



**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA**

“Aplicación de estrategias metodológicas para la enseñanza de la  
computación en el sexto grado del nivel primario de la ciudad de Requena –  
2019”

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**  
**LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA EN LA**  
**ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO**

**AUTOR:**

Victor Wagner Ihuaraqui Macuyama (ORCID: 0000-0001-9448-6475)

**ASESOR:**

Dr. Fernando Eli Ledesma Pérez

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Innovaciones Pedagógicas

LIMA - PERÚ

Año 2019

## PÁGINA DE JURADO



### ACTA DE SUSTENTACIÓN

El jurado encargado de evaluación el trabajo de investigación, presentado en la modalidad de Título

Presentado por don(a)

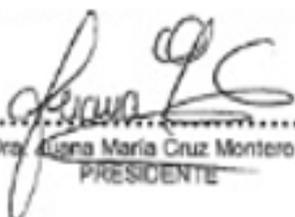
**Victor Wagner Ihuaraqui Macuyama**

**Cuyo título es:**

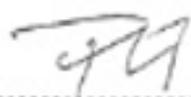
"Aplicación de estrategias metodológicas para la enseñanza de la computación en el sexto grado del nivel primario de la ciudad de Requena – 2019"

Reunido en la fecha, se escuchó la sustentación y la resolución de preguntas por el estudiante, otorgándole el calificativo de: 12 (Doce), dictaminándose su: **Mayoría**

Lima 09 de julio de 2020

  
.....  
Dra. Luana María Cruz Montero  
PRESIDENTE

  
.....  
Mg. Joseph Heider Ponce Domínguez  
SECRETARIO

  
.....  
Dr. Fernando Eli Ledesma Pérez  
VOCAL

Somos la universidad de los  
que quieren salir adelante.



## **DEDICATORIA**

Con mucho cariño a mis padres, a mis hijos. Gracias por darme el apoyo incondicional para ser profesional.

Víctor Wagner

## **AGRADECIMIENTOS**

Deseo expresar mi agradecimiento sincero a las siguientes personas e instituciones:

- A mi asesor: Mgr. Fernando Eli Ledesma Pérez, por su asesoramiento a lo largo del desarrollo del presente estudio.
- A todas las docentes del Nivel Inicial que pertenecieron a la muestra por haber participado muy gustosamente en el Proyecto.
- A los miembros del jurado calificador por la dedicación prestada al revisar mi proyecto de investigación.
- A mis profesores de complementación Pedagógica, por sus sabias enseñanzas y por la entrega incondicional de su amistad y buen ejemplo.
- A la Universidad “César Vallejo”, por darme la oportunidad de culminar mis estudios de Complementación Pedagógica, en la especialidad de Educación para el Trabajo.

**MUCHAS GRACIAS**

## DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, **VÍCTOR WAGNER IHUARAQUI MACUYAMA** con DNI N°: 43143370, a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Derecho y Humanidades, Escuela de Postgrado, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño a la tesis **“Aplicación de estrategias metodológicas para la enseñanza de la computación en el Sexto Grado del nivel primario de la ciudad de Requena – 2019”**, es veraz y autentica.

Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la Universidad César Vallejo.

Requena, julio de 2020



---

Víctor Wagner Ihuaraqui Macuyama  
DNI 43143370

## **PRESENTACIÓN**

Señores miembros del Jurado:

En cumplimiento del Reglamento de la Universidad César Vallejo presento ante ustedes la Tesis titulada: **“Aplicación de estrategias metodológicas para la enseñanza de la computación en el Sexto Grado del nivel primario de la ciudad de Requena – 2019”**, la misma que someto a vuestra consideración y espero que cumpla con los requisitos de aprobación para obtener el título Profesional de Licenciado en Educación Secundaria.



---

Víctor Wagner Ihuaraqui Macuyama  
DNI 43143370

# ÍNDICE

	<b>Pág</b>
Página del Jurado.....	II
Dedicatoria.....	III
Agradecimiento .....	IV
Declaratoria de autenticidad .....	V
Presentación.....	VI
Índice.....	VII
<b>RESUMEN .....</b>	<b>IX</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>X</b>
<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>12</b>
Problema .....	
Hipótesis .....	
Objetivos.....	
<b>II. MARCO METODOLÓGICO.....</b>	
<b>III. RESULTADOS .....</b>	
<b>IV. DISCUSIÓN .....</b>	
<b>V. CONCLUSIONES .....</b>	
<b>VI. RECOMENDACIONES.....</b>	
<b>VII. REFERENCIAS</b>	
<b>BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	
<b>ANEXOS .....</b>	
Nº 1 Matriz de consistencia .....	
Nº 2 Cuestionario.....	
Nº 3 Matriz de Validación .....	

## RESUMEN

El problema planteado se refiere a que existe muchos estudiantes que no manejan en forma correcta las tecnologías de la computación, esto porque los profesores no están aplicando las estrategias metodológicas adecuadas en su enseñanza.

El objetivo general se refiere a conocer cuáles son las estrategias metodológicas que utilizan los profesores en la enseñanza de la computación en el 6° Grado de primaria.

La hipótesis principal es: que la aplicación de las estrategias metodológicas influye en forma positiva en la enseñanza de la Computación en los alumnos del 6° Grado de Primaria en la ciudad de Requena.

Se ha usado el método cuantitativo en el desarrollo del trabajo, para lo cual se usó como técnica, la encuesta. El instrumento para recoger los datos estadísticos, fue el cuestionario.

La población lo conformaron los profesores de las escuelas primarias de Requena, que trabajan en el 6° Grado, la muestra que he considerado son los 22 docentes citados en la población.

Los resultados de la investigación se presentan en cuadros de frecuencia simples y gráficos de barras. Para la descripción de los datos mostrados en los cuadros se ha utilizado la interpretación y análisis inferencial.

Los principales resultados son: 40,91% de docentes aplican el aprendizaje por descubrimiento como estrategia metodológica en la enseñanza de la computación. El 36,36% de docentes afirman que el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes lo realiza con el método investigativo; el 31,82% indica el método de solución de problemas.

Las conclusiones más resaltantes: Las principales estrategias que utilizan los profesores en la enseñanza de la computación en el 6° Grado de Primaria de los centros educativos de Requena son el aprendizaje por descubrimiento y el aprendizaje interactivo. Los profesores utilizan diversas formas de enseñanza de la computación, siendo los más notorios el método de solución de problemas y el método investigativo.

**Palabras Claves:** /Estrategias metodológicas/, /Computación/, /estudiantes/.

## **ABSTRACT**

The posing problema refers to the fact that there are many students who do not handle computer technologies correctly, this because teachers do not apply adequate methodological strategies.

The general objective refers to knowing which are the methodological strategies that teachers use in teaching computing in 6th grade.

The main hypothesis is: the application of methodological strategies has a positive influence on the teaching of Computer Science to students in the 6th Grade of Primary in the city of Requena. The quantitative method has been used in the development of this research, applying the survey technique and the instrument for collecting statistical information was the questionnaire.

The population was made up of teachers from the Educational Institutions of Requena city, who work in the 6th Grade of primary education. The data collected in the research is presented in simple frequency tables and bar graphs. Inferential interpretation and analysis have been used to describe the data shown in the frequency tables.

The main results are; 40.91% of teachers apply discovery learning as a methodological strategy in computer teaching. 36.36% of teachers affirm that the teaching-learning process of students is carried out by the investigative method; 31.82% indicate the method of solving problems.

The most dominant conclusion: The main strategies that teachers use in teaching computing in the 6th Grade of Primary in the Educational Institutions of the Requena city are discovery learning and interactive learning. Teachers use various forms of computer teaching, being the most notable one, the problem solving method and the investigative method.

**Key Words:** Methodological strategies, computing, students.

## **INTRODUCCIÓN**

La enseñanza de la computación básica en las escuelas es relevante; sobre todo en los últimos grados de estudio porque permite a los estudiantes desde temprana edad a familiarizarse con las tecnologías informáticas como parte de su desarrollo y su aprendizaje. En la actualidad, casi en todas las instituciones educativas cuentan con estos equipos tecnológicos permiten mejores aprendizajes en las distintas asignaturas. Esta tecnología se ha convertido en una gran necesidad, sobre todo en estos últimos tiempos que obligados por la pandemia se deja de lado la educación presencial.

En la actualidad el gobierno nacional, regional y local vienen implementando a las distintas instituciones educativas con los aparatos tecnológicos, software educativo y acceso a Internet a fin de elevar el nivel de los aprendizajes de los niños y niñas que estudian. No hay estudios que nos permitan identificar los resultados del trabajo, fruto del trabajo de la dedicación pedagógica de los maestros, quienes vienen haciendo uso de las Tecnologías de Información y Comunicaciones (TIC) en las aulas. En la enseñanza de las TIC es necesario de mucha práctica y adecuadas metodologías, seguimiento casi individualizado a cada estudiante para obtener logros positivos y provechosos en cada uno de ellos. El docente preocupado por mejorar la calidad de su enseñanza permanentemente tiene que ir mejorando su didáctica, simultáneamente va incorporando a su trabajo la tecnología como parte de su filosofía de vida y de su labor de docente actualizado.

Efectivamente, en estos últimos años como parte de los estudios de los niños la enseñanza de la computación ha tomado importancia por los directores, docentes y padres de familia, es por ello que el estado y los propios padres de familia invierten recursos económicos para dotar de estos materiales a las instituciones.

Las observaciones realizadas en mis prácticas profesionales en las Instituciones Educativas del Nivel Primario, me permitieron sacar algunas conclusiones dentro de ellos básicamente es el trabajo que realizan los docentes en el aula, no existe un trabajo ordenado y adecuado en las clases de computación e informática percibiendo que los profesores estarían descuidando la parte metodológica en la pedagogía.

El área de computación e informática como puedo afirmar es de mucha utilidad para todos los estudiantes. Su manejo es ahora como lo fue antes aprender a leer y escribir, es necesario el manejo de las herramientas tecnológicas para poder insertarse en el mundo de la información por distintos medios virtuales. Esta área tiene su propia metodología de enseñanza que son más prácticos que teóricos y es precisamente en las prácticas donde se

consolida el aprendizaje y es el alumno el protagonista principal de sus propios aprendizajes.

### **1.1. Antecedentes**

Al revisar los textos bibliográficos sobre el tema encontré algunos trabajos relacionados con las variables a los cuales considero como antecedentes. Estos son los autores:

**Sandra, E.** (2010) Lima. En su trabajo: Estrategias metodológicas de la enseñanza de la computación e informática”, expresa que “Las estrategias metodológicas son el tipo de experiencias o condiciones que el maestro crea para favorecer el aprendizaje del alumno”. Señala en el mencionado trabajo las interacciones entre estudiantes y el profesor, así como con los materiales didácticos, los contenidos del currículo, la infraestructura, etc. El docente define estrategia y las condiciones cómo trabajarán, siempre a favor del aprendizaje del estudiante. La aportación contribuye a considerar computadora como parte del proceso educativo como un instrumento para viabilizar el trabajo docente, sumándose a esto las estrategias, técnicas y procesos metacognitivos. Dado a las experiencias que vive el docente en el aula definitivamente descubre que él mismo y los estudiantes, tienen necesidades de integrar a su aprendizaje el uso de la computadora como elemento necesario que permita cada vez más un mejor rendimiento académico; de esta manera la tecnología es parte del trabajo de docentes y estudiantes.

Así mismo, en el colegio Fiscal Mixto Velasco Ibarra, se realizó una investigación cuyo tema fue: “Aplicación de estrategias metodológicas para el aprendizaje del área de Computación de los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio Fiscal Mixto Velasco Ibarra, en el periodo lectivo 2011 – 2012”

En la investigación que se ha realizado se manifiesta que las estrategias metodológicas son herramientas infalibles y necesarias de usanza de todo proceso de enseñanza aprendizaje, lo necesario del caso es saber aplicar las estrategias en el momento y espacio indicado, por esa razón se reconoce que una estrategia metodológicas puede surtir efecto en ciertas circunstancias y lugar, aunque en otras realidades estas estrategias resultan deficientes a pesar de las cercanía que son infalibles. Es lógico que los docentes aplican las mismas estrategias en todos los niveles y condiciones que se presentan cuando se inicia proceso pedagógico, logrando como es de esperar

resultados positivos en ciertos casos y en algunos, negativos, notándose o evidenciando luego, en las tarjetas de información de los estudiantes.

Se plantearon como problema ¿Cómo las estrategias metodológicas influyen en el aprendizaje del área de Computación de los estudiantes de octavo año de educación general básica del Colegio Fiscal Mixto Velasco Ibarra, en el periodo lectivo 2011 - 2012?

Los investigadores tratan encontrar y revelar la influencia de las estrategias metodológicas en el área de computación, toda vez que muchos docentes son reacios a los cambios, le parece dificultoso salir de la rutina.

**Lucitania del rosario C y Lourdes Noemi G.** (2012) – Ecuador, expresan en su trabajo de investigación: Metodología de la enseñanza de la informática en el manejo de herramientas computacionales, que es irrefutable que la enseñanza de la informática se ha convertido en nuestros tiempos actuales en el lenguaje de gran parte de la población en estos últimos tiempos, sobre todo, de la población juvenil que es un activo comunicador. En los colegios en la actualidad la enseñanza de la computación se desarrolla desde los primeros años de estudios; y así va en progreso en los años siguientes de estudio. Es necesario priorizar otros aplicativos que brinda la computación. Este no sólo debe ser un recurso que permite adquirir elementos y conceptos que componen la base obligatoria para acrecentar el nivel del pensamiento, y luego adquirir las competencias imprescindibles para el manejo de las tecnologías modernas. La computación como herramienta pedagógica es un importante recurso junto a la cual el docente emplea las estrategias pertinentes para obtener aprendizajes significativos que se evidencian en los educandos.

## **1.2. Marco Teórico**

### **1.2.1. Teoría de la información.**

Conocida también como teoría cibernética, viene a ser una rama de las matemáticas, que viene a ser la base de las ciencias y la ingeniería de las telecomunicaciones. Permite comprender las técnicas de comprensión de datos estadísticos modernos que utilizan las compañías, y distintos centros públicos y privados; y los propios individuos recurren al desarrollar las labores del día.

### 1.2.2. Helmar Frank (1972).

Hemos tomado como referencia al método computarizado o cibernético de este autor. Se desprende de la instrucción programada, de la que sigue sus conceptos y procedimientos, pero con el uso de la computadora. Sus principales características son:

1. Libertad.
2. Cooperación.
3. Individualidad.

La pedagogía cibernética parte del supuesto de que la pedagogía tiene como objeto asegurar la transmisión de informaciones a los alumnos, quienes debe recibirlas, elaborarlas y guardarlas en la memoria.

La enseñanza de la computadora debe iniciarse con un programa llamado “sistema operativo”. La computadora puede emplearse en todo nivel educativo y en todas las asignaturas, mediante la creatividad, juegos, simulaciones, etc.

## **2. CONCEPTOS TEÓRICOS**

### **2.1. Estrategias Metodológicas de la Enseñanza de la Informática**

La inclusión de los ordenadores como parte del trabajo pedagógico de docentes y estudiantes en el salón para las actividades académicas, así como para las labores en los hogares, exigen a los profesores de los distintos niveles educativos a reflexionar en el manejo de su didáctica buscando las estrategias metodológica pertinentes en para enseñar informática para que sea un proceso significativo y estimulante para el estudiante. Optar por incluir las tic como parte de la enseñanza ha permitido un cambio en el manejo de la información al hacer uso de la informática en la enseñanza, priorizando la enseñanza personal, equilibrada, variada y flexible; a través de las variadas herramientas de trabajo que posee esta tecnología y que el docente capacitado recurre a ella día a día, como algo imprescindible.

En estos tiempos modernos donde la informática se ha convertido en parte de la actividad educativa y algo de gran valor y necesaria de las personas en sus hogares y centros de trabajos; de hecho, ha dado un cambio a la vida rutinaria. En esta era de la información la mayoría de las personas están familiarizadas

desde muy temprana edad a través de los celulares y la computadora al servicio de internet, ahí encuentra un mundo de entrenamiento y servicios, convirtiéndose también en importante herramienta para la educación que optimiza el trabajo docente, ya que enriquece las acciones dentro del aula.

La estrategia de enseñanza es una acción creada por el docente del aula, crea las condiciones para favorecer el aprendizaje del estudiante. Precisa cómo se van a realizar las interacciones entre los alumnos, el profesor, los materiales didácticos, los contenidos del currículo, la infraestructura, etc. *“La estrategia define las condiciones en que se favorece el aprendizaje del alumno”* Diría (Gálvez, 2000).

Plantear una buena pregunta tiene una gran importancia como recurso que sirve para que los educandos reflexionen. Por cuanto, las interrogantes que exigen meditación profunda para responder ayudan a desarrollar el pensamiento; y contribuirán a afianzar la enseñanza de la informática, logrando el desarrollo de las habilidades y competencias de los alumnos.

Cabe destacar algo, la enseñanza práctica de la informática, hasta hoy tiene algunas limitaciones ya que los docentes han caído en la simpleza, impartiendo enseñanza sin el uso de una estrategia metodológica clara que le ayude hacer más efectiva su enseñanza. Incluir la tecnología de la información en la enseñanza tiene que ir acompañada de una estrategia como se hace en otras áreas. Una estrategia apropiada permitirá elevar la calidad de enseñanza en este proceso.

Parte de la estrategia como herramienta didáctica es la multimedia, que puede reproducir videos, sonidos y simuladores de fenómenos físicos, así como también el Internet a modo de fuente de información: las clases promueven el doble cumplimiento de logros de las áreas de informática y ciencias.

## **2.2. Los métodos de enseñanza aprendizaje y la informática**

Las nuevas tecnologías nos invaden, las tic está en el orden mundial es parte de la vida globalizada de nuestra era. Vertiginosamente la ciencia y la tecnología ha encauzado nuestras vidas hasta llegar a la era de la era cibernética; por tanto, somos parte de una tecnología revolucionaria y cultural sin precedente y que afecta e involucra en cierta forma a todos.

Las redes son producto de un conjunto de aparatos, cuyos servicios se integran a un sistema de información interconectado y complementario. *“La innovación tecnológica consiste en que se pierden las fronteras entre un medio de información y otro”* (Gálvez, 2000).

Entendiendo lo que manifiesta Gálvez cuando se da las innovaciones tecnológicas, la que antes nos servía, queda en el tiempo para hacer uso a las últimas creaciones tecnológicas.

Las nuevas tecnologías de la información como las telecomunicaciones, son producto de satélites que irradian señales de transmisión a través de la fibra óptica.

La que sustenta a la informática son los notables avances en materia de hardware y software que permiten producir, transmitir, manipular y almacenar la información con más efectividad y la tecnología audiovisual, que ha mejorado la televisión de libre señal, por cable, la televisión restringida y de alta definición.

### **2.3. Desarrollo de la enseñanza**

Es importante la enseñanza porque permite que los nuevos aprendizajes adquiridos por el estudiante le hagan cambiar de actitud y de su forma de pensar y actuar en el contexto donde se desenvuelve

El aprendizaje se desprende de la relación existe entre el sujeto y su entorno. El contacto del sujeto con su mundo exterior empieza desde que el niño nace y de apoco va conquistando su medio en una continua interacción, así va consolidando su aprendizaje mediante el conocimiento, con el soporte de las personas de su entorno como pueden ser los padres, abuelos, hermanos y otras personas allegadas, posteriormente lo hará en la escuela donde el maestro guiará sus pasos para el aprendizaje.

### **2.4. Concepto de método**

Método es un término que deriva del griego “métodos” que significa camino, o medio para llegar a un fin, o sea un camino que conduce hacia algo o algún lugar.

El método es un elemento de la didáctica que se utiliza en la educación para el aprendizaje de los estudiantes se utiliza para la elaboración y disertación de una clase, la cual tiene etapas, incluye evaluación y uso de materiales. Las principales actividades educativas que consisten en enseñar y aprender están

ligados a métodos de aprendizaje. *“El proceso de enseñanza, cuya dinámica se expresa en la categoría de los métodos de enseñanza-aprendizaje, tiene que contemplar las acciones del alumno para que se comuniquen, se informe, maneje las fuentes, despliegue el lenguaje para sí y para los demás; piense y desarrolle actitudes y forme valores”* (De Zayas, 2010).

Explicando lo que dice De Zayas sobre los métodos, estos permiten poner en acción el aprendizaje de los estudiantes dentro y fuera del aula de manera responsable, independiente y motivadora.

El profesor que logra que sus estudiantes desarrollen las actividades encomendadas de manera creativa y autónoma, indica que maneja métodos adecuados y pertinentes en el proceso enseñanza aprendizaje.

## 2.5. **Clasificación de los métodos de enseñanza aprendizaje**

Existen muchos métodos de enseñanza, algunos ya tradicionales, fuera de contexto y otros, modernos con soporte tecnológico. En la actualidad a través de la aplicación de los métodos modernos se busca una formación integral que desarrolle valores y la personalidad total del alumno en armonía con su mundo social, con equidad, respeto con prácticas ciudadanas conocedores de sus derechos y deberes.

Existen una gama de métodos de los cuales puede hacer el maestro de acuerdo a la realidad social y geográfica donde se viven los estudiantes. Es importante el conocimiento de los distintos métodos por parte de los estudiantes.

### 2.5.1. **Métodos para el desarrollo del pensamiento**

Consideramos los siguientes:

- Métodos de solución de problemas, conocido por el método de enseñanza problémico y se basa en la problematización de la enseñanza. Este método desarrolla el pensamiento lógico al tener que:
  - Definir, identificar, reconocer el problema
  - Reunir la información necesaria
  - Analizar la información
  - Construir alternativas racionales como posibles respuestas a los problemas
  - Diseñar la resolución razonada
  - Evaluar a partir de la solución del problema.

- Método investigativo, recurre a la investigación para indagar, información con actitudes científicas.
- Método creativo, considera que creatividad es motor impulsor de la vida contemporánea con una actitud de cambio, de innovación.
- Método decisorio, guarda relación con los métodos señalados anteriormente acompaña a la investigación y a la creatividad.
- Método crítico busca que el estudiante tenga criterio propio para enjuiciar, valorar y a tener un pensamiento reflexivo.

### **2.5.2. Método del aprendizaje global y productivo**

Se habla de método global cuando el alumno aprende de manera activa, productiva, constructiva, crítica y global, por un lado; y por otra, cuando todo lo aprendido se internaliza y produce cambios en la conducta del estudiante, evidenciando en el aspecto individual y colectivo, teórico y práctico; asegurando que lo aprendido es parte de la vida cotidiana. Este proceso se adquiere en el tiempo, el aprendizaje por más que sea una cuestión teórica este se lleva a la práctica. Los objetivos cambian la conducta del alumno, porque logró nuevos aprendizajes, sistematizó o integró conocimientos, dominó ciertos contenidos, se despertaron nuevos intereses y sentimientos, se movilizó cierta actitud.

En fin, el que quiere aprender lo hace de manera activa, consciente, crítico, creativo, desarrolla y transforma al pensamiento del individuo.

### **2.7. Estrategias de aprendizaje en informática**

Las estrategias didácticas son un conjunto de procedimientos que apoyan a las técnicas de enseñanza, tienen por finalidad desarrollar la enseñanza aprendizaje de la informática de manera sencilla y motivadora.

Dentro de estas estrategias podemos mencionar:

- Gráficos o diagramas.

- Mapas mentales.
- Aprendizaje por descubrimiento.
- Aprendizaje interactivo.
- Teórica: conferencias, análisis de diapositivas. Teórico-práctico: elaboración de procedimientos. Práctica: el estudio independiente, uso de software educativo.
- A través de algoritmos: un algoritmo brinda una especificación de cómo resolver un problema especificando los datos de entrada y salida.
- Mapas conceptuales y la programación: el uso de mapas conceptuales en enseñanza de programación involucra añadir distintos atributos visuales que facilitarán la distinción de conceptos.
- Laboratorio: promueve en ambiente estructurado en el que los estudiantes realizan observaciones.

Las tecnologías de la información y la comunicación son un conjunto de servicios, redes, software, aparatos que tienen como fin el mejoramiento de la calidad de vida de las personas dentro de un entorno. Ambientes de aprendizajes virtuales, es un sistema de software diseñado para facilitar a profesores la gestión de cursos virtuales para sus estudiantes.

### **Problema**

Desde que se inició con las prácticas de la informática en los centros educativos en los diferentes niveles de nuestro sistema educativo, este ha tenido como objetivo fundamental insertar en la formación de los educandos el uso de la informática como cultura general necesaria para enfrentar los retos de la globalización y de la modernidad para casi todas las actividades que en la actualidad se realiza a diario.

El aprendizaje de la Informática como asignatura ha traído una nueva conducta, otro punto de vista de aprendizaje y desempeño laboral. Permitted la comunicación más rápida sin tener en cuenta la distancia y otros obstáculos anteriores. Ahora se conjugan los estudios y el trabajo interactivo con personas conocidas y no conocidas físicamente, este medio es muy importante para solucionar problemas de la vida cotidiana y del entorno escolar. En los momentos actuales donde se pretende formar un joven que posea una cultura general integral, se hace necesario que en la enseñanza de esta asignatura se busquen vías que permitan contribuir con este fin a partir de los diferentes enfoques

didácticos existentes para su enseñanza. Dentro de las vías que pudieran resultar eficientes en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Informática y que a partir de estas se cumpla con el fin de cada una de las enseñanzas, lo constituye el uso de las llamadas tareas integradoras.

Por las observaciones y prácticas profesionales que hemos realizado en las Instituciones Educativas del Nivel Primario, hemos podido darnos cuenta que hay muchos alumnos que no están manejando en forma correcta las tecnologías de computación e informática, porque los profesores no están aplicando las estrategias metodológicas adecuadas.

La computación e informática exige que los alumnos aprendan para poder insertarse en el mundo de la información por distintos medios virtuales. Tiene sus propios métodos de enseñanza que son más prácticos que teóricos y es precisamente en las prácticas donde se consolida el aprendizaje y es el alumno el protagonista principal de sus propios aprendizajes.

¿De qué manera la aplicación de estrategias metodológicas influye en el proceso de enseñanza aprendizaje de Computación en los estudiantes del 6to grado de primaria de la ciudad de Requena?

## **Hipótesis**

Como hipótesis básica que se ha planteado en el Trabajo de Investigación es la siguiente: La aplicación de las estrategias metodológicas influye en forma positiva en la enseñanza de la computación a los alumnos del 6º Grado de Primaria en la ciudad de Requena.

## **2.8. Objetivos**

### **General**

Conocer cuáles son las estrategias metodológicas que utilizan los profesores en la enseñanza de la computación en el 6º Grado de Educación Primaria de las Instituciones Educativas de la ciudad de Requena.

### **Específicos**

- 1) Identificar las formas de enseñanza de los profesores en computación.
- 2) Describir las formas de aprendizaje de los alumnos en computación.

### **3. MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1. Variable**

Aplicación de estrategias metodológicas

#### **3.2. Metodología**

Este trabajo corresponde al enfoque cuantitativo por la sencilla razón que el problema a investigar es conocido. Los datos se acopiarán para consolidar los resultados a través de los medición numérica y análisis estadísticos respectivo, recurrí al proceso cuantitativo en forma secuencial, planificando progresivamente las etapas, iniciando con el planteamiento del problema, revisión de la literatura y desarrollo de marco teórico, visualización del alcance del estudio, elaboración de la hipótesis y definición de las variables, desarrollo del diseño de investigación, definición y selección de la muestra, y elaboración del reporte de resultados.

#### **3.3. Tipo de estudio**

La investigación desarrollada, es de tipo descriptiva simple, porque comprende el estudio de un tema a lo que otros estudiosos ya se dedicaron a hacer el trabajo correspondiente.

#### **3.2. Diseño de la investigación**

Este trabajo se orienta a conocer las estrategias metodológicas que utilizan los profesores en la enseñanza de la computación en el 6° Grado de Educación Primaria

Este diseño se esquematiza de la siguiente manera:

M \_\_\_\_\_ O

Donde:

M: Docentes del 6to Grado de Primaria

O: Aplicación de estrategias metodológicas

#### **3.4. Identificación de variables**

Variable independiente: Aplicación de estrategias metodológicas.

#### **3.5. Población, muestra y muestreo**

##### **3.5.1. Población**

### **3.5.2. Población**

La población lo conforman todos docentes de ambos sexos que imparten enseñanza en el sexto Grado de Educación primaria de las Instituciones Educativas Públicas de la ciudad de Requena.

### **3.5.3. Muestra**

Para la muestra se consideró al 100% de docentes del Sexto Grado de Primaria de las IEP de la ciudad de Requena, que en total llegan a 22 docentes, como se nota es una población reducida. Se seleccionó de manera intencionada, fue no pirobalística por las facilidades para la recolección de la información.

## **3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

### **3.6.1. Técnicas**

Para cumplir con el procedimiento sistematizados en el recojo de la información utilizare la Ficha de observación tanto en el registro de los datos observables en clase como en los resultados que obtuvieron los estudiantes.

### **3.6.2. Instrumentos**

El instrumento es el cuestionario

## **3.7. Métodos de análisis de datos**

Según el propósito de la investigación decidí por una alternativa rápida y de fácil manejo como son las tablas de frecuencia simple y los gráficos de barras, una vez diseñados procedí a la interpretación de los resultados haciendo una interpretación de manera literal e inferencial.

## RESULTADOS DE LA ENCUESTA A LOS PROFESORES

### CUADRO N° 01

#### IMPORTANCIA DE LAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS EN LA ENSEÑANZA DE LA COMPUTACIÓN

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
a. Si	22	100,00%
b. No	00	0,00%
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100,00%</b>

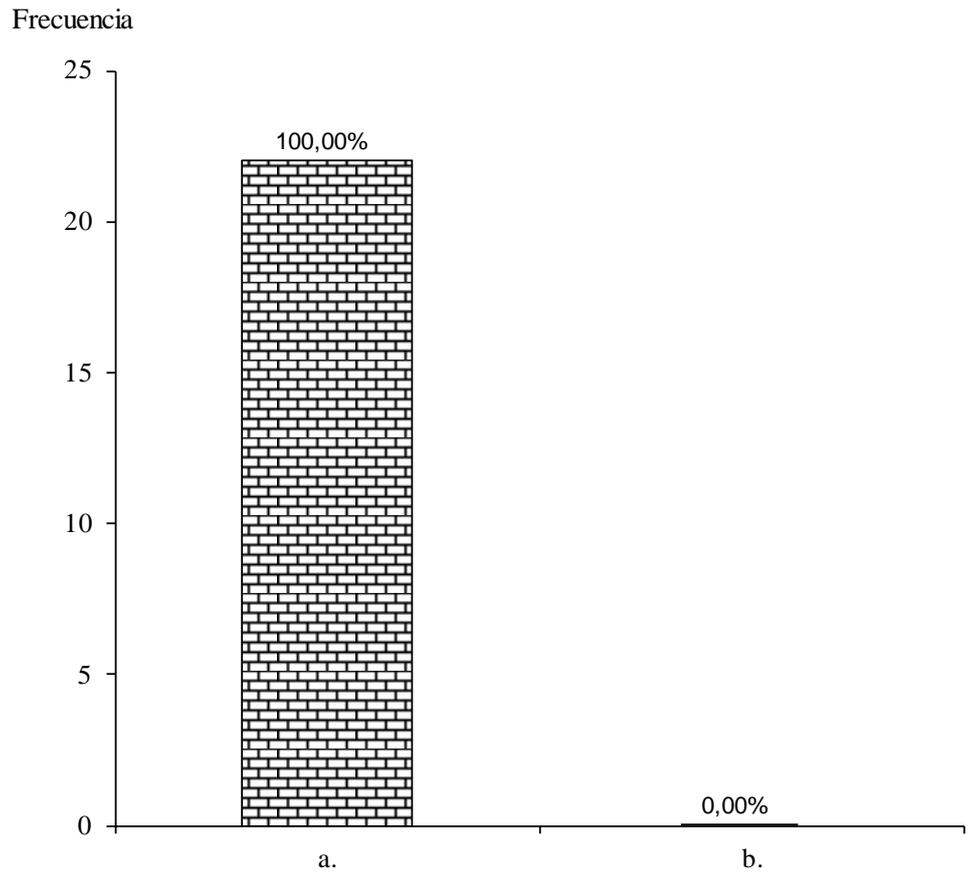
En estos primeros resultados apreciamos que el total de profesores encuestados que trabajan en las instituciones de nivel Primario de Requena, quienes afirman lo importante que son las estrategias metodológicas en la enseñanza de la computación e informática.

Con esta posición de los profesores se establece que realmente en la enseñanza de la computación e informática es imprescindible aplicar estrategias metodológicas para que los alumnos entiendan mejor los procesos y los mecanismos para realizar el aprendizaje en mejores condiciones de poder captar lo que es la computación.

De esto podemos indicar que los profesores están en lo correcto, por la necesidad que hay de aplicar las estrategias correctas en la enseñanza de la computación y de esta manera los alumnos son los beneficiados para un mejor aprendizaje.

GRÁFICO N° 01

IMPORTANCIA DE LAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS EN LA  
ENSEÑANZA DE LA COMPUTACIÓN



**Leyenda:**

-  a. Si.
-  b. No.

Alternativas

**CUADRO N° 02**

**APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS EN LA ENSEÑANZA  
DE LA COMPUTACIÓN**

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
a. Aprendizaje por descubrimiento	09	40,91%
b. Aprendizaje interactivo	08	36,36%
c. Teórica	04	18,18%
d. Mapas mentales	01	4,55%
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100,00%</b>

En esta información tenemos que casi la mitad (40,91%) de docentes aplica el aprendizaje por descubrimiento como principal estrategia metodológica en la enseñanza de la computación, el 36,36% menciona el aprendizaje interactivo, el 18,18% indica teórica y sólo el 4,55% dice los mapas mentales.

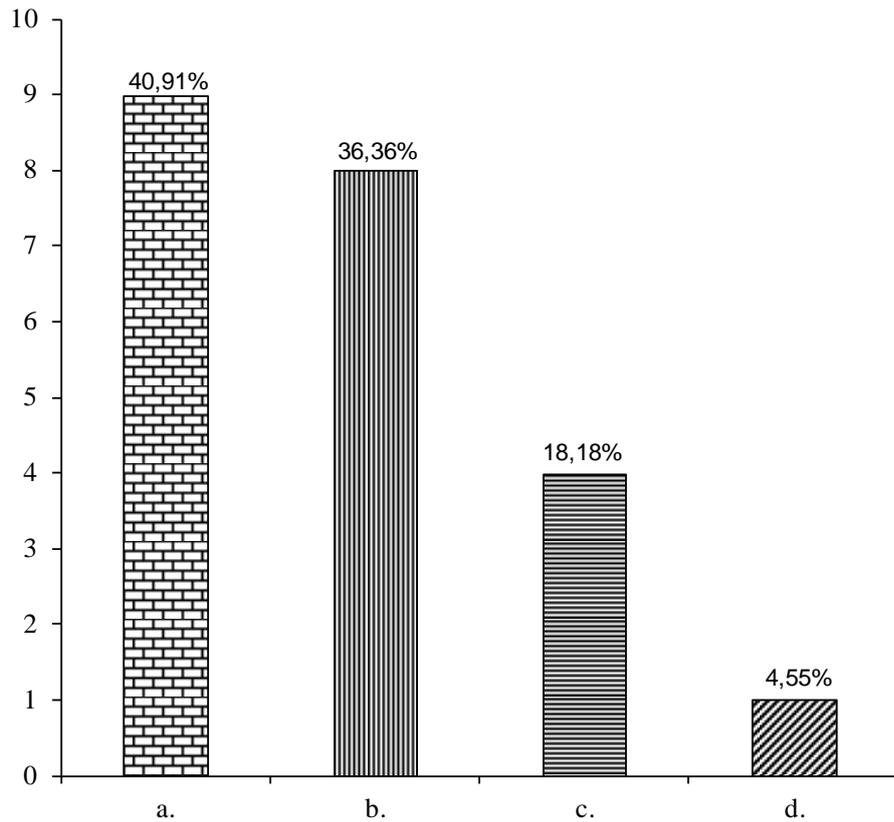
Según este panorama los profesores utilizan estrategias metodológicas para enseñar computación, los más usados como podemos ver son el aprendizaje por descubrimiento y el aprendizaje interactivo, el primero se refiere a la ejercitación en la solución de trabajos y el otro el alumno participa de manera directa en las tareas o trabajos. La teórica se hace con el fin de informar para que practique en forma independiente el estudiante y los mapas mentales para organizar y representar la información en forma sencilla.

Por esto planteamos en nuestra hipótesis que existe relación significativa entre las estrategias y la enseñanza de la computación.

## GRÁFICO N° 02

### APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS EN LA ENSEÑANZA DE LA COMPUTACIÓN

Frecuencia



**Leyenda:**



a. Aprendizaje por descubrimiento.



b. Aprendizaje interactivo.



c. Teórica.



d. Mapas mentales.

Alternativas

**CUADRO N° 03**

**MÉTODO PARA REALIZAR LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES**

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
a. Método de solución de problemas	07	31,82%
b. Método investigativo	08	36,36%
c. Método creativo	02	9,09%
d. Método crítico	05	22,73%
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100,00%</b>

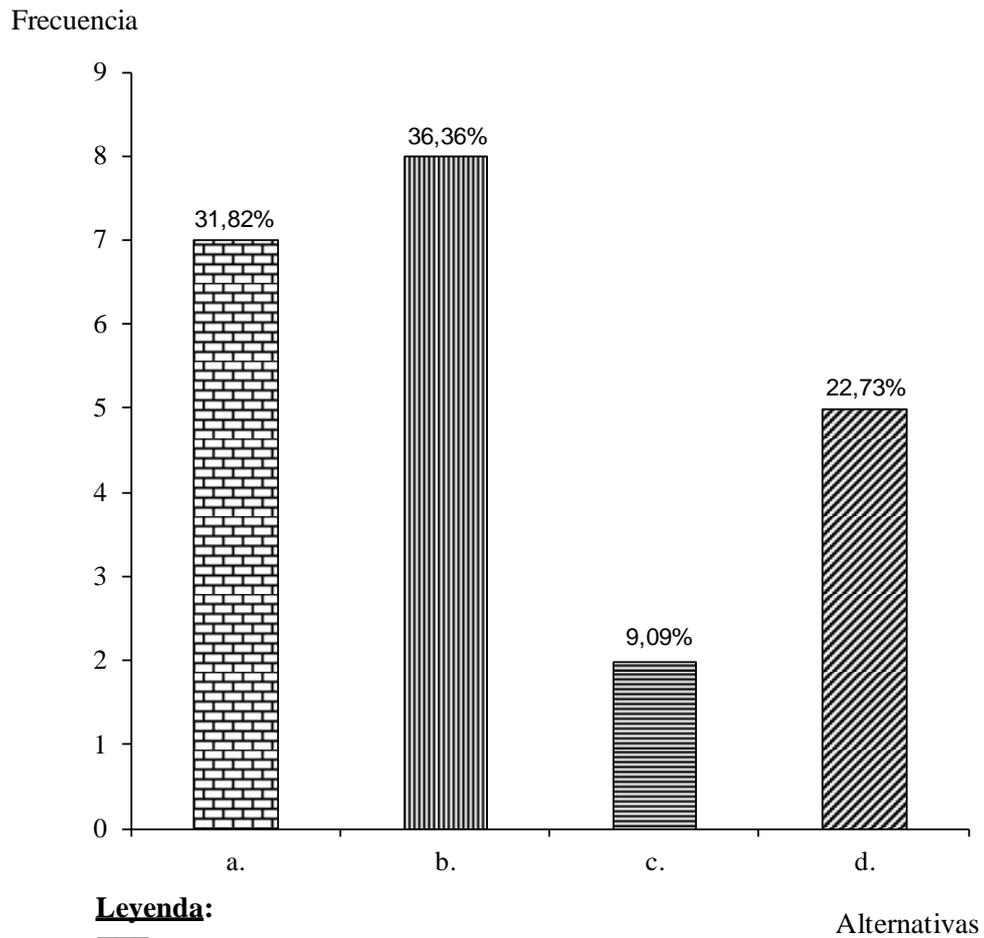
Observamos en este cuadro de frecuencias que el 31,82% de docentes afirma que para realizar la enseñanza aprendizaje de los estudiantes utiliza el método de solución de problemas; el 36,36% indica el método investigativo; el 9,09% dice el método creativo y el 22,73% menciona el método crítico.

De esta situación presentada por los docentes que trabajan en el Nivel Primario podemos deducir que los profesores que enseñan computación, utilizan diversos métodos de trabajo con los alumnos, siendo los más notorios la solución de problemas, el investigativo y el crítico.

Creemos que esto es una realidad que mencionan los profesores, ya que utilizan los métodos arriba mencionados. Estos métodos se basan en el desarrollo del pensamiento lógico y la investigación, necesarios para que los alumnos aprendan computación.

### GRÁFICO N° 03

## MÉTODO PARA REALIZAR LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES



**Leyenda:**

-  a. Método de solución de problemas.
-  b. Método investigativo.
-  c. Método creativo.
-  d. Método crítico.

**CUADRO N° 04**

**APLICACIÓN DE TÉCNICAS DE ENSEÑANZA EN COMPUTACIÓN**

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
a. Expositiva	06	27,27%
b. Interactiva	14	63,64%
c. Encuentro de conocimientos	00	0,00%
d. Grupal	02	9,09%
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100,00%</b>

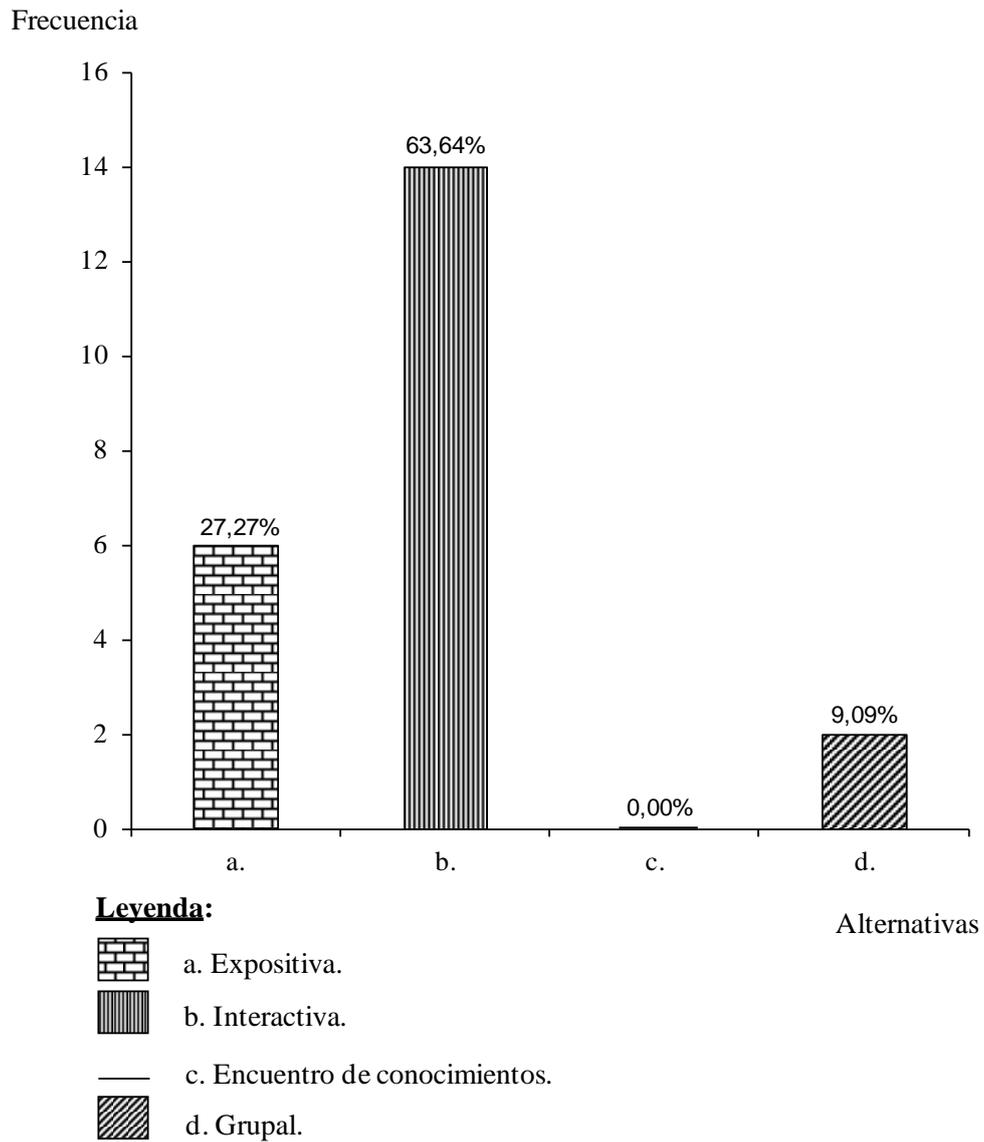
Podemos apreciar en estos datos que más de la mitad (63,64%) de docentes del Nivel Primario mencionan que la técnica que más aplican en la enseñanza de la computación es la interactiva; el 27,27% indica la expositiva y el 9,09% considera la técnica grupal.

Observamos de estos resultados que las técnicas más usadas por los profesores en la enseñanza de esta materia son la expositiva y la interactiva. Por que permiten que los alumnos tengan un mejor aprendizaje y puedan compartir con sus compañeros los conocimientos y habilidades de la computación.

Los alumnos con la aplicación de etas técnicas aprovechan mejor las prácticas y ejercicios que se formulan en la enseñanza de la computación y puedan recordar con más efectividad los procedimientos aprendidos en el aula.

## GRÁFICO N° 04

### APLICACIÓN DE TÉCNICAS DE ENSEÑANZA EN COMPUTACIÓN



**CUADRO N° 05**

**CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTOS**

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
a. Análisis de texto	07	31,82%
b. Aplicación de software educativo	08	36,36%
c. Videos	00	0,00%
d. Separatas y hojas de prácticas	07	31,82%
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100,00%</b>

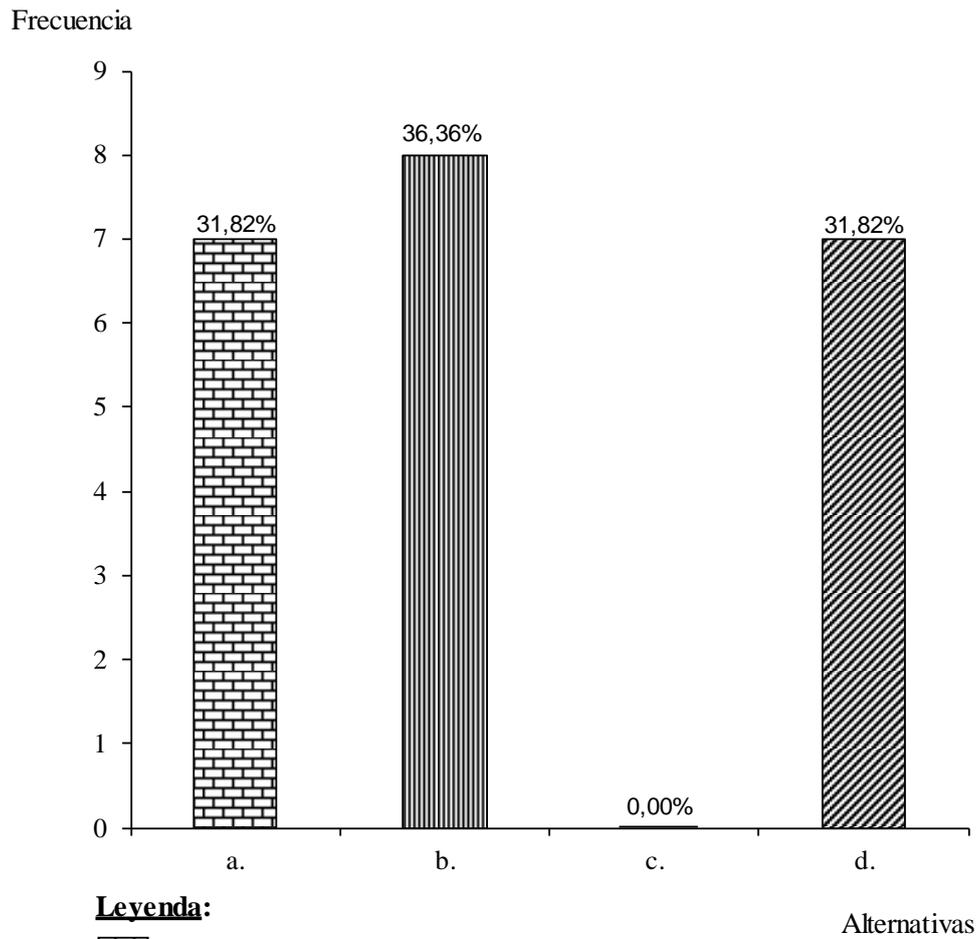
En esta oportunidad observamos que el 31,82% de profesores indican que los alumnos construyen sus aprendizajes mediante el análisis de texto; el 36,36% menciona la aplicación de software educativo y otro 31,82% establece las separatas y hojas de práctica.

De estos resultados podemos ver que los profesores saben que los alumnos para construir aprendizajes en la enseñanza de la computación e informática hacen uso de las formas arriba mencionadas. Podemos notar que los análisis de textos y el uso de separatas son maneras que el profesor aplica para que los alumnos lean e interpreten las acciones que deben realizar en su aprendizaje de esta materia. Por otro lado, la aplicación del software educativo es una manera práctica para esta clase de enseñanza.

Pensamos que todas estas maneras son correctas, pero los profesores deben incidir en la aplicación de formas prácticas para la enseñanza de la computación e informática.

## GRÁFICO N° 05

### CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTOS



**Leyenda:**



a. Análisis de texto.



b. Aplicación de software educativo.



c. Videos.



d. Separatas y hojas de prácticas.

**CUADRO N° 06**

**CONTEXTO DONDE SE DESARROLLAN LOS APRENDIZAJES DE LOS ESTUDIANTES SON ADECUADOS E IMPLEMENTADOS**

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
a. Si	12	54,55%
b. No	10	45,45%
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100,00%</b>

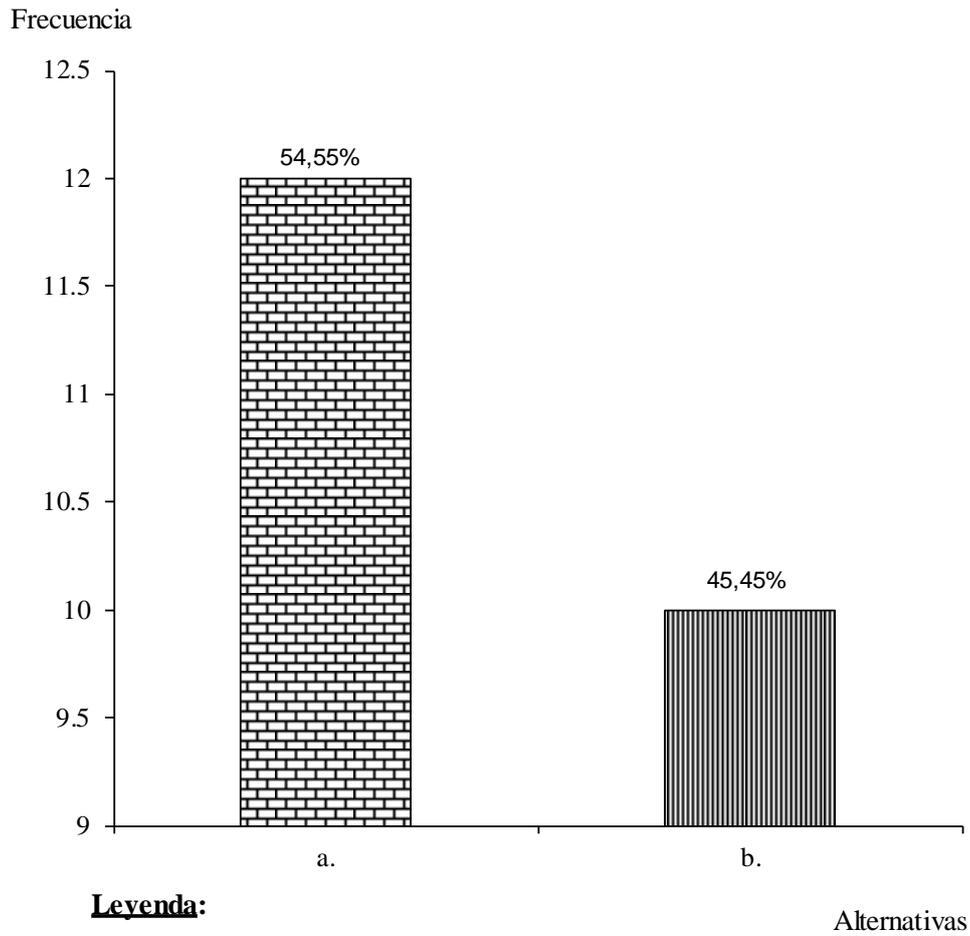
Como podemos apreciar en esta información estadística, el 54,55% de profesores indica que el contexto o lugar donde se desarrollan los aprendizajes de los estudiantes es adecuado y el 45,45% menciona en forma negativa.

Como podemos apreciar los profesores consideran estas apreciaciones para indicar si las condiciones y los ambientes donde se desarrollan las clases de computación e informática en algunos casos son buenos y en otros no. Las instituciones educativas del nivel primario de nuestro Requena más de la mitad tienen la infraestructura debidamente implementadas con equipos y accesorios para desarrollar las clases de esta materia, lo cual permite que los alumnos estén cómodos. A algunas instituciones les falta esta implementación, lo hacen en cualquier ambiente disponible.

Nosotros creemos que esto es una realidad que pasa en las instituciones. Los directores deben tratar de mejora esta situación y garantizar una buena enseñanza de la computación e informática.

GRÁFICO N° 06

**CONTEXTO DONDE SE DESARROLLAN LOS APRENDIZAJES DE  
LOS ESTUDIANTES SON ADECUADOS E IMPLEMENTADOS**



**Leyenda:**

-  a. Si.
-  b. No.

**CUADRO N° 07**

**INTERÉS EN EL CONOCIMIENTO DE LA COMPUTACIÓN**

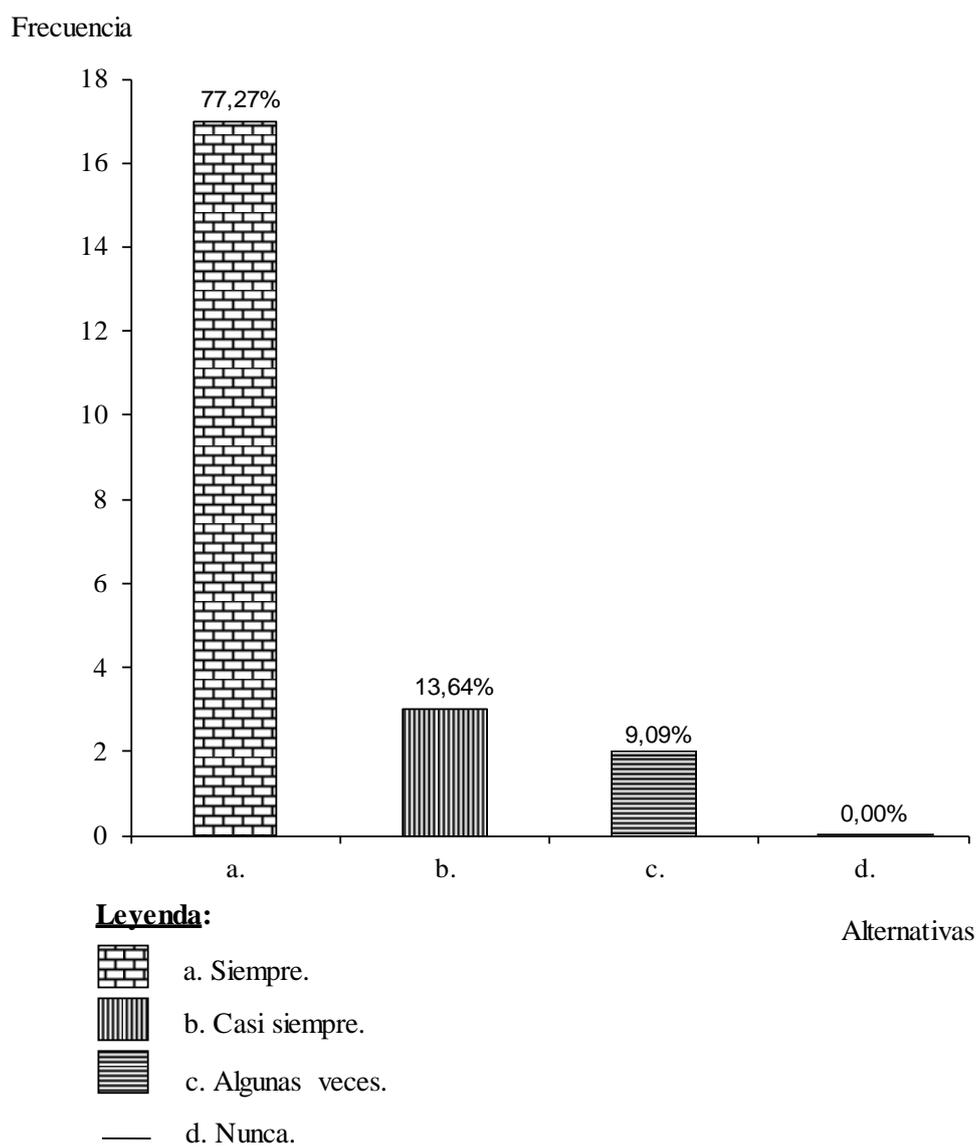
<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
a. Siempre	17	77,27%
b. Casi siempre	03	13,64%
c. Algunas veces	02	9,09%
d. Nunca	00	0,00%
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100,00%</b>

Apreciamos en este cuadro que el 77,27% de profesores aseveran que los alumnos del 6° Grado de Educación Primaria siempre muestran interés en el conocimiento de la computación e informática; el 13,64% menciona que casi siempre y el 9,09% establece que algunas veces.

Esta información presentada por los profesores nos da a entender que los docentes están seguros que todos los alumnos de este grado muestran interés por aprender los conocimientos y los procedimientos de la computación e informática. Algunos más que otros tienen estas expectativas por saber y practicar lo que el profesor enseña en esta materia.

## GRÁFICO N° 07

### INTERÉS EN EL CONOCIMIENTO DE LA COMPUTACIÓN



**CUADRO N° 08**

**RENDIMIENTO ESCOLAR EN COMPUTACIÓN**

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
a. Bueno	05	22,73%
b. Regular	17	77,27%
c. Malo	00	0,00%
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100,00%</b>

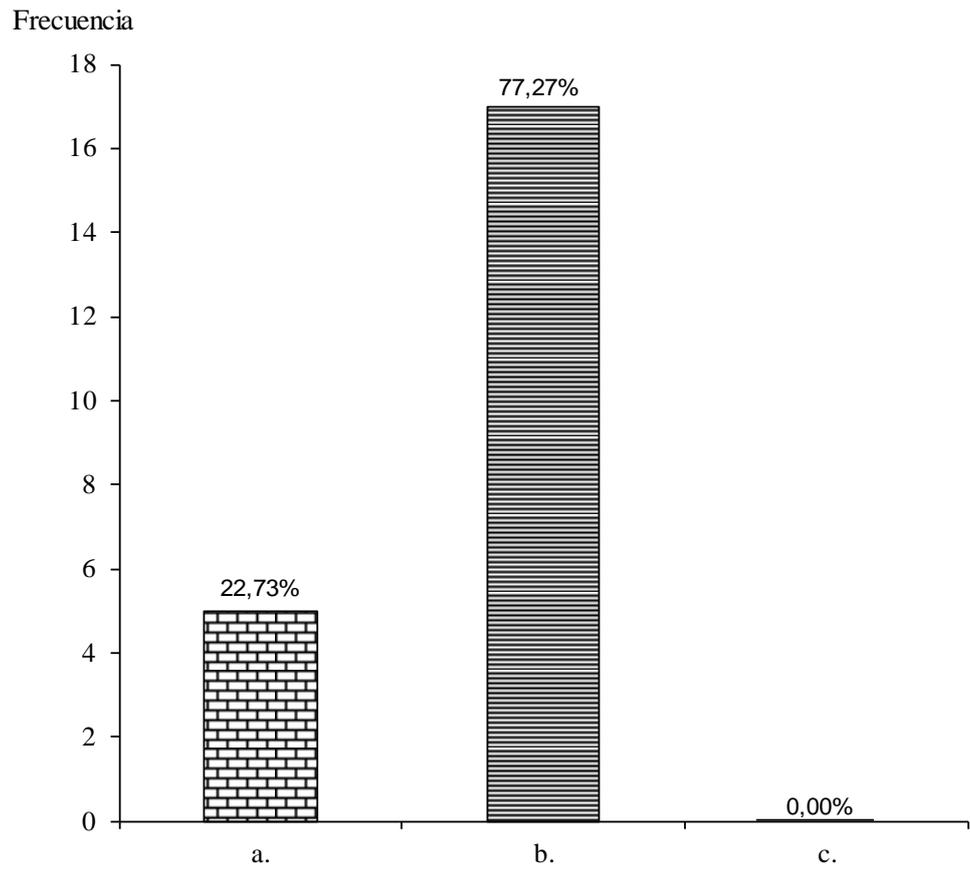
Estos datos nos indican en forma clara que el mayor porcentaje que significa el 77,27% de profesores menciona que el rendimiento de los estudiantes en computación e informática es regular y el 22,73% indica que es bueno.

Estos datos presentados nos dan a conocer que la mayor parte de alumnos del 6° Grado de Primaria tienen un rendimiento escolar regular en lo que es computación e informática.

Los profesores deben trabajar con mayor esfuerzo en la enseñanza de la computación e informática, buscando siempre las mejores estrategias para que los alumnos tengan más interés y motivando con más fuerza a los alumnos para que crezca este interés por las actividades y enseñanzas en esta materia.

## GRÁFICO N° 08

### RENDIMIENTO ESCOLAR EN COMPUTACIÓN



**Leyenda:**

-  a. Bueno.
-  b. Regular.
-  c. Malo.

Alternativas

**CUADRO N° 09**

**UTILIZACIÓN DE MEDIOS PARA LA ENSEÑANZA DE LA COMPUTACIÓN**

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
a. Software	14	63,64%
b. Videos	04	18,18%
c. Proyector data	04	18,18%
d. Link	00	0,00%
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100,00%</b>

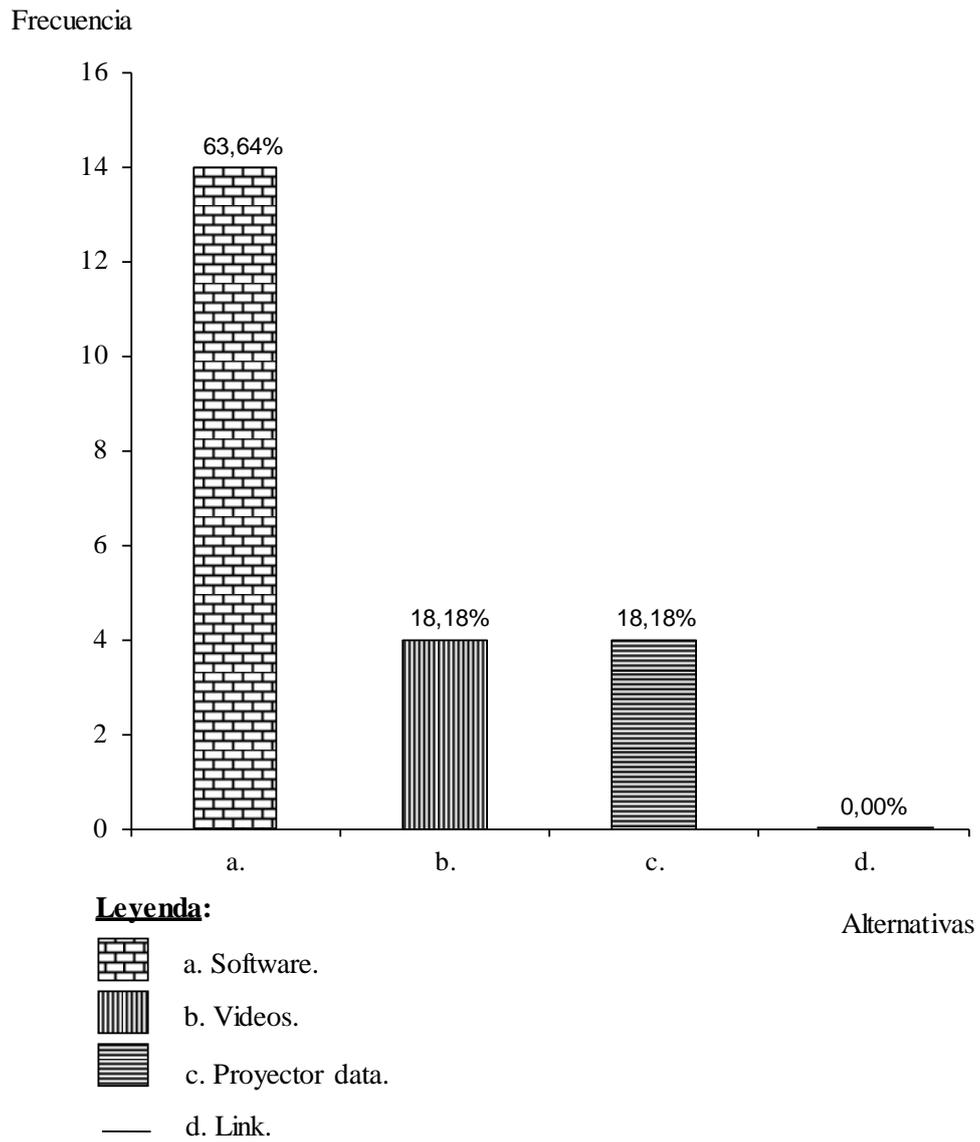
Según la apreciación de estos datos, la mayor parte de profesores, que significa el 63,64%, utilizan como medio para el desarrollo y la enseñanza de la computación el software; el 18,18% menciona los videos y otro porcentaje igual indica el proyector data.

Como podemos ver el mayor número de docentes hacen uso de los softwares, que vienen a ser programas que son muy utilizados a nivel global para la enseñanza y manejo de las tecnologías de computación e informática, algunos dicen utilizar los videos y el proyector data.

De esta situación se puede deducir que todos los medios son buenos, siempre y cuando los alumnos utilicen las estrategias adecuadas para el aprendizaje de la computación e informática.

### GRÁFICO N° 09

#### UTILIZACIÓN DE MEDIOS PARA LA ENSEÑANZA DE LA COMPUTACIÓN



## CUADRO N° 10

### UTILIZACIÓN DE MATERIALES EN LA CLASE DE COMPUTACIÓN

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
a. Separatas	08	36,36%
b. Libros de texto	03	13,64%
c. Imágenes	04	18,18%
d. Pizarra	07	31,82%
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100,00%</b>

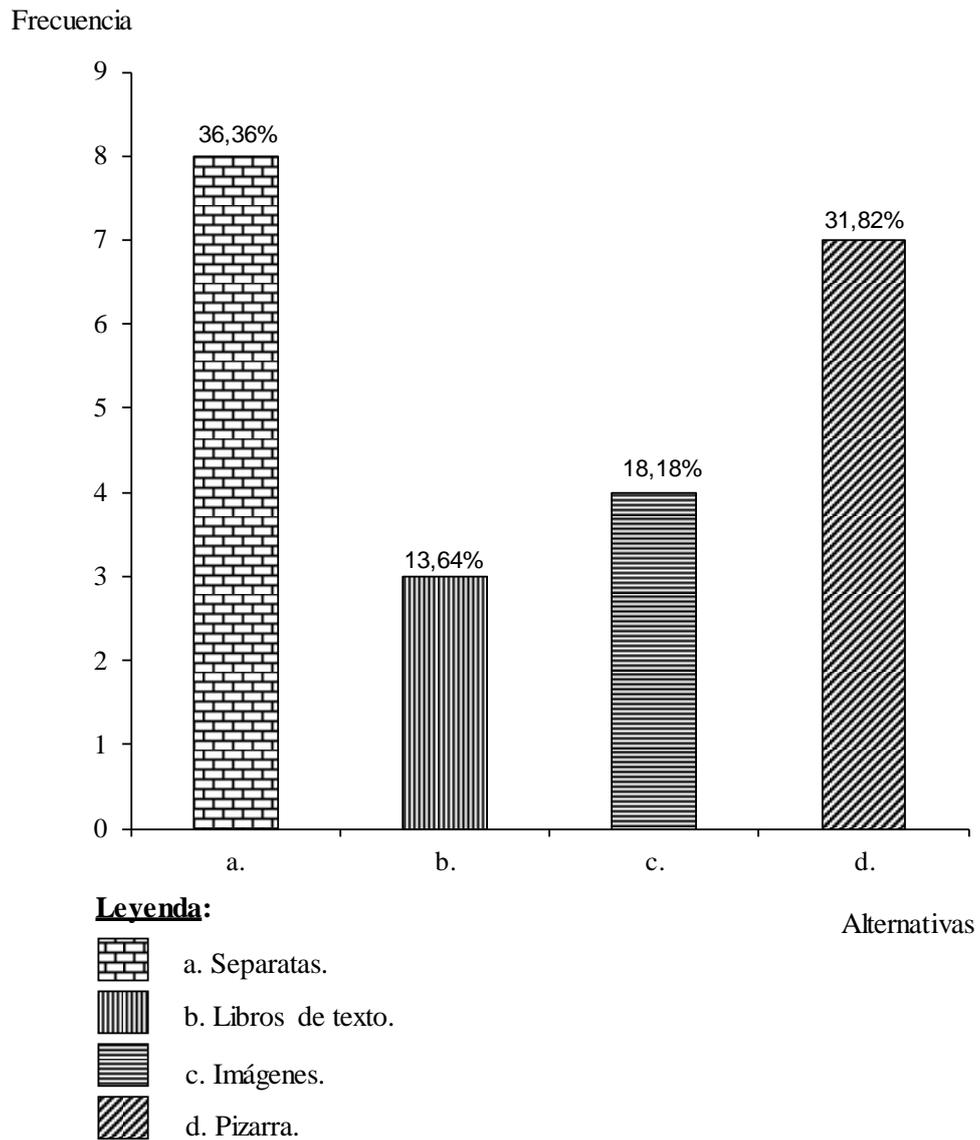
Apreciamos en este cuadro que el 36,36% utilizan las separatas como materiales en las clases de computación e informática; el 13,64% menciona los libros de texto; el 18,18% las imágenes y el 31,82% indica que utilizan la pizarra.

Al respecto podemos deducir que los materiales utilizados en la clase de computación e informática sirven para ayudar en la ejecución de estrategias adecuadas en la enseñanza de esta materia y que son muy importantes y necesarios para entender los procesos que se aprende en la computación.

Consideramos que los profesores deben utilizar más materiales para que las clases de computación sean más dinámicas e interesantes y los alumnos asimilen mayor cantidad de conocimientos.

## GRÁFICO N° 10

### UTILIZACIÓN DE MATERIALES EN LA CLASE DE COMPUTACIÓN



**CUADRO N° 11**

**INTERÉS DEL ESTUDIANTE POR CONOCER LOS TEMAS DE  
COMPUTACIÓN**

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
a. Siempre	18	81,82%
b. Casi siempre	04	18,18%
c. Algunas veces	00	0,00%
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100,00%</b>

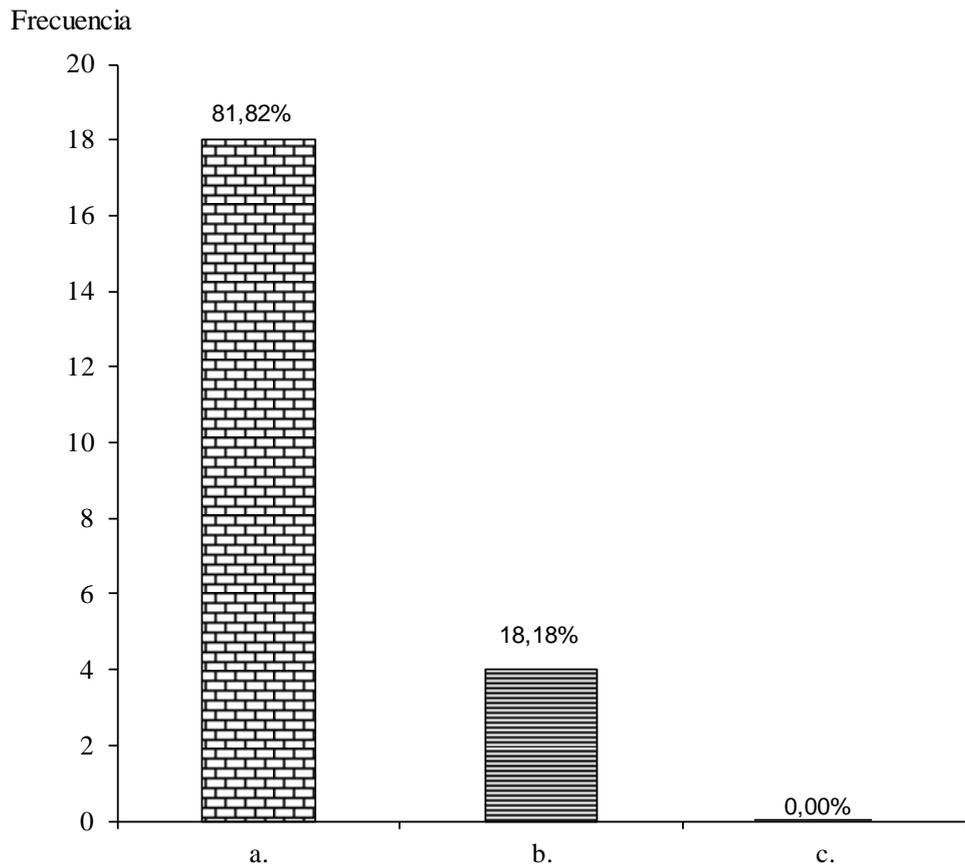
Apreciamos en esta información que el 81,82% de docentes menciona que los alumnos siempre muestran interés por el conocimiento de los diferentes temas de computación e informática y el 18,18% indica casi siempre.

Estos datos nos indican en forma general que hay interés de los estudiantes por conocer temas sobre computación e informática así lo confirman los docentes de la investigación realizada. Muestran esa curiosidad por captar y practicar las actividades que se desarrolla en la enseñanza de esta materia.

Frente a esta situación podemos indicar que los profesores tienen que hacer más esfuerzos para que los alumnos puedan captar con más claridad y facilidad los temas de computación y mejorar su rendimiento escolar.

### GRÁFICO N° 11

#### INTERÉS DEL ESTUDIANTE POR CONOCER LOS TEMAS DE COMPUTACIÓN



**Leyenda:**



a. Siempre.



b. Casi siempre.



c. Algunas veces.

Alternativas

**CUADRO N° 12**

**INFLUENCIA DE LAS ESTRATEGIAS EN EL APRENDIZAJE DE LA  
COMPUTACIÓN**

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
a. Siempre	17	77,27%
b. Casi siempre	04	18,18%
c. Algunas veces	01	4,55%
d. Nunca	00	0,00%
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100,00%</b>

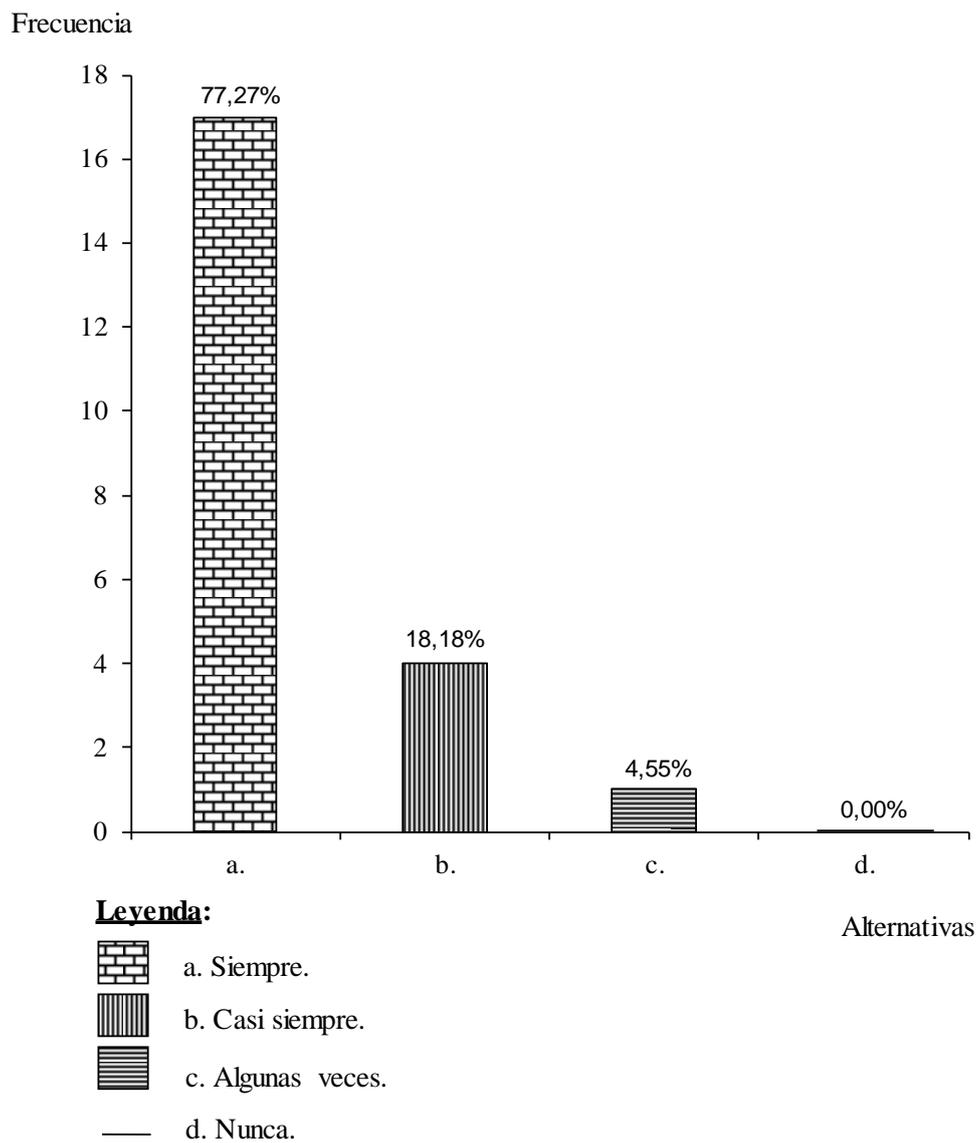
La mayor parte de profesores (77,27%) mencionan que las estrategias influyen siempre en el aprendizaje de la computación e informática; el 18,18% dice casi siempre y el 4,55% establece que algunas veces.

Esta información nos da a conocer que las estrategias adecuadas influyen bastante en el aprendizaje de la computación. El profesor debe buscar las estrategias que permitan que los alumnos puedan captar con más facilidad los conocimientos de esta materia.

Esta situación nos permite indicar lo propuesto en nuestra hipótesis que hay relación significativa entre las estrategias y la enseñanza de la computación e informática en los alumnos del 6° Grado de Primaria.

## GRÁFICO N° 12

### INFLUENCIA DE LAS ESTRATEGIAS EN EL APRENDIZAJE DE LA COMPUTACIÓN



## DISCUSIÓN

Citando a Garassini María Elena, quien manifiesta que insertar las nuevas tecnologías de información y comunicación al contexto educativo ha sido vista como la posibilidad de ampliar la gama de recursos, estrategias didácticas y las modalidades de comunicación que se pueden ofrecer para el mejoramiento, optimización y alcance del quehacer educativo. Elementos como el costo de los equipos y su uso para la enseñanza de conceptos básicos, el tiempo que invierten los niños en el uso del computador vs. actividades que promueven mejor el desarrollo de destrezas comunicativas y de integración social, la magnitud de la producción, publicidad y venta de software para niños pequeños vs. la poca investigación sobre su uso adecuado en estas edades y el uso de las computadoras para entretenimiento vs. programas para el desarrollo de destrezas básicas, entre otros, mantienen en alerta a las personas ligadas al mundo de la educación inicial en referencia a su uso.

Efectivamente, la incorporación a las técnicas de la información a diferentes contextos, siendo el sector de educación donde se utiliza con más frecuencia este importante medio tecnológico.

En este aspecto veo importante señalar a las investigadoras **Lucitania del rosario C y Lourdes Noemi G.** (2012) – Ecuador, quienes expresan en su trabajo de investigación: que la metodología en la enseñanza de la informática y el manejo de herramientas computacionales, indiscutible son importantes para la enseñanza, ya que se convertido en el lenguaje de la era en que estamos viviendo. La enseñanza y uso de la computación se debe hacer desde pequeños y seguirse ampliando a lo largo de los años de estudios. Pero debemos priorizar otras necesidades de aprendizajes donde la computadora no sólo debe ser un recurso que facilite la adquisición de nociones y conceptos que constituyen la base necesaria para complejizar su nivel de pensamiento y luego de adquirir las habilidades necesarias para el aprendizaje de las nuevas tecnologías. La Informática deben tratarse como un recurso, una herramienta, donde el docente debe aplicar las estrategias necesarias para lograr desarrollar un buen aprendizaje significativo aprovechando todos los recursos que nos ofrece.

Tal como lo manifiesta las estudiosas en mención, ellas hacen notar la gran importancia de la tecnología, en este caso la computación en la enseñanza. Eso lo puedo ratificar porque en toda enseñanza del docente cual fuese el área debe estar esta tecnología de boga.

## CONCLUSIONES

He considerado las siguientes conclusiones:

1. Las principales estrategias que utilizan los profesores en la enseñanza de la computación en el 6º Grado de Primaria en las Instituciones Educativas de la ciudad de Requena son el aprendizaje por descubrimiento y el aprendizaje interactivo.
2. Los profesores utilizan diversas formas de enseñanza de la computación, siendo los más notorios el método de solución de problemas y el método investigativo.
3. Según los profesores las estrategias adecuadas influyen bastante en el aprendizaje de la computación.
4. La aplicación de las estrategias metodológicas influye en forma positiva en la enseñanza de la computación a los alumnos del 6º Grado de Educación Primaria en Requena.
5. El rendimiento escolar de los estudiantes en computación es regular debido a que los medios no son los más adecuados y falta de materiales para la enseñanza de esta materia.

## **SUGERENCIAS**

Presento las siguientes recomendaciones:

1. Sugerimos a los profesores del Nivel Primario buscar y aplicar estrategias metodológicas adecuadas para la enseñanza de la computación e informática.
2. También sugerimos a los docentes buscar medios de enseñanza óptimos para una mejor aplicación de las estrategias para enseñar computación e informática.
3. A los profesores sugerimos seguir siempre cursos de actualización en temas de computación e informática y hacer uso constante de la Internet.
4. El grupo considera sugerir como estrategia para la enseñanza de la computación el empleo del aprendizaje por descubrimiento, ya que con ella los estudiantes van descubriendo y aprendiendo los múltiples procesos y actividades en la computación.

## **BIBLIOGRAFÍA**

1. ALLAN FERMIN, Edgar : Internet globalizado. Lima-Perú. 2009.
2. BOLAÑOS, F. : Estrategias didácticas. Lima-Perú. 2002.
3. CASTILLO, Cristina : Métodos, técnicas y organización. Editorial CEAC. España. 1991.
4. DE ZAYAS, Rita : Metodologías de enseñanza y aprendizaje. Editorial Navas. Argentina. 2010
5. GÁLVEZ, J. : Métodos y técnicas de aprendizaje en computación. Editorial Nueva Era. Lima-Perú. 2000.
6. LINARES, Manuel : Internet en el proceso enseñanza aprendizaje. Arequipa-Perú. 2002.
7. INTERNET : [www.monografias.com](http://www.monografias.com)

## **ANEXO**

## ENCUESTA

1. Importancia De Las Estrategias Metodológicas En La Enseñanza De La Computación
  - a. Si
  - b. No
  
2. Aplicación De Estrategias Metodológicas En La Enseñanza De La Computación
  - a. Aprendizaje por descubrimiento
  - b. Aprendizaje interactivo
  - c. Teórica
  - d. Mapas mentales
  
3. Método Para Realizar La Enseñanza-Aprendizaje De Los Estudiantes
  - a. Método de solución de problemas
  - b. Método investigativo
  - c. Método creativo
  - d. Método crítico
  
4. Aplicación De Técnicas De Enseñanza En Computación
  - a. Expositiva
  - b. Interactiva
  - c. Encuentro de conocimientos
  - d. Grupal
  
5. Construcción De Conocimientos
  - a. Análisis de texto
  - b. Aplicación de software educativo
  - c. Videos
  - d. Separatas y hojas de prácticas
  
6. Contexto Donde Se Desarrollan Los Aprendizajes De Los Estudiantes Son Adecuados E Implementados
  - a. Si
  - b. No

7. Interés En El Conocimiento De La Computación
  - a. Siempre
  - b. Casi siempre
  - c. Algunas veces
  - d. Nunca
  
8. Rendimiento Escolar En Computación
  - a. Bueno
  - b. Regular
  - c. Malo
  
9. Utilización De Medios Para La Enseñanza De La Computación
  - a. Software
  - b. Videos
  - c. Proyector data
  - d. Link
  
10. Utilización De Materiales En La Clase De Computación
  - a. Separatas
  - b. Libros de texto
  - c. Imágenes
  - d. Pizarra
  
11. Interés Del Estudiante Por Conocer Los Temas De Computación
  - a. Siempre
  - b. Casi siempre
  - c. Algunas veces
  
12. Influencia De Las Estrategias En El Aprendizaje De La Computación
  - a. Siempre
  - b. Casi siempre
  - c. Algunas veces
  - d. Nunca

## 1. MATRIZ DE CONSISTENCIA

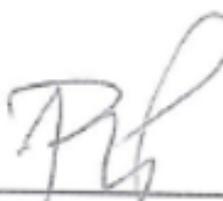
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Indicadores	Índices	Metodología
<p>Por lo descrito líneas arriba, el grupo de investigación se plantea la siguiente pregunta de investigación que se va a convertir en la orientación del proceso de investigación.</p> <p>¿De qué manera la aplicación de estrategias metodológicas influye en el proceso de enseñanza aprendizaje de Computación en los</p>	<p><u>Generales.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Conocer cuáles son las estrategias metodológicas que utilizan los profesores en la enseñanza de la computación en el 6° Grado de Educación Primaria de las Instituciones Educativas de la ciudad de Requena.</li> </ul> <p><u>Específicos.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Identificar las formas de enseñanza de los profesores en computación.</li> <li>❖ Describir las formas de aprendizaje de los alumnos en computación.</li> </ul>	<p>Como hipótesis básica que se ha planteado en el Trabajo de Investigación es la siguiente: La aplicación de las estrategias metodológicas influye en forma positiva en la enseñanza de la computación a los alumnos</p>	<p><u>Estrategias Metodológicas de la Enseñanza de la Informática</u></p> <p>La inclusión de los ordenadores como parte del trabajo pedagógico de docentes y estudiantes en el salón para las actividades académicas, así como para las labores en los hogares, exigen a los profesores de los distintos niveles educativos a reflexionar en el manejo de su didáctica buscando las estrategias metodología pertinentes en para enseñar informática para que sea un proceso significativo y estimulante para el estudiante.</p> <p><u>Desarrollo de la enseñanza</u></p> <p>Es importante la enseñanza porque permite que los nuevos aprendizajes</p>	<p>Internet. Proyectores . TV. Libros digitales. Video conferencias. Conexiones en red. Currículum. Desarrollo humano. Personal Social. Vocacional. Académico. Apoyo Social. Salud. Personal. Académico. Social. Perfil tutor.</p>	<p>SI. NO.  Siempre Casi siempre Algunas veces Nunca  Bueno Regular Malo</p>	<p><u>Tipo de Investigación</u> Descriptiva simple.</p> <p><u>Diseño</u> No experimental transversal M-O</p> <p><u>Población y muestra</u> La población lo conforman todos docentes de ambos sexos que imparten enseñanza en el sexto Grado de Educación primaria de las Instituciones Educativas Públicas de la ciudad de Requena.</p> <p>Para la muestra se consideró al 100% de docentes del Sexto Grado de Primaria de las IEP de la ciudad de Requena, que en total llegan a 22 docentes, como se nota es una población reducida. Se seleccionó de manera intencionada, fue no pirobalística por las facilidades para la recolección de la información. <u>Técnicas e instrumentos de</u></p>

<p>estudiantes del 6to grado de primaria de la ciudad de Requena?</p>		<p>del 6º Grado de Primaria en la ciudad de Requena.</p>	<p>adquiridos por el estudiante le hagan cambiar de actitud y de su forma de pensar y actuar en el contexto donde se desenvuelve</p>	<p>Sesiones de clases. Uso de Tic</p>	<p><u>recolección de datos.</u> Encuesta – Cuestionario</p> <p><u>Métodos y análisis de datos.</u> Según el propósito de la investigación decidí por una alternativa rápida y de fácil manejo como son las tablas de frecuencia simple y los gráficos de barras, una vez diseñados procedí a la interpretación de los resultados haciendo una interpretación de manera literal e inferencial.</p>
---	--	--	--	---	---

Yo, Fernando Eli Ledesma Pérez, docente de la Facultad de Educación e Idiomas y Escuela Profesional de Educación Secundaria de la Universidad César Vallejo Filial Lima Norte, revisor(a) Tesis titulada **“Aplicación de estrategias metodológicas para la enseñanza de la computación en el sexto grado del nivel primario de la ciudad de Requena -2019”** del (de la) estudiante **Víctor Wagner Ihuaraqui Macuyama**, constato que la investigación tiene un índice de similitud de **21%** verificado en el reporte de originalidad de programa Turnitin.

El/la suscrito (a) analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Los Olivos, 20 de julio de 2020



Dr. Fernando Eli Ledesma Pérez  
Jefe de Complementación Académica Magisterial  
UCV-Lima

Feedback Studio - Google Chrome  
 ev.turmitin.com/app/carta/es/?student\_user=18u=1104066648&lang=es&o=1357014155&s=

feedback studio Victor Wagner Ihuaraqui Macuyama | Aplicación de estrategias metodológicas para la enseñanza de la computación en el sexto grado del nivel primario de la ciudad de Requena - 2020

**Resumen de coincidencias**

**21 %**

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés (beta)

Coincidencias

1	umginformatica.blogspot...	3 %
2	ampalmeza422-ams...	2 %
3	190.95.144.29	2 %
4	Entregado a Universid...	2 %
5	eltaller.us.es	1 %
6	repositorio.uremi.edu.ec	1 %
7	repositorio.ucv.edu.pe	1 %
8	repositorio.unsa.edu.pe	1 %
9	efiguracionpe.blogspot...	1 %

21

21

Test only Report | High Resolution | Activado

Página: 1 de 49 | Número de palabras: 6637

**UCV**  
UNIVERSIDAD CAYMAHUASI

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA**

\*Aplicación de estrategias metodológicas para la enseñanza de la computación en el sexto grado del nivel primario de la ciudad de Requena - 2020\*

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**  
**LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA EN LA ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO**

**AUTOR:**  
 Sr. Victor Wagner Ihuaraqui Macuyama

**ASESOR:**  
 Dr. Fernando Eli Ledesma Pérez

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**  
 Innovaciones Pedagógicas

**PERO - 2020**



# UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

## AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE  
COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA MAGISTERIAL

---

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

Victor Wagner Ihuaraqui Macuyama

INFORME TITULADO:

“Aplicación de estrategias metodológicas para la enseñanza de la computación en el sexto grado del nivel primario de la ciudad de Requena – 2019”

---

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

Licenciado en Educación Secundaria en la Especialidad en Educación para el Trabajo – Técnico Mecánica Automotriz

---

SUSTENTADO EN FECHA: 09/07/2020

NOTA O MENCIÓN: 12



Dr. Fernando Eli Ledesma Pérez  
Jefe de Complementación Académica Magisterial  
UCV-Lima

---



**AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE  
TESIS EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL  
UCV**

Código : F08-PP-PR-02.02  
Versión : 09  
Fecha : 23-03-2018  
Página : 1 de 2

Yo **Victor Wagner Ihuaraqui Macuyama** , identificado con DNI N° **43143370**, egresado de la Escuela Profesional de **EDUCACION SECUNDARIA** de la Universidad César Vallejo, autorizo () , No autorizo ( ) la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado **“Aplicación de estrategias metodológicas para la enseñanza de la computación en el sexto grado del nivel primario de la ciudad de Requena - 2019”** en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33 Fundamentación en caso de no autorización:

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**FIRMA**

**DNI 43143370**

**FECHA: 21 de julio de 2020**

Baborò	Dirección de Investigación	Revisò	Representante de la Dirección / Vice rectorado de Investigación y Calidad	Aprobò	Rectorado
--------	----------------------------	--------	---	--------	-----------