a las exigencias introducidas por el contexto que cambia demandando nuevas respuestas.

Las estrategias apuntan casi siempre a una finalidad, ya que en la mayoría de los casos son únicas para determinados contenidos. Su ejecución puede ser lenta o tan rápida que resulta imposible recordarla o darse cuenta que se ha utilizado una estrategia, más aún si la misma fue producto de la creación del sujeto. Las estrategias representan habilidades de orden superior que facilitan el desarrollo de capacidades o procesos trascendentes: comprensión crítica, creatividad, etc., que controlan o regulan las acciones intelectuales, afectivas y prácticas.

Las estrategias son flexibles en amplitud, profundidad y aplicación, siempre y cuando el quien las ejecuta entienda la naturaleza de las mismas, por ello se puede aplicar en todos los niveles educativos, disciplinas y actividades. La estrategia es un sistema de planificación aplicado a un conjunto articulado de acciones, permite conseguir un objetivo, sirve para obtener determinados resultados. A diferencia del método, la estrategia es flexible y puede tomar forma con base a las metas a donde se quiere llegar (En Estrategias Educativas, UNPRG (2007).

Las estrategias constituyen conjuntos de operaciones mentales manipulables; es decir, secuencias integradas de procedimientos o actividades que se eligen con el propósito de facilitar la adquisición, almacenamiento o utilización de la información; la secuencia de procedimientos que se aplican para aprender; las actividades u operaciones mentales seleccionadas por un sujeto para facilitar la adquisición del conocimiento (Diccionario Enciclopédico, 1999)

Las estrategias educativas constituyen un conjunto de eventos, procesos, recursos o instrumentos y tácticas que debidamente ordenados y articulados permiten a los estudiantes encontrar significado en las tareas que realizan, mejorar sus capacidades y alcanzar determinadas competencias. Las estrategias educativas favorecen el desarrollo del aprendizaje divergente, la invención, la formulación y creación de nuevas.

2.2. Marco Conceptual.

A continuación se describen términos claves usados en la investigación. n orden alfabético.

2.2.1. Aprendizaje significativo: Es la interrelación sustancial que hace el estudiante con la nueva información y los conocimientos previos que .posee en su estructura del conocimiento la grabación consciente que se realiza en el cerebro sobre un determinado conocimiento **(Flores Ochoa, 1997)**

2.2.2. Enseñanza aprendizaje: Aprender mediante diversos medios y recursos orientados, guiados por un docente según el área del plan curricular (Diseño curricular nacional 2016).

2.2.3. Estrategias de aprendizaje: Es la fusión de métodos, medios y mediaciones que el docente hace al desarrollar la enseñanza aprendizaje

2.2.4. Innovación: Son cambios novedosos en el sistema educativo, en la enseñanza aprendizaje incluyendo recurso tecnológicos.

2.2.5. Internet: Es una red de gran amplitud que facilita la intercomunicación mediante el uso de computadoras, celulares, Tablet

2.2.6. Metodología: Se denomina así al conjunto de métodos factibles de utilizarse en una investigación.

2.2.7. Plan de estudios: Viene a ser el diseño curricular que aplica el Ministerio de Educación por niveles y modalidades de estudio.

2.2.8. Tecnología: Se llama así al conjunto de instrumentos, conocimientos que facilita crear bienes y servicios susceptibles de adaptación.

2.2.9. Recurso Tecnológico:

Es un medio que se vale de tecnología para cumplir con su propósito. Pueden ser tangibles o intangibles. Permite satisfacer necesidades y alcanzar objetivos. Sirven para optimizar procesos, tiempo, recurso humanos agilizando el tiempo y respuestas que finalmente impactan en la producción. Permite la comunicación con alumnos desde cualquier distancia tiempo y lugar.

2.2.10. TIC: Es conceptualizada como Tecnología de la Información y Comunicación, sirven para acceder fácilmente a la información inmaterial y lejana en forma instantánea.

2.2.11. Webquest: Es un recurso donde gran parte de la información proviene de fuentes de internet. Dodge (1995) Actividad orientada a la investigación donde la mayor parte de la información está en la web. Es un **modelo** que rentabiliza el tiempo de los estudiantes (Biernie Ddge, Tom March)

CAPITULO III
MARCO METODOLÓGICO

III. MARCO METODOLÓGICO

En el presente capítulo se hace referencia al camino que la investigadora ha seguido para concretizar el estudio ejecutado en la Institución Educativa “05 de Junio”-Bagua Capital, para lo cual se ha tenido en cuenta estrategias, técnicas y métodos propios de la investigación científica entre ellas se ha tenido como punto de partida las hipótesis las mismas que serán comprobadas, luego se conceptualizaron y operacionalizaron las variables, se explica la metodología utilizada, la población y muestra, las técnicas e instrumentos de investigación y finalmente el análisis de datos estadísticos recogidos de la evaluación aplicada.

3.1. HIPÓTESIS

3.1.1.Hipotesis de Investigación.-Si se usa el recurso webquest en el área de historia geografía y economía, entonces mejorará significativamente el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes del 2º grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 16192-“05 de Junio”- Bagua Capital.

3.1.2.Hipotesis Nula.-Si se usa el recurso webquest en el área de historia geografía y economía, entonces NO mejorará significativamente el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes del 2º grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 16192-“05 de Junio”- Bagua Capital

3.2. VARIABLES.

3.2.1. Definición Conceptual.

Variable Independiente: Webquest	Variable Dependiente: Habilidades Cognitivas.
Webquest, un recurso didáctico que cuenta con seis secciones (introducción, tarea, recursos, proceso, evaluación, conclusión) permite desarrollar sesiones de aprendizaje con participación activa y creativa de los estudiantes haciendo uso de la información existente en la web (Dodge,1995).	Son las facilitadoras del conocimiento, ya que operan directamente sobre la información: recogiendo, analizando, comprendiendo, procesando y guardando información en la memoria, para luego recuperarla y utilizarla dónde, cuándo y cómo convenga. Tiene como objetivo generar aprendizajes (Instituto Nacional Politecnico,2009)

3.2.2. Definición Operacional.

Variable independiente: Webquest.

El recurso webquest ha sido valorado a través de las dimensiones siguientes:

- Extender y refinar el conocimiento.
- Usar significativamente el conocimiento.
- Hábitos productivos de pensamiento.

Variable Dependiente: Habilidades Cognitivas.

Esta variable ha sido valorada mediante las Dimensiones:

- Contenido Conceptual
- Contenido Procedimental
- Contenido Actitudinal

3.2.3. Operacionalización de variables.

Variable	Cate-goría	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Indepen- Diente:	NIVEL ALTO (17-20)	1.Extender y refinar el conocimiento.	1.1. Usa TICs. 1.2. Crea en word. 1.3.Subraya,sombrea 1.4.Ilustra el tema Con imágenes Animadas.	Encuesta
	NIVEL MEDIO (13-16)		1.5.Utiliza recursos tecnológicos.	Entrevista
	NIVEL BAJO (00-12)	2.Usar significativame nte el conocimiento	2.1.Busca información en páginas web. 2.2.Comparte conocimientos Usando redes. 2.3.Enjuicia 2.4.Critica,reflexiona 2.5. Compleja. 2.6.Adaptacion 2.7.Crea información	Pre-Test
Web- Quest		3.Habitos productivos de pensamiento	3.1.Recuerda, 3.2.comprender, 3.3.Utiliza herramientas 3.4.analiza imágenes 3.5.Inserta imágenes	Post-Test

Variable	Categoría	Dimensión	Indicadores	Instru- mento.
Depen- diente.	NIVEL ALTO (17-20)	1.Factual	1.1. Percepción. 1.2 respuesta. 1.3valoración 1.4.organizacion. 1.5.Caracterizacion.	Encuesta.
	NIVEL MEDIO (13-16)	2.Procesal	2.1.Percepcion 2.2.Disposicion 2.3.Mecanismo 2.4.Respuesta 2.5.Compleja 2.6.Adaptacion 2.7. Creación.	Pre-Test
	NIVEL BAJO (00-12)		3.Conceptual	3.1.Recordar, 3.2.comprender, 3.3.aplicar, 3.4.analizar, 3.5. Evaluar. 3.6. crear

Diferencias entre Contenido Conceptual, Procedimental, Actitudinal (Coll y otros.1992)

CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
Los contenidos (hechos, fenómenos, conceptos) que los estudiantes deben aprender corresponden al área del saber	.Se refiere al “ Saber Hacer ”. Conjunto de acciones ordenadas y dirigidas hacia un fin. -Esto contenidos abarcan habilidades intelectuales, motrices,	Se refiere al “ ser ”. Las actitudes son disposiciones adquiridas de evaluar de un modo determinado a un objeto, persona, suceso y actuar con dicha

<p>Se refiere al “saber o aprender”.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Usa metodologías de aprendizaje basadas en experiencias -Busca la comprensión -Se extingue en largo plazo. -Conocimientos acabados. 	<p>destrezas, estrategias, procesos y otras que implique secuencia de acciones.</p> <p>Requiere de acciones reiteradas que conducen al estudiante a dominar la técnica o habilidad.</p> <p>CLASIFICACIÓN:</p> <p>Generales.-Son común a todas las áreas.</p> <p>Procedimientos.-Para procesar información mediante el análisis, gráficos, clasificación.</p> <p>Procedimiento para la comunicación de la información.- Exposición, debate, otros.</p>	<p>evaluación.</p> <p>Puede ser expresada en forma verbal y no verbal de mane positiva, negativa o neutra.</p> <p>Presenta tres Componentes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cognitivo referente a los conocimientos o creencias. 2 Afectivo (sentimientos, preferencias) 3. Conductual (acciones manifestadas y declaraciones de intenciones) En cuanto a los contenidos actitudinal, estos constituyen los valores, normas, creencias y actitudes que conducen al equilibrio personal y convivencia social en aula. Los procedimientos facilitan el aprendizaje de conceptos y favorecen el desarrollo de actitudes.
---	--	---

Los tres tipos de contenidos guardan relación con las distintas capacidades, tal como demuestra la taxonomía de Bloom .

3.3. Metodología.

3.3.1. Tipo de Estudio:

La presente investigación es de **Tipo Aplicada**, por cuanto a decir de Hernández, Hernández, Batista, (2010, pp.83-84) "van más allá de la descripción, ya que permite controlar las variables de estudio como son Variable Independiente y Dependiente comparando los resultados del Pre Test y los resultados del Pos Test. Al probar la validez de la hipótesis, se emprende para posibles usos de resultados.

Siendo que, se está comparando el uso de la webquest con el desarrollo de las habilidades cognitivas de los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de menores de la institución educativa número 16192 – "05 de Junio"-Bagua Capital

3.3.2. Diseño de investigación.

En la presente investigación se ha utilizado el diseño **Pre-Experimental**, de Grupo Único, con Pre Test y Pos Test. El pre test es la prueba aplicada antes del desarrollo del programa o estímulo de uso del recurso webquest con los estudiantes, luego de este estímulo se aplicó el Post Test o Post Prueba a dicho grupo único, siendo el diagrama el siguiente:

Donde:

GE: O₁ — X — O₂

GE = Grupo experimental

O₁ = Observación (pre test)
X = Estímulo
O₂ = Observación (Post test)

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población:

Tabla N° 1: Población.

Grados	Estudiante		
	F	M	Total
1°	31	30	61
2° A	12	13	25
2°B	12	09	21
3°	14	21	42
4°	19	18	37
5°	15	09	24
Total	98	112	210

Fuente: Nóminas de matrículas 2016, I.E. IPSM N° 16192 "05 de Junio"- Bagua.

3.4.2. Muestra:

Está conformada por veinticinco (25) estudiantes de ambos sexos del segundo grado sección "A" de educación secundaria. Siguiendo los lineamientos de Hernández et. al. 2010, la presente **muestra es no probabilística o intencional** por cuanto no se brindó la oportunidad a todos los estudiantes a ser seleccionados, sino que se seleccionó a criterio de la investigadora con un objetivo concreto "demostrar la relación entre el uso de la webquest y las habilidades cognitivas en los estudiantes.

Razones o criterios para la elección de la muestra:

1. Todos los estudiantes de la muestra tienen en común entre 11 y 13 años de edad quienes reciben enseñanza obligatoria en la institución educativa bajo el modelo de Jornada Escolar Completa, quienes se encuentran familiarizados entre sí.

2. El segundo grado “A” se ha elegido como muestra tomando como criterio de **conveniencia**, por cuanto hay más accesibilidad por la cercanía entre el salón de clases y el aula virtual para trabajar con el recuso webquest.

3. Criterio de Inclusión: Todos los estudiantes del segundo grado de secundaria han sido incluidos en la investigación sin discriminación alguna.

Tabla N° 2: MUESTRA

Grados	Estudiante		
	F	M	Total
2°	08	17	25

Fuente: Nóminas de matrículas 2016 I.E. IPSM N° 16192 “05 de Junio”- Bagua.

3.5. Método de investigación

Los métodos utilizados en esta investigación fueron los siguientes:

3.5.1. Método empírico.- Se investigó y analizo información sobre el uso del recurso webquest y su influencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en estudiantes de secundaria contenidas en diversos antecedentes de estudio considerados como material bibliográfico. Se utilizó el pre test o encuesta, la observación, se consideró el criterio o juicio de expertos, contribuyendo en su conjunto a dar solución al problema.

2.5.2. Método Inductivo.-Permitió analizar la realidad percibiendo al objeto de estudio siguiendo un proceso lógico desde lo particular a lo general.

2.5.3. Método Deductivo.-Permitió analizar la situación general del problema evaluando causa-efecto, sirvió para profundizar en el conocimiento sobre el tema de investigación, analizar el Pre Test y desarrollar el Programa de uso de webquest para invertir el resultado inicial.

3.6.1. Validez y confiabilidad.- Según Baechle y Earl (2007, pag.277) Con el instrumento se mide el porcentaje de confiabilidad ósea el arrojo de iguales resultados al aplicar repetidamente el instrumento al sujeto. La validez del instrumento viene a ser la revisión que hacen los expertos del contenido, indicadores e ítems.

El coeficiente Alpha de Cronbach, describe las estimaciones de confiabilidad basadas en la correlación promedio entre reactivos dentro de una prueba (Burga, 2003). Hernández et. al. (2003) señalan que un coeficiente de confiabilidad será más significativo mientras más se acerque el coeficiente a uno (1), lo cual significó un menor error de medición. La medición va de 0 a 1, tal como se muestra a continuación:

TABLA DE VALORACION DE ALPHA DE CRONBACH

Categoría	Descripción
0,00 a 0,19	Muy débil
0.20 a 0.39	Débil
0,40 a 0,59	Nivel Moderado.
0,60 a 0,79	Fuerte
0,80 a 1,00	Muy Fuerte.

Fuente: (Salkind N., 1999. p.226)

Alfa de Cronbach	N° de Elementos
	20
0.815	Instrumento fiable

Si el coeficiente de Cronbach es mayor a 0,815 se considera que el instrumento es confiable.

Descripción.

Para medir la confiabilidad del instrumento sobre el uso del recurso Webquest en el área de historia geografía y economía y desarrollo de habilidades cognitivas en estudiantes del segundo grado sección "A" de secundaria de la Institución Educativa N° 16192-Bagua Capital en el año 2016 se aplicó al grupo en estudio el instrumento PRE TES Y POS TEST, luego se hizo el análisis, arrojando un nivel de confiabilidad de 0.815, ósea se encuentra en el **nivel muy fuerte**.

2.7. Método de análisis de datos.

Se analizó dato por dato de la información obtenida tanto en el Pre Test como en el Pos Test.

Método Hermenéutico.-Apoyo a la investigación en los significados de los datos recogidos en el Pre Test y el Pos Test.

Técnicas Estadísticas.

Para el procesamiento y análisis estadístico de datos se empleó las técnicas siguientes:

Estadística Descriptiva.

a). Tabulación de datos.- Mediante esta técnica se ordenaron y situaron los datos en la tabla, que permitió realizar el análisis e interpretación de datos obtenidos.

b). Cuadros estadísticos.- Son aquellos lineales de doble entrada horizontal y vertical, donde se acomodó la información de los resultados de las variables e indicadores. Se aplicó la estadística descriptiva requerida. En primer lugar, se procedió a ordenar y tabular los resultados según el COEFICIENTE ALPHA DE CRONBACH.

Quedando demostrado que el nivel de confiabilidad es de 0.815, entonces el uso del recurso webquest contribuye al desarrolla las habilidades cognitivas en los estudiantes del segundo grado sección "A" de secundaria de la institución educativa N° 16192 "05 E Junio "-Bagua Capital, durante el Pre Test el 100% de estudiantes se encuentran en un nivel bajo de desarrollo de habilidades

cognitivas; mientras que después del uso de la webquest al aplicar el Post Test, existe 00% en nivel bajo, 35% en nivel medio y 65% en nivel alto de desarrollo de habilidades cognitivas. Quedando logrado el objetivo general y específicos, así como probada la hipótesis planteada.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSION

RESULTADOS

4.1. Análisis de los resultados.

Se presentaran los resultados de acuerdo a los objetivos de la investigación que ha planteado la autora para lo cual se tiene en cuenta los resultados de la aplicación de los instrumentos del Pre Test y Pos Test aplicados a la muestra, donde los indicadores nunca(N), casi nunca (CN) corresponden al Nivel Bajo (0-12).

Los indicadores a veces (AV), Casi siempre (CS) corresponden al Nivel Medio (13-16); el indicador siempre (S) corresponde al nivel alto (17-20) datos a tomarse en cuenta en cada una de las dimensiones al analizar el Pre Test y Post Test.

RESULTADOS DEL USO DEL RECURSO WEBQUEST Y DESARROLLO DE HABILIDADES CONGNITVAS EN EL AREA DE HISTORIA GEOGRAFIA Y ECONOMIA

TABLA N° 01

ANÁLISIS DEL PRE-TEST: DIMENSION 1: CONTENIDO CONCEPTUAL

Tabla 1: Análisis de los ítems de la dimensión del contenido Conceptual respecto de los y las estudiantes del 2° grado “A” de la I.E. N° 16 192 “05 de Junio” – Bagua Capital en el año 2016.

I	ITEMS	N		CN		AV		CS		S	
		n	%	N	%	n	%	n	%	n	%
1	Desarrolla tareas usando Resaltado, sombreado, subrayado del tema usando herramientas digitales?	10	40%	12	48%	3	12%	0	0%	0	0%

2	Sabes escribir un resumen en Word ilustrándolo con imágenes, fotografías grupales sobre el tema de clase?.	11	44%	12	48%	2	8%	0	0%	0	0%
3	Analiza información obtenida de internet?	11	44%	11	44%	3	12%	0	0%	0	0%
4	Evalúa la calidad de su trabajo personal y acepta opiniones de sus pares para enriquecerlo	13	52%	10	40%	2	8%	0	0%	0	0%
5	Aprendes mejor cuando observas imágenes, videos presentados en la webquest?	14	56%	10	40%	1	4%	0	0%	0	0%
6	Te gustaría aprender a realizar tareas usando el recurso webquest?	11	44%	12	48%	2	8%	0	0%	0	0%
PROMEDIO		11,6	46,6%	11,2	44,7%	2,2	8,7%	0	0%	0	0%

FUENTE: Aplicación de guía de observación pre-test.

Tabla 1: Nivel de la DIMENSION del CONTENIDO CONCEPTUAL de los y las estudiantes del 2° Grado “A” de la I.E. N° 16 192 –“05 de Junio” – Bagua Capital- 2016.

Puntaje obtenido			Nivel de la dimensión Contenido conceptual	n	%
LI	LS				
00	---	12	BAJO	25	100%
13	---	16	MEDIO	00	00%
17	---	20	ALTO	00	00%
TOTAL				25	100%

FUENTE: Aplicación de guía de observación pre-test.

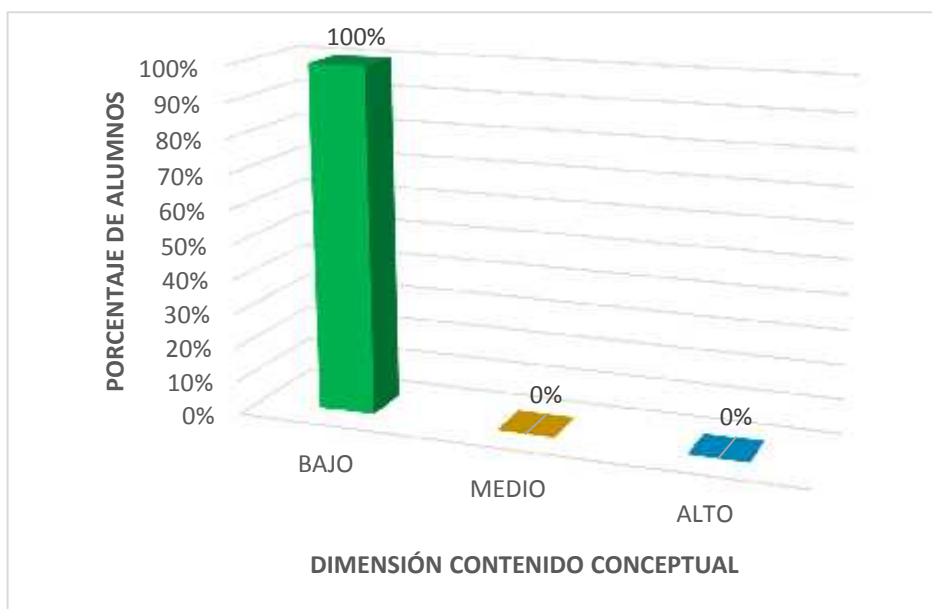


Figura 1: Dimensión Contenido Conceptual de los y las estudiantes del 2° Grado de secundaria de la I.E. N° 16 192 – “05 de Junio”- Bagua Capital-2016.

Se observa que en la prueba de entrada, antes de la experiencia, el 100 % de los y las estudiantes del segundo grado sección “A” de secundaria de la Institución Educativa N° 16 192 – “05 de Junio” – Bagua Capital, poseen un NIVEL BAJO de la dimensión CONTENIDO CONCEPTUAL, no teniéndose ningún estudiante en los niveles medio y alto de la dimensión conocimiento factual de las habilidades cognitivas.

DIMENSION 2: CONTENIDO PROCEDIMENTAL.

Tabla 3: Análisis de los ítems de la dimensión contenido Procedimental de los y las estudiantes del 2° grado “A” de la I.E. N° 16 192 – “05 de Junio” – Bagua Capital-2016.

I	ITEMS	N		CN		AV		CS		S	
		N	%	n	%	n	%	n	%	n	%
7	Desarrollas actividades de aprendizaje cuando en grupo de cuatro integrantes usando el recurso webquest?	11	44%	11	44%	3	12%	0	0%	0	0%
8	Respondes en forma analítica y crítica a interrogantes formuladas por tus pares o docente?	12	48%	10	40%	3	12%	0	0%	0	0%
9	Creas gráficos, mapa conceptuales comprendiendo, analizando	12	48%	11	44%	2	8%	0	0%	0	0%

	y resumiendo la información proveniente de la web?										
10	Clasificas información memorizando la que se utilizara en próximas actividades?	12	48%	11	44%	2	8%	0	0%	0	0%
11	Demuestras disposición para trabajar la tarea en grupos integrando a estudiantes inclusivos?	12	48%	11	44%	2	8%	0	0%	0	0%
12	Expones tu trabajo usando recursos tecnológicos existentes en la institución educativa?.	12	48%	10	40%	3	12%	0	0%	0	0%
PROMEDIO		11,8	47,3%	10,7	42,7%	2,5	10%	0	0%	0	0%

FUENTE: Aplicación de guía de observación pre-test.

Tabla 4: Nivel de la dimensión Contenido Procedimental de los y las estudiantes del 2° grado “A” de la I.E. N° 16 192 – “05 de Junio” Bagua Capital -2016.

Puntaje obtenido			Nivel de la dimensión Contenido Procedimental	N	%
LI	LS				
00	---	12	BAJO	25	100%
13	---	16	MEDIO	00	00%
17	---	20	ALTO	00	00%
TOTAL				25	100%

FUENTE: Aplicación de guía de observación pre-test.

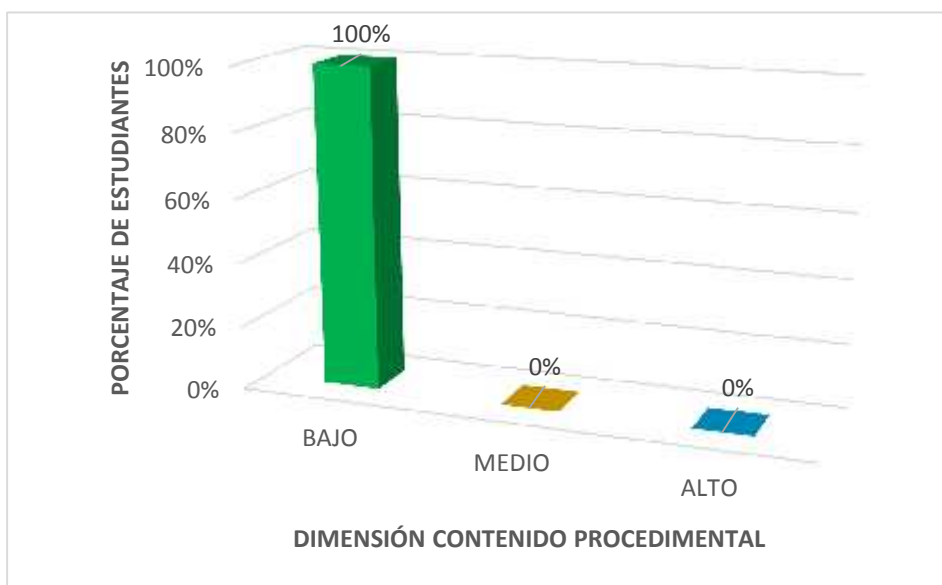


Figura 2: Dimensión contenido Procedimental de los y las estudiantes del 2° grado de secundaria de la I.E. N° 16 192 –“05 de Junio

Bagua Capital-2016.

Se puede observar que en la prueba de entrada, antes de la experiencia, el 100 % de los y las estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa N° 16 192 – “05 de Junio” – Bagua Capital, se encuentran en un NIVEL BAJO de la dimensión CONTENIDO PROCEDIMENTAL, no teniéndose ningún alumno o alumna en los niveles medio y alto.

DIMENSION 3: CONTENIDO ACTITUDINAL.

Tabla 5: Análisis de los ítems de la Dimensión: Contenido Actitudinal de los alumnos y alumnas del 2° grado “A” de la I.E. N° 16 192 – Bagua.

I	ITEMS	N		CN		AV		CS		S	
		N	%	n	%	n	%	n	%	n	%
13	Participas con interés en debate del tema grupal?	12	48%	12	48%	1	4%	0	0%	0	0%
14	Compartes tu “saber hacer”, tu habilidades intelectuales para el logro de aprendizajes significativos de tus pares que lo necesitan?	12	48%	11	44%	2	8%	0	0%	0	0%
15	Consideras ser un estudiante disciplinado,	10	40%	12	48%	3	12%	0	0%	0	0%

	que contribuye al logro de aprendizajes significativos?										
16	Deseas ser un estudiante que demuestra destrezas, habilidades cognitivas a trabaja con la webquest?	11	44%	12	48%	2	8%	0	0%	0	0%
17	Tienes preferencias por realizar tareas con recursos tecnológicos que te facilite el diseño, y mejor presentación de tu actividad?	13	52%	10	40%	2	8%	0	0%	0	0%
18	Respetas las normas de clase, y convivencia para contribuir al aprendizaje significativo?	11	44%	11	44%	3	12%	0	0%	0	0%
19	Practicas valores como la honradez, puntualidad, laboriosidad en el desarrollo y presentación de la tarea?	11	44%	11	44%	3	12%	0	0%	0	0%
20	Contribuyes a la ausencia de bullying, clima armonioso en clase para lograr aprendizajes significativos?	11	44%	11	44%	3	12%	0	0%	0	0%
	PROMEDIO	11,5	46%	11,3	45,3%	2,2	8,7%	0	0%	0	0%

FUENTE: Aplicación de guía de observación pre-test.

Tabla 6: Nivel de la dimensión del Contenido Actitudinal de los y las estudiantes del 2° grado "A" de la I.E. N° 16 192 – "05 de Junio" Bagua Capital.

Puntaje obtenido			Nivel de la dimensión Contenido actitudinal	n	%
LI	LS				
00	---	12	BAJO	25	100%
13	---	16	MEDIO	00	00%
17	---	20	ALTO	00	00%
TOTAL				25	100%

FUENTE: Aplicación de guía de observación pre-test.

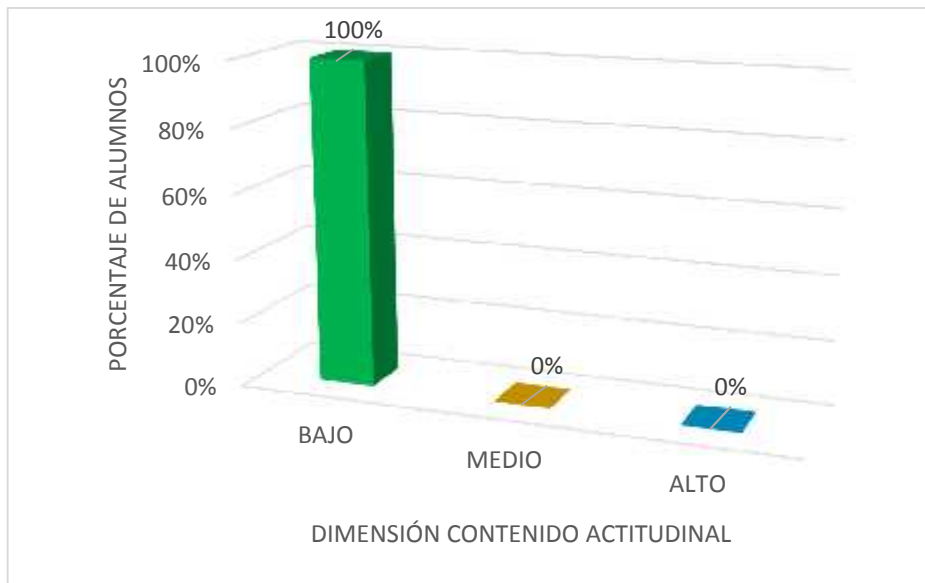


Figura 3: Dimensión contenido actitudinal de los y las estudiantes del 2° grado de la I.E. N° 16 192 – “05 de Junio” Bagua Capital.

Se puede observar que en la prueba de entrada, antes de la experiencia, el 100 % de los y las estudiantes del segundo grado sección “A” de secundaria de la Institución Educativa N° 16 192 – “05 de Junio” – Bagua Capital, poseen un NIVEL BAJO de la dimensión CONTENIDO ACTITUDINAL, no teniéndose ningún estudiante en los niveles medio, alto.

HABILIDADES COGNITIVAS.

Tabla 7: Análisis de las Habilidades Cognitivas de los y las estudiantes del 2° grado “A” de la I.E. N° 16 192 – “05 de Junio”-Bagua Capital

DIMENSIÓN	BAJO	MEDIO	ALTO
Contenido Conceptual	100 %	00%	00 %
Contenido Procedimental	100 %	00 %	00 %
Contenido Actitudinal	100 %	00 %	00 %
PROMEDIO	100 %	00 %	00 %

FUENTE: Aplicación de guía de observación pre-test.

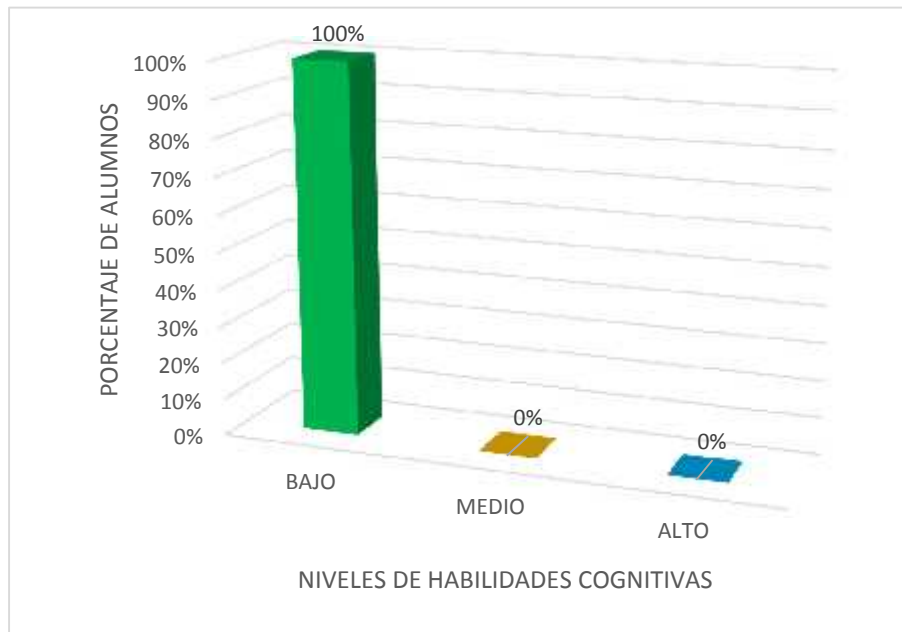


Figura 4: Habilidades cognitivas de los y las estudiantes del 2° grado de secundaria de la I.E. N° 16 192 – “05 de Junio- Bagua Capital.

En el resultado global en la prueba de entrada, antes de la experiencia, de las Habilidades Cognitivas, se puede concluir que el 100 % de los y las estudiantes del 2° grado sección “A” de secundaria de la I.E. N° 16 192 – “05 de Junio” Bagua Capital, poseen un BAJO NIVEL de habilidades cognitivas, el 00 % un NIVEL MEDIO, y el 00 % un NIVEL ALTO de habilidades cognitivas.

ANÁLISIS DEL POST TEST:

DIMENSION 1: CONTENIDO CONCEPTUAL.

Tabla 8: Análisis de los ítems de la dimensión contenido conceptual de los alumnos y alumnas del 2° grado “A” de la I.E. N° 16 193 – Bagua.

I	ITEMS	N		CN		AV		CS		S	
		N	%	n	%	n	%	n	%	n	%
1	Desarrolla tareas usando Resaltado, sombreado, subrayado del tema usando herramientas digitales?	2	8%	3	12%	13	52%	7	28%	0	0%
2	Sabes escribir un resumen en Word ilustrándolo con imágenes, fotografías grupales sobre el tema de clase?.	2	8%	4	16%	13	52%	6	24%	0	0%

3	Analiza información obtenida de internet?	1	4%	4	16%	12	48%	8	32%	0	0%
4	Evalúa la calidad de su trabajo personal y acepta opiniones de sus pares para enriquecerlo	1	4%	3	12%	14	56%	7	28%	0	0%
5	Aprendes mejor cuando observas imágenes, videos presentados en la webquest?	1	4%	3	12%	14	56%	7	28%	0	0%
6	Te gustaría aprender a realizar tareas usando el recurso webquest?	2	8%	4	16%	12	48%	7	28%	0	0%
PROMEDIO		1,5	5,3%	3,5	14%	13	52%	7	28%	0	0%

FUENTE: Aplicación de guía de observación post-test.

Tabla 9: Nivel de la dimensión contenido conceptual de los alumnos y alumnas del 2° grado "A" de la I.E. N° 16 192 - Bagua

Puntaje obtenido		Nivel de la dimensión del contenido Conceptual	n	%	
LI	LS				
00	---	12	BAJO	00	00%
13	---	16	MEDIO	10	40%
17	---	20	ALTO	15	60%
TOTAL			25	100%	

FUENTE: Aplicación de guía de observación post-test.

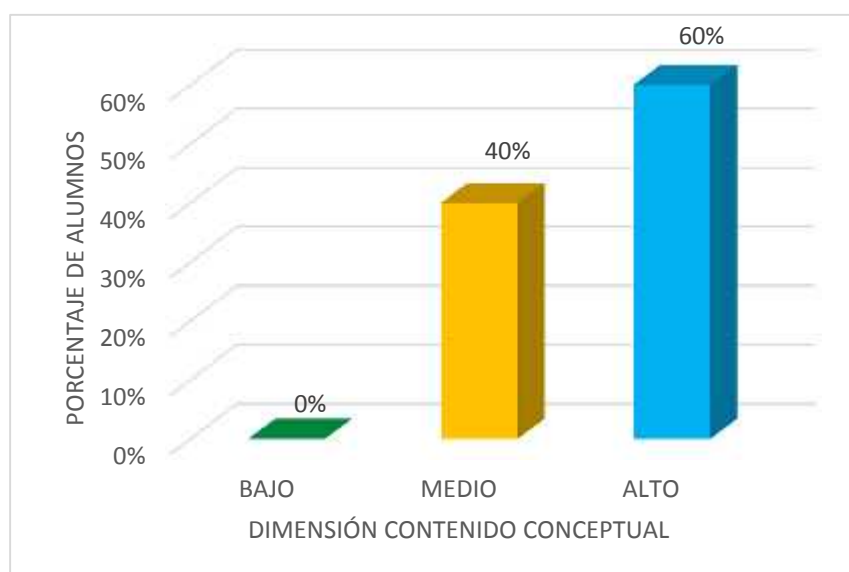


Figura 5: Dimensión conocimiento factual de los alumnos y alumna del 2° grado de la I.E. N° 16 192 - Bagua

En la prueba de salida, después de la experiencia, el 40 % de los alumnos y las alumnas del segundo grado “A” de secundaria de la Institución Educativa N° 16 192 – 05 de Junio – Bagua, poseen un NIVEL MEDIO en la dimensión CONTENIDO CONCEPTUAL; el 60 % poseen un NIVEL ALTO, 00% de estudiantes se encuentran en NIVEL BAJO.

DIMENSION 2: CONTENIDO PROCEDIMENTAL

Tabla 10: Análisis de los ítems de la dimensión del contenido procedimental de los estudiantes del 2° grado “A” de la I.E. N° 16 192 – Bagua.

I	ITEMS	N		CN		AV		CS		S	
		N	%	N	%	n	%	n	%	n	%
7	Desarrollas actividades de aprendizaje cuando en grupo de cuatro integrantes usando el recurso webquest?	1	4%	4	16%	13	52%	7	28%	0	0%
8	Respondes en forma analítica y crítica a interrogantes formuladas por tus pares o docente?	1	4%	4	16%	14	56%	6	24%	0	0%
9	Creas gráficos, mapa conceptuales comprendiendo, analizando y resumiendo la información proveniente de la web?	2	8%	3	12%	12	48%	8	32%	0	0%
10	Clasificas información memorizando la que se utilizara en próximas actividades?	2	8%	3	12%	13	52%	7	28%	0	0%
11	Demuestras disposición para trabajar la tarea en grupos integrando a estudiantes inclusivos?	1	4%	4	16%	12	48%	8	32%	0	0%
12	Expones tu trabajo usando recursos tecnológicos existentes en la institución educativa?.	1	4%	4	16%	14	56%	6	24%	0	0%
PROMEDIO		1,3	5,3%	3,7	14,7%	2,5	52%	7	28%	0	0%

FUENTE: Aplicación de guía de observación post-test.

Tabla 11: Nivel de la dimensión contenido Procedimental de los y las estudiantes del 2° grado “A” de la I.E. N° 16 192 – Bagua

Puntaje obtenido			Nivel de la dimensión Contenido procedimental	n	%
LI	LS				
00	--	12	BAJO	00	00%
13	---	16	MEDIO	09	36%
17	---	20	ALTO	16	64%
TOTAL				25	100%

FUENTE: Aplicación de guía de observación post-test.

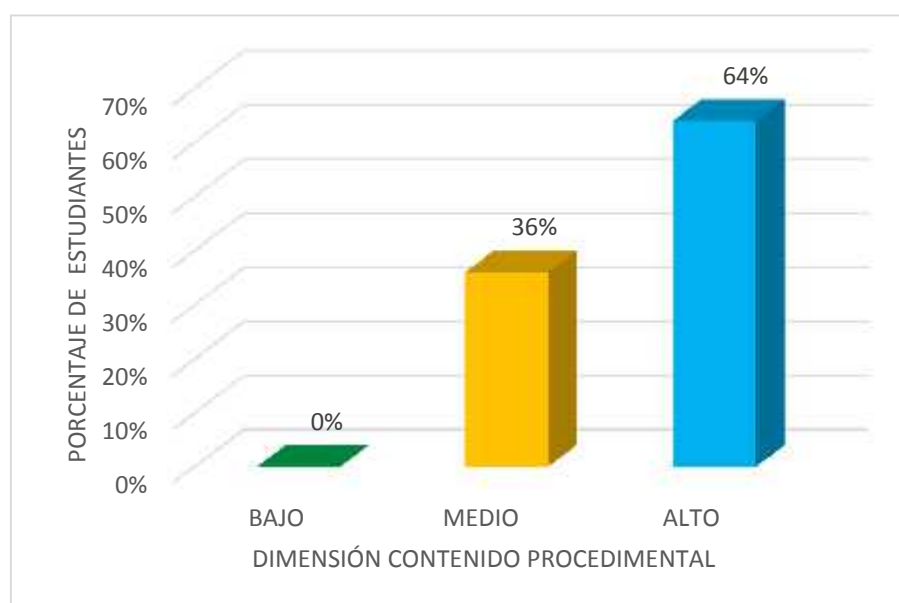


Figura 6: Dimensión conocimiento conceptual de los y las estudiantes del 2° grado sección “A” de secundaria de la I.E. N° 16 192 – Ba Capital.

Del análisis se desprende que, después de la experiencia, el 36 % de los y las estudiantes del segundo grado sección “A” de secundaria de la Institución Educativa N° 16 192 – “05 de Junio” – Bagua Capital, presentan un NIVEL MEDIO en la dimensión CONTENIDO PROCEDIMENTAL; el 64 % poseen un NIVEL ALTO, y el 00% poseen NIVEL BAJO.

DIMENSION 3: CONTENIDO ACTITUDINAL

Tabla 12: Análisis de los ítems de la Dimensión Contenido Actitudinal de los y las estudiantes del 2° grado sección “A” de secundaria de la I.E. N° 16 192 – Bagua Capital.

I	ITEMS	N		CN		AV		CS		S	
		n	%	n	%	N	%	n	%	n	%
13	Participas con interés en debate del tema grupal?	1	4%	4	16%	13	52%	7	28%	0	0%
14	Compartes tu “saber hacer”, tu habilidades intelectuales para el logro de aprendizajes significativos de tus pares que lo necesitan?	2	8%	4	16%	14	56%	5	20%	0	0%
15	Consideras ser un estudiante disciplinado, que contribuye al logro de aprendizajes significativos?	2	8%	3	12%	15	60%	5	20%	0	0%
16	Deseas ser un estudiante que demuestra destrezas, habilidades cognitivas a trabaja con la webquest?	2	8%	3	12%	12	48%	8	32%	0	0%
17	Tienes preferencias por realizar tareas con recursos tecnológicos que te facilite el diseño, y mejor presentación de tu actividad?	2	8%	3	12%	13	52%	7	28%	0	0%
18	Respetas las normas de clase, y convivencia para contribuir al aprendizaje significativo?	1	4%	4	16%	14	56%	6	24%	0	0%
19	Practicas valores como la honradez, puntualidad, laboriosidad en el desarrollo y presentación de la tarea?	1	4%	4	16%	14	56%	6	24%	0	0%
20	Contribuyes a la ausencia de bullying, clima armonioso en clase para lograr aprendizajes significativos?	1	4%	4	16%	14	56%	6	24%	0	0%
PROMEDIO		1,7	6,7%	3,5	14%	13,5	54%	6,3	25,3%	0	0%

FUENTE: Aplicación de guía de observación post-test.

Tabla 13: Nivel de la dimensión contenido actitudinal de los y las estudiantes del 2° grado sección “A” de secundaria de la I.E. N° 16 192 – “05 de Junio”- Bagua-Capital.

Puntaje obtenido			Nivel de la dimensión Contenido actitudinal	n	%
LI	LS				
00	---	12	BAJO(N, CASI N.)	00	00%
13	---	16	MEDIO(AV,CS)	07	28%
17	---	20	ALTO (S)	18	72%
TOTAL				25	100%

FUENTE: Aplicación de guía de observación post-test.

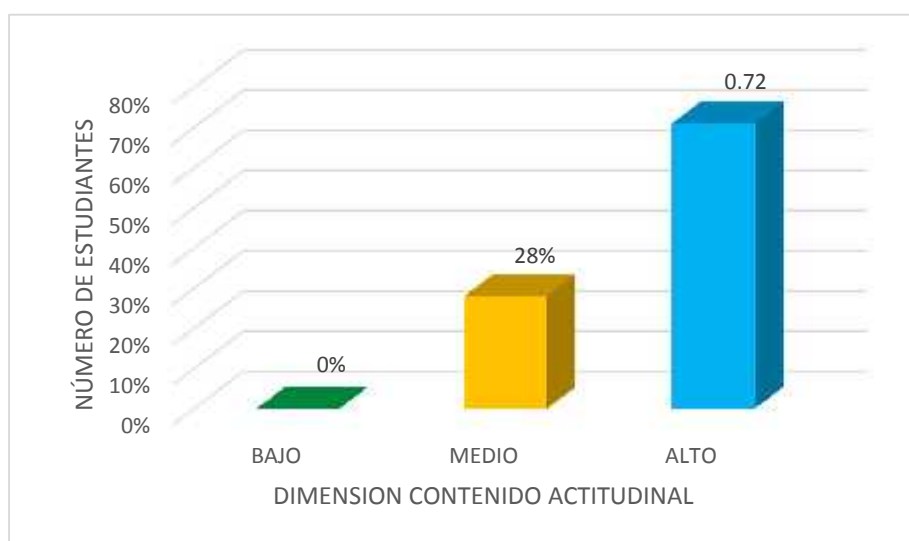


Figura 7: Dimensión contenido actitudinal de los y las estudiantes del 2° grado sección “A” de secundaria de la I.E. N° 16 192 – Bagua Capital.

Se puede observar que en la prueba de salida, después de la experiencia, el 00% se encuentran en NIVEL BAJO, el 28 % de los y las estudiantes del segundo grado sección “A” de secundaria de la Institución Educativa N° 16 192 – “05 de Junio” – Bagua Capital, poseen un NIVEL MEDIO y el 72 % se encuentran en NIVEL ALTO, de la dimensión conocimiento procesal de las habilidades cognitivas.

HABILIDADES COGNITIVAS.

Tabla 14: Análisis de las Habilidades Cognitivas de los y las estudiantes del 2° grado "A" de la I.E. N° 16 192 – "05 de Junio"- Bagua Capital.

DIMENSIÓN	BAJO	MEDIO	ALTO
Contenido Conceptual	00 %	40%	60 %
Contenido Procedimental	00 %	36 %	64 %
Contenido Actitudinal	00 %	28 %	72 %
PROMEDIO	00 %	35%	65 %

FUENTE: Aplicación de guía de observación post-test.

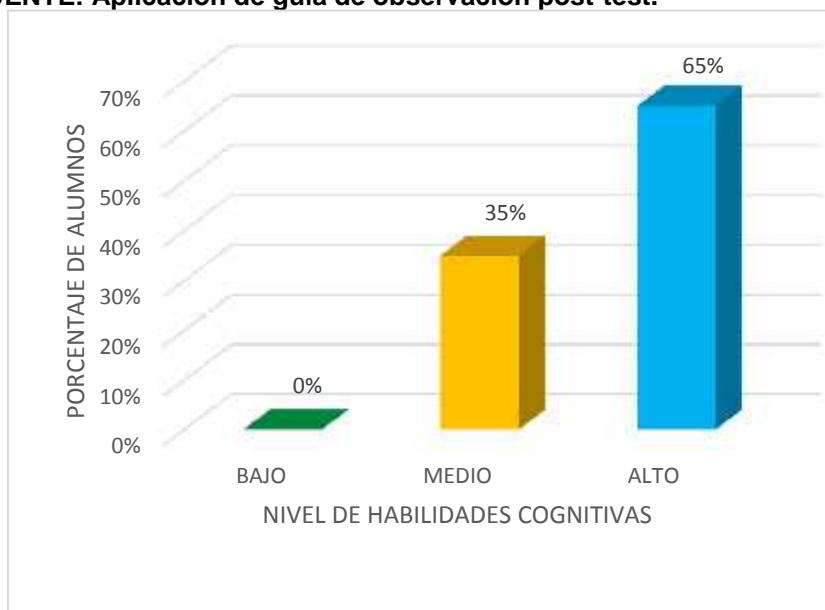


Figura 8: Habilidades cognitivas de los y las estudiantes del 2° grado sección "A" de secundaria de la I.E. N° 16 192 –"05 de Junio"- Bagua Capital.

En el resultado global de HABILIDADES COGNITIVAS en la prueba de salida, después de la aplicación del Programa de Webquest, se puede concluir que 00% de estudiantes se encuentran en NIVEL BAJO; el 35 %, poseen un NIVEL MEDIO, el 65 % de los y las estudiantes del 2° grado sección "A" de secundaria de la I.E. N° 16 192 –"0-5 de Junio" Bagua Capital evidencian NIVEL ALTO EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS.

ANÁLISIS COMPARATIVO DEL PRE -TEST Y POST - TEST

Tabla 15: Análisis del cambio de las Habilidades Cognitivas de los y las estudiantes del 2° grado sección "A" de secundaria de la I.E. N° 16 192 "05 de Junio"– Bagua Capital-2016.

TEST	BAJO	MEDIO	ALTO
PRE – TEST	100 %	00 %	00 %
POST - TEST	00 %	35 %	65 %

FUENTE: Aplicación de guía de observación pre y post-test.

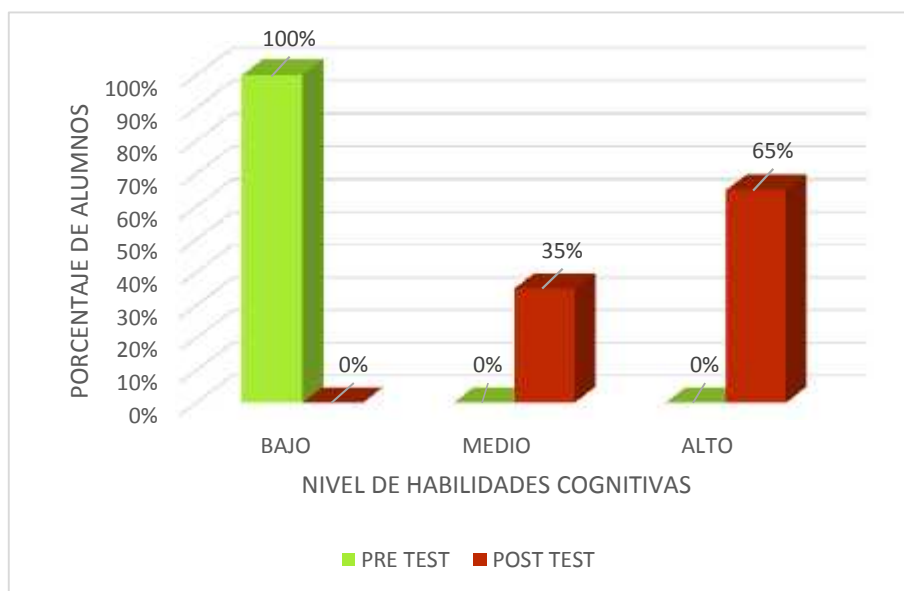


Figura 9: Habilidades cognitivas de los y las estudiantes del 2° grado sección "A" de secundaria de la I.E. N° 16 192 – "05 Junio-Bagua Capital"

El resultado global de la experiencia pedagógica, de las Habilidades Cognitivas, de los y las estudiantes del segundo grado sección "A" de la I.E. N° 16 192 –"05 de Junio"- Bagua Capital, se puede concluir que se ha producido un cambio favorable del 100 % de un NIVEL BAJO, antes del inicio de la experiencia, a un 35 % de un NIVEL MEDIO y un 65 % de un NIVEL ALTO después de la experiencia.

Finalmente, estos resultados hacen ver que la utilización de la WEBQUEST en el área de historia geografía y economía como recurso didáctico a influenciado

positivamente en el desarrollo de HABILIDADES COGNITIVAS de los y las estudiantes del segundo grado sección "A" de secundaria de la Institución Educativa N° 16 192-"05 de Junio"- Bagua Capital por cuanto alcanzaron un cambio favorable del 100 % de un NIVEL BAJO, antes del inicio de la experiencia, a un 35 % de un NIVEL MEDIO y un 65 % de un NIVEL ALTO después de la aplicación del desarrollo del Programa de uso de webquest..

COEFICIENTE ALPHA DE CRONBACH

$$= k / (k - 1)[1 - (Si^2/S_t^2)]$$

Donde:

K: El número de ítems

Si²: Sumatoria de Varianzas de los Ítems

S_t²: Varianza total de la suma de los Ítems

: Coeficiente de Alpha de Crombrach.

$$\begin{aligned} &= 20 / (20 - 1)[1 - (12.14/53.82)] = 1.052632 (1 - 0.225567) \\ &= 1.052632 (0.774433) = 0.815193 = 0.8152 \\ &= 0.8152 \end{aligned}$$

Con = 0.8152 es buena la confiabilidad del instrumento aplicado para recabar la información en la experiencia realizada.

4.2 Discusión.

Según los resultados obtenidos en el post test sobre el uso de la webquest, el 65% de estudiantes muestran desarrollo de habilidades cognitivas en nivel alto, con lo queda **rechazada, refutada** la Hipótesis Nula (H0) y probada la hipótesis alternativa(H1) que realmente se ha querido demostrar , porque se ha pensado que era la causa del bajo nivel de habilidades cognitivas (fenómeno o problema) por falta de uso del recurso webquest en la enseñanza del área de Historia Geografía y Economía.

Precisamente con la aplicación del Programa de Uso de la Webquest se puede demostrar que se ha logrado en un 65% desarrollar las habilidades cognitivas de los estudiantes a través de la práctica del uso del recurso webquest.

Los estudiantes ya no sienten ese temor o inseguridad para desarrollar su tarea usando los recursos tecnológicos. El uso de las TIC-Webquest ha logrado desarrollar las habilidades cognitivas de los estudiantes.

En este sentido, entendemos que en la actualidad no se concibe una educación integral si los estudiantes no han sido preparados para el uso de las TIC, para desenvolverse en cualquier espacio como parte del mundo digitalizado.

Con el desarrollo del programa de uso de la webquest, se ha logrado desarrollar conocimientos en el manejo responsable de las TIC-Webquest, contribuyendo a su desarrollo integral, intelectual, usando las redes sociales con ética y moral. Se requiere que los docentes faciliten tareas promoviendo el uso de la webquest para afianzar el desarrollo de las habilidades cognitivas de los estudiantes.

Que, estando a los resultados de la presente investigación, se ha demostrado que la aplicación de un programa de uso de webquest desarrolla habilidades cognitivas en los estudiantes, lo que coincide con tesis desarrolladas por Aldana Paul Serrano, 2012), tesis titulada uso del webquest una propuesta didáctica para alumnos de la institución educativa “Los Álamos” del cado de lima y otros estudios que confirman la hipótesis planteada

CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

Al finalizar el trabajo de investigación, se tiene las conclusiones siguientes:

1. Que el 65% de estudiantes del segundo grado sección "A" de secundaria de la Institución Educativa N° 16192-Bagua Capital han logrado un nivel alto respecto al desarrollo de sus habilidades cognitivas mediante el uso del recurso Webquest.
2. Con el diseño y la aplicación del Programa de Uso de Webquest se ha **logrado el objetivo general** de la presente investigación, por cuanto los estudiantes de la muestra antes de la aplicación del programa, según el resultado del PRE TEST, Y POS TEST se tiene que:

PRE TEST: El 100% se encontraban en un NIVEL ALTO en lo referido al desarrollo de sus habilidades cognitivas mientras que en el POS TEST, el 65% de estudiantes se encuentran en dicho nivel, lo cual prueba que el programa de uso de webquest ha contribuido al desarrollo de habilidades cognitivas de dichos estudiantes

PRE TEST: El 00% de la muestra estudiada se encuentran en el NIVEL MEDIO, mientras que después de la aplicación del Programa al aplicar el POS TEST, se tiene que el 35% se encuentran el NIVEL MEDIO.

PRE TEST: El 00% de la muestra estudiada se encuentran en el NIVEL ALTO, mientras que después de la aplicación del Programa al aplicar el POS TEST, se tiene que el 65% se encuentran el NIVEL ALTO (figura 9).

Con la aplicación de PRE TES, se ha logrado el **objetivo específico** "Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades cognitivas en los estudiantes del 2° grado de secundaria de la Institución Educativa. "05 de Junio", a través de un pre test", siendo el resultado según figura 9, el 100% de la muestra en estudio se encontraba en nivel bajo.

3. Con el desarrollo del Programa de uso de webquest, se ha logrado el objetivo específico N° 2 “ Aplicar el uso de webquest en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Historia, Geografía y Economía en alumnos del 2° grado de secundaria de la Institución Educativa Inicial Primaria y Secundaria de Menores. N° 16192 “05 de Junio”- Bagua” cuyos resultados han probado la hipótesis.

4. Con la aplicación del POS TEST se ha logrado el objetivo específico 3 “Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades cognitivas en los estudiantes del 2° grado de secundaria de la Institución Educativa. “05 de Junio”, a través de un post test” .

5. El objetivo específico 4, ha sido logrado al “Contrastar el uso del WebQuest en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Historia, Geografía y Economía en estudiantes del segundo año de secundaria de la Institución Educativa I.P.S.M.N° 16192 “05 de Junio”- Bagua “CONTRASTANDO los resultados del Pre y Pos Test, cuyos resultados han sido satisfactorios en beneficio de los estudiantes.

SUGERENCIAS

SUGERENCIAS.

1. El Ministerio de Educación a través de sus entidades desconcentradas capacite a los y las docentes de las diferentes Instituciones Educativas del país sobre el uso de las TIC- webquest con el propósito de aplicarlo en la enseñanza para mejorar el desarrollo de habilidades cognitivas de los estudiantes en las diferentes áreas del plan curricular.
2. Promover el desarrollo de habilidades cognitivas de las y los estudiantes en las instituciones educativas, a partir del uso de la webquest
- .
4. El estado peruano siga implementando-equipando a las instituciones educativas con equipos, y todos los servicios que permitan acceder al uso de las TIC.
5. Que los Directores de las I.E. promuevan que los maestros y maestras utilicen las TIC-webquest en la enseñanza aprendizaje desde la diversificación del currículo y programaciones de largo, mediano y corto alcance.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Victoria Martin y Yordin Quintana Alabat (2011): Difusión y uso de Webquest en el
Ámbito universitario Español. Barcelona.

Aldana,R.P.(2012) Una propuesta didáctica para alumnos del segundo año de la
I.E. "Los Álamos" Lima-Perú Desarrollo de habilidades cognitivas en el área
de Historia Geografía y Economía. Piura. s.e.

Cisco (2010) "La sociedad el Aprendizaje" (Th eLearning Society).s.c.:s.e.

Ramos Alizondo, A.I.(2010) Desarrollo de habilidades cognitivas con aprendizaje
móvil: Un estudio de casos. Revista científica iberoamericana de comunica-
cion y educación 201-209

Siemens (2014).Ver al estudiante conectado a las redes, recuperado el 15
diciembre 2016 de <https://www.youtube.com/wach>.

Aldana, R. P. (2012). *Desarrollo de Habilidades Cognitivas en el Área de Historia
Geografía y Economía mediante uso de la Webquest .Una propuesta
didáctica para alumnos de segundo de secundaria de la institución
educativa "Los Álamos" de Lima-Perú*. IIMA: PIRHUA.

cicarelli, M. C. (s.f.). *psicopedagogica.com*. Obtenido de
www.psicopedagogia.com/estrategias-cognitivas

cisco. (2010). *llamado "La Sociedad del Aprendizaje" (The Learning Society)*. s.c.:
s.e.

Downes, (1995)S. (s.f.). *elearnspace y Connectivism, y la web de Stephen
Downes*. Obtenido de elearnspace y Connectivism.

Estrada, L. (2006). *El desempeño docente*. Venezuela.
explorable.com/es/poblacion-de-la-investigacion. (18 de setiembre de
2009).

- Marti, Y. (20 de abril de 2011). Educacion, Nuevas tecnologias.
MINEDU. (Marzo de 2016. pag.10, 12-20). *Curriculo Nacional de la Educacion Basica*. Obtenido de www.minedu.gob.pe: Recuperado de https://www.uco.es/educacion/principal/opinion/documentos/ed_excelencia.PDF [2016, 31 mayo]. 15
- Miranda, F. V. (2009). Estrategias para un Aprendizaje Virtual centrado en el alumno. *Estrategias para un Aprendizaje Virtual centrado en el alumno*.
Nacional, I. P. (2009). Clasificacion de los Recursos Didacticos Digitales. En U. P. Virtual, *Clasificacion de los Recursos Didacticos Digitales* (págs. 6-7).
Mexico: UPEV (unidad Politecnica para la Educacion Virtual).
- Quintana, M. (2011). *Propuesta de un multimedia sobre la Webquest con fines educativos para docentes del Instituto Pedagógico de Caracas*. Caracas-Venezuela: s.e.
- Ramos Elizondo, A. I. (2010). Desarrollo de habilidades cognitivas con aprendizaje con aprendizaje movil: Un estudio de casos. *Revista científica iberoamericana de comunicacion y educacion*, 201 - 209.
- Revista Electronica "Actualidades Investigacion en Educacion". (2009). *Revista Electronica*, volumen9 N° 2, AÑO 2009, SSN 1409-4703.
- Siemens (Dirección). (2014). *Ver al estudiante conectado a las redes* [Película]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=XwM4ieFOotA>
- UNESCO, I. d. (2010). *USO DE TIC EN EDUCACION EN AMERICA LATINA Y EL CAIBE*. Canada: s.e.
- Victoria Martin y Yordin Quintana Albalat. (2011). *Difusion y uso de Webquest en el ambito universitario Español*. Barcelona: <http://oed.ub.edu/>.

ANEXOS

ANEXO N° 01: PRE Y POST TEST.



INSTRUMENTO (Pre Test) aplicado a estudiantes de la I.E.I.P.S.M.N°16192-
“05 DE JUNIO” –Bagua Capital

Estimado estudiante, la presente encuesta tiene por finalidad recoger información sobre el la influencia del uso del Recurso WEBQUEST EN EL ÁREA DE HISTORIA GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA “05 DE JUNIO”-BAGUA CAPITAL. Debes responder con sinceridad ya que sus resultados ayudaran a proponer un Programa de uso de webquest que permita mejor el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes de secundaria.

Instrucciones: Lee cada una de las preguntas de cada una de lass DIMENSIONES y elije aquella respuesta con la que estés de acuerdo o que se aproxime más a tu opinión y coloca un aspa (X) a la altura del criterio de valoracion como : Nunca (N), casi nunca (CN), a veces (AV), casiempre (CS), siempre (S).

DIMENSION 1: CONTENIDO CONCEPTUAL.

I	ITEMS	N	CN	AV	CS	S
1	Desarrollo mi tarea realizando resaltado, sombreado, subrayado del tema o texto usando herramientas digitales?					
2	Sabes escribir un resumen en Word ilustrándolo con imágenes, fotografías grupales sobre el tema de clase?.					
3	Analiza información obtenida de internet?					
4	Evalúa la calidad de su trabajo personal y acepta opiniones de sus pares para enriquecerlo?					
5	Aprendes mejor cuando observas imágenes, videos presentados en la webquest?					
6	. Te gustaría aprender a realizar tareas usando el recurso webquest?					

DIMENSION 2: CONTENIDO PROCEDIMENTAL.

I	ITEMS	N	CN	AV	CS	S
7	Desarrollas actividades de aprendizaje cuando en grupo de cuatro integrantes usando el recurso webquest?					
8	Respondes en forma analítica y crítica a interrogantes formuladas por tus pares o docente?					
9	Creas gráficos, mapa conceptuales comprendiendo, analizando y resumiendo la información proveniente de la web?					
10	Clasificas información memorizando la que se utilizara en próximas actividades?					
11	Demuestras disposición para trabajar la tarea en grupos integrando a estudiantes inclusivos?					
12	Expones tu trabajo usando recursos tecnológicos existentes en la institución educativa?.					

DIMENSION 3: CONTENIDO ACTITUDINAL.

I	ITEMS	N	CN	AV	CS	S
13	Participas en debate de los temas expuestos por los grupos brindando opiniones, aportes y otros que enriquecen la información?					
14	Compartes tu "saber hacer", tu habilidades intelectuales para el logro					

	de aprendizajes significativos de tus pares que lo necesitan?
15	Consideras ser un estudiante disciplinado, que contribuye al logro de aprendizajes significativos?
16	Expresas actitudes positivas y responsables al trabajar con webquest en el aula virtual?
17	Tienes preferencias por realizar tareas con recursos tecnológicos que te facilite el diseño, y mejor presentación de tu actividad?
18	Respetas las normas de clase, y convivencia para contribuir al aprendizaje significativo?
19	Practicas valores, que contribuyen a tu mejor rendimiento.
20	Propicias un clima armonioso para el buen desarrollo de las actividades de aprendizaje que permiten aprendizajes significativos?
	PROMEDIO

FUENTE: Elaborado por la investigadora.

Bagua Capital, 08 de Julio del 2016.

UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

ESCUELA DE POSTGRADO

I.- **INSTRUMENTO** (POST TEST) aplicado a estudiantes de la I.E.I.P.S.M.N°16192-“05 DE JUNIO” –Bagua Capital

Estimado estudiante, la presente encuesta tiene por finalidad recoger información sobre la influencia del uso del Recurso WEBQUEST EN EL ÁREA DE HISTORIA GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA “05 DE JUNIO”-BAGUA CAPITAL. Debes responder con sinceridad ya que sus resultados serán CONTRASTADOS con los resultados de Pre-Test.

Instrucciones: Lee cada una de las preguntas de cada una de las DIMENSIONES y elige aquella respuesta con la que estés de acuerdo o que se aproxime más a tu opinión y coloca un aspa (X) a la altura del criterio de valoración como : Nunca (N), casi nunca (CN), a veces (AV), casiempre (CS), siempre (S).

I. ITEMS PARA MEDIR LAS DIMENSIONES DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE “WEBQUEST”.

DIMENSION 1: EXTENSION Y REFINAMIENTO DEL CONTENIDO (Ramiro Alduvin,sf)

I	ITEMS	N	CN	AV	CS	S
1	Desarrollo mi tarea realizando resaltado, sombreado, subrayado del tema o texto usando herramientas digitales?					
2	Sabes escribir un resumen en Word ilustrándolo con imágenes, fotografías grupales sobre el tema de clase?.					
3	Analiza información obtenida de internet?					
4	Evalúa la calidad de su trabajo personal y acepta opiniones de sus pares para enriquecerlo?					
5	Aprendes mejor cuando observas imágenes, videos presentados en la					

	webquest?				
6	. Te gustaría aprender a realizar tareas usando el recurso webquest?				

DIMENSION 2: USO SIGNIFICATIVO DEL CONOCIMIENTO.

I	ITEMS	N	CN	AV	CS	S
7	Desarrollas actividades de aprendizaje cuando en grupo de cuatro integrantes usando el recurso webquest?					
8	Respondes en forma analítica y crítica a interrogantes formuladas por tus pares o docente?					
9	Creas gráficos, mapa conceptuales comprendiendo, analizando y resumiendo la información proveniente de la web?					
10	Clasificas información memorizando la que se utilizara en próximas actividades?					
11	Demuestras disposición para trabajar la tarea en grupos integrando a estudiantes inclusivos?					
12	Expones tu trabajo usando recursos tecnológicos existentes en la institución educativa?.					

DIMENSION 3: HABITOS PRODUCTIVOS DE PENSAMIENTO.

I	ITEMS	N	CN	AV	CS	S
13	Participas en debate de los temas expuestos por los grupos brindando opiniones, aportes y otros que enriquecen la información?					
14	Compartes tu "saber hacer", tu habilidades intelectuales para el logro de aprendizajes significativos de tus pares que lo necesitan?					
15	Consideras ser un estudiante disciplinado, que contribuye al logro de aprendizajes significativos?					
16	Expresas actitudes positivas y responsables al trabajar con webquest en el aula virtual?					
17	Tienes preferencias por realizar tareas con recursos tecnológicos que te facilite el diseño, y mejor presentación de tu actividad?					
18	Respetas las normas de clase, y convivencia para contribuir al aprendizaje significativo?					
19	Practicas valores, que contribuyen a tu mejor rendimiento.					
20	Propicias un clima armonioso para el buen desarrollo de las actividades de aprendizaje que permiten aprendizajes significativos?					
	PROMEDIO					

II. ITEMS PARA MEDIR LAS DIMENSIONES DE LA VARIABLE DEPENDIENTE: HABILIDADES COGNITIVAS.

DIMENSION 1: CONTENIDO CONCEPTUAL.

I	ITEMS	N	CN	AV	CS	S
1	Desarrollo mi tarea realizando resaltado, sombreado, subrayado del tema o texto usando herramientas digitales?					
2	Sabes escribir un resumen en Word ilustrándolo con imágenes, fotografías grupales sobre el tema de clase?.					
3	Analiza información obtenida de internet?					
4	Evalúa la calidad de su trabajo personal y acepta opiniones de sus pares para enriquecerlo?					
5	Aprendes mejor cuando observas imágenes, videos presentados en la webquest?					
6	. Te gustaría aprender a realizar tareas usando el recurso webquest?					

DIMENSION 2: CONTENIDO PROCEDIMENTAL.

I	ITEMS	N	CN	AV	CS	S
7	Desarrollas actividades de aprendizaje cuando en grupo de cuatro integrantes usando el recurso webquest?					
8	Respondes en forma analítica y crítica a interrogantes formuladas por tus pares o docente?					
9	Creas gráficos, mapa conceptuales comprendiendo, analizando y resumiendo la información proveniente de la web?					

-
-
- 10 Clasificas información memorizando la que se utilizara en próximas actividades?
-
- 11 Demuestras disposición para trabajar la tarea en grupos integrando a estudiantes inclusivos?
-
- 12 Expones tu trabajo usando recursos tecnológicos existentes en la institución educativa?.
-
-

DIMENSION 3: CONTENIDO ACTITUDINAL.

I	ITEMS	N	CN	AV	CS	S
13	Participas en debate de los temas expuestos por los grupos brindando opiniones, aportes y otros que enriquecen la información?					
14	Compartes tu "saber hacer", tu habilidades intelectuales para el logro de aprendizajes significativos de tus pares que lo necesitan?					
15	Consideras ser un estudiante disciplinado, que contribuye al logro de aprendizajes significativos?					
16	Expresas actitudes positivas y responsables al trabajar con webquest en el aula virtual?					
17	Tienes preferencias por realizar tareas con recursos tecnológicos que te facilite el diseño, y mejor presentación de tu actividad?					
18	Respetas las normas de clase, y convivencia para contribuir al aprendizaje significativo?					

19	Practicas valores, que contribuyen a tu mejor rendimiento.
20	Propicias un clima armonioso para el buen desarrollo de las actividades de aprendizaje que permiten aprendizajes significativos?
PROMEDIO	

FUENTE: Elaborado por la investigadora.

Bagua Capital, 06 de Diciembre del 2016.

ANEXO N° 02: JUICIO DE EXPERTOS.

(FICHA TECNICA DE EXPERTOS / CONSTANCIA DE VALIDACION)



JUICIOS DE EXPERTOS SOBRE LA INVESTIGACION.

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del experto: BACA CAMPOS LASTENIA
- 1.2. Grado académico: Doctora en Educación.
- 1.3. Documento de identidad:
- 1.4. Centro de labores: INSTITUCION EDUCATIVA “JORGE BASADRE”-LONYA GRANDE.
- 1.5. Denominación del instrumento motivo de validación: Encuesta (Pre Test y Pos Test)
- 1.6. Título de la Investigación.

Título WEBQUEST EN EL ÁREA DE HISTORIA GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA “05 DE JUNIO”-BAGUA CAPITAL

- 1.7. Autora del instrumento: María Gloria Burgos Pérez

En este contexto se le ha considerado como experto(a) en la materia y necesitamos sus valiosas opiniones. Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

MA	: Muy adecuado (18-20)
BA	: Bastante adecuado (15- 17)
PA	: Poco Adecuado (11 – 14)
NA	: No Adecuado (00 – 10)

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

N°	INDICADORES	CATEGORÍAS			
		M B	B A	P A	N A
01	La redacción empleada es clara y precisa	X			
02	Los términos utilizados son propios de la investigación científica	X			
03	Está formulado con lenguaje apropiado	X			
04	Está expresado en conductas observables	X			
05	Tiene rigor científico	X			
06	Existe una organización lógica	X			
07	Formulado en relación a los objetivos de la investigación	X			
08	Expresa con claridad la intencionalidad de la investigación	X			
09	Observa coherencia con el título de la investigación	X			
10	Guarda relación con el problema e hipótesis de la investigación	X			
11	Es apropiado para la recolección de información	X			
12	Están caracterizados según criterios pertinentes	X			
13	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias	X			
14	Consistencia con las variables, dimensiones e indicadores	X			
15	La estrategias responde al propósito de la investigación	X			
16	El instrumento es adecuado al propósito de la investigación	X			
17	Los métodos y técnicas empleados en el tratamiento de la información son propios de la investigación científica	X			
18	Proporciona sólidas bases teóricas y epistemológicas		X		
19	Es adecuado a la muestra representativa	X			
20	Se fundamenta en bibliografía actualizada	X			
VALORACIÓN FINAL					

Adaptado por: La investigadora.

III. OPINION DE APLICABILIDAD

- (X) El instrumento puede ser aplicado tal como está elaborado
() El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado

Bagua, jueves 14 de julio del 2016.

LASTENIA BACA CAMPOS

C.laboral: I.E."JORGE BASADRE"-Lonya Grande.

DNI N°: 33682477

CEL.975720032

FICHA TECNICA SOBRE JUICIOS DE EXPERTOS.

Sra. Doctora: LASTENIA BACA CAMPOS.

Para alcanzar este objetivo se le ha seleccionado como experto en la materia y necesito su valiosa opinión. Para ello debe marcar con una (X) en la columna que considere para cada indicador.

Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

MA : Muy adecuado. **BA** : Bastante adecuado. **A** : Adecuado

PA : Poco adecuado. **NA** : No Adecuado

N°	Aspectos que deben ser evaluados	MA	BA	A	PA	NA
I.	Redacción Científica					
1.1	La redacción empleada es clara, precisas, concisa y debidamente organizada	X				
1.2	Los términos utilizados son propios de la investigación científica	X				
II.	Lógica de la Investigación					
2.1	Problema de Estudio					
2.2.1	Describe de forma clara y precisa la realidad problemática.	X				
2.2.2	El problema se ha definido según estándares internaciones de la investigación científica	X				
2.2	Objetivos de la Investigación					
2.2.1	Expresan con claridad la	x				

	intencionalidad de la investigación.					
2.2.2	Guardan coherencia con el título, las metodologías e instrumentos utilizados.	X				
2.3	Previsiones metodológicas					
2.3.1	Los escenarios y los participantes seleccionados son apropiados para los propósitos de la investigación	X				
2.3.2	La selección de la muestra se enmarca dentro de los cánones de la investigación cuantitativa.	X				
2.3.3	Presenta instrumentos apropiados para recolectar datos	X				
2.4	Fundamentación teórica y epistemológica					
2.4.1	Proporciona antecedentes relevantes a la investigación, como producto de la revisión de la bibliografía referida al modelo.	X				
2.4.2	Proporciona sólidas bases teóricas y epistemológicas, sistematizadas en función de los objetivos de la investigación	X				
2.5	Bibliografía					
2.5.1	Presenta la bibliografía pertinente al tema y la correspondiente a la metodología a la investigación con correcto y completo asiento de la investigación	X				
2.6	Anexos					
2.6.1	Los anexos presentados son consistentes y contienen los datos más relevantes de la investigación	X				

III	Fundamentación y viabilidad del Programa					
3.1.	El Programa propuesto es coherente, pertinente y trascendente.	X				
3.2.	El Programa propuesto es factible de aplicarse a otras organizaciones o instituciones.	X				
IV	Fundamentación y viabilidad de los Instrumentos (Pre y Pos Test)					
4.1.	La fundamentación teórica guarda relación con la operacionalización de la variable a evaluar.	X				
4.2.	Los instrumentos son coherentes a la operacionalización de variables.	X				
4.3.	Los instrumentos propuestos son factibles de aplicarse a otras organizaciones, grupos o instituciones de similares características de su población de estudio.	X				
Mucho le voy a agradecer cualquier observación, sugerencia, propósito o recomendación sobre cualquiera de los propuestos. Por favor, refiéralas aquí.						

Bagua, jueves 14 de julio del 20176.

LASTENIA BACA CAMPOS
C.laboral: I.E."JORGE BASADRE"-Lonya Grande.

DNI N°: 33682477

CEL.975720032

Dr(a):

CONSTANCIA DE VALIDACION

Quien suscribe, LASTENIA BACA CAMPOS

Con documento de identidad N° 33660477 de profesión DOCENTE

Con grado de DOCTORA ejerciendo actualmente como DOCENTE

En la institución E.D. "JORGE BASADRO"

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación el instrumento (Pre Test) a efectos de su aplicación en el Segundo Grado de Secundaria de la Institución Educativa N° 16192 "05 de Junio"-Bagua Capital.

Luego de hacer las observaciones pertinentes puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCEL ENTE
Congruencia de Items				X
Amplitud del contenido				X
Redacción de los Items			X	
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

Firma  Fecha:

Firma

Nombres y apellidos: LASTENIA BACA CAMPOS

DNI 33660477

Cel. 97572032

Centro Laboral: E.E "JORGE BASADRO"

CRITERIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del experto: CESAR ERNESTO YDROGO GALVEZ
- 1.2. Grado académico: MAGISTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACION
- 1.3. Documento de identidad:33592452
- 1.4. Centro de labores: INSTITUCION EDUCATIVA “VICTOR RAUL HAYA DE LA TORRE” EL PORVENIR-BAGUA CAPITAL.
- 1.5. Denominación del instrumento motivo de validación: Encuesta PRE TEST Y POS TEST
- 1.6. Título de la Investigación:

WEBQUEST EN EL ÁREA DE HISTORIA GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA “05 DE JUNIO”-BAGUA CAPITAL
- 1.7. Autora del instrumento: María Gloria Burgos Pérez

En este contexto ha sido considerado como experto(a) en la materia y necesitamos sus valiosas opiniones. Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

MA	: Muy adecuado (18-20)
BA	: Bastante adecuado (15- 17)
PA	: Poco Adecuado (11 – 14)
NA	: No Adecuado (00 – 10)

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

N°	INDICADORES	CATEGORÍAS			
		M A	B A	P A	N A
01	La redacción empleada es clara y precisa	X			
02	Los términos utilizados son propios de la investigación científica	X			
03	Está formulado con lenguaje apropiado	X			
04	Está expresado en conductas observables	X			
05	Tiene rigor científico	X			
06	Existe una organización lógica	X			
07	Formulado en relación a los objetivos de la investigación	X			
08	Expresa con claridad la intencionalidad de la investigación	X			
09	Observa coherencia con el título de la investigación	X			
10	Guarda relación con el problema e hipótesis de la investigación	X			
11	Es apropiado para la recolección de información	X			
12	Están caracterizados según criterios pertinentes	X			
13	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias	X			
14	Consistencia con las variables, dimensiones e indicadores	X			
15	La estrategias responde al propósito de la investigación	X			
16	El instrumento es adecuado al propósito de la investigación	X			
17	Los métodos y técnicas empleados en el tratamiento de la información son propios de la investigación científica	X			
18	Proporciona sólidas bases teóricas y epistemológicas		X		
19	Es adecuado a la muestra representativa	X			
20	Se fundamenta en bibliografía actualizada	X			
VALORACIÓN FINAL					

Adaptado por: La investigadora.

III. OPINION DE APLICABILIDAD

- (X) El instrumento puede ser aplicado tal como está elaborado
 () El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado

Bagua, viernes 15 de julio del 2017.

CESAR ERNESTO YDROGO GALVEZ

Mag. en Ciencias de la Educación.
 DNI N° 33592452
 Cel.#948407052

FICHA TECNICA SOBRE JUICIOS DE EXPERTOS

Señor : Mg. CESAR ERNESTO YDROGO GÁLVEZ

Para alcanzar este objetivo se le ha seleccionado como experto en la materia y necesito su valiosa opinión. Para ello debe marcar con una (X) en la columna que considere para cada indicador.

Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

MA : Muy adecuado. **BA** : Bastante adecuado. **A** : Adecuado

PA : Poco adecuado. **NA** : No Adecuado

N°	Aspectos que deben ser evaluados	MA	BA	A	PA	NA
I.	Redacción Científica					
1.1	La redacción empleada es clara, precisas, concisa y debidamente organizada	X				
1.2	Los términos utilizados son propios de la investigación científica	X				
II.	Lógica de la Investigación					
2.1	Problema de Estudio					
2.2.1	Describe de forma clara y precisa la realidad problemática.	X				
2.2.2	El problema se ha definido según estándares internaciones de la investigación científica	X				
2.2	Objetivos de la Investigación					
2.2.1	Expresan con claridad la intencionalidad de la investigación.	x				

2.2.2	Guardan coherencia con el título, las metodologías e instrumentos utilizados.	X				
2.3	Previsiones metodológicas					
2.3.1	Los escenarios y los participantes seleccionados son apropiados para los propósitos de la investigación	X				
2.3.2	La selección de la muestra se enmarca dentro de los cánones de la investigación cuantitativa.	X				
2.3.3	Presenta instrumentos apropiados para recolectar datos	X				
2.4	Fundamentación teórica y epistemológica					
2.4.1	Proporciona antecedentes relevantes a la investigación, como producto de la revisión de la bibliografía referida al modelo.	X				
2.4.2	Proporciona sólidas bases teóricas y epistemológicas, sistematizadas en función de los objetivos de la investigación	X				
2.5	Bibliografía					
2.5.1	Presenta la bibliografía pertinente al tema y la correspondiente a la metodología a la investigación con correcto y completo asiento de la investigación	X				
2.6	Anexos					
2.6.1	Los anexos presentados son consistentes y contienen los datos más relevantes de la investigación	X				
III	Fundamentación y viabilidad del					

	Programa					
3.1.	El Programa propuesto es coherente, pertinente y trascendente.	X				
3.2.	El Programa propuesto es factible de aplicarse a otras organizaciones o instituciones.	X				
IV	Fundamentación y viabilidad de los Instrumentos (Pre y Pos Test)					
4.1.	La fundamentación teórica guarda relación con la operacionalización de la variable a evaluar.	X				
4.2.	Los instrumentos son coherentes a la operacionalización de variables.	X				
4.3.	Los instrumentos propuestos son factibles de aplicarse a otras organizaciones, grupos o instituciones de similares características de su población de estudio.	X				

Mucho le voy a agradecer cualquier observación, sugerencia, propósito o recomendación sobre cualquiera de los propuestos. Por favor, refiéralas a

Bagua, viernes 15 de julio 2016

.....
 CESAR ERNESTO YDROGO GALVEZ
 Mag. en Ciencias de la Educación.
 DNI N° 33592452
 Cel.#948407052

CRITERIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del experto: CESAR ERNESTO YDROGO GALVEZ.
- 1.2. Grado académico: Magister
- 1.3. Documento de identidad:
- 1.4. Centro de labores: INSTITUCION EDUCATIVA “VICTOR RAUL HAYA DE LA TORRE”-EL PORVENIR.
- 1.5. Denominación del instrumento motivo de validación: Pre Test y Post Test.
- 1.6. Título de la Investigación.

WEBQUEST EN EL ÁREA DE HISTORIA GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA “05 DE JUNIO”-BAGUA CAPITAL.

- 1.7. Autora del instrumento: María Gloria Burgos Pérez

En este contexto lo(a) hemos considerado como experto(a) en la materia y necesitamos sus valiosas opiniones. Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

MA	: Muy adecuado (17-20)
BA	: Bastante adecuado (14- 16)
PA	: Regular (11 – 13)
NA	: Deficiente (00 – 10)

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

N°	INDICADORES	CATEGORÍAS			
		M A	B A	P A	N A
01	La redacción empleada es clara y precisa	X			
02	Los términos utilizados son propios de la investigación científica	X			
03	Está formulado con lenguaje apropiado	X			
04	Está expresado en conductas observables	X			
05	Tiene rigor científico	X			
06	Existe una organización lógica	X			
07	Formulado en relación a los objetivos de la investigación	X			
08	Expresa con claridad la intencionalidad de la investigación	X			
09	Observa coherencia con el título de la investigación	X			
10	Guarda relación con el problema e hipótesis de la investigación	X			
11	Es apropiado para la recolección de información	X			
12	Están caracterizados según criterios pertinentes	X			
13	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias	X			
14	Consistencia con las variables, dimensiones e indicadores	X			
15	La estrategias responde al propósito de la investigación	X			
16	El instrumento es adecuado al propósito de la investigación	X			
17	Los métodos y técnicas empleados en el tratamiento de la información son propios de la investigación científica	X			
18	Proporciona sólidas bases teóricas y epistemológicas		X		
19	Es adecuado a la muestra representativa	X			
20	Se fundamenta en bibliografía actualizada	X			
VALORACIÓN FINAL					

Adaptado por: La investigadora.

III. OPINION DE APLICABILIDAD

- (X) El instrumento puede ser aplicado tal como está elaborado
 () El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado

Bagua Capital, viernes 15 de julio 2017

.....
 CESAR ERNESTO YDROGO GALVEZ
 Mag. en Ciencias de la Educación.
 DNI N° 33592452
 Cel.#948407052

FALTA FICHA DE IDROGO.



CRITERIO DE EXPERTOS

IV. DATOS GENERALES

- 4.1. Apellidos y nombres del experto: MERINO MERINO PANTALEON
- 4.2. Grado académico: MAGISTER.
- 4.3. Documento de identidad:
- 4.4. Centro de labores: UNIVERSIDAD PARTICULAR DE CHICLAYO-FILIAL JAEN
- 4.5. Denominación del instrumento motivo de validación:

Título de la Investigación: WEBQUEST EN EL ÁREA DE HISTORIA GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA "05 DE JUNIO"-BAGUA CAPITAL.
- 4.6. Autora del instrumento: María Gloria Burgos Pérez

En este contexto ha sido considerado como experto(a) en la materia y necesitamos sus valiosas opiniones. Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

- MB:** Muy Adecuado (16-20)
- B :** Bastante Adecuado (14- 15)
- PA:** Poco Adecuado (11 – 13)
- NA:** No Adecuado (00 – 10)

V. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

N°	INDICADORES	CATEGORÍAS			
		M B	B A	P A	N A
01	La redacción empleada es clara y precisa	X			
02	Los términos utilizados son propios de la investigación científica	X			
03	Está formulado con lenguaje apropiado	X			
04	Está expresado en conductas observables	X			
05	Tiene rigor científico	X			
06	Existe una organización lógica	X			
07	Formulado en relación a los objetivos de la investigación	X			
08	Expresa con claridad la intencionalidad de la investigación	X			
09	Observa coherencia con el título de la investigación	X			
10	Guarda relación con el problema e hipótesis de la investigación	X			
11	Es apropiado para la recolección de información	X			
12	Están caracterizados según criterios pertinentes	X			
13	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias	X			
14	Consistencia con las variables, dimensiones e indicadores	X			
15	La estrategias responde al propósito de la investigación	X			
16	El instrumento es adecuado al propósito de la investigación	X			
17	Los métodos y técnicas empleados en el tratamiento de la información son propios de la investigación científica	X			
18	Proporciona sólidas bases teóricas y epistemológicas		X		
19	Es adecuado a la muestra representativa	X			
20	Se fundamenta en bibliografía actualizada	X			
VALORACIÓN FINAL					

Adaptado por: La investigadora.

VI. OPINION DE APLICABILIDAD

- (X) El instrumento puede ser aplicado tal como está elaborado
 () El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado

Bagua Capital, 15 de Julio del 2016.

PANTALEÓN MERINO MERINO.
C.Laboral: Univ.de Chiclayo.
Grado: Magister
DNI N° 33670067
Cel.926591377

FICHA TECNICA DEL JUICIOS DE EXPERTOS

Señor Mg : **PANTALEON MERINO MERINO**

Para alcanzar este objetivo se le ha seleccionado como experto en la materia y necesito su valiosa opinión. Para ello debe marcar con una (X) en la columna que considere para cada indicador.

Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

MA : Muy adecuado. **BA** : Bastante adecuado. **A** : Adecuado

PA : Poco adecuado. **NA** : No Adecuado

N°	Aspectos que deben ser evaluados	MA	BA	A	PA	NA
I.	Redacción Científica					
1.1	La redacción empleada es clara, precisas, concisa y debidamente organizada	X				
1.2	Los términos utilizados son propios de la investigación científica	X				
II.	Lógica de la Investigación					
2.1	Problema de Estudio					
2.2.1	Describe de forma clara y precisa la realidad problemática.	X				
2.2.2	El problema se ha definido según estándares internaciones de la investigación científica	X				
2.2	Objetivos de la Investigación					

2.2.1	Expresan con claridad la intencionalidad de la investigación.	X				
2.2.2	Guardan coherencia con el título, las metodologías e instrumentos utilizados.	X				
2.3	Previsiones metodológicas					
2.3.1	Los escenarios y los participantes seleccionados son apropiados para los propósitos de la investigación	X				
2.3.2	La selección de la muestra se enmarca dentro de los cánones de la investigación cuantitativa.	X				
2.3.3	Presenta instrumentos apropiados para recolectar datos	X				
2.4	Fundamentación teórica y epistemológica					
2.4.1	Proporciona antecedentes relevantes a la investigación, como producto de la revisión de la bibliografía referida al modelo.	X				
2.4.2	Proporciona sólidas bases teóricas y epistemológicas, sistematizadas en función de los objetivos de la investigación	X				
2.5	Bibliografía					
2.5.1	Presenta la bibliografía pertinente al tema y la correspondiente a la metodología a la investigación con correcto y completo asiento de la investigación	X				
2.6	Anexos					
2.6.1	Los anexos presentados son consistentes y contienen los datos más	X				

	relevantes de la investigación					
III	Fundamentación y viabilidad del Programa					
3.1.	El Programa propuesto es coherente, pertinente y trascendente.	X				
3.2.	El Programa propuesto es factible de aplicarse a otras organizaciones o instituciones.	X				
IV	Fundamentación y viabilidad de los Instrumentos (Pre y Pos Test)					
4.1.	La fundamentación teórica guarda relación con la operacionalización de la variable a evaluar.	X				
4.2.	Los instrumentos son coherentes a la operacionalización de variables.	X				
4.3.	Los instrumentos propuestos son factibles de aplicarse a otras organizaciones, grupos o instituciones de similares características de su población de estudio.	X				
Mucho le voy a agradecer cualquier observación, sugerencia, propósito o recomendación sobre cualquiera de los propuestos. Por favor, refiéralas a						

Bagua Capital, viernes 15 de julio del 2016

PANTALEÓN MERINO MERINO.
C.Laboral: Univ.de Chiclayo.
Grado: Magister
DNI N° 33670067
Cel.926591377

Dr(a):

CONSTANCIA DE VALIDACION

Quien suscribe.....

Con documento de identidad N° 33670067 de profesión Licenciado

Con grado de Magister ejerciendo actualmente como Docente

En la institución Universidad Particular de Chiclayo

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación el instrumento (Pre Test) a efectos de su aplicación en el Segundo Grado de Secundaria de la Institución Educativa N° 16192 "05 de Junio"-Bagua Capital.

Luego de hacer las observaciones pertinentes puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCEL ENTE
Congruencia de Items				✓
Amplitud del contenido				✓
Redacción de los Items			✓	
Claridad y precisión			✓	
Pertinencia				✓

Fecha:

Firma 

Nombres y apellidos: Pantaleon Nevins Nevins

DNI 33670067

Cel. 979885308

Centro Laboral: Universidad Particular de Chiclayo

ANEXO N° 03: PROGRAMA DE USO DE WEBQUEST Y SESIONES DEL TALLER.

DENOMINACION DEL PROGRAMA	TITULO DE LA INVESTIGACION
ESTRATEGIAS DE USO DEL RECURSO WEBQUEST	WEBQUEST EN EL ÁREA DE HISTORIA GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA Y DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “05 DE JUNIO”-BAGUA CAPITAL.

I. DATOS INFORMATIVOS

- 2.1. Institución Educativa : “05 de Junio”
- 2.2. Nivel : Secundaria
- 2.3. Número de participantes : 25
- 2.4. Características de la muestra : Sexo: Femenino y Masculino
Edad: Entre 11 – 13 años
- 2.5. Diseño de investigación : Pre Experimental.
- 2.6. Tipo de Investigación. : Aplicada.
- 2.7. Duración : Julio a Diciembre 2016.
- 2.8. Investigadora : María Gloria Burgos Pérez.

III.GENERALIDADES:

Las habilidades cognitivas son operaciones del pensamiento, por medio de las cuales el estudiante puede apropiarse del contenido y del proceso que uso para ello. Aprender a aprender y aprender a pensar son los propósitos irrenunciables de la enseñanza. Los maestros tienen que desarrollar habilidades cognitivas en sus estudiantes para lograr el perfil establecido en el diseño curricular nacional 2016 al egresar de la educación básica regular, para ello debe valerse del uso de estrategias y recursos educativos que ofrece las TICs.

En la Institución Educativa Inicial Primaria y Secundaria de menores N° 16192- “05 de Junio” de Bagua Capital, los estudiantes muestran desinterés en sus aprendizajes; son fanáticos del uso de la tecnología, desde sus celulares se conectan con amigos, haciendo uso inadecuado del tiempo durante las horas de clase, contraviniendo al reglamento interno. El 90% de estudiantes evidencian logros en proceso. Familias disfuncionales, padres carentes de preparación académica.

Frente a esta realidad la investigadora plantea el problema siguiente ¿Cómo influye el uso de la webquest en el área de historia geografía y economía en el desarrollo de habilidades cognitivas en estudiantes de segundo grado de secundaria de la institución educativa “05 de junio”-Bagua Capital, en el año 2016? Luego planifica y desarrolla el Programa el correspondiente programa de uso de webquest

La meta de la aplicación del programa es lograr el **objetivo general** : “ Demostrar que el desarrollo de un programa de uso de la WebQuest mejora el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Historia, Geografía y Economía en estudiantes del 2° grado sección “A” del nivel secundario de la Institución Educativa Inicial ,Primaria y Secundaria de menores N° 16192 “05 de Junio”- Bagua Capital.

A nivel de Latinoamérica, se han realizado estudios de investigación sobre el uso de las TIC en América latina y el Caribe-Análisis regional de la integración de las TIC en la educación y de aptitud digital, llevando a cabo la META 2, para conectar a las escuelas tanto de primaria como de secundaria los gobiernos de los países promueven lo siguiente: 1.- Proporción de escuelas que cuentan con una radio para uso pedagógico. 2.- Proporción de escuelas que cuentan con un televisor para uso pedagógico. 3.- Proporción de escuelas que cuentan con acceso a internet por tipo de acceso.4.-Ratio de alumnos por computadora.

En Perú, se llevó a cabo el Plan de Accion-eLAC2015 denominado Metas para Educación en la Declaración de Lima, en la que se establecen las Metas 23,24, 25 y 26.

La Meta 23: Conectar a banda ancha todos los establecimientos educativos, aumentando la densidad de computadoras, y el uso de recursos educacionales convergentes (...).Meta 24: Asegurar que los docentes, equipos directivos de las instituciones educativas reciban formación básica en tecnología de la información, que les permita integrar las TC en la enseñanza. Meta 25:Fomentar el desarrollo de aplicaciones interactivas para la educación y promover la producción de contenidos multimedia(...) mediante el uso de internet y dispositivo digitales(...)por alumnos y docentes. Meta 26: Promover el apoyo a la Red Latinoamericana de Portales (RELPE) en el intercambio, producción conjunta de propuestas formativas a distancia y modelos pedagógicos (CEPAL, 2010).

El Perú, hasta el año 2010, no se encuentra entre los países latinoamericanos que van cumpliendo con las metas 2, 7, 23, 24, 25 y 26.

A nivel nacional el Ministerio de Educación en su Plan de Estudios para el Nivel de Educación Secundaria considera tres horas semanales para el área de historia, geografía y economía. En el DCN, se exige que el docente incorpore el uso de las TIC (Diseño Curricular Nacional, 2016)

A nivel local, la Institución Educativa Inicial Primaria y Secundaria de menores N° 16192- "05 de Junio" de Bagua Capital, cuenta con laptops, equipos multimedia, internet, maestros que cuentan con los conocimientos básicos sobre el manejo de las TIC, sin embargo no los ponen a la práctica, porque la exigencia, en los colegios con Jornada Escolar Completa es para las áreas de Inglés y Educación para el Trabajo; en dichas áreas el MED, monitorea el trabajo de ciertas sesiones de aprendizaje que deben desarrollarse con TIC, además el personal responsable del manejo de los equipos muestra poca disponibilidad para facilitar a los docentes del área de Historia Geografía y Economía trabaje con TIC sus sesiones con los estudiantes, por otro lado se cuenta con estudiantes que muestran desinterés en sus aprendizajes, es evidente su desmotivación, su bajo rendimiento académico (actas de fin de año, 2015) ,boleta de rendimiento académico trimestral ,2016), para contrarrestar esta problema se ha

planificado desarrollar UN PROGRAMA DE USO DE WEBQUEST EN EL AREA DE HISTORIA GEOGRAFIA Y ECONOMIA PARA DESARROLLAR HABILIDADES COGNITIVAS EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIA en esta Institución.

II. MARCO TEORICO:

El Conectivismo .-Es una teoría del aprendizaje promovida por Stephen Downes y George Siemens, es conocida como la teoría para la era digital, que explica sobre el aprendizaje en un mundo social digital que se encuentra en plena evolución.

La tecnología avanza cada día y la educación tiene la misión de formar estudiantes capaces de desenvolverse acertadamente dentro de un mundo digitalizado. Nos encontramos frente a una “nueva moral de aprendizaje”, pues mientras que en el pasado era el aprendizaje competitivo, coercitivo y paternalista, la nueva ética del aprendizaje es la colaboración global y universal. Es colaborativa por cuanto los estudiantes necesitan trabajar con los demás. La Teoría del Conectivismo, es factible de llevarla a la práctica para la enseñanza aprendizaje mediante el uso del recurso didáctico webquest, al contar la institución educativa con docentes capacitados para trabajar con dicho recurso a fin de cumplir con el rol de maestro frente a sus estudiantes, cumplir con los principios y objetivos del conectivismo.

La Webquest en el siglo XXI: En el siglo XXI, la UNESCO y otros organismos internacionales han venido desarrollando cumbres,acuerdos, que involucren a los países de Europa, Latinoamérica la incorporación de las TIC en sus sistemas educativos, formando parte de ello el uso de la Webquest como un recurso motivador que permite a los estudiantes desarrollar su tarea .

El padre de la Webquest.

Este recurso fue creado por Bernie Dodge en el año 1995,el mismo que a la actualidad viene siendo un recurso importante en la enseñanza aprendizaje

para desarrollar las habilidades cognitivas en los estudiantes al ser usada cada vez por mas número de profesores en las diferentes áreas y niveles de la educación básica regular. El docente tiene la facilidad de organizar en las secciones de la webquest, la actividad o tarea que resolverá los estudiantes.

Secciones de la Webquest

La webquest cuenta con seis secciones que bien utilizadas en el desarrollo de la tarea durante la clase, permite desarrollar habilidades cognitivas en los estudiantes. En el grafico se observa las partes o secciones de la webquest con sus correspondientes definiciones.

Introducción	Tarea	Proceso	Recursos	Evaluación	Conclusión.
La Webquest tiene como meta hacer la actividad atractiva, divertida, mantener el interés del estudiante durante toda la actividad.	La tarea es la parte más importante de la webquest.	Contiene las indicaciones sobre los pasos que el estudiante seguirá para realizar su tarea. Debe ser breve y claro.	Son el listado de sitios web que el docente ha investigado para facilitar al estudiante para una tarea exitosa.	Son estándares que deben ser justos, claros, específicos para todas las tareas. Ejemplo una rúbrica.	En esta sección el estudiante tiene a oportunidad de presentar un resumen, síntesis, sobre su tarea.

Recuperado de : <http://www.aula21.net/tercera/estructura.htm>

IV.PROPUESTA DEL USO DE LA WEBQUEST PARA DESARROLLAR HABILIDADES COGNITIVAS.

Con los resultados del Pre Test se tiene que el desarrollo de habilidades cognitivas de los estudiantes en el área de historia geografía y economía se ubica el 100% en nivel bajo.

Se puede observar que en la prueba de entrada, antes de la experiencia, el 100 % de los y las estudiantes del segundo grado sección "A" de secundaria de la Institución Educativa N° 16 192 – "05 de Junio" – Bagua Capital, poseen un Nivel Bajo en la dimensión Contenido Conceptual, con igual resultado en el contenido Procesal, y actitudinal.

HABILIDADES COGNITIVAS.

Tabla 7: Análisis de las Habilidades Cognitivas de los y las estudiantes del 2° grado "A" de la I.E. N° 16 192 – "05 de Junio"-Bagua Capital

DIMENSIÓN	BAJO	MEDIO	ALTO
Contenido Conceptual	100 %	00%	00 %
Contenido Procedimental	100 %	00 %	00 %
Contenido Actitudinal	100 %	00 %	00 %
PROMEDIO	100 %	00 %	00 %

FUENTE: Aplicación de guía de observación pre-test.

Los resultados evidencian que el 100% de los estudiantes se encuentran en el Nivel Bajo en cuanto al desarrollo de sus habilidades cognitivas. Frente a esta problemática la investigadora aplica un programa de estrategias de uso del recurso webquest, diseñado en seis Talleres

VI .METAS Y CONTENIDOS:

METAS: La ejecución de la investigación beneficiara a una población de 210 estudiantes de la Institución Educativa "05 de Junio" de Bagua Capital, de la cual se toma como muestra 25 estudiantes que pertenecen a la sección "A" de Secundaria de la institución educativa N° 16192- Bagua Capital, con quienes se desarrollara el programa para desarrollar habilidades cognitivas.

CONTENIDOS.

El Programa de estrategias de uso del Recurso Webquest, ha adaptado contenidos para responder a las necesidades e inquietudes de los participantes, para desarrollar según el cronograma siguiente:

CRONOGRAMA DEL DESARROLLO DE TALLERES

TITULO DEL TALLER	MES DE EJECUCION	DURACION
1.¿Qué es la webquest y para qué sirve?	Julio	135 minutos
2. Conociendo los verbos de la Taxonomía de Bloom adecuados a la era digital.	Agosto	135 minutos
3. Navegando y conociendo las secciones de Webquest publicadas por diversos autores.	Setiembre	135 minutos
4. Actitudes del grupo y aprendizajes significativos.	Setiembre	135 minutos
5. Utilizo mis habilidades cognitivas para conocer sobre la invasión y conquista del Tahuantinsuyo (viajes de Pizarro) .	Octubre	180 minutos
6. Webquest sobre LA INVASION Y CONQUISTA DEL TAHUANTINSUYO (Tercer viaje de Pizarro ,captura y muerte de Atahualpa, sucesión).	Octubre	180 minutos

VI. OBJETIVOS DEL PROGRAMA DE USO DE WEBQUEST

6.1.Desarrollar el programa sobre uso de la webquest para mejorar las habilidades cognitivas en el área de historia geografía y economía en estudiantes de segundo grado de educación secundaria de la institución educativa N° 16192-“05 de Junio”-Bagua Capital.

6.2.Aplicar el uso del WebQuest desarrollando tareas o actividades en clase en el área de Historia, Geografía y Economía con alumnos del 2°

grado de secundaria de la Institución Educativa Inicial Primaria y Secundaria de Menores. N° 16192 “05 de Junio”- Bagua

6.3. Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades cognitivas en los estudiantes del 2° grado de secundaria de la Institución Educativa. “05 de Junio”, a través de un post test

6.4. Contrastar el uso del WebQuest en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Historia, Geografía y Economía en estudiantes del segundo año de secundaria de la Institución Educativa I.P.S.M.N° 16192 “05 de Junio”- Bagua.

ESTRATEGIAS Y FASES PARA LA PUESTA EN MARCHA DEL PROGRAMA Y SU EVALUACIÓN.

I. Negociación y consenso de la puesta en marcha del Programa de Educación, con los padres de los menores, estudiantes, y Dirección de la I.E

II. Diagnóstico y evaluación (pre test) de los menores.

III. Una vez finalizada la formación se llevará a cabo un pos test de sobre uso de webquest y habilidades cognitivas, y conocimientos adquiridos por los estudiantes.

IV. Realización de actividades grupales (talleres).

VI. Puesta en marcha del Programa de Uso de Webquest para desarrollar habilidades cognitiva.

Temporalización: la programación se hará para 6 meses, con 1 sesión grupal de 03 horas pedagógicas por taller. .

VII. Evaluación del (post Test) en función de los objetivos previamente planteados y establecimiento de posibles rectificaciones.

VII. Evaluación de seguimiento del Programa de Uso de Webquest.

METODOLOGÍA

El Proyecto debe impulsar la Armonía, compañerismo, y expresión de sentimientos de alegría por los logros que le permite alcanzar la tecnología-Webquest para desarrollar sus habilidades cognitivas como elementos fundamentales en el desarrollo y formación integral del estudiante.

a. El Taller como estrategia metodológica.

El Taller es considerado un espacio para la vivencia, la reflexión y la conceptualización. Es el lugar apropiado para la participación que permite aprender haciendo. Por su versatilidad, es una estrategia que se emplea con grupos pequeños.

Una de las características del Taller es promover un clima cálido, permisivo, de confianza, aceptación, expresión de emociones y sentimientos, de comprensión por las experiencias. Esto, con el fin de obtener el ánimo y la seguridad del grupo y alcanzar los resultados previstos mediante el uso del recurso webquest, teniendo en cuenta siempre las precisiones teóricas o conceptuales sobre el tema a tratar para que sean discutidas y ampliadas por los participantes.

EVALUACIÓN.

La evaluación del Proyecto tiene como finalidad el análisis del impacto y el desarrollo del proceso, de tal manera que oportunamente se observen aciertos, y dificultades para el ajuste y presentación de nuevas perspectivas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS DEL PROGRAMA WEBQUEST.

- Victoria Martin y Yordin Quintana Alabat (2011): Difusion y uso de Webquest en el ámbito universitario Español. Barcelona.
- Aldana,R.P.(2012) Una propuesta didáctica para alumnos del segundo año de la I.E. "Los Álamos" Lima-Perú Desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Historia Geografía y Economía. Piura. s.e.
- Churches (2008) Taxonomía de Bloom para la era digital. Cicarelli, M.C.(s.f.) psicopedagógica.com. Obtenido de www.psicopedagogia.com/estellas.hllltom
- Dodge (1995) Webquest.California-EE.UU: MgGrew
- Cisco (2010) "La sociedad el Aprendizaje" (Th eLearning Society).s.c.:s.e.
- Ramos Alizondo, A.I.(2010).Desarrollo de habilidades cognitivas con aprendizaje móvil: Un estudio de casos. Revista científica iberoamericana de comunicación y educación,201-209
- Siemens (2014).Ver al estudiante conectado a las redes [película] obtenido de <https://www.youtube.com/watch>.
- Perú, M.d.(2016) Programa de Educación Básica Regular. Lima, Lima: s.e.
- (2010).Revista de investigación N° 71, Volumen 34.

ANEXO N° 04 : DESARROLLO DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE.

PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

- 1.1.I.E.IPSMN° : 16192-“05 de Junio”.
- 1.2.Director : Alcari RiveraSena.
- 1.4.Coord. Pedag. : Nilda Campos Mego
- 1.5.Docente : María Gloria Burgos Pérez.
- 1.6.Grado : 2° de Secundaria Sección : “A” .
- 1.7.Duracion : Fecha: Lunes 18 de Julio del 2016.

SESION N° 01
DURACION: 180 minutos

TITULO DE LA SESION: Conceptos sobre webquest y otras terminologías de la era digital.

APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos y el Medio ambiente.	Comprende los conceptos de webquest, habilidades cognitivas y otras terminologías y su importancia en la enseñanza aprendizaje.	Reconoce conceptos de términos usados en la era digital. Valora los recursos tecnológicos y su aporte a la educación.

Motivación	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	Recursos	Tiempo
I N I C I O	Motivación	✓ Se proyecta los términos " Webquest"- "habilidades cognitivas"	Proyector Laptop USB.	05
	Recuperación de saberes	✓ Se explora los conocimientos previos, mediante las siguientes preguntas: ¿Qué conoces sobre los términos que observas?	Palabra oral,	10
	Problematización	✓ Se plantean la siguiente situación problema " ✓ ¿Si nuestra Institución Educativa cuenta con luz, Internet, laptops, aula virtual , será posible desarrollar habilidades cognitivas a partir del uso de webquest?	Palabra oral,	10
	Propósito	✓ La docente presenta la sesión a los estudiantes precisando el título, los aprendizajes que deben lograr y las estrategias que van a emplear.	Diapositivas	10
D E S A R R O L L O	Gestión y acompañamiento en el desarrollo de la competencia	La docente organiza grupos según necesidades de aprendizaje (2 a 4 estudiantes). Cada grupo observa y lee EL CONTENIDO de la ficha científica que se proyecta. La docente explica sobre el tema a desarrollar con participación de los estudiantes		30
		- Los grupos organizan información en su cuaderno y/o en word utilizando la laptop asignada a cada grupo.		45
		Exposición de la tarea por cada grupo con participación de cada miembro del grupo		50
C I E R R E	Evaluación	Se retroalimenta la exposición se aclara dudas.		15
		Autoevaluación Evaluación		05

FICHA CIENTIFICA DE LA SESION N° 01:

Que es la Webquest	Que son habilidades Cognitivas
Este Recurso Didáctico , se utiliza en el proceso de enseñanza aprendizaje en cuyas secciones el docente orienta las actividades o tareas a desarrollar por los estudiantes, que organizados en grupos de pares y hasta de cuatro estudiantes disfrutan con la información atractiva y motivadora que encuentran en los links que les propicia sus aprendizajes significativos (....., ...)	Son procesos mentales que se logran desarrollar paso a paso aplicando estrategias y técnicas didácticas que permiten lograr aprendizajes significativos (Churches, 2008).

<p>Aprendizaje significativo</p>	<p>Es la interrelación sustancial que hace el estudiante con la nueva información y los conocimientos previos que posee en su estructura del conocimiento la grabación consciente que se realiza en el cerebro sobre un determinado conocimiento (Flores Ochoa, 1997)</p>
<p>Innovación</p>	<p>Son cambios novedosos en el sistema educativo, en la enseñanza aprendizaje incluyendo recurso tecnológicos como la webquest, internet</p>
<p>Internet</p>	<p>Es una red de gran amplitud que facilita la intercomunicación mediante el uso de computadoras, celulares, Tablet, facilitando lo aprendizajes, la comunicaciones, transacciones comerciales, y diversas actividades, por ello es necesario hacer uso correcto de los recursos tecnológicos, etc</p>
<p>Recurso Tecnológico</p>	<p>Es un medio que se vale de tecnología para cumplir con su propósito. Pueden ser tangibles o intangibles. Permite satisfacer necesidades y alcanzar objetivos. Sirven para optimizar procesos, tiempo, recurso humanos agilizando el tiempo y respuestas que finalmente impactan en la producción. Permite la comunicación con alumnos desde cualquier distancia tiempo y lugar</p>

PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

- 1.1.I.E.IPSMN° : 16192-“05 de Junio”.
- 1.2.Director : Alcari RiveraSena.
- 1.4.Coord. Pedag. : Nilda Campos Mego
- 1.5.Docente : María Gloria Burgos Pérez.
- 1.6.Grado : 2° de Secundaria Sección : “A” .
- 1.7.Duracion : Fecha: Lunes 22 de Agosto del 2016.

SESION N° 02

DURACION: 180
minutos

TITULO DE LA SESION: Conociendo los verbos de la taxonomía de Bloom adecuados para la era digital

APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos y el Medio ambiente.	Conoce y explica los verbos sobre la taxonomía de Bloom adecuados para la era digital	Reconoce verbos adecuados a la era digital. Ejercita sus habilidades cognitivas desarrollando tareas aplicando verbos.

Motivación	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	Recursos	Tiempo
INICIO	Motivación	✓ Se proyecta el verbo: RECORDAR/Utilizar viñetas, resaltar, marcar, participar en la red social, hacer búsquedas en google.	Proyector Laptop USB.	05
	Recuperación de saberes	✓ Se explora los conocimientos previos, mediante las siguientes preguntas: ¿A qué nivel del conocimiento pertenece el verbo Recordar? ✓ Los estudiantes responde mediante la Técnica Lluvia de ideas.	Palabra oral,	10
	Problematización	✓ Se plantean la siguiente situación problema " ✓ ¿Si existen verbos que permiten desarrollar los niveles del conocimiento, porque los estudiantes generalmente se encuentran en el nivel de inicio ?	Palabra oral,	10
	Propósito	✓ La docente presenta la sesión a los estudiantes precisando el título, los aprendizajes que deben lograr y las estrategias que van a emplear.	Diapositivas	10
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento en el desarrollo de la competencia	La docente organiza grupos según necesidades de aprendizaje (2 a 4 estudiantes). Cada grupo observa y lee EL CONTENIDO de la ficha científica que se proyecta y se coloca en su laptop la información. Se asigna una parte de tema a cada grupo. La docente explica sobre el tema a desarrollar con participación de los estudiantes		30
		- Los grupos organizan información en su cuaderno y/o en word utilizando la laptop asignada a cada grupo.		45
		Exposición de la tarea por cada grupo con participación de cada integrante del grupo		50
CIERRE	Evaluación	Se retroalimenta la exposición .		15
		Autoevaluación Evaluación		05

HOJA CIENTIFICA SOBRE LA TAXONOMÍA DE BLOOM .

Según el psicólogo Benjamín Bloom. (1956) Los verbos de la taxonomía de Bloom, son manejables y se pueden trabajar con el uso de la webquest, adaptados para trabajarse en la era digital.

Habilidades que se desarrollan desde un orden inferior hacia un orden superior para que faciliten el desarrollo de habilidades cognitivas con webquest.	VERBOS ACTUALIZADOS PARA LA ERA DIGITAL	COMUNICACIÓN
N1.RECORDAR/ Reconocer, listar, describir, recuperar.	RECORDAR/Utilizar viñetas, resaltar, marcar, participar en la red	Escribir textos, mensajería instantánea.

	social, hacer búsquedas en google.	
N2.COMPRENDER/Interpretar, resumir, inferir, parafrasear, comparar.	COMPRENDER/Hacer búsquedas avanzadas.	Participar en redes, contribuir y chatear
N3.APLICAR/Implementar, desempeñar, usar, ejecutar.	APLICAR/ operar, subir archivos a un servidor.	Contestar, publicar y bloquear
N4.ANALIZAR/Comparar, organizar, desconstruir, estructurar, integrar	ANALIZAR/Recopilar información de medios, recombinar, enlazar,	Revisar, preguntar, cuestionar.
N5.EVALUAR/Revisar, formular hipótesis, criticar.	EVALUAR/revisar, publicar, moderar, colaborar, participar en redes.	Comentar, debatir, reunirse en la red.
N6.CREAR/Diseñar, construir, planear, producir.	CREAR/Programar, filmar, animar, bloquear, videobloquear,	Colaborar, negociar, debatir.

Según el psicólogo Benjamín Bloom (1956) Desarrollo de Habilidades Cognitivas con Webquest.

Los verbos usados en el desarrollo de las habilidades del pensamiento del **dominio cognitivo**, son un conjunto de verbos factibles de adecuarse a las actividades de enseñanza aprendizaje para la era digital haciendo uso del recurso Webquest.

Conocimiento (recordar): Es el primer verbo (conocer) del pensamiento del dominio cognitivo de orden inferior y consiste en recordar lo aprendido sobre hechos importantes, sucesos, conceptos para brindar respuestas.

Comprensión (comprender): Es el segundo verbo (comprender) dentro de las habilidades del pensamiento del dominio cognitivo de orden inferior y significa demostrar lo aprendido mediante la organización de la

información, comparando hechos, haciendo descripciones y exponiendo ideas.

Aplicación (aplicar): viene a ser el tercer verbo (aplicar) dentro de las habilidades del pensamiento del dominio cognitivo de orden inferior y consiste en solucionar problemas con el conocimiento adquirido aplicando reglas, técnicas de manera diferente, incrementado la habilidad del pensamiento al utilizar herramientas digitales (webquest,y otras).

Análisis (analizar): Viene a ser el primer verbo (analizar) dentro de las habilidades del pensamiento del dominio cognitivo de orden superior y consiste en fragmentar la información analizando las causas, motivos, consecuencias, encontrar evidencias que apoyen generalizaciones, incrementado la habilidad del pensamiento al utilizar herramientas digitales (webquest,y otras).

Síntesis (crear) Viene a ser el segundo verbo (sintetizar) dentro de las habilidades del pensamiento del dominio cognitivo de orden superior y consiste en recopilar información y relacionarla de diferentes maneras combinándolas con otros elementos y proponiendo alternativas de solución hasta llegar a crear algo nuevo, incrementado la habilidad del pensamiento al utilizar herramientas digitales (webquest, y otras).

Evaluación (evaluar): Según la taxonomía del psicólogo Benjamín Bloom (1956), viene a ser el sexto verbo (evaluar) consiste en emitir juicios sobre la información, validar ideas, trabajos en base a criterios establecidos. Dicha evaluación es más rápida y confiable al ser procesada utilizando herramientas digitales.

PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

- 1.1.I.E.IPSMN° : 16192-“05 de Junio”.
1.2.Director : Alcari RiveraSena.
1.4.Coord. Pedag. : Nilda Campos Mego
1.5.Docente : María Gloria Burgos Pérez.
1.6.Grado : 2° de Secundaria Sección : “A” .
1.7.Duracion : Fecha: Lunes 12 de Setiembre del 2016.

SESION N° 03

DURACION: 180
minutos

TITULO DE LA SESION: Navegando y familiarizándome con el uso del recurso webquest

APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos.	Comprende la relación entre los recursos tecnológicos y los aprendizajes significativos	Reconoce las secciones del Webquest. Descubre la utilidad de las secciones de webquest publicadas

Motivación	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	Recursos	Tiempo
INICIO	Motivación	✓ Los estudiantes observan imágenes sobre el recurso Webquest	Proyector Laptop USB.	05
	Recuperación de saberes	✓ Se explora los conocimientos, mediante las siguientes preguntas: ¿Qué imagen es la que observas y para qué sirve?	Palabra oral,	10
	Problematicación	✓ Se plantean la siguiente situación problema " ✓ ¿Si nuestra Institución Educativa cuenta con Internet, laptops, aula virtual, porque no se trabaja las sesiones de aprendizaje de Historia Geografía y Economía, usando dichos recursos tecnológicos?	Palabra oral,	10
	Propósito	✓ La docente presenta la sesión a los estudiantes precisando el título, los aprendizajes que deben lograr y las estrategias que van a emplear.	Diapositivas	10
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento en el desarrollo de la competencia	La docente organiza grupos según necesidades de aprendizaje (2 a 4 estudiantes). Cada grupo observa y lee EL CONTENIDO de la ficha científica que se proyecta. La docente explica sobre el tema a desarrollar con participación de los estudiantes		30
		- Los grupos organizan información en su cuaderno y/o en word utilizando la laptop asignada a cada grupo.		45
		Exposición de la tarea por cada grupo con participación de cada miembro del grupo		50
CIERRE	Evaluación	Se retroalimenta las		15
		Autoevaluación Evaluación		05

FICHA CIENTIFICA DE LA SESION 03.: "Navegando y conociendo secciones de Webquest pública".

Imagen para motivación.



ME FAMILIARIZO CON EL USO DEL RECURSO WEBQUEST.

Se orienta a los estudiantes a usar el internet para ingresar a la webquest-creator 2. Los estudiantes tendrán en cuenta que en la Web existen abundantes webquest publicadas por diferentes autores sobre diversos temas de interés.

COMO ACCEDER?:

De entre el listado de webquest publicadas, se debe seleccionar la materia y el nivel que se desea conocer. Estas son muchas y de diferentes niveles (primaria, secundaria, universidad) y de diferentes materias publicadas por diferentes autores.

LISTADO DE WEBQUEST.

Miniquest-Casas del Tesoro.

Materia (seleccione) Nivel (seleccione) Filtrar Todos

FECHA	titulo	materia	Nivel	Autor
04-12-2016	Los Romanos	Ciencias Sociales	Primaria	Rubí
04-12-2016	Planificación de acción solidaria	Tecnología Educativa	Universidad	Sandra Milena
04-12-2016	Confección de pantalón buzo	Tecnología	Secundaria	Mónica Liliana
17-10-2016	Reconocemos el proceso de Conquista Española en nuestra Historia	Ciencias Sociales	Secundaria	María Gloria
04-12-2016	Civilizaciones Mesoamericana y Andinas	Historia	Primaria	Merced

CRITERIOS A TENER EN CUENTA AL USAR LA WEBQUEST PARA DESARROLLAR UNA TAREA CON INFORMACION DE FUENTE CONFIABLE:

1.- Según el centro de escritura Javeriano, la web, no es otra cosa que el internet, es un medio intensamente utilizado por todo tipo de personas para realizar diferentes actividades informáticas mediante la investigación de contenidos.

En ella se puede encontrar información verdadera, valiosa, pero también información falsa, distorsionada, por ello es importante saber elegir las fuentes a utilizar para realizar nuestra tarea

QUE CARACTERISTICAS ME INDICAN LA CONFIABILIDAD DE LA FUENTE DE INFORMACION DE INTERNET?

A.-Verificar si la fuente pertenece a una entidad del gobierno, o a una institución educativa, Universidad, etc debidamente identificada con Dirección, teléfono, correo electrónico, etc

B.-Que, si la información pertenece a un autor, se debe tener en cuenta sus estudios realizados, obras publicadas, su ocupación actual su prestigio, su reconocimiento nacional, internacional.

C.-Verificar si la fecha de publicación es vigente, y que la información se encuentre correctamente escrita, sin errores ortográficos, etc

D.- Es importante tener en cuenta cuando se recurre la información de bibliotecas, hemerotecas, lo siguiente: 1.Valor de Autoridad (reconocimiento, prestigio del autor). 2-VALOR DEL CONTENIDO.-Se determina por el título que debe coincidir con el contenido. 3. VALOR DE LA EXTENSION.- Se debe leer en cuenta si el texto tiene varias páginas, está ilustrado con mapas, etc que precisen bien el contenido

PASO 2: La responsable se asegura que cada grupo tenga en la pantalla de su laptop la WebQuest con el tema elegido para trabajar sobre por el grupo.

PASO 3: Se orienta a cada grupo a puntear en la palabra “ webquest”, para que aparezca en pantalla una lista de webquest públicas indicando:

Fecha, título, materia, nivel y autor.

FECHA	TITULO	MATERIA	NIVEL	AUTOR

PASO 4: Se orienta a los estudiantes a buscar y observar los títulos de temas entre las webquest públicas.

PASO 5: Se orienta a cada grupo de estudiantes a observar y explorar una de las webquest públicas, que el grupo elija para hacer un resumen y exponer lo que han comprendido, para lo cual irán punteando en cada una de las seis SECCIONES DE LA WEBQUEST elegida.

1.Introducción	2.Tarea	3.Proceso	4.Recurso	5.Evaluación	6.Conclusión

PASO 6: Se orienta a los grupos, hagan uso de las secciones de la webquest, de los recursos tecnológicos a su alcance, además pueden usar textos y otros, para enriquecer su tarea para exponer.

COMO ENTRAR A MI WEBQUEST PERSONAL YA CREADA?

- 1.-Escribir en google "webquest creator 2" y dar clip para que cargue.
- 2.-clip en webquest.
- 3.-Clip en inicio.
- 4.-Escribir la contraseña del correo que aparece y presionar la tecla INTRO.
- 5.-Clip en MIS WEBQUESTS (dentro del recuadro que da la bienvenida al usuario) y aparecerá al final el "**LISTADO DE MIS WEBQUEST**".
- 6.-Clip en "ver". Y se observara la webquest creada para que trabaje los estudiantes. Si desea modificar, haga clip en" EDITAR".

PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE DATOS INFORMATIVOS

- 1.1.I.E.IPSMN° : 16192-"05 de Junio".
1.2.Director : Alcari RiveraSena.
1.4.Coord. Pedag. : Nilda Campos Mego
1.5.Docente : María Gloria Burgos Pérez.
1.6.Grado : 2° de Secundaria Sección : "A".
1.7.Duracion : Fecha: Lunes 26 de Setiembre del 2016.

SESION N° 04
DURACION: 180
minutos

TITULO DE LA SESION: Actitudes del Grupo y Aprendizajes Significativos.

APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos.	Comprende la relación entre las actitudes positivas del grupo contribuye a los aprendizajes significativos	Reconoce actitudes positivas y negativas. Asume el compromiso a practicar actitudes positivas para contribuir a los aprendizajes significativos

Motivación	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	Recursos	Tiempo
I N I C I O	Motivación	✓ Los estudiantes observan video de compañeros de la I.E. con actitudes positivas y otras negativas	Proyector Laptop USB.	05
	Recuperación de saberes	✓ Se explora los conocimientos, mediante las siguientes preguntas: ¿Del video observado cuales son las actitudes que contribuyen a los aprendizajes significativos ?	Palabra oral,	10
	Problemática	✓ Se plantean la siguiente situación problema " ✓ ¡Si nuestra Institución Educativa los docentes brindan confianza y respeto y apoyo a los estudiantes, porque algunos practican actitudes negativas y otros positivas? ✓ ¿Qué actitudes deseas en adelante practicar?	Palabra oral,	10
	Propósito	✓ La docente presenta la sesión a los estudiantes precisando el título, los aprendizajes que deben lograr y las estrategias que van a emplear.	Diapositivas	10
D E S A R R O L L O	Gestión y acompañamiento en el desarrollo de la competencia	La docente organiza grupos según necesidades de aprendizaje (2 a 4 estudiantes). Los grupo 1 , 2, Y 3, escribe experiencias practicadas u observadas de compañeros que considera que son positivas y contribuyen al aprendizaje significativo.		30
		Los grupo 4,5 Y 6, escribe experiencias practicadas u observadas que considera que son negativas por tanto no contribuyen al aprendizaje significativo.		
		La docente brinda orientaciones, aclaraciones sobre el tema a desarrollar. Monitorea a los grupos.		
		- Los grupos organizan información en su cuaderno y/o en word utilizando la laptop asignada a cada grupo.		45
		Exposición de la tarea por cada grupo con participación de cada miembro del grupo		50
C I E R R E	Evaluación	Se retroalimenta sobre el tema		15
		Autoevaluación Evaluación		05

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

FORMACION DE GRUPOS (Para trabajar sesión 05) teniendo en cuenta la LISTA DE ESTUDIANTES y según sus necesidades de aprendizaje se formaran los grupos).

REGISTRO DE EVALUACION: SEGUNDO GRADO SECCION "A"

SECUNDARIA I.E.I.P.S.M.N° 16192-BAGUA CAPITAL-2016.

GRUPOS DE TRABAJO: Se formara teniendo en cuenta la LISTA DE ESTUDIANTES MATRICULADOS. Cada grupo estará formado de DOS a CUATRO integrantes, que la docente agrupara tomando en cuenta las estrategias pedagógicas según necesidades de aprendizaje:

REGISTRO DE ESTUDIANTES

	APELLIDOS Y NOMBRES	G	R	B	Muy	P
		r	e	u	bue	U
		u	g	o	no	N
		p	u	l		T
		o	a	o		A
			r			J
						E.
01	CHAVEZ RODRIGUEZ, JHONNY JARRINSON					
02	CIEZA PEÑA, MILAGROS DAYAN					
03	CRUZ GONZALES, ARACELY ELIZABETH					
04	CRUZADO DELGADO, CARLOS MANUEL					
05	DELGADO CUBAS, YUBICZA					
06	DUAREZ QUISPE, DANFER CARLIN					
07	FERNANDEZ SUAREZ, FRANKLIN J.					
08	GOÑAS CASTAÑEDA, ZACH STEPHEN					
09	HUAMAN IZQUIERDO, BETTI MARY					
10	LACERNA TORRES, EBERT CRISTIAN					

11	LÓPEZ ORREGO, DIEGO DANIEL					
12	MAYANGA QUISPE, YOSELYN NIKOOL					
13	MERA FERNANDEZ, ANTHONY EDINSON					
14	MONDRAGON CASTILLO, ENOC JOSUE					
15	MONTENEGRO RODRÍGUEZ, CESAR A.					
16	MONTERO FERNANDEZ, CINTHIA					
17	MONTEZA LARA, THOMAS EDINSON					
18	MORE LÓPEZ, JOAS ADIN					
19	PIZANGO VILLENA, AMELKAR ROSALY					
20	PORTOCARRERO PEÑA, KRISTHOFER J.					
21	PORTOCARRERO PEÑA, MARICIELO N.					
22	QUISPE FERNANDEZ, JOSE ALEX					
23	RIVERA NÚÑEZ, CRISTHIAN BRAYAN					
24	ROLDAN FACHO, EDGAR AUGUSTO					
25	SANCHEZ TANTALEAN, ANGIE E.					
26						
27						

INFORMACION TEXTUAL PARA TRABAJAR LA TAREA DE LA SESION DE APRENDIZAJE N° 05.

-Descúbrelo navegando en google en los siguientes links:


https://es.wikipedia.org/wiki/Invasi3n_al_Tahuantinsuyo

<https://www.youtube.com/watch?v=VTLWAFeUGCY> (audiovideos sobre el proceso de conquista)

(encontraras informaci3n sobre los viajes de Francisco Pizarro, Captura y Muerte de Atahualpa y mucho m3s)

-Tambi3n puedes buscar escribiendo t3tulos relacionados a la conquista del Tahuantinsuyo y te arrojara toda una gama de informaci3n que te servir3 para realizar con tu grupo un resumen desarrollando tus habilidades cognitivas.

PRODUCTO GRUPAL QUE EVIDENCIA EL LOGRO DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS DEL GRUPO:

GRUPO	INTEGRANTES	TAREA
<p>“Apostando por mis habilidades Cognitivas”</p>	<p>Cristhian Tomas Edgar.</p> 	<p>Ejercitar habilidades cognitivas leyendo y comprendiendo y resumiendo información sobre “ LA INVASION Y CONQUISTA DEL TAHUANTINSUYO”</p> <p>UTILIZAR EN EL RESUMEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Signos de puntuación. - Título en negrita, mayúscula, Arial black -Usa colores del tema, interlineado 1.5. -Tamaño de letra Arial 12. - Copiar y pegar imágenes sobre el tema. -Explicar con juicio crítico reflexivo y creativo.

MI RESUMEN SOBRE E PROCESO DE CONQUISTA DEL TAHUANTINSUYO.

- En 1508, el Rey Fernando “EL CATOLICO” firmo la capitulación de Burgos autorizando la conquista de Panamá y Venezuela.
- En 1510 Martin Fernández de Encisco funda Santa María La Antigua que viene a ser la primera ciudad española en tierra firme
- 1513:** vasco Núñez de Balboa y Francisco Pizarro descubren el Mar del Sur.
- **1520:** El gobernador Pedro Arias Dávila funda la ciudad de Panamá, a orillas del Océano Pacífico.
- **1524:** Francisco Pizarro, Diego de Almagro y Hernando de Luque fundan en Panamá la “Compañía del Levante” para conquistar el rico Perú. Se adhieren el gobernador Pedrarias y el capitalista Gaspar de Espinoza

PRIMER VIAJE (1524-1525)

Pizarro zarpó de Panamá y pasó por las islas Perlas, puerto Piñas, pueblo de Hambre (aquí murieron 20 españoles por falta de alimentos) y Pueblo Quemado (aquí Diego de Almagro quedó tuerto por un flechazo).

SEGUNDO VIAJE (1526-1528).

De Panamá enrumbaron al río San Juan. De aquí avanzó el piloto Bartolomé Ruiz, quien frente a Ecuador encontró una balsa de indígenas del Tahuantinsuyo. Pizarro y sus hombres continuaron explorando las costas de Colombia, donde pasaron penurias. En la isla del Gallo solo trece cristianos decidieron continuar en la expedición. Con algunos refuerzos, Pizarro exploró más al sur llegando a conocer las ciudades de Tumbes y Chan Chan en la costa norte del Imperio

TERCER VIAJE DE FRANCISCO PIZARRO

Lo realizo entre 1531 a 1533. Capturo a Atahualpa el 16 de Noviembre de 1532.



GRACIAS.

PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE
DATOS INFORMATIVOS

1.1.I.E.IPSMN° : 16192-“05 de Junio”.
 1.2.Director : Alcari RiveraSena.
 1.4.Coord. Pedag. : Nilda Campos Mego
 1.5.Docente : María Gloria Burgos Pérez.
 1.6.Grado : 2° de Secundaria Sección : “A” .
 1.7. Duración : Fecha: Lunes 03 de Octubre del 2016.

SESION N° 06
DURACION: 180 minutos

TITULO DE LA SESION: CONOCIENDO SOBRE LA INVASION Y COQUISTA DEL TAHUANTINSUYO (primeros viajes de Pizarro).

APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos.	Comprende, y explica sobre el tema organizando, comprendiendo y explicando información relevante Elabora textos en word ilustrando con imágenes sobre el tema propuesto.	Elabora un Resumen en word usando fuentes de texto, imágenes. Explica con juicio crítico, sobre los primeros viajes de Pizarro.

Motivación	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	Recursos	Tiempo
I N I C I O	Motivación	✓ Los estudiantes observan video la Conquista del Tahuantinsuyo por Francisco Pizarro ✓ https://www.youtube.com/watch?v=TN86mOtqcaA	Proyector Laptop USB.	15
	Recuperación de saberes	✓ Se explora los conocimientos, mediante las siguientes preguntas: ¿Del video observado que conocias?	Palabra oral,	10
	Problematicación	✓ Se plantean la siguiente situación problema “ ✓ Si Pizarro tenia riquezas, tierras, ganado, en Panamá, porque, se sacrificó en invadir o conquistar otras tierras al sur?	Palabra oral,	10
	Propósito	✓ La docente presenta la sesión a los estudiantes precisando el título, los aprendizajes que deben lograr y las estrategias que van a emplear.	Diapositivas	10
D E S A R R O L L O	Gestión y acompañamiento en el desarrollo de la competencia	La docente organiza grupos según necesidades de aprendizaje. La docente brinda orientaciones, aclaraciones sobre el tema a desarrollar. Monitorea a los grupos.		15
		- Los grupos organizan información en word ingresando, leyendo, analizando, resumiendo, comprendiendo la información encontrada en los links de la sección correspondiente del Webquest.		45
		Cada grupal con participación de sus integrantes. Los miembros del grupo absuelven interrogantes de los compañeros. Los demás grupos pueden hacer aportes.		45.

C I E R R E	Evaluación	La docente retroalimenta sobre el tema	15
		Autoevaluación Co-Evaluación Evaluación según rubrica.	15
		Felicita por su interés logros alcanzados y da por concluido el taller	

FICHA INFORMATIVA AUXILIAR SOBRE LA SESION N° 06.

CONOCIENDO SOBRE INVASION Y CONQUISTA DEL TAHUANTINSUYO

Francisco Pizarro González

(Trujillo de Extremadura-España, 16 de marzo de 1478 – Lima, 26 de junio de 1541)¹ fue

un noble y explorador castellano, conquistador del Perú,^b gobernador de Nueva Castilla, con sede de gobierno en la Ciudad de los Reyes.

Se le recuerda por haber logrado imponerse sobre el Imperio incaico con ayuda de diversos cacicazgos locales, conquistando el mencionado Estado imperial cuyo centro de gobierno se ubicaba en el actual Perú, además de establecer una dependencia española sobre él. Si bien tuvo el título de marqués, fue realmente «marqués sin marquesado». Tras la emancipación de la Corona de Su Majestad el Rey,² sus descendientes tuvieron el título de marqueses de la Conquista, pero con el nombre de Atavillos.³ Sin embargo, es muy posible que en razón de su lealtad a la Corona le fuera como honra concedido el título de marqués de los Atavillos, siendo este el título utilizado por el cronista don Francisco López de Gomara en su Historia General de las Indias, capítulo CXXXII. También fue referido como marqués por Pedro Cieza de León en su libro Crónica del Perú. Para sus huestes indígenas era conocido como *Apu* ('jefe', 'señor', 'general') o *Machu Capitán* ('viejo capitán').

VIAJE CONQUISTADOR DE FRANCISCO PIZARRO GONZALES

Pizarro se trasladó de España a Panamá acompañado de sus hermanos Juan, Hernando y Gonzalo y su medio hermano Martín de Alcántara.

Salieron de Panamá llegaron a bahía de San Mateo, luego a Coaque, pasaron al golfo de Guayaquil, en la isla Puná se enfrentaron a los naturales allí se enteraron de la situación del Tahuantinsuyo y la guerra civil entre los hermanos Huáscar y Atahualpa, llegaron a Tumbes, pasaron a Piura en el valle del río Chira fundaron la primera ciudad española en el Perú, con el nombre de San Miguel de Piura, lugar que los aborígenes lo llamaban Tangarará.

Pizarro por su parte se enteró de la estada momentánea del Inca Atahualpa en Cajamarca, luego de derrotar y tomar prisionero y encarcelado en el Cuzco, por lo que decidió marcharse a Cajamarca siguiendo el Capac Ñam (camino Inca) con el apoyo de los aborígenes que se consideraban enemigos de los Incas, que vieron en los españoles los "Wiracochacunas" o "Wiracochas salvadores", llegaron a Cajamarca el 15 de noviembre de 1532.

TERCER VIAJE DE PIZARRO



ANEXO N° 05: FOTOGRAFIAS SOBRE EL MONITOREO A GRUPOS DE TRABAJO EN LA SESION DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO N° 06.





ANEXO N°06 : RUBRICA DE EVALUACION PARA SESION N° 06.

CONCEPTOS	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	PUNTAJE
Contenido o resumen	-Tarea incompleta (.....)	-Tarea completa (.....)	-Tarea completa (.....)	
Presentación	conclusiones Débiles (.....)	Buenas conclusiones (.....)	Buenas conclusiones (.....)	
imágenes	escasos(.....)	suficientes (.....)	suficientes (.....)	
Exposición del tema (.....)	Poco dominio (.....)	Buen dominio (.....)	excelente dominio (.....)	
PUNTAJE	3	4	4	

ANEXO N°07: PANTALLAZO DE LAS SECCIONES DE LA WEBQUEST CONTENIENDO EL TEMA “INVASION Y CONQUISTA DEL TAHUANTINSUYO DE FECHA 17 DE OCTUBRE DEL 2016 DESARROLLANDO LA SESION DE APRENDIZAJE N° 06.

LA INVASIÓN Y CONQUISTA DEL TAHUANTINSUYO

CIENCIAS SOCIALES SECUNDARIA

introducción tarea proceso recursos evaluación conclusión

INTRODUCCIÓN

Introducción

La historia de la conquista del Tahuantinsuyo constituye uno de los episodios más trascendentales para el Perú, pues nos ayuda a comprender mejor el pasado y el presente.

Este trabajo abarca desde los últimos días del Tahuantinsuyo, la conquista y las rebeliones que acontecieron en Vilcabamba.

Enterados de las noticias de que había un continente lleno de riquezas, y motivados por la ambición, Pizarro y sus socios decidieron formar una empresa cuyo fin era el lucro, además de supuestamente cristianizar y subyugar esas nuevas tierras a la realeza española.

Coincidentemente encontramos la situación perfecta, porque hallaron un estado dividido a causa de la disputa por el poder entre los dos hijos de Huáscar Capac: Atahualpa y Huáscar.

(Puede quitar la publicidad ampliando la cuenta)

LA INVASIÓN Y CONQUISTA DEL TAHUANTINSUYO

CIENCIAS SOCIALES SECUNDARIA

introducción tarea proceso recursos evaluación conclusión

TAREA

1. Con ayuda de los links que encuentras en la sección recursos, elabora un resumen cuyo CONTENIDO se presentara en word sobre : La Invasión y Conquista del Tahuantinsuyo.
2. Utiliza mapas conceptuales ,imagenes para ilustrar mejor tu resumen.
3. Exposición : Cada integrante del grupo deberá exponer una parte asignada segun coordinacion del grupo
4. La evaluacion se realiza de acuerdo a la rubrica indicada en dicha seccion

(Puede quitar la publicidad copiando la cuenta)

[Guía Didáctica Comentarios](#) - Webquest creada por maria gloria burgos perez (albagadamarigloria@outlook.com) - [Webquest Creator 2](#)



Recomendar esto en Google



Compartir

Se el primero de tus amigos en indicar que le gusta.

Webquest Creator 2 x Webquest Creator 2 x Persona 1

www.webquestcreator2.com/majwq/ver/verp/20896

LA INVASIÓN Y CONQUISTA DEL TAHUANTINSUYO

CIENCIAS SOCIALES SECUNDARIA

introducción tarea proceso recursos evaluación conclusión

PROCESO

Trabajaremos en grupos de dos a cuatro estudiantes, SEGUN CRITERIO PEDAGOGICO de la docente, desarrollan su tarea y exponen.

- a) Deben consultar los LINKS que estan en el apartado de recursos, para que hagan una lectura y analisis de los mismos.
- b) Realiza un resumen en word sobre el contenido tematico ilustra con imagenes.
- c) El resumen se guardara en una carpeta en la laptop que esta usando cada grupo.
- d) La presentacion se realiza en power point de firma grupal para ser socializadas en el curso, teniendo en cuenta para el desarrollo una de las preguntas que se encuentran en la tarea.

(Puede quitar la publicidad ampliando la cuenta)

Gua Didáctica Comentarios - Webquest creada por maestra gloria bruzos peres (abogada.nuria.gloria@outlook.com) - Webquest Creator 2

Me gusta Compartir Te gusta esto

Twitter G+ Recomendar esto en Google

Windows Taskbar: File Explorer, Edge, Word, Chrome, System Tray (Volume, Network, Power, Date/Time: 07:57 p.m., 08/06/2017)

EVALUACIÓN

RUBRICA PARA EVALUACION:

CONCEPTOS	REGULAR	BUENO	BUENO	PUNTAJE
	-Tarea incompleta	-Tarea completa	-Tarea completa	
Contenido recursos	o (---)	(---)	(---)	
	conclusiones Débiles (---)	Buenas conclusiones (---)	Buenas conclusiones (---)	
Presentación				
Mapas conceptuales imágenes	escasos(---)	suficientes(---)	suficientes(---)	
Exposición tema(---)	Poco dominio (---)	Buen dominio (---)	excelente dominio (---)	

LA INVASIÓN Y CONQUISTA DEL TAHUANTINSUYO

CIENCIAS SOCIALES SECUNDARIA

introducción tarea proceso recursos evaluación conclusión

CONCLUSIÓN

Los españoles sentencian de muerte a Atahualpa, aduciendo que este había asesinado a su hermano y que no aceptaba a la religión Católica. Ejecutado el Inca, el puesto queda vacante entonces el gobernador Francisco Pizarro temeroso de que sus súbditos se organicen en su contra nombra a TUPAC HUAYLA O TUPARPA(un Inca títere), pues a este lo cumplir con los caprichos del gobernador. Posteriormente cuando Inca desilusionado por los abusos y humillaciones que cometían contra su gente, decide revelarse, entonces organiza la resistencia en Vitacumbá. Sayri Tupac, Tío Cusi Yupanqui, Túpac Amaru I, fueron también líderes que organizaron la resistencia contra los invasores.

Con la muerte de Túpac Amaru I, durante el gobierno del virrey Francisco Toledo, en el año 1572 se da fin a la resistencia indígena.

(Puede quitar la publicidad ampliando la cuenta)



Guía Didáctica Conclusiones - Webquest creada por maria gloria bergos pezer (abogadamarigliana@outlook.com) - Webquest Creator 2

