

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POST GRADO

TESIS

**SOFTWARE EDUCATIVO DEL FOLKLORE PERUANO PARA
DESARROLLAR LA IDENTIDAD CULTURAL EN LAS ALUMNAS
DEL TERCER AÑO DE SECUNDARIA DE LA I.E.M. “NUESTRA
SEÑORA DE MONTSERRAT” DE LIMA, AÑO 2009**

PARA OBTENER EL GRADO DE:

MAGISTER EN EDUCACIÓN

CON MENCIÓN EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

AUTORES:

Br. LILIA LUCÍA, BAEZ RODRÍGUEZ

Br. CARMEN ROSA, VALENZUELA ALBINO

ASESOR:

Dr. ÁNGEL, SALVATIERRA MELGAR

LIMA-PERÚ

2014

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo a mis padres quienes formaron en mi buenas costumbres, a mi esposo Alfredo que con su cariño y comprensión, hace que tenga la fuerza para seguir luchando en este mundo, a mis hijas que las adoro Rosa, María y Carla, siempre las tengo en mi mente, siendo parte de mi lucha para seguir en busca de la excelencia en el trabajo.

CARMEN

Dedico este trabajo en primer lugar a Dios mi padre celestial, a mis padres Lucía y Eusebio por brindarme siempre amor y apoyo incondicional en todos los momentos de mi vida, a mis abuelitos Luisa y Alberto fuente de inspiración de esta investigación, a mis hermanos y sobrinos por brindarme su cariño constantemente, finalmente a mi amado Perú que me llena de mucho orgullo y admiración infinita.

LILY

AGRADECIMIENTOS

A Dios por estar siempre presente en nuestras vidas, por darnos la fuerza necesaria para lograr nuestros objetivos.

A las autoridades y plana docente de la Universidad “César Vallejo” por su contribución en nuestro crecimiento profesional.

Al Dr. Ángel Salvatierra Melgar por el asesoramiento brindado, por transmitirnos su conocimiento y comprensión.

A la Institución Educativa “Nuestra Señora de Montserrat”, encabezado por la directora Francisca Loli Pineda y su plana docente quienes facilitaron el desarrollo del trabajo de Investigación.

A las alumnas del 3° grado A y B de educación secundaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora de Montserrat, quienes fueron los principales elementos humanos, para la aplicación del presente trabajo de investigación.

PRESENTACIÓN

Señores Miembros del Jurado:

La identidad cultural se considera como una herencia de nuestros antepasados, no es posible que exista un país sin Identidad. Por ello es necesario el reconocimiento de la riqueza que poseemos, en tal sentido hemos creado un software educativo llamado Folklore e Identidad, que forma parte de un conjunto de actividades; y se convierte desde este momento en un material pedagógico, cuya utilidad se verá reflejada en la concientización y valoración del folklore peruano.

Este software ha sido elaborado para comprender qué es el folklore de forma atractiva, dinámica e interactiva, con el propósito de mejorar la identidad cultural.

En tal sentido elaboramos la tesis “Software Educativo del folklore peruano para desarrollar la identidad cultural en las alumnas del 3º año de educación secundaria de la I.E.M “Nuestra Señora de Montserrat” de Lima”.

En esta investigación se apreció el gran entusiasmo, actitudes favorables y comentarios positivos, que ofrecían las alumnas al revisar el software, las mismas que se reflejan en los resultados significativos luego de la aplicación de los instrumentos de investigación.

Las autoras.

ÍNDICE

	Pág.
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Presentación	iv
Índice	v
Índice de tablas	ix
Índice de figuras	x
Resumen	xi
Abstract	xii
Introducción	xiii

CAPITULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del problema	16
1.2 Formulación del problema	20
1.2.1 Problema general	20
1.2.2 Problemas específicos	20
1.3 Justificación	21
1.4 Limitaciones	26
1.5 Antecedentes	27
1.5.1 A nivel nacional	27
1.5.2 A nivel internacional	29
1.6 Objetivos	32
1.6.1 Objetivo General	32
1.6.2 Objetivos Específicos	32

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Software Educativo	34
2.1.1 Definición de Software	34

2.1.2	Clasificación del Software	35
2.1.3	Software Educativo	35
2.1.4	Características del Software Educativo	36
2.1.5	Funciones del Software Educativo	37
2.1.6	Enfoques psicopedagógicos sobre el Software Educativo	38
	a. Teoría del Condicionamiento Operante de Skinner	38
	b. Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget	40
2.1.7	Definición del Folklore	42
	a. Etimología	43
	b. Definición	43
	c. Lo que no es folklore	45
	d. ¿Cómo se escribe folklore o folclor?	46
	e. Folklorología	47
	f. Hecho folklórico	50
	g. Características del hecho folklórico	51
	h. Clasificación del hecho folklórico	56
	i. Importancia del folklore	60
2.1.8	El Software Educativo del folklore	61
2.2	Identidad Cultural	62
2.2.1	Definición de Identidad	62
2.2.2	Definición de Cultura	64
2.2.3	Definición de Identidad Cultural	65
2.2.4	Dimensiones de la Identidad Cultural	68
2.2.5	Identidad Cultural e interculturalidad	69
2.2.6	Enfoques científicos y pedagógicos de la Identidad Cultural	72
	1. Teoría de la Cultura	72
	2. Teoría del desarrollo cultural de Vigostky	73
	3. Propuesta educativa de Encinas	75
2.3	Definición de términos básicos	76

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1	Hipótesis.	80
	3.1.1 Hipótesis General	80
	3.1.2 Hipótesis específicas	80
3.2	Variables	81
	3.2.1 Definición conceptual	81
	3.2.2 Definición operacional	82
3.3	Metodología	86
	3.3.1 Tipo de estudio	86
	3.3.2 Diseño del estudio	86
3.4	Población y muestra	87
	3.4.1 Población	87
	3.4.2 Muestra	88
3.5	Método de investigación	89
3.6	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	89
	3.6.1 Técnicas	89
	3.6.2 Instrumentos	90
	3.6.3 Validez del instrumento	91
	3.6.4 Confiabilidad del instrumento	92
3.7	Métodos de análisis de datos	93

CAPITULO IV

RESULTADOS

4.1	Descripción	96
	4.1.1 Resultados generales de la investigación	96
	4.1.2 Resultados específicos de la investigación	98
4.2	Discusión	105
	Conclusiones	108
	Sugerencias	110
	Referencias bibliográficas	111

Anexos		120
Anexo 1	Matriz de consistencia	121
Anexo 2	Matriz de Operacionalización de la variable dependiente	123
Anexo 3	Cuestionario para medir el nivel de Identidad Cultural	125
Anexo 4	Validaciones	126
Anexo 5	Constancia de realización de la investigación	133
Anexo 6	Lista de participantes	134
Anexo 7	Base de datos	136
Anexo 8	Sesiones de aprendizaje	144
Anexo 9	Portadas del software educativo aplicado	168
Anexo 10	Testimonios fotográficos	171

ÍNDICE DE TABLAS

		Pág.
Tabla 1	Tabla de especificaciones de la variable independiente	83
Tabla 2	Dimensiones e indicadores de la variable dependiente Identidad Cultural	84
Tabla 3	Presentación de los baremos de la variable dependiente	85
Tabla 4	Esquema del diseño cuasiexperimental	87
Tabla 5	Distribución de frecuencias del alumnado del tercer grado de educación secundaria de la I.E.M. "N.S.M." del Cercado de Lima, integrante de la población	88
Tabla 6	Juicio de expertos	91
Tabla 7	Confiabilidad del instrumento para la identidad cultural	92
Tabla 8	Bondad de ajuste para la determinación del tipo de distribución de los datos	93
Tabla 9	Comparación de los niveles de identidad cultural de las alumnas del tercer año de secundaria	97
Tabla 10	Comparación de niveles del sentimiento de pertenencia de las alumnas, del tercer año de secundaria	100
Tabla 11	Comparación de niveles de conocimiento de expresiones populares de las alumnas, del tercer año de secundaria	102
Tabla 12	Comparación de niveles del vínculo histórico de las alumnas, del tercer año de secundaria	104

ÍNDICE DE FIGURAS

		Pág.
Figura 1	Funciones del software educativo	38
Figura 2	Construcción del conocimiento	41
Figura 3	Comparaciones de puntajes del folklore peruano para desarrollar la identidad cultural	96
Figura 4	Comparación del sentimiento de pertenencia de las alumnas, del tercer año de secundaria	98
Figura 5	Comparación de las expresiones populares de las alumnas, del tercer año de secundaria	101
Figura 6	Comparación del vínculo histórico de las alumnas, del tercer año de secundaria	103

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo determinar de qué manera la aplicación de un software educativo del folklore peruano, influye en el desarrollo de la identidad cultural, de las alumnas del tercer grado de educación secundaria de la I.E.M. "N.S.M." de Lima año 2009.

La muestra estuvo conformada por 78 estudiantes del mismo sexo matriculadas en el año 2009, modalidad presencial. De un total de 214 estudiantes se procedió a seleccionar la muestra mediante el muestreo intencional, conformándose así el grupo experimental y el grupo de control.

El tipo de investigación por la forma como se ha planteado es experimental, correspondiéndole de esta manera el diseño cuasiexperimental de dos grupos intactos con pretest y postest. Las técnicas que se utilizaron fueron la encuesta aplicada antes y después del tratamiento, y el análisis documental. Como instrumento para recolectar datos se utilizó un cuestionario a la muestra seleccionada.

De igual forma, para determinar la validez de los instrumentos, se sometió a juicio de expertos o evaluación de validez, antes de su aplicación. Para tal efecto se analizó la matriz de consistencia, matriz de ítems para elaborar el instrumento y el cuestionario respectivo.

En conclusión, después de la descripción y discusión de resultados, se confirma que la aplicación del Software Educativo del folklore peruano, influye en el desarrollo de la identidad cultural, de las alumnas del tercer año de secundaria de la Institución Educativa de Mujeres "Nuestra Sra. de Montserrat" de Lima, habiéndose obtenido una mejora significativa después del tratamiento.

ABSTRACT

This research aims to determine how the implementation of an educational software Peruvian folklore, influences the development of cultural identity, the students of the third grade of secondary education in the IEM " N.S.M. " Lima 2009.

The sample consisted of 78 students of the same sex registered in 2009, modality . From a total of 214 students proceeded to select the sample using purposive sampling, thus conforming the experimental group and the control group.

The research by the way has been raised is experimental, accounting in this way the quasi-experimental design with two intact groups pretest and posttest . The techniques used were the survey conducted before and after treatment, and document analysis. As an instrument to collect data a questionnaire was used at the selected sample.

Similarly, to determine the validity of the instrument was subjected to expert judgment or validity assessment before implementation. To this end the consistency matrix, matrix items were analyzed to develop the instrument and the accompanying questionnaire.

In conclusion, after the description and discussion of results, it is confirmed that the application of educational software Peruvian folklore, influences the development of cultural identity, the students of the junior year of School of Women " Nuestra Sra . Montserrat " of Lima, having obtained a significant improvement after treatment