



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS**

**PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN PEDAGÓGICA Y  
TITULACIÓN**

**“El software educativo “Conociendo mi pueblo” y su influencia en la  
identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo  
avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa Martín de la  
Riva y Herrera de la ciudad de Lamas - 2012”**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**AUTOR:**

Bach. Nícida López Dávila

**ASESOR:**

Mg. Wildoro Pinchi Daza

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Evaluación y Aprendizaje

**TARAPOTO – PERÚ**

**- 2016 –**

---

Dr. Aníbal Fernando Mendo García  
Presidente

---

Mg. Segundo Portocarrero Tello Secretario

---

Mg. Wildoro Pinchi Daza  
Vocal

A mi esposo, Edwin, quien me brinda su amor, su cariño, su estímulo y su apoyo constante.

A mis queridas hijas: Cynthia y Anabell, por quienes cada día tiene sentido, además, son testigos silenciosas de mis luchas cotidianas en busca de un mejor futuro. A ellas mi esperanza, alegría, mi vida y la culminación de este trabajo y lo que representa.

**Nícida.**

## **AGRADECIMIENTO**

Expresamos nuestro profundo y sincero agradecimiento a todos mis familiares por su indesmayable esfuerzo desplegado y darme las energías positivas para seguir en pro de la meta soñada.

A todos los docentes de la Universidad Cesar Vallejo nos brindaron el asesoramiento profesional para hacer posible la planificación y ejecución de presente trabajo de investigación.

Al Director, profesores, estudiantes del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera” de la ciudad de Lamas, por brindarnos las facilidades necesarias durante la etapa de ejecución de nuestra investigación.

**La autora.**

## **DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD**

Yo, NÍCIDA LÓPEZ DÁVILA, estudiante del Programa de Complementación Académica Magisterial de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI 00949467, con la tesis titulada “El software educativo “Conociendo mi pueblo” y su influencia en la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa Martín de la Riva y Herrera de la ciudad de Lamas - 2012”, ha sido desarrollada con base a una investigación exhaustiva, respetando derechos intelectuales de terceros, conforme a las citas que constan en la redacción del marco teórico y las páginas correspondientes, cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía.

Consecuentemente este trabajo es de mi autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance científico de la propuesta en mención.

Tarapoto, mayo del 2016

.....  
Nícida López Dávila

## **PRESENTACIÓN**

Señores Miembros del Jurado:

Dando cumplimiento a las normas estipuladas en el Reglamento de Elaboración de Tesis de la Facultad de Educación de la Universidad “Cesar Vallejo”, para elaborar la tesis, se presenta a ustedes el trabajo de investigación descriptiva simple denominado: “El software educativo “Conociendo mi pueblo” y su influencia en la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera” de la ciudad de Lamas - 2012”,

El presente trabajo investigativo se contextualiza en el paradigma cuantitativo en su modalidad de descriptivo y cuyas variable de estudio son: el software Conociendo mi pueblo y la Identidad Cultural. Se orienta a conocer la influencia del software educativo en la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera.

Señores miembros del jurado, esperando que la presente investigación se ajuste a las exigencias establecidas por vuestra universidad y merezca su aprobación.

**La autora.**

## ÍNDICE

<b>PÁGINAS PRELIMINARES</b>	<b>Págs.</b>
PORTADA.....	i
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	4
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	5
PRESENTACIÓN.....	6
ÍNDICE.....	7
RESUMEN.....	x
ABSTRACT.....	xi
1. INTRODUCCIÓN.....	xii
1.1. Problema de investigación.....	14
1.1.1. Realidad problemática.....	13
1.1.2. Formulación del problema.....	14
1.1.3. Justificación.....	15
1.1.4. Antecedentes.....	17
1.1.5. Objetivos.....	20
1.2. Marco referencial.....	22
1.2.1. Marco teórico.....	22
1.2.2. Marco conceptual.....	47
2.1 Hipótesis de investigación.....	49
2.1.1. Hipótesis general.....	49
2.1.2. Hipótesis específicas.....	49
2.2 Variables.....	50
2.2.1. Definición conceptual.....	50

2.2.2.	Definición operacional.....	50
2.2.3.	Variables, dimensiones e indicadores.....	51
2.3	Metodología.....	52
2.3.1	Tipo de estudio.....	52
2.3.2	Diseño de estudio.....	52
2.4	Población y muestra.....	52
2.5	Método de investigación.....	53
2.6	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	53
2.7	Métodos de análisis de información.....	53
3.1	Descripción de los resultados.....	55
3.2	Discusión de resultados.....	60
4	Conclusiones.....	63
5	Sugerencias.....	64
	Bibliografía.....	65
	Direcciones electrónicas consultadas.....	65
	Anexos.....	67



## RESUMEN

La presente investigación, como todas las de su género, se encuentra enmarcada en un orden secuencial para hacer referencia al problema detectado en un principio y estudiado en un determinado lapso de tiempo. De tal modo que consta de un marco metodológico, un marco teórico, el desarrollo del proceso, los resultados y por ende conclusiones y sugerencias.

Cabe indicar que la investigación ejecutada, se encaminó a promover el desarrollo de la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del Ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa "Martín de la Riva y Herrera. Trabajo que contribuyó a mejorar la calidad de la enseñanza y aprendizaje; obteniendo mejores resultados en los estudiantes.

La tarea investigativa se orientó a comprobar la influencia del software educativo: "Conociendo mi pueblo", en el desarrollo de la identidad cultural de los del cuarto grado del Ciclo avanzado. En este sentido, inicialmente constatamos el nivel de desarrollo de la identidad cultural alcanzando una nota promedio de 10,73. Ante tal situación realizamos la sistematización de los fundamentos teóricos y científicos que encaminaron a desarrollar la identidad cultural, de tal modo, que pusimos en ejecución el Programa Educativo "Conociendo mi pueblo", aplicamos diversas estrategias que permitieron desarrollar la identidad cultural de los educandos, luego de recoger los datos del proceso, comprobamos que el nivel de desarrollo de la identidad cultural alcanzaron el nivel excepcional, confirmando así que el software educativo unido a la acción pedagógica promovieron aprendizajes significativos de los estudiantes comprometidos en la investigación.

**La autora.**

## ABSTRACT

This research, like all of its kind, is framed in a sequential order to refer to the problem identified and studied initially in a given period of time. So that a methodological framework consists of a theoretical framework, process development, and therefore the results conclusions and suggestions.

It is noted that the investigation carried out, headed to promote the development of the cultural identity of fourth graders advanced Cycle Center Alternative Basic Education "Martin de la Riva Herrera. Work helped improve the quality of teaching and learning; better results in students.

The research work was aimed at checking the influence of educational software: "Knowing my people" in the development of the cultural identity of the fourth degree of the advanced cycle. In this regard, we note initially the level of development of cultural identity reaching an average of 10.73 note. In this situation we made the systematization of the theoretical and scientific foundations headed to develop cultural identity, so, we put running the educational program "Knowing my people", apply various strategies used to develop the cultural identity of the students, after collecting process data, we found that the level of development of cultural identity reached the exceptional level, confirming the educational software together with the pedagogical action promoted significant learning of students engaged in research.

The author.

## 1. INTRODUCCIÓN

En una fecha tan temprana como marzo de 1962, Ernesto Che Guevara planteó: *El mundo camina hacia la era electrónica...* Todo indica que esta ciencia se constituirá en algo así como una medida del desarrollo; quien la domine será un país de vanguardia.

Hablar de computación, es hablar de un tema apasionante en todos los sentidos, nos hace soñar sobre el futuro, nos hace discutir sobre las tecnologías apropiadas y sus costos, las políticas para desarrollar una industria, institución y un país. Pero fundamentalmente hablar de computación o informática es hablar de la necesidad de recursos humanos capacitados, de los cambios en la forma de trabajar y los nuevos empleos, de las nuevas posibilidades de desarrollo individual y hasta de aprendizaje con la inserción de la computadora; por eso hoy en día hablar de computación es hablar de educación.

Específicamente, en cuanto a informática educativa se refiere, el avance independientemente del estrictamente tecnológico- se ha dado por los aspectos, entre los que destacamos como la aceptación generalizada de las herramientas informáticas como una necesidad para adecuar a nuestros alumnos al ritmo que marca la sociedad; el enfoque, ya casi consensuado de las computadoras como instrumentos que permiten la integración curricular y no como objetos de estudio en sí mismos.

Desde esta perspectiva en este trabajo pretendemos describir el software educativo "Conociendo mi pueblo" y su influencia en el desarrollo de la identidad cultural en los estudiantes cuarto grado del Ciclo avanzado de la Institución Educativa "Martín de la Riva y Herrera", contribuyendo así al desarrollo de la calidad de los aprendizajes y por ende de la formación personal de los educandos con quienes se experimentó el fenómeno ya indicado.

Ante la actual era del conocimiento científico se debe promover la utilización de la computadora en la escuela, como herramienta tecnológica con una finalidad esencialmente pedagógica, orientadora del "saber conocer" y del "saber hacer",

con el objeto de contribuir con el mejoramiento de la calidad de la Educación, que permita a educando, mediante la comprensión de los códigos de las nuevas tecnologías, entender el mundo en que vive, adaptarse activamente a la sociedad y conscientes de que el *conocimiento* aquí y ahora, es dinamizador del crecimiento y herramienta fundamental para el cambio y la transformación social.

## 1.1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

### 1.1.1. REALIDAD PROBLEMÁTICA

xii

La mayoría o mejor dicho todos conocemos el fenómeno de la globalización; a raíz de este fenómeno se ha demostrado que muchas culturas han perdido su identidad debido a que han adoptado otros modos de vida, como también costumbres y necesidades nuevas (de tipo tecnológico). Ya están dejando de existir culturas propias, es decir, que conserven su propio modo de vida, vestimenta, costumbres, valorar los lugares naturales de atracción, etc. debido a que todo se ha globalizado, podemos afirmar que ya nadie es diferente.

Si bien la ciencia y tecnología contribuyen al desarrollo de los países, también trae consigo la pérdida de identidad cultural, toda vez que la aplicación de un modelo económico deshumanizante, conduce a la población a un mayor consumismo de "productos de moda", en cuyo fenómeno los medios de comunicación juegan un papel importante, de tal manera que la gente vive absorta a los vertiginosos progresos de la ciencia y la tecnología y se vuelven cada vez más alienados culturalmente.

Profundizando el enfoque, la implementación del proceso de globalización trajo la pérdida de identidad de la persona, como individuo inserto en una sociedad, que posee reglas y costumbres propias, como también concibe una pérdida de identidad social, esto último referido al lugar que ocupa en la sociedad dentro del mundo como parte de su desarrollo. Esto conlleva a referirse no ya a estados limitados unos de otros, si no que ya empezamos a hablar de lo que se denominó "Aldea Global", dicha aldea se encuentra regida por leyes y gobiernos de orden mundial. Esta homogenización, producida por el efecto globalizador, implica una pérdida en la integridad de las culturas de los países participantes, ya que dichas costumbres se diversifican y relacionan. Esto produce que el individuo no se sienta como sujeto integrador de su sociedad, sino que este proceso rompe los límites y produce en el individuo una duda existencial sobre su lugar en la sociedad.

Como nuestro país y por ende nuestra región forman parte de lo que se ha denominado, como un efecto del modismo globalizador de la aldea global, no son ajenas a dicho fenómeno, por tanto la población ha entrado en un proceso de pérdida de su propia identidad cultural, evidenciándose con mayor énfasis en los niños y jóvenes.

Situación que lo afirmamos, pues en la labor pedagógica que realizamos con los jóvenes del CEBA “Martín de la Riva y Herrera”, al realizar un breve diagnóstico observacional, los estudiantes del cuarto grado con que trabajamos, reflejaban ciertas debilidades en la dimensión de identidad con su propio pueblo y cultura local, por tanto para dar mayor científicidad a lo observado, aplicamos una encuesta (Anexo N° 01), cuyos resultados nos llevan a afirmar que la mayoría de estudiantes va perdiendo su identidad cultural y se vuelven más alienados, poniendo de lado las costumbres y saberes ancestrales propios, empero, los datos también nos brindan una posibilidad de revertir dicho fenómeno, por tanto, ante esta situación y en el marco de innovar nuestra acción docente nos enfrentamos al reto de abordar esta problemática desde el aula y así contribuir al cambio para promover la identidad cultural y el amor a nuestra tierra, debiendo para ello utilizar un software interactivo, donde se dio a conocer: Costumbres, tradiciones y lugares turísticos del distrito de Lamas a través de imágenes, videos y contenido didáctico.

### **1.1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

En el marco de lo señalado respecto a la realidad en el aula del cuarto grado se plantea la siguiente interrogante:

#### **1.1.2.1. PROBLEMA GENERAL**

¿Cuál es la influencia del software educativo “Conociendo mi Pueblo” en la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera” de la ciudad de Lamas - 2012?

### **1.1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS**

- ¿Cuál es la influencia del software educativo “Conociendo mi Pueblo” en la dimensión Valores de la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera” de la ciudad de Lamas - 2012?
  
- ¿Cuál es la influencia del software educativo “Conociendo mi Pueblo” en la dimensión Historia de la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera” de la ciudad de Lamas - 2012?
  
- ¿Cuál es la influencia del software educativo “Conociendo mi Pueblo” en la dimensión Tradición de la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera” de la ciudad de Lamas - 2012?

### **1.1.3. JUSTIFICACIÓN**

El presente estudio se justifica en el contexto de los enfoques siguientes:

#### **1.1.3.1. Justificación Teórica**

El presente trabajo de investigación respondió a la necesidad incentivar el cultivo de nuestra identidad cultural, haciendo énfasis sobre los usos y costumbres de la población de la ciudad de Lamas, utilizando la tecnología, ya que a medida que pasa el tiempo los estudiantes prefieren

abrazar patrones culturales de otros lugares, marginando o dejando de lado su propia cultura.

### **1.1.3.2. Justificación Metodológica**

Consideramos que desde la óptica científica que los métodos aplicados, así como los procedimientos y técnicas e instrumentos empleados en el proceso de investigación, demostraron su validez y confiabilidad, por tanto se deduce que podrían ser aplicados en otras inquietudes investigativas, claro está adecuándolos al contexto o fenómeno a investigar.

### **1.1.3.3. Justificación Práctica.**

La aplicación del software educativo “Conociendo mi Pueblo”, permite -a través de imágenes, videos e información referida a los lugares turísticos, costumbres y tradiciones de nuestra ciudad histórica-, fomentar la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera” de la ciudad de ciudad de Lamas.

### **1.1.3.4. Justificación social**

Consideramos que el presente estudio tendrá impacto en el seno social de Lamas, toda vez que siendo una ciudad que en los últimos tiempos se ha convertido en un foco de atracción turística, interesa a todos mantener esta categoría, pues dicha condición le permite a los pobladores favorecerse de una u otra manera, por tanto, es una obligación mantener la cultura ancestral que muchos pueblos amazónicos ya lo perdieron.



## 1.1.4. ANTECEDENTES

### 1.1.4.1. NIVEL INTERNACIONAL

**Título** : Las TIC como herramienta docente para fortalecer la identidad cultural: estudio de casos en telesecundarias rurales de Puebla.

**Autor** : CASTILLO SANGUINO, Narciso

**Lugar/ País** : Cholula – Puebla – México

**Año** : 2011

#### **Conclusiones:**

- El uso de las TIC posibilita la interacción con otras culturas. En esta línea, las TIC permite mostrar la cultura propia y cultura ajena. El cambio de paradigma es impresionante, ya los profesores y alumnos no son meramente receptores de información sino las TIC posibilitan un diálogo para el enriquecimiento cultural mutuo. Los diálogos entre grupos de distintas culturas mediados por las TIC permiten reflexionar sobre la cultura ajena pero también sobre la cultura propia.
- Otro uso donde se interceptan la identidad cultural y el uso de las TIC es cuando el punto de partida es la comunidad. Un uso de las TIC que salió a la luz es para mostrar a la comunidad con todos sus elementos culturales al mundo. Además las TIC pueden aprovecharse para que los alumnos se sientan orgullosos de pertenecer a su comunidad.

- La identidad cultural nos dota de sentido de pertenencia. En este sentido, las TIC permiten reencontrarse con la cultura aún a pesar de la distancia.

#### 1.1.4.2. NIVEL NACIONAL

**Título** : Comunicación e Identidad Cultural en adolescentes del Caserío Conache Laredo, basado en el enfoque culturoológico.

**Autoras** : CARRANZA ANCAJIMA, Mariana / LUJÁN RODRÍGUEZ, Saira Ludelmira.

**Lugar** : Trujillo

**Año** : 2010

#### **Conclusiones:**

- Las prácticas comunicacionales que intervienen en la construcción de la identidad cultural en los adolescentes del caserío Conache según el Enfoque Culturoológico, son principalmente: las interrelaciones con sus familiares (madre y hermanos/as) y pares en sus círculos de socialización, el uso y consumo de la televisión y la radio en medios de información tradicionales 44, así como el celular, la computadora y el MP3 en acceso y uso de las TIC"s.
- Respecto a sus **círculos de socialización**, los adolescentes guardan una estrecha comunicación y confianza con sus madres y pares; sobre el uso y consumo de los **medios de información tradicionales**, la mayoría se inclina por la televisión (series y novelas), le siguen las emisoras radiales *96 Bravaza* y *Moda* sintonizadas por la música reggaetón, romántica y cumbias, mientras que el diario ocupa un nivel ínfimo de consumo entre los/as

adolescentes. Respecto a las **TIC's**, la mayoría de los adolescentes tiene y usa celulares, especialmente para satisfacer necesidades de comunicación familiar; pero prefieren la computadora para cumplir con obligaciones escolares (a pesar de contar escasamente con este equipo).

- Las interacciones de los adolescentes con sus pares y familiares, determinan la permanencia de patrones culturales tradicionales y/o ciertos elementos de los procesos socioculturales urbanos que se incorporan en su identidad cultural. El contenido de los medios de información es influyente en la adopción de formas de expresión verbal, gustos y preferencias en el arreglo personal. Las TIC's se hacen necesarias para facilitar su vida y lograr objetivos académicos y familiares. Esto hace que exista un creciente reconocimiento en su identidad cultural.

#### **1.1.4.3. NIVEL REGIONAL Y/O LOCAL**

**Título** : La aculturación de la comunidad nativa del centro poblado comunidad quechua Wayku como visión turística.

**Autoras:** MAS GOLAC, Melvi Esther  
SOLÍS FLORES, Vanessa

**Lugar** : UNSM – Tarapoto

**Año** : 2005

#### **Conclusiones:**

- El objetivo principal fue describir los factores económicos, - sociales y culturales que influyen en el proceso de aculturación. La metodología utilizada fue el análisis documental, la aplicación de encuestas a pobladores, la

observación directa y entrevista a pobladores, lo que ha permitido la obtención de la información sobre los factores que influyen en el proceso de aculturación. El poblador de la Comunidad Nativa del Centro Poblado Comunidad Quechua Wayku, en la actualidad se encuentra presionado por la cultura occidental que promueven respuestas desventajosas. Las generaciones jóvenes están en vías de desintegración aun cuando no han desaparecido los rasgos culturales ancestrales. Se observa en ellos que no se han integrado totalmente a la cultura occidental, y lo hacen en forma aparente o superficial; por lo tanto, es el momento de revalorar su cultura original. Para lograrlo necesitan desalinearse y que dejen la máscara occidental que se les ha impuesto. Esto no significa mantenerlos en el primitivismo. Su liberación debe hacerse mediante la construcción de mecanismos que lo hagan capaz de defender su identidad cultural para que no sucumba al dominio de la llamada cultura occidental. Todo esto nos permite reflexionar sobre el poblador del Centro Poblado Comunidad Quechua Wayku y pretendemos con el presente trabajo de investigación contribuirá en el mejoramiento y despegue cultural, social y económico de la referida comunidad.

### **1.1.5. OBJETIVOS**

#### **1.1.5.1 OBJETIVO GENERAL**

- Determinar la influencia del software educativo “Conociendo mi Pueblo” en el desarrollo de la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera” de la ciudad de Lamas - 2012”

### 1.1.5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Comprobar los efectos del software educativo  
“Conociendo mi Pueblo” en la dimensión Valores de la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera” de la ciudad de Lamas.
  
- Comprobar los efectos del software educativo  
“Conociendo mi Pueblo” en la dimensión Historia de la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera” de la ciudad de Lamas.
  
- Comprobar los efectos del software educativo  
“Conociendo mi Pueblo” en la dimensión Tradición de la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera” de la ciudad de Lamas.

## 1.2. MARCO REFERENCIAL

### 1.2.1. MARCO TEÓRICO

#### 1.2.1.1. EL SOFTWARE

El software es un programa o conjuntos de programas que contienen las órdenes con la que trabaja la computadora. Es el conjunto de instrucciones que las computadoras emplean para manipular datos. Sin el software, la computadora sería un conjunto de medios sin utilizar. Al cargar los programas en una computadora, la máquina actuará como si recibiera una educación instantánea; de pronto "sabe" cómo pensar y cómo operar.

El Software es un conjunto de programas, documentos, procedimientos, y rutinas asociados con la operación de un sistema de cómputo. Distinguiéndose de los componentes físicos llamados hardware. Comúnmente a los programas de computación se les llama software; el software asegura que el programa o sistema cumpla por completo con sus objetivos, opera con eficiencia, esta adecuadamente documentado, y suficientemente sencillo de operar. Es simplemente el conjunto de instrucciones individuales que se le proporciona al microprocesador para que pueda procesar los datos y generar los resultados esperados.

El hardware por sí solo no puede hacer nada, pues es necesario que exista el software, que es el conjunto de instrucciones que hacen funcionar al hardware. (MUGUÍA D. & CASTELLANOS K. 2011)

Como concepto general, el software puede dividirse en varias categorías basadas en el tipo de trabajo realizado, así tenemos:

- a) **Sistema operativo:** es el software que controla la ejecución de todas las aplicaciones y de los programas de software de sistema.
- b) **Programas de ampliación:** o también llamado software de aplicación; es el software diseñado y escrito para realizar una tarea

específica, ya sea personal, o de procesamiento. Aquí se incluyen las bases de datos, tratamientos de textos, hojas electrónicas, gráficas, comunicaciones, etc.

**c) Lenguajes de programación:** son las herramientas empleadas por el usuario para desarrollar programas, que luego van a ser ejecutados por el ordenador.

Hoy en día existen software creados para la gestión económica, la esfera militar, las investigaciones, el entrenamiento, la salud, la educación y otros muchos campos de aplicación. Se ha logrado alcanzar en nuestros días una alta relevancia en la educación, teniendo en cuenta, precisamente, el inmenso volumen de información de que dispone el hombre en los momentos actuales y los propios factores que han motivado una masividad en el uso de esta tecnología, cuyo enfoque tuvimos que acoger para llevar a cabo nuestro plan de investigación.

#### **1.2.1.2. SOFTWARE EDUCATIVO**

En la obra “Construyendo y Aprendiendo con el Computador”, se define el concepto genérico de Software Educativo como cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales sirvan de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar. Un concepto más restringido de Software Educativo lo define como aquel material de aprendizaje especialmente diseñado para ser utilizado con una computadora en los procesos de enseñar y aprender. (SÁNCHEZ J., 1999)

Según RODRÍGUEZ LAMAS, R. (2000), es una aplicación informática, que soportada sobre una bien definida estrategia pedagógica, apoya directamente el proceso de enseñanza aprendizaje constituyendo un efectivo instrumento para el desarrollo educacional del hombre de nuestro tiempo.

Finalmente, los Software Educativos se pueden considerar como el conjunto de recursos informáticos diseñados con la intención de ser utilizados en el contexto del proceso de enseñanza – aprendizaje. Se caracterizan por ser altamente interactivos, a partir del empleo de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografías, diccionarios especializados, explicaciones de experimentados profesores, ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación y diagnóstico.

Los software educativos pueden tratar las diferentes materias (Matemática, Idiomas, Geografía, Dibujo), de formas muy diversas (a partir de cuestionarios, facilitando una información estructurada a los alumnos, mediante la simulación de fenómenos) y ofrecer un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias de los alumnos y más o menos rico en posibilidades de interacción; pero todos comparten las siguientes características:

- Permite la interactividad con los estudiantes, retroalimentándolos y evaluando lo aprendido.
- Facilita las representaciones animadas.
- Incide en el desarrollo de las habilidades a través de la ejercitación.
- Permite simular procesos complejos.
- Reduce el tiempo de que se dispone para impartir gran cantidad de conocimientos facilitando un trabajo diferenciado, introduciendo al estudiante en el trabajo con los medios computarizados.
- Facilita el trabajo independiente y a la vez un tratamiento individual de las diferencias.
- Permite al usuario (estudiante) introducirse en las técnicas más avanzadas.

El uso de los softwares educativos en el proceso de enseñanza - aprendizaje puede ser:



▪ **Por parte del educando:**

- Se evidencia cuando el estudiante opera directamente el software educativo, pero en este caso es de vital importancia la acción dirigida por el profesor.

▪ **Por parte del profesor:**

- Se manifiesta cuando el profesor opera directamente con el software y el estudiante actúa como receptor del sistema de información. La generalidad plantea que este no es el caso más productivo para el aprendizaje.

El uso del software por parte del docente proporciona numerosas ventajas, entre ellas:

- Enriquece el campo de la Pedagogía al incorporar la tecnología de punta que revoluciona los métodos de enseñanza - aprendizaje.
- Constituyen una nueva, atractiva, dinámica y rica fuente de conocimientos.
- Pueden adaptar el software a las características y necesidades de su grupo teniendo en cuenta el diagnóstico en el proceso de enseñanza - aprendizaje.
- Permiten elevar la calidad del proceso docente - educativo.
- Permiten controlar las tareas docentes de forma individual o colectiva.
- Muestran la interdisciplinariedad de las asignaturas.
- Marca las posibilidades para una nueva clase más desarrolladora.

Los software educativos a pesar de tener unos rasgos esenciales básicos y una estructura general común, se presentan con unas características muy diversas: unos aparentan ser un laboratorio o una biblioteca, otros se limitan a ofrecer una función instrumental del tipo máquina de escribir o calculadora, otros se presentan como un juego o como un libro, bastantes tienen vocación de examen, unos pocos se

creen expertos... y la mayoría participan en mayor o menor medida de algunas de estas peculiaridades.

Para poner orden a esta disparidad, se elaboraron múltiples tipologías que los clasifican a partir de diferentes criterios. Por ejemplo, hasta el año 2003, según los polos en los cuales se ha movido la educación, existían dos tipos de software educativos:

**1. Algorítmicos**, donde predomina el aprendizaje vía transmisión del conocimiento, pues el rol del alumno es asimilar el máximo de lo que se le transmite.

Considerando la función educativa se pueden clasificar en:

- **Sistemas Tutoriales:** Sistema basado en el diálogo con el estudiante, adecuado para presentar información objetiva, tiene en cuenta las características del alumno, siguiendo una estrategia pedagógica para la transmisión de conocimientos.
- **Sistemas Entrenadores:** Se parte de que los estudiantes cuentan con los conceptos y destrezas que van a practicar, por lo que su propósito es contribuir al desarrollo de una determinada habilidad, intelectual, manual o motora, profundizando en las dos fases finales del aprendizaje: aplicación y retroalimentación.
- **Libros Electrónicos:** Su objetivo es presentar información al estudiante a partir del uso de texto, gráficos, animaciones, videos, etc., pero con un nivel de interactividad y motivación que le facilite las acciones que realiza.

**2. Heurísticos**, donde el estudiante descubre el conocimiento interactuando con el ambiente de aprendizaje que le permita llegar a él.

Considerando la función educativa se pueden clasificar en:

- **Simuladores:** Su objetivo es apoyar el proceso de enseñanza – aprendizaje, semejando la realidad de forma entretenida.
- **Juegos Educativos:** Su objetivo es llegar a situaciones excitantes y entretenidas, sin dejar en ocasiones de simular la realidad.
- **Sistemas Expertos:** Programa de conocimientos intensivo que resuelve problemas que normalmente requieren de la pericia humana. Ejecuta muchas funciones secundarias de manera análoga a un experto, por ejemplo, preguntar aspectos importantes y explicar razonamientos.
- **Sistemas Tutoriales Inteligentes de enseñanza:** Despiertan mayor interés y motivación, puesto que pueden detectar errores, clasificarlos, y explicar por qué se producen, favoreciendo así el proceso de retroalimentación del estudiante.

Es a partir del 2004 surge una nueva tendencia, que es la de integrar en un mismo producto, todas o algunas de estas tipologías de software educativos. A este nuevo modelo de software se le ha denominado hiperentorno educativo o Hiperentorno de aprendizaje, lo cual no es más que un sistema informático basado en tecnología hipertexto que contiene una mezcla de elementos representativos de diversas tipologías de software educativo.

#### **1.2.1.2.1. FUNCIONES DEL SOFTWARE EDUCATIVO**

Los programas didácticos, cuando se aplican a la realidad educativa, realizan las funciones básicas propias de los medios didácticos en general y además, en algunos casos, según la forma de uso que determina el profesor, pueden proporcionar funcionalidades específicas.

Como ocurre con otros productos de la actual tecnología educativa, no se puede afirmar que el software educativo por sí mismo sea bueno o malo, todo dependerá de la manera cómo se utilice en cada situación concreta. En última instancia su funcionalidad y las ventajas e inconvenientes que pueda comportar su uso serán el resultado de las características del material, de su adecuación al contexto educativo al que se aplica y de la manera en que el profesor organice su utilización. Sin embargo, el enfoque generalizador indica que los software cumplen las funciones siguientes:

#### **a. Función informativa**

La mayoría de los programas a través de sus actividades presentan unos contenidos que proporcionan una información estructuradora de la realidad a los estudiantes. Los programas tutoriales y, especialmente, las bases de datos, son los programas que realizan más marcadamente una función informativa.

#### **b. Función instructiva**

Todos los programas educativos orientan y regulan el aprendizaje de los estudiantes ya que, explícita o implícitamente, promueven determinadas actuaciones de los mismos encaminadas a facilitar el logro de unos objetivos educativos específicos.

Con todo, si bien el computador actúa en general como mediador en la construcción del conocimiento y el metaconocimiento de los estudiantes, son los programas tutoriales los que realizan de manera más explícita esta función instructiva, ya que dirigen las actividades de los estudiantes en función de sus respuestas y progresos.

#### **c. Función motivadora**

Generalmente los estudiantes se sienten atraídos e interesados por todo el software educativo, ya que los programas suelen incluir

elementos para captar la atención de los alumnos, mantener su interés y, cuando sea necesario, focalizarlo hacia los aspectos más importantes de las actividades.

#### **d. Función evaluadora**

La interactividad propia de estos materiales, que les permite responder inmediatamente a las respuestas y acciones de los estudiantes, les hace especialmente adecuados para evaluar el trabajo que se va realizando con ellos.

#### **e. Función investigadora**

Los programas no directivos, especialmente las bases de datos, simuladores y micromundos, ofrecen a los estudiantes, interesantes entornos donde investigar: buscar determinadas informaciones, cambiar los valores de las variables de un sistema, etc. Además, pueden proporcionar a los profesores y estudiantes instrumentos de gran utilidad para el desarrollo de trabajos de investigación que se realicen básicamente al margen de los computadores.

#### **f. Función expresiva**

Dado que los computadores son unas máquinas capaces de procesar los símbolos mediante los cuales las personas representamos nuestros conocimientos y nos comunicamos, sus posibilidades como instrumento expresivo son muy amplias.

#### **g. Función metalingüística**

Mediante el uso de los sistemas operativos (MS/DOS, WINDOWS) y los lenguajes de programación (BASIC, LOGO...) los estudiantes pueden aprender los lenguajes propios de la informática.

#### **h. Función lúdica**

Trabajar con los computadores realizando actividades educativas es una labor que a menudo tiene unas connotaciones lúdicas y festivas para los estudiantes.

#### **i. Función innovadora**

Aunque no siempre sus planteamientos pedagógicos resulten innovadores, los programas educativos se pueden considerar materiales didácticos con esta función ya que utilizan una tecnología recientemente incorporada a los centros educativos y, en general, suelen permitir muy diversas formas de uso. Esta versatilidad abre amplias posibilidades de experimentación didáctica e innovación educativa en el aula. (Diccionario de Ciencia y Tecnología – Concyt, 2008)

#### **1.2.1.3. PROCESO DE CREACIÓN DE SOFTWARE**

Se define como proceso al conjunto ordenado de pasos a seguir para llegar a la solución de un problema u obtención de un producto, en este caso particular, para lograr la obtención de un producto software que resuelva un problema.

Ese proceso de creación de software puede llegar a ser muy complejo, dependiendo de su porte, características y criticidad del mismo. Por ejemplo la creación de un sistema operativo es una tarea que requiere proyecto, gestión, numerosos recursos y todo un equipo disciplinado de trabajo. En el otro extremo, si se trata de un sencillo programa, éste puede ser realizado por un solo programador fácilmente. Es así que normalmente se dividen en tres categorías según su tamaño (líneas de código) y/o costo: de Pequeño, Mediano y Gran porte. Existen varias metodologías para estimarlo, una de las más populares es el sistema COCOMO que provee métodos y un software (programa) que calcula y provee una estimación de todos los costos de producción en un "proyecto software" (relación horas/hombre, costo monetario, cantidad de líneas fuente de acuerdo a lenguaje usado, etc.)

Considerando los de gran porte, es necesario realizar tantas y tan complejas tareas como técnicas, de gerenciamiento, fuerte gestión y análisis diversos (entre otras), que toda una ingeniería hace falta para su estudio y realización: es la Ingeniería de Software.

En tanto que en los de mediano porte, pequeños equipos de trabajo puede realizar la tarea. Aunque, siempre en casos de mediano y gran porte, se deben seguir ciertas etapas que son necesarias para la construcción del software. Tales etapas, si bien deben existir, son flexibles en su forma de aplicación, de acuerdo a la metodología o Proceso de Desarrollo escogido y utilizado por el equipo de desarrollo o analista-programador solitario.

Los "procesos de desarrollo de software" poseen reglas preestablecidas, y deben ser aplicados en la creación del software de mediano y gran porte, ya que en caso contrario lo más seguro es que el proyecto no logre concluir o termine sin cumplir los objetivos previstos y con variedad de fallos inaceptables. Entre tales "procesos" los hay ágiles o livianos (ejemplo XP), pesados y lentos (ejemplo RUP) y variantes intermedias; y normalmente se aplican de acuerdo al tipo, porte y tipología del software a desarrollar, a criterio del líder, del equipo de desarrollo. (CANO USCANGA, C. A. en <https://sites.google.com/proceso-de-creacion-del-software>)

El proceso de desarrollo puede involucrar numerosas y variadas tareas, desde lo administrativo, pasando por lo técnico y hasta la gestión y el gerenciamiento. Pero casi rigurosamente siempre se cumplen ciertas etapas mínimas; las que se pueden resumir como sigue:

- Análisis de requisitos.
- Diseño.
- Codificación.

- Pruebas (unitarias y de integración) □ Instalación y paso a Producción.
- Mantenimiento.

En las anteriores etapas pueden variar ligeramente sus nombres, o ser más globales, o contrariamente más refinadas; por ejemplo indicar como una única fase (a los fines documentales e interpretativos) de "Análisis y Diseño"; o indicar como "Implementación" lo que está dicho como "Codificación"; pero en rigor, todas existen e incluyen, básicamente, las mismas tareas específicas.

#### **1.2.1.4. EDUCACIÓN E INFORMÁTICA**

El tema de computadoras es un tema apasionante y desde hace algunos años, su influencia se deja sentir cada vez más de tal manera, que se puede prácticamente decir, que en esta época la computadora influye en todos los ámbitos. La educación por supuesto no está exenta de esta influencia y más bien se podría decir que las computadoras han venido a revolucionar muchos aspectos fundamentales del proceso educativo.

Así cuando hablamos de computación y educación, podemos decir que implícitamente se establecen una serie de relaciones entre el proceso educativo y el campo de la computación. Las relaciones del proceso educativo con el campo de la computación se manejan en tres enfoques:

##### **Primer Enfoque: Educación en Computación.**

En este caso se habla de la computación como objeto de estudio, es decir, se tiene que estudiar y aprender computación.

##### **Segundo Enfoque: Educación por Computación.**



Es el enfoque que más se relaciona con el trabajo docente, es decir, la utilización de la computación como medio de apoyo para desarrollar las sesiones de aprendizaje.

### **Tercer enfoque: Educación para la Computación.**

Aquí, ya no solo es estudiar y aprender computación, pues, se refiere a la necesidad de tomar en cuenta a la computación como el elemento de la cultura de esta época, y para el mundo futuro que ya estamos visualizando; por ejemplo en cuanto a la forma de conseguir información, tomar decisiones y resolver problemas.

La computadora que nació a finales de la década del 50 y principios de los 60, ha tenido un crecimiento exponencial, tanto en sus aplicaciones como en la transformación de sus componentes hardware y software, de tal manera que actualmente vivimos en expectativa para mantenernos actualizados en esta área y sentir que somos competentes y que debemos contar con el equipo más moderno así como los programas más poderosos que nos permitirán hacer y/o tener el software mejor estructurado y con mayor capacidad. En tal sentido el uso de la computadora que fue para resolver problemas y para la programación ha cambiado y se ha transformado, por el uso de la computadora como una herramienta tecnológica que permite *hacer* más cosas, especialmente resulta atractiva para los jóvenes que están creciendo con ella y mucho mejor si se la utiliza hacia el logro de las capacidades cognitivas y procedimentales del educando.

(www.Educ.ar, 2014)

#### **1.2.1.5. EL DOCENTE ANTE LAS COMPUTADORAS**

Un aspecto poco referido y con poca información es el:

- ¿Qué opinan los docentes de nuestra medio?
- ¿Cuál es su actitud hacia las computadoras?
- ¿Ha cambiado su papel como docente?
- Es posible que el estudiante aprenda a través de la computadora?

Pero se puede observar que generalmente los docentes tienen una tendencia a rechazar el uso de las computadoras y los audiovisuales. Mucho es debido a la falta de conocimiento de cómo se usan estos medios, otro es el temor de sentirse desplegado y pese a que la accesibilidad a este tipo de tecnología es mucho más fácil que hace una década.

Por otro lado el papel del docente con la influencia de las nuevas tecnologías necesita redefinirse. Ya no es el que posee toda la información sino más bien debe saber cómo orientar haciendo uso de estas tecnologías, el uso del correo electrónico e Internet u otro programa o software. (www. Educ.ar, 2014)

Por lo tanto a manera de sugerencia podemos decir que se hace necesaria la capacitación pero cada vez más agresiva de los docentes en el manejo de las computadoras, además implica desarrollar programas computacionales como apoyo para la enseñanza de una asignatura o área, con programas existentes o producto de la creatividad, como es el caso de el software educativo “Conociendo mi pueblo”.

Asimismo se debe hacer una adecuada selección en la adquisición del equipo, y la distribución del uso, es decir, tener en cuenta el tiempo adecuado y pertinente para ejercitarse en el manejo de la computadora y desarrollar capacidades que nos permitan tener éxito en sus aplicaciones en el campo educativo.

#### **1.2.1.6. LA COMPUTADORA Y SUS APLICACIONES EN LA EDUCACIÓN**

El uso de la computadora en actividades educativas se inicia tardíamente, cuando el campo de las computadoras se expande más allá de la gestión empresarial y de la investigación, abriéndose con la

idea de que la educación puede resultar beneficiada con la utilización de la computadora.

El avance de la ciencia y la tecnología han propiciado la generalización del uso de la computadora en todos los niveles del sistema educativo; y es así que en la década de los años ochenta se marca un hito en esta penetración tecnológica, cuando la computadora llega a las aulas, claro está que en otras latitudes, es decir, en los países desarrollados.

El blog Aplicación de computadora, expresa que en la aplicación educativa se tiene los siguientes diseños:

- Para la gestión educativa.
- Como un medio de enseñanza.
- Como enseñanza asistida por ordenador.

**En la Gestión Educativa.** La aplicación de la computadora en este campo se refiere al aspecto administrativo y gestión de los Centros Educativos de todos los niveles y modalidades. En la actualidad existen gran cantidad de experiencias en materia de aplicaciones computacionales en la administración de los centros educativos, siendo esta quizás la más inmediata y necesaria utilización de los ordenadores. Más aún, esto se ve favorecido por los siguientes:

- a) Decrecimiento de los costos de equipamiento, gracias al perfeccionamiento de los equipos y el desarrollo tecnológico.
- b) El acelerado progreso de los diversos sistemas de aplicación que guían a los usuarios en forma interactiva, convirtiéndose una tarea sencilla. De igual modo el incremento de profesionales y especialistas en la materia.
- c) Los costos de desarrollo de los programas están disminuyendo progresivamente por la alta productividad de programas que permiten una mayor oferta, a la que se adiciona la piratería virtual.

**Como un medio de enseñanza.** La utilización de la computadora, por parte de los alumnos, para resolver problemas permite que éstos estudien materias que de otra manera serían muy difíciles; de esta forma los alumnos pueden resolver problemas numéricos o de otra índole dentro de un lapso razonable.

Actualmente la enseñanza directa mediante la computadora se viene dando con mayor intensidad, lográndose éxitos positivos ya sea enseñando aritmética y rutina de soluciones a preguntas u otros proyectos más complejos que comprenden responder preguntas desde una enciclopedia, con un programa para evaluar el desempeño de los alumnos por medio de análisis semántico y sintáctico de sus respuestas, la evaluación de consecuencias de la vida real a decisiones y como en el caso nuestro promover una mayor identidad cultural a través de un software educativo.

**Enseñanza asistida por ordenador.** Como su nombre lo indica, la enseñanza asistida por ordenador, incluye aquellos usos en los que el ordenador es un instrumento didáctico como la pizarra o los medios audiovisuales y sirve como herramienta de apoyo al docente. Una característica fundamental de esta filosofía es la que el educando se limita a recibir información mediante programas más o menos sofisticados, siendo el maestro el que propone los objetivos y elige el programa que el alumno tendrá que utilizar.

Es decir, la computadora en la actualidad tiene múltiples usos y si la miramos desde el punto de vista pedagógico, es una herramienta que conduce bajo una dirección pertinente del docente, a logros significativos en la formación educativa de los educandos.

#### **1.2.1.7. ASPECTOS EN LA LITERATURA EDUCOMPUTACIONAL**

Los aspectos más importantes que se postulan en la literatura educomputacional, es aquella en relación a la función del computador

en el ámbito educativo con el aprendizaje, para ello se postulan cinco categorías:

- Aprendizaje acerca del computador.
- Aprendizaje con el computador.
- Aprendizaje acerca del pensamiento.
- Aprendizaje a través del computador.

**Aprendizaje acerca del computador.** En su estado más elemental corresponde a lo que se denomina cultura informática o alfabetización computacional.

Es simplemente aprender a conocer, utilizar el computador y entender sus ventajas y desventajas. En un nivel mayor de complejidad, el aprendizaje acerca del computador se convierte en aprender a programar el computador, esto es, un entendimiento entre el computador y el alumno a través del lenguaje computacional. Ello provee al alumno de una destreza cognitiva y lo estimula a pensar de manera pertinente en relación al trabajo encomendado.

**Aprendizaje con el computador.** Esta modalidad se centra en el desarrollo y utilización de software educativo de tipo Ejercitación y tutorial que, en muchos casos, se ha probado experimentalmente que es más efectivo que las modalidades instruccionales de tipo tradicional. Al utilizar este tipo de software como apoyo instruccional el alumno puede controlar y regular su ritmo de aprendizaje. Es el software el que se adapta al alumno y no éste al software.

**Aprendizaje acerca del pensamiento.** El computador es utilizado como una herramienta instruccional y como un medio a través del cual se puede aprender significativamente. Constituye una eficiente oportunidad para el aprendizaje de conceptos y destrezas de procedimientos, así como para estimular el desarrollo cognitivo de los alumnos. Son ejemplos de esta modalidad los juegos educativos,

herramientas como procesador de textos, base de datos, planillas electrónicas, graficadores y simulaciones.

**Aprendizaje a través del computador.** El computador es utilizado como una herramienta con la cual pensar. Esta idea ha sido desarrollada más extensivamente por Seymour Papert y sus colaboradores en el Instituto de tecnología de Massachussets. Utilizando como base el lenguaje LOGO, en donde presenta la idea de la instrucción tradicional (Cristiam Peña: Competencias educomputacionales, 2011)

De lo indicado se deduce que si queremos aplicar ciertos programas para promover mayores y mejores aprendizajes en los niños y niñas es fundamental tener principios básicos para manejar los software y a la vez ellos nos conduce a una permanente actualización respecto al mundo de la computación.

#### **1.2.1.8. MODOS DE EMPLEO DE LA COMPUTADORA**

Al ejecutar investigación bibliográfica nos encontramos con el aporte del Ph. D. Fabio Chacón quien en su obra *Aproximación histórica a las tecnologías de la educación a distancia*, señalaba –respecto a la computadora- que podríamos clasificar en tres grandes modos de empleo que son las siguientes:

##### **A. Procesamiento de Información.**

En este modo se incluye procesadores numéricos, de palabras, auxiliares de sistemas manejadores de bases de datos, sistema de autoedición, hojas de cálculo ampliadas y sistemas integrados.

Sus funciones pedagógicas:

- Diseminación de Información.
- Desarrollo de habilidades verbales.
- Aprendizaje de idiomas.

- Desarrollo de habilidades de procedimiento.
- Aprendizaje de solución de problemas.
- Aprendizaje de habilidades analíticas.
- Aprendizaje de habilidades de presentación.
- Aprendizaje de habilidades de expresión artística.

## **B. Interacción.**

En este modo se trabaja con: instrucción asistida por computadora, video interactivo, evaluación automatizada, realidad virtual y multimedias interactivos inteligentes.

Sus funciones pedagógicas:

- Ejercitación y práctica.
- Presentación de información.
- Solución de problemas.
- Enseñanza tutorial.
- Juegos.
- Simulaciones.
- Aprendizaje heurístico.
- Aprendizaje procedimental.

## **C. Comunicación.**

En este modo se incluye bancos de información interactivos, correo electrónico, sistemas de conferencias por computadora y sistema de comunicación multimedias por computadora.

Sus funciones pedagógicas:

- Aprendizaje de información verbal.
- Desarrollo de la expresión.
- Desarrollo de las habilidades para el análisis y síntesis de texto.

- Desarrollo de un juicio crítico.
- Solución participativa de problema.

### **1.2.1.9. SESIÓN DE APRENDIZAJE CON SOFTWARE**

El operativizar una determinada sesión de aprendizaje con computadoras utilizando software educativo, no es tan complicado como se ve, para ello es recomendable seguir los siguientes pasos:

#### **Primero: Diagnóstico**

Se debe tener conocimiento con cuantas computadoras se cuenta para planificar sobre esa base, que tipo de software educativo se tiene, el nivel que se va a trabajar (pre-escolar, inicial, primaria, secundaria, o superior) y un promedio general de conocimientos de los alumnos para conocer el nivel académico de cada uno.

#### **Segundo: Objetivos**

Los objetivos deben ser planificados por los docentes, quienes seleccionarán un tema de los programas educativos, para ser trabajados con las computadoras.

#### **Tercero: selección del software**

El software, se debe seleccionar de acuerdo a la clase que se quiera orientar, siguiendo las fases siguientes:

Paso 1: El tipo de software debe ser adecuado al nivel y área que se va a trabajar.

Paso 2: Una vez seleccionado el tipo, debe haber una relación en cuanto a los contenidos educativos del software con la clase que se quiere desarrollar, de manera que no se tenga distractores al momento de trabajar con él.



Paso 3: Evaluar si el software seleccionado es adecuado para la edad de los alumnos.

Paso 4: Fijarse si el software es didáctico, agradable para los alumnos, y de fácil manejo.

#### **Cuarto: Selección de las Estrategias de Aprendizaje**

La selección de estrategias debe permitirnos lograr los resultados esperados: para ello las sesiones de aprendizaje deben combinarse con actividades docentes que activen los conocimientos y la creatividad de los estudiantes, asimismo que nos permita plantearnos retos educativos, trabajo en equipo, y enfrentamiento al error para aprender y superarlo.

#### **Quinto: Nivel de Logro**

El nivel de logro del aprendizaje se determina de acuerdo al cumplimiento de las actividades planificadas y los aprendizajes adquiridos en la sesión de aprendizaje con software para computadora.

#### **Sexto: Desarrollo de la Clase**

Es la puesta en marcha de la clase utilizando las computadoras.

#### **Séptimo: Evaluación**

El docente se encargará de la evaluación, donde se medirán si los objetivos fueron logrados (www.monografías.com/software-educativo<http://www.monografías.com/software-educativo-ciencias>, 2014).

### **1.2.1.10. EL SOFTWARE EDUCATIVO: “CONOCIENDO MI PUEBLO”**

El software educativo “Conociendo mi pueblo” es un programa construido en base a ciertos fundamentos y herramientas propias de la

tecnología actual, mediante el cual se puede crear una serie de actividades que implican la presencia de textos, imágenes y audio, a través de las cuales se logra que los educandos al interactuar con el programa, alcancen ciertos aprendizajes.

Cabe señalar que el software “Conociendo mi pueblo” es un entorno desarrollado en la plataforma Java, considerando aspectos propios de la cultura lamista, así como aspectos inherentes al proceso de aprendizaje del Área personal Social, demostrando así la validez de las actividades educativas multimedia.

El programa se basa en estándares abiertos que funciona en diversos entornos operativos; es una herramienta educativa muy útil que permite al educando familiarizarse con la historia y las festividades que forman parte de la cultura ancestral de nuestra comunidad y que año tras año se las celebra.

Acorde a los intereses de la presente investigación, el programa “Conociendo mi pueblo”, contextualiza la siguiente temática: La historia de Lamas; La Semana Santa; La Fiesta Patronal de la Santísima Cruz de los Motilones de Lamas y Santa Rosa Raymi. Donde el usuario podrá encontrar imágenes, música y video de la temática ya señalada. Obviamente, que este programa fue creado para difundir la riqueza cultural de Lamas, además de servir como un recurso de apoyo a la labor educativa y por ende ofrecer un espacio de cooperación abierto para la participación otros docentes de la institución.

Desde el contexto técnico, para la instalación del programa, solo se requiere que se tenga instalada en la Pc o laptop la versión Java 7 el cual puede descargarse on line, solo así podrá ser reconocido y por ende ejecutado.

Entre las características del programa tenemos:

- Tiene tareas sencillas en su planteamiento y fácilmente se adapta a las capacidades diversas de los estudiantes.
- Propicia la independencia del educando con relación al docente, quien actúa como un orientador o facilitador.

### **1.2.2.1. IDENTIDAD CULTURAL**

El concepto de identidad cultural encierra un sentido de pertenencia a un grupo social con el cual se comparten rasgos culturales, como costumbres, valores y creencias. La identidad no es un concepto fijo, sino que se recrea individual y colectivamente y se alimenta de forma continua de la influencia exterior. De acuerdo con estudios antropológicos y sociológicos, la identidad surge por diferenciación y como reafirmación frente al otro. Aunque el concepto de identidad trascienda las fronteras, el origen de este concepto se encuentra con frecuencia vinculado a un territorio.

La identidad cultural de un pueblo, viene definida históricamente a través de esta colectividad que puede estar por lo general localizada geográficamente, pero no de manera necesaria, hay manifestaciones culturales que expresan con mayor intensidad que otras su sentido de identidad, hecho que las diferencia de otras actividades que son parte común de la vida cotidiana.

La identidad sólo es posible y puede manifestarse a partir del patrimonio cultural, que existe de antemano y su existencia es independiente de su reconocimiento o valoración. Es la sociedad la que a manera de agente activo, configura su patrimonio cultural al establecer e identificar aquellos elementos que desea valorar y que asume como propios y los que, de manera natural, se van convirtiendo en el referente de identidad. Dicha identidad implica, por lo tanto, que las personas o grupos de personas se reconocen históricamente en su propio entorno físico y social y, es ese constante reconocimiento el que le da carácter activo a la identidad cultural.

(AGUIRRE B. Ángel, 1999)

El patrimonio y la identidad cultural no son elementos estáticos, sino entidades sujetas a permanentes cambios, están condicionadas por factores externos y por la continua retroalimentación entre ambos.

#### **1.2.2.2. SOCIEDAD, EDUCACIÓN E IDENTIDAD CULTURAL**

La atención a la diversidad, es uno de los grandes retos a los que se enfrenta cualquier sistema educativo, objetivo que adquiere mayor relevancia cuando nos referimos a un país donde conviven distintas culturas. Con demasiada frecuencia, los sistemas educativos actuales ofrecen unos conocimientos uniformes que, directa o indirectamente, ignoran las características singulares que nos distinguen a unos y otros grupos humanos, o sea, olvidan a menudo, la identidad cultural de los pueblos. Cuando pretendemos profundizar en la conservación de distintas identidades culturales, observamos la existencia de dos fuerzas contrapuestas: una centrípeta, que tiende a conservar al más puro estilo sus tradiciones y costumbres ancestrales, y otra, centrífuga, abierta a todas las influencias procedentes de occidente, que confunde un progreso económico coyuntural de determinados países con la bondad de los planteamientos ideológicos de fondo que sostienen sus sociedades.

La creciente desaparición de las fuentes tradicionales de identidad y la ausencia de puntos fijos de referencia de las nuevas, nos ha de poner en alerta ante un modelo de aldea global empobrecido al que fácilmente podemos abocar. (AGUIRRE B. Ángel, 1999)

#### **1.2.2.3. IDENTIDAD CULTURAL Y EDUCACIÓN**

En el ámbito educativo, la identidad se manifiesta como la toma de conciencia de las diferencias y las similitudes referidas a comunidades, grupos sociales y entidades con procesos históricos similares o disímiles. El tratamiento a la dimensión identitaria de la educación

implica la cosmovisión integral de los diferentes ámbitos de resolución social, natural y cultural del fenómeno, donde las relaciones del pasado y del presente se resumen en las culturas, proyecciones espirituales, imaginario social, formaciones político sociales, modos de producción y de vida, etc.; que han adoptado desde el pasado formas económicas, sociales y culturales propias.

Si se asume con racionalidad la dialéctica del tal manifiesto, entonces resultará evidente el peligro que entraña el sobredimensionamiento de algún componente social del proceso de formación etnocultural de la identidad; aspecto que adultera los esenciales de determinadas realidades históricas pues, a veces, dentro de un errático credo nacionalista, símbolos y formas comunes a superestructuras funcionales del pasado, son desencajadas de su sentido práctico para hacerlas parte de una estética supuestamente popular, pero producidas en serie para el consumo turístico o el mercado general.

La amplitud y profundidad del proceso identitario se expresan en distintos niveles de resolución: personal, grupal, local, nacional, supranacional, etc.; al significar una respuesta a la comunicación que se establece con sujetos de otra, o de una misma cultura. Evidentemente, la identidad es el recurso que nos identifica a nosotros y nos distingue de los otros y, por lo tanto, identifica a los otros y los distingue de nosotros.

Por todas estas razones, es atinado precisar que la unidad de lo pluri o multicultural, al presentarse en un mismo país o nación, conforma identidades nacionales; al igual que identidades de áreas determinadas constituyen la relación de identidades particulares, plurales, múltiples y semejantes, o sea, la identidad es unidad cultural significativa de la diversidad social de expresiones y manifestaciones afines, próximas y comunes, compartidas. De ahí que la identidad se constituya de procesos, modos y formas culturales; por lo que los aspectos

socioeconómicos y políticos constituyen elementos medulares en el sustento y la determinación de las identidades. (LEIVA L. Amauris, 2006)

En este sentido, para nadie es un secreto que en la ciudad de Lamas existen dos culturas distintas, que a pesar de su grado de desarrollo y diferentes modos de vida se complementan, porque son producto de una misma historia, lo cual debe ser de conocimiento de todos, para que acepten y valoren su origen. Para lograr esto desde las aulas, el docente viene a ser el encargado, a través de las actividades que tienen que estar diversificadas al contexto sociocultural del estudiante, contribuyendo a que éste valore y se identifique con su cultura.

#### **1.2.2.4. CULTURA Y SOCIEDAD**

La sociedad es la totalidad de estructuras sociales y culturas independientes, donde dichas estructuras sociales hacen referencia al trabajo colectivo organizado, teniendo en cuenta las vivencias personales y sociales.

La cultura es aspecto o factor fundamental para desarrollar cualquier comunicación, pero es ineludible tener presente que el contacto entre culturas es justamente un contacto entre olores, sonidos, palabras, colores, corporalidades, especialidades, es decir es un compendio de un todo, ese todo debe ser analizado e incluido para el proceso de decodificación en la comunicación.

El medio para interactuar, transmitir, procesar ideas, pensamientos información y mensajes entre nosotros es la comunicación, por ende es un instrumento de apoyo y base para convertirnos en sociedad del conocimiento.

La cultura es la base del conocimiento y la indicada para intervenir en el proceso de comunicación, la comunicación no debe persuadir sino facilitar el diálogo y no debe centrarse en los comportamientos individuales sino en las normas sociales, las políticas y la cultura. (SPRADLEY & McCURDY, 1975)

Somos una sociedad en constante cambio, evolutiva y adaptada a veces indiferente, confundida, pero en la historia no se habla de un rumbo sino de muchos rumbos posibles, ya que no hay una realidad, lo que prima es la heterogeneidad y se entiende que los conocimientos están mediados por los saberes de los otros.

No podemos hablar de una sociedad culturalmente universal, de un sólo conocimiento, porque esto implica reconocer la divergencia de las opiniones. Además está el concepto de tecnología, nueva era, el internet, los nuevos cambios, que han transformado la vida y creencias de las personas, alterando culturalmente una sociedad. Sin embargo, al estar evolucionando no significa que esté mal, la era evolutiva permite el progreso y desarrollo, busca el bienestar común y facilidad.

#### **1.2.2.5. EDUCACIÓN INTERCULTURAL**

La educación requiere que se replanteen las relaciones asimétricas que existieron por décadas en los ámbitos educativo y social y que se ponga en práctica una pedagogía que legitime y revalorice los conocimientos y los saberes construidos en cada una de las realidades que componen nuestra sociedad. Por ello, se debe dar prioridad a los grupos tradicionalmente marginados, reflexionando permanentemente sobre la relación que existe entre cultura y educación e incorporando estrategias metodológicas adecuadas para promover el diálogo y la cooperación entre individuos y culturas diferentes. ([www.oei.es](http://www.oei.es))

Una educación que busca ser democrática y equitativa, dirigida a formar recursos humanos capaces de convivir respetuosamente y de enfrentarse a un mundo en permanente proceso de cambio, donde las interrelaciones y los intercambios entre grupos diversos son cada vez más necesarios y frecuentes, debe comenzar por el reconocimiento, la valoración y el análisis crítico de la realidad en la que se desarrolla, que nunca es aislada del mundo circundante ni es más o menos válida que otra. Esto exige incorporar al currículo cosmovisiones diversas, procesos históricos olvidados o marginados, valores y costumbres diferentes, temas coyunturales y actuales, logros y avances de las distintas sociedades, problemas que surgen en la vida cotidiana, el análisis y el cambio en las relaciones desiguales existentes entre las personas.

#### **1.2.2.6. VIGOTSKY Y EL CONSTRUCTIVISMO SOCIOCULTURAL**

Al igual que los sistemas de herramientas, los sistemas de signos (lenguaje, escritura, números) han sido creados por las sociedades a lo largo de la historia humana y los cambios que se dan en la sociedad en el transcurrir del tiempo, produciéndose la alineación cultural.

El constructivismo sociocultural de Vigotsky nos dice: Que todo proceso cognitivo posee una génesis social. Por lo tanto, no se puede entender el desarrollo de un niño, estudiando a un individuo aislado, porque la actividad mental es el resultado de un aprendizaje sociocultural, que proporciona al hombre los medios necesarios para actuar sobre el ambiente que lo rodea.

En consecuencia el mundo está organizado por sistemas de creencias, reglas de conducta y valores, en el cual para vivir se necesita socializarse, y esta interacción continua con las personas influye positiva o negativamente, según sea la condición en que se encuentre el sujeto.



Podemos darnos cuenta el poder de influencia que tienen los factores exógenos, sobre nuestra forma de ser, pensar y actuar. Esta influencia sirve para desarrollar e incrementar nuestros conocimientos, pero en otros casos esta puede ser negativa; como por ejemplo, puede causar daños en la conducta y actitud del individuo con respecto a su visión del mundo.

Darnos cuenta de la identidad étnica de cada grupo, nos lleva a reconocer nuestra heterogeneidad cultural y multilingüe. (BARRIGA H. Carlos, 2007)

Considerando lo enunciado, en esta época de creciente globalización es importante ampliar la perspectiva de los estudiantes y transformarlos en seres más tolerantes y respetuosos de las diferencias culturales en un momento en que la humanidad se ve ante la necesidad de aprender a convivir en un mundo de múltiples diferencias.

### **1.2.2. MARCO CONCEPTUAL**

**SOFTWARE:** La palabra «software» se refiere al equipamiento lógico o soporte lógico de un computador digital, comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios para hacer posible la realización de una tarea específica, en contraposición a los componentes físicos del sistema (hardware)

**SOFTWARE EDUCATIVO:** “Se denomina software educativo al destinado a la enseñanza y el aprendizaje autónomo y que, además, permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas. (Wikipedia)

**INFORMÁTICA:** La Informática es la ciencia aplicada que abarca el estudio y aplicación del tratamiento automático de la información, utilizando dispositivos electrónicos y sistemas computacionales. También está definida como el procesamiento automático de la información. ([www.lawebdelprogramador.com](http://www.lawebdelprogramador.com).Diccionario)

**IDENTIDAD CULTURAL:** Es el conjunto de valores, tradiciones, símbolos, creencias y modos de comportamiento que funcionan como elemento cohesionador dentro de un grupo social y que actúan como sustrato para que los individuos que lo forman puedan fundamentar su sentimiento de pertenencia. No obstante, las culturas no son homogéneas; dentro de ellas se encuentran grupos o subculturas que hacen parte de la diversidad al interior de las mismas en respuesta a los intereses, códigos, normas y rituales que comparten dichos grupos dentro de la cultura dominante. (Wikipedia)

**IDENTIDAD:** Es la distinción de cualquier tipo entre cualquier persona, animal o cosa y sus semejantes. Se refiere al ente que existe como idéntico a sí mismo en el tiempo y el espacio, una noción del ser en sí. (Diccionario enciclopédico de educación -2007)

**APRENDIZAJE:** Es el proceso de adquirir conocimientos, habilidades, actitudes o valores a través del estudio, la experiencia o la enseñanza. (Enciclopedia de educación)

**ENSEÑANZA:** Es una actividad realizada conjuntamente mediante la interacción de tres elementos: un profesor o docente, uno o varios alumnos o discentes y el objeto de conocimiento. (Diccionario sicopedagógico)

**ESTRATEGIA METODOLÓGICA:** Son secuencias integradas de procedimientos que se eligen con un determinado propósito. (Enciclopedia de educación)

## **2. MARCO METODOLÓGICO**

### **2.1. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN**

#### **2.1.1. HIPÓTESIS GENERAL**

**Hi:** El software educativo “Conociendo mi Pueblo” influye significativamente en la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera” de la ciudad de Lamas -2012.

#### **2.1.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS:**

**H1:** El software educativo “Conociendo mi Pueblo” influye significativamente en la dimensión Valores de la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera” de la ciudad de Lamas.

**H2:** El software educativo “Conociendo mi Pueblo” influye significativamente en la dimensión Historia de la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera” de la ciudad de Lamas.

**H3:** El software educativo “Conociendo mi Pueblo” influye significativamente en la dimensión Tradición de la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera” de la ciudad de Lamas.

## **2.2. VARIABLES**

### **2.2.1. DEFINICIÓN CONCEPTUAL**

#### **2.2.1.1. SOFTWARE EDUCATIVO “CONOCIENDO MI PUEBLO”**

Programa educativo, creado con la finalidad de servir como medio didáctico a través de actividades que integren las áreas curriculares, diversificando los contenidos al contexto de los estudiantes.

#### **2.2.1.2. IDENTIDAD CULTURAL**

Conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los demás, como por ejemplo las costumbres, creencias, raza o religión, etc.

### **2.2.2. DEFINICIÓN OPERACIONAL**

**2.2.2.1. IDENTIDAD CULTURAL.-** La identidad cultural se define en función de la siguiente escala:

VARIABLE DEPENDIENTE	ESCALA VALORATIVA	ESCALA VIGESIMAL
	Excepcional	16 - 20
	Aceptable	11 - 15

	Cuestionable	0 - 10
Identidad cultural		

### 2.2.2.2. SOFTWARE EDUCATIVO.

El manejo de software “Conociendo mi pueblo” se define en función a la siguiente escala:

- Destacado (17 – 20)
- Avanzado (14 – 16)
- Proceso (05 – 13)

### 2.2.3. VARIABLES, DIMENSIONES E INDICADORES

VARIABLE (VI)	ESTRUCTURA	DESCRIPCIÓN
SOFTWARE “CONOCIENDO MI PUEBLO”	Finalidad	Servir como herramienta didáctica en las sesiones de aprendizaje para promover la identidad cultural a partir de la sistematización de los elementos culturales del contexto de los estudiantes.
	Campo de acción	Como todo software educativo, éste fue creado para ser aplicado en la acción educativa específicamente en el Área Personal Social.
	Funciones	<b>Informativa:</b> Los contenidos que contiene el software se presentan a través de las actividades, proporcionando información del contexto histórico y sociocultural de Lamas. <b>Instructiva:</b> Se pretende orientar y regular el aprendizaje de los estudiantes, a través de diversas actuaciones, de forma explícita e implícita, dirigidas a alcanzar el propósito de la investigación.

**Evaluadora:** El programa permite por el principio de interactividad-, responder inmediatamente a las inquietudes y acciones de los estudiantes. Demostrando así ser una herramienta útil de evaluación, gracias a la cual se puede evaluar el trabajo que se va ejecutando con ellos de forma rápida, directa y eficaz.

**Investigadora:** Es un software útil para realizar acciones de investigación, pues proporciona a los estudiantes un espacio donde buscar información respecto a la historia y la cultura vivencial de la sociedad lamista.

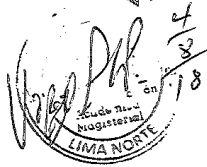
**Expresiva:** Los estudiantes a través del programa educativo, se expresan e interactúan con el ordenador y con otros compañero/as a través de las actividades; es decir, el software "Conociendo mi pueblo" desempeña una clara y evidente función expresiva.

**Metalingüística:** Mediante el uso permanente del sistema operativo Windows y los lenguajes de programación (BASIC, LOGO...) los estudiantes irán fortaleciendo los lenguajes propios de la informática. **Innovadora:** Esto debido a que el software utiliza una tecnología en proceso de avance y transformación, de tal modo abre am



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CAM COMPLEJO ADAPTADO



FORMATO DE SOLICITUD

SOLICITA:

Viso Buens para empata

ESCUELA DE EDUCACIÓN

ATENCIÓN: CAM (Nombre del responsable de la oficina)

Lopez Davila Nicolo con DNI N.º 00 940 (Nombres y apellidos del solicitante) (Número de DNI)

domiciliado (a) en Jr. San Martín 293 - Lomas (Calle / Lote / Mz. / Urb. / Distrito / Provincia / Región)

ante Ud. con el debido respeto expongo lo siguiente:

Que en mi condición de alumno de la promoción: 2012 (Promoción) del programa: CAM (Nombre del programa)

identificado con el código de matrícula N.º 20126079 (Código de alumno)

de la Escuela de Educación, recorro a su honorable despacho para solicitarle lo siguiente:

(Explique con claridad)

Solicito el Viso Buens para empata

Por lo expuesto, agradeceré ordenar a quien corresponde se me atienda mi petición por ser de justicia.

Lima, de de de

(Firma del solicitante)

Documentos que adjunto:

- a.
b.
c.
d.

Cualquier consulta por favor comunicarse conmigo

Teléfonos:

Correo electrónico:

plias posibilidades de experimentación didáctica e innovación educativa en el aula.

Fases	El software educativo “Conociendo mi pueblo” está conformado de tres módulos principales claramente definidos:
	<ul style="list-style-type: none"> <li>☐ El módulo que gestiona la comunicación con el usuario (sistema input/output),</li> <li>☐ El módulo que contiene debidamente organizados los contenidos informativos del programa (bases de datos) y,</li> <li>☐ El módulo que gestiona las actuaciones del ordenador y sus respuestas a las acciones de los usuarios (motor).</li> </ul>
Fundamentos teóricos	El software es un sistema computacional que sirve de apoyo para la enseñanza y aprendizaje en el contexto de promover la identidad cultural de los estudiantes, por tanto, posee una finalidad didáctica, individualiza el trabajo del estudiante, es fácil de utilizar, además es fácil de utilizar.
Medios y materiales	<p>En la elaboración del software se tuvo en cuenta:</p> <p>El contenido a mostrar como textos, imágenes y videos, claro está en su formato digital.</p> <p>Los medios o canales que utilizarán los estudiantes favorecer el proceso de apropiación de los conocimientos. Es importante tener en cuenta el parque tecnológico con que cuenta la institución educativa, para la compatibilidad con el software elaborado.</p> <p>Considerando los requerimientos mínimos de instalación.</p> <p>Determinar las plataformas o sistemas operativos como Windows, Linux, Mac.</p>



<b>VARIABLE (VD)</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>
		- Desarrolla nivel de cultura axiológica respecto a su pueblo.
	<b>VALORES</b>	- Respeta la cultura tradicional de su pueblo.
	<b>HISTORIA</b>	- Se identifica con el pasado histórico cultural de su localidad. - Maneja datos espacio-temporales sobre el desarrollo histórico de su comunidad. - Conoce a personajes en el proceso histórico de la localidad.
	<b>TRADICIÓN</b>	- Desarrolla sentido de pertenencia a su contexto sociocultural. - Valora las tradiciones culturales de Lamas. - Demuestra interés por participar en la vivencia de la cultura local.

## **2.3. METODOLOGÍA**

### **2.3.1. TIPO DE ESTUDIO**

El presente estudio de investigación, por el paradigma es cuantitativo y por la naturaleza del fenómeno a estudiar es descriptivo - explicativo.

### **2.3.2. DISEÑO DE ESTUDIO**

En la presente investigación aplicamos el diseño pre experimental con un solo grupo con pre y post test cuyo esquema es el siguiente:

#### **ESQUEMA**

G = O<sub>1</sub>      X      O<sub>2</sub>

#### **LEYENDA**

**G:** Un solo grupo, o sea la muestra.

**O<sub>1</sub>:** Observación de la variable dependiente, aplicando el prest – test

**X:** Variable independiente (Software “Conociendo mi pueblo”)

**O<sub>2</sub>:** Observación de la variable dependiente, aplicando el post – test.

## **2.4. POBLACIÓN Y MUESTRA**

### **2.4.1. Población**

La población estuvo conformada por todos los estudiantes del CEBA “Martín de la Riva y Herrera” de la ciudad de Lamas, que hacen un total de 216 individuos.

### **2.4.2. Muestra**

La muestra de estudio estuvo conformada por 30 estudiantes del cuarto grado, del ciclo avanzado del CEBA “Martín de la Riva y Herrera” de la ciudad de Lamas.

**2.4.3. Muestreo:** Se aplicó el muestreo no probabilístico intencional.

## **2.5. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN**

Enmarcados en el tipo de investigación, en el presente estudio aplicamos los métodos descriptivo y explicativo, lo que nos facilitó describir e interpretar una serie de elementos y datos concatenados con las variables de estudio.

## **2.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

### **2.6.1. TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

Para la recolección de información se aplicó la técnica de la Encuesta.

### **2.6.2. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

Se elaboró una ficha de observación, lo que nos permitió ir describiendo la participación de los educandos en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, en donde era aplicado el software

“*Conociendo mi pueblo*”; obteniendo información de la influencia en el desarrollo de la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado.

## **2.7. MÉTODOS DE ANÁLISIS DE INFORMACIÓN**

En el tratamiento estadístico de los datos recogidos llegamos a utilizar:

### **2.7.1. TIPO DE MUESTREO**

El tipo de muestreo aplicado fue el muestreo no probabilístico intencional en su variedad de casual o incidental. Al respecto podemos indicar que se trata de un proceso en el que el investigador selecciona directa e intencionadamente los individuos de la población. El caso más frecuente de este procedimiento es el de utilizar como muestra los individuos a los que se tiene fácil acceso (en este caso como docentes en práctica, trabajamos con nuestros propios estudiantes).

### **2.7.2. MATRIZ DE DATOS**

Aplicamos Tablas estadísticas que nos permitieron ordenar, agrupar, clasificar e interpretar la información recogida. Además, utilizamos Gráficos estadísticos para representar la información procesada en función a las variables de estudio.

### **2.7.3. MEDIDAS DE TENDENCIA CENTRAL**

**Medida Aritmética:** Se utilizó para verificar los promedios y comparar los resultados entre el Pre test y Post test.

$$\bar{x} = \frac{\sum y_i \cdot f_i}{n}$$

### **2.7.4. MEDIDAS DE DISPERSIÓN**

**Desviación Estándar.** Se aplicó para determinar la dispersión de los puntajes en torno a la medida aritmética.

$$S^2 = \frac{\sum fi (yi - y)^2}{n - 1}$$

**Coefficiente de Variación.** Nos permitió verificar el grado de dispersión y determinar la homogeneidad o heterogeneidad del grupo de estudio tanto en el Pre test y Post test.

$$C.V = \frac{(S)}{X} \times 100\%$$

Para la contrastación de la hipótesis se empleó la técnica siguiente:

- Si es mayor de 30 = Distribución normal estándar.

Para la comprobación de la hipótesis aplicamos el estadístico: T. Student

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\left[ \frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2} \right] \left[ \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}} ; n_1 \neq n_2$$

### 3. RESULTADOS

#### 3.1. DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS

**TABLA N° 1**

**PUNTAJE GENERAL OBTENIDOS POR LOS ESTUDIANTES EN EL PRE Y PÓST TEST POR DIMENSIONES SOBRE IDENTIDAD CULTURAL.**

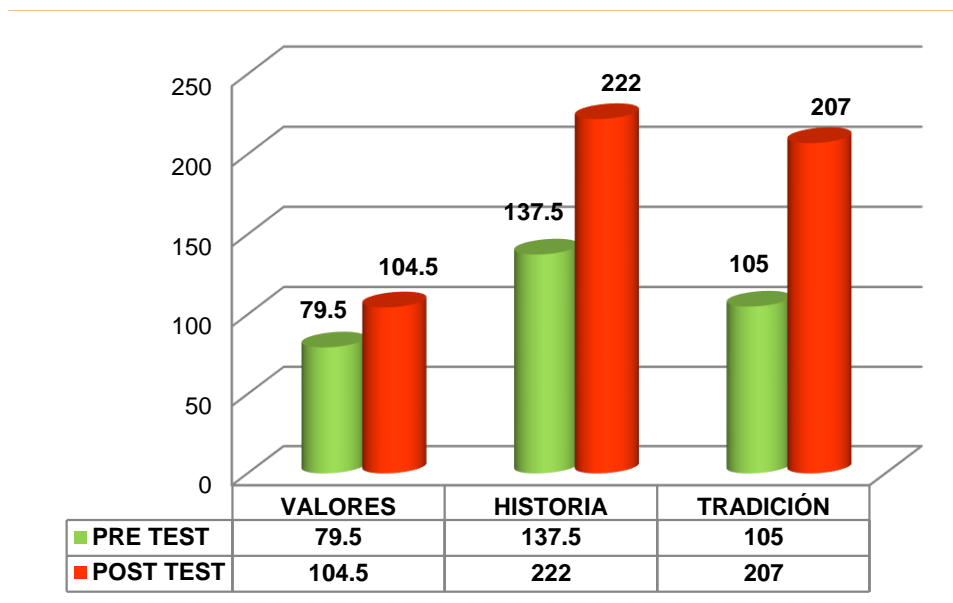
ESTUDIAN- TES	DIMENSIONES						TOTAL	
	VALORES		HISTORIA		TRADICIÓN		PRE	POST
	(0 - 4 pts.)		(0 - 8 pts.)		(0 - 8 pts.)			
	PRE	POST	PRE	POST	PRE	POST		
1	2,5	4	4	6,5	2	7	8,5	17,5
2	3	4	4	6,5	2	6	9	16,5
3	3	3	4	7,5	4	6	11	16,5
4	2,5	3,5	4	8	5	8	11,5	19,5
5	2,5	3,5	4,5	7	5	7	12	17,5
6	3	3	4	7	4	7	11	17
7	3	4	4,5	7,5	2	7	9,5	18,5
8	3	3,5	4	8	5	8	12	19,5
9	2,5	3,5	4	7	2	7	8,5	17,5
10	2,5	2,5	4	8	5	6	11,5	16,5

11	2,5	3	5	7,5	2	7	9,5	17,5
12	2,5	3,5	4,5	8	2	7	9	18,5
13	2,5	3,5	5,5	7,5	2	7	10	18
14	3,5	4	6	7,5	4	6	13,5	17,5
15	2,5	3,5	4,5	8	4	6	11	17,5
16	2,5	4	4	6,5	4	7	10,5	17,5
17	3	3,5	5	8	4	7	12	18,5
18	2,5	2,5	4	6,5	5	8	11,5	17
19	2,5	3	5,5	7,5	5	8	13	18,5
20	2,5	3,5	5,5	8	2	6	10	17,5
21	2,5	3	4	8	2	6	8,5	17
22	3	4	4,5	6,5	4	7	11,5	17,5
23	2	4	4,5	6,5	4	7	10,5	17,5
24	2,5	3,5	4	7,5	5	8	11,5	19
25	2	3,5	4	8	4	6	10	17,5
26	3	3,5	6	7,5	2	7	11	18
27	3	3,5	5,5	7	2	6	10,5	16,5
28	3	3,5	5	7	2	6	10	16,5
29	2	4	4,5	8	5	8	11,5	20
30	2,5	3,5	5	8	5	8	12,5	19,5
<b>TOTAL</b>	<b>79,5</b>	<b>104,5</b>	<b>137,5</b>	<b>222</b>	<b>105</b>	<b>207</b>	<b>322</b>	<b>533,5</b>
<b>PROMEDIO</b>	<b>2,65</b>	<b>3,48</b>	<b>4,58</b>	<b>7,40</b>	<b>3,50</b>	<b>6,90</b>	<b>10,73</b>	<b>17,78</b>

FUENTE: Datos obtenidos de la encuesta aplicada.

### GRÁFICO N° 1

**PUNTAJE GENERAL OBTENIDOS POR LOS ESTUDIANTES EN EL PRE Y PÓST TEST POR DIMENSIONES SOBRE IDENTIDAD CULTURAL.**



## INTERPRETACIÓN

La tabla y gráfico N° 1 presenta los puntajes totales obtenidos por el grupo de estudio, asimismo, los promedios del Pre y Post test, donde observamos que en el pre test el puntaje es de 322, la media aritmética es de 10,73 y una desviación estándar de 1.30; mientras que en el Post test el puntaje es de 533,5, la media aritmética es de 17,78 y una desviación estándar de 0,97. La información estadística nos muestra que en entre el Pre y Post test se produce una diferencia muy significativa en los puntajes y en la media aritmética. Por tanto, de coliga que se produjo la influencia significativa del Software educativo “Conociendo mi pueblo” en el desarrollo de la Identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera” de la ciudad de Lamas.

**TABLA N° 2**

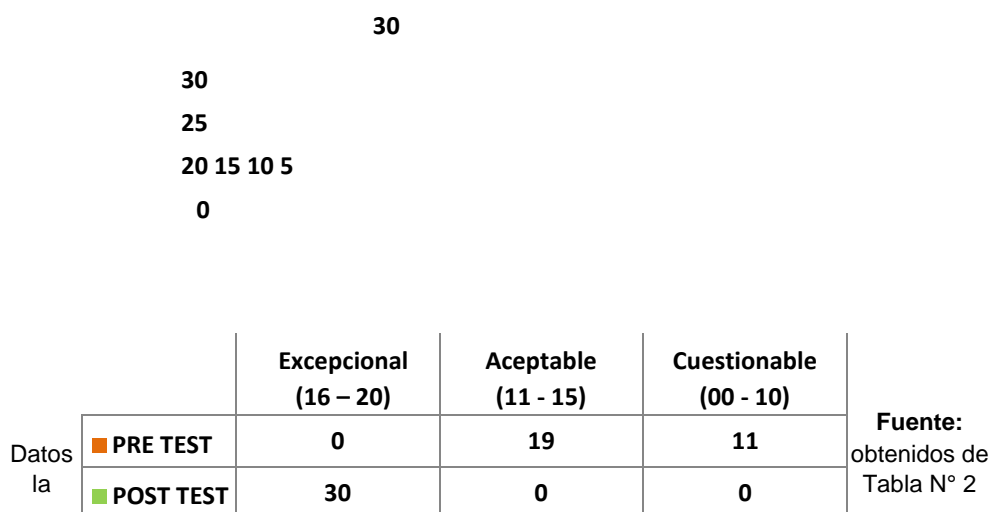
**NIVEL DE IDENTIDAD CULTURAL QUE PRESENTAN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DEL CICLO AVANZADO DEL CEBA “MARTÍN DE LA RIVA Y HERRERA” DE LA CIUDAD DE LAMAS – 2012 EN EL PRE Y POST TEST.**

ESCALA DE MEDICIÓN	PRE TEST		POST TEST	
	f	%	f	%
Excepcional (16 – 20)	00	0,00	30	100,00
Aceptable (11 - 15)	19	63,33	0	0,00
Cuestionable (00 - 10)	11	36,67	0	0.00
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>	<b>30</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Datos obtenidos en la tabla N° 1

## GRÁFICO N° 2

**NIVEL DE IDENTIDAD CULTURAL QUE PRESENTAN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DEL CICLO AVANZADO DEL CEBA “MARTÍN DE LA RIVA Y HERRERA” DE LA CIUDAD DE LAMAS – 2012 EN EL PRE Y POST TEST.**



## INTERPRETACIÓN

La Tabla y Gráfico N° 2 nos indican que de 30 estudiantes participantes en la presente investigación; en el Pre test 11 estudiantes que representan el 36,67% reflejan un nivel de identidad cuestionable; 19 que significan porcentualmente el 63,33% se ubican en Aceptable, entre tanto en la

escala Excepcional no tenemos estudiante alguno. Entre tanto en el Post test, el 100% de los educandos se ubicaron en el nivel Excepcional; bien, entrando en el rango de comparación de los resultados, observamos una notable diferencia, puesto que en el Pre test la mayoría de estudiantes se encontraban en los intervalos de Cuestionable y Aceptable. En lo referente al Post test, todos los estudiantes se ubicaron en el nivel excepcional, por tanto podemos afirmar que el Software Educativo “Conociendo mi pueblo” contribuyó significativamente en incrementar el nivel de identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera” de la ciudad de Lamas.

**TABLA N° 3**

**PUNTAJE, MEDIA Y DESVIACIÓN ESTANDAR OBTENIDOS POR EL GRUPO DE ESTUDIO**

PRUEBAS	MEDIDAS ESTADÍSTICAS		
	PUNTAJE	MEDIA ARITMÉTICA	DESVIACIÓN ESTÁNDAR
PRE TEST	322	10,73	1,30
POST TEST	533,5	17,78	0,97

FUENTE: Datos obtenidos de la Tabla N° 1.

**INTERPRETACIÓN**

Analizando los resultados, la presente Tabla nos indica que en el Pre test el grupo de estudio alcanzó 322 puntos; una Media de 10.73 y una Desviación Estándar de 1,30; por otro lado, observamos que en el Post test los estudiantes del cuarto grado obtuvieron un puntaje de 533,5, una Media de 17,78 y una Desviación Estándar de 0,97. En el campo de la contrastación notamos que entre el Pre y Post test se produce una diferencia muy significativa, de allí que entre los puntajes alcanzados existe una diferencia de 211,5.



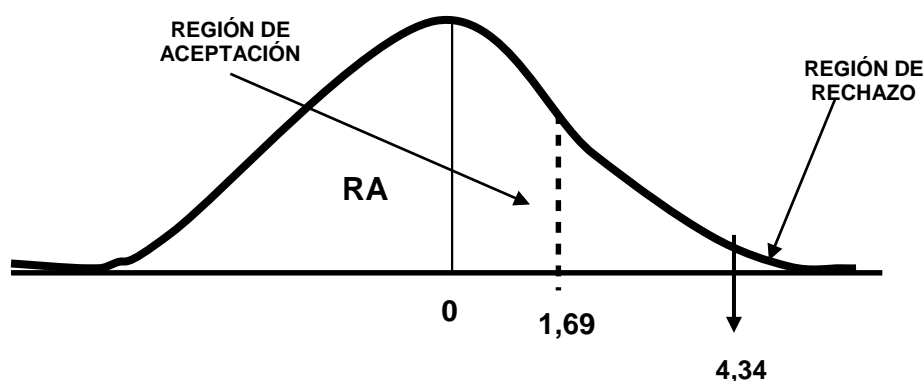
En lo concerniente a la Media hay una diferencia de 6,45 puntos y en cuanto a la Desviación Estándar nos indica que en el Pre test los datos están ligeramente dispersos en torno a la media aritmética que en el post test, por tanto, los datos son más homogéneos en el Pos test. Entonces, reiteramos que se produjo la influencia del Software “Conociendo mi pueblo” en el desarrollo de la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera” de la ciudad de Lamas.

**TABLA N ° 4**

**CONTRASTACIÓN DE LA HIPÓTESIS GENERAL, PARA VERIFICAR LA INFLUENCIA DEL SOFTWARE “CONOCIENDO MI PUEBLO” EN EL DESARROLLO DE LA IDENTIDAD CULTURAL DE LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DEL CICLO AVANZADO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA ALTERNATIVA “MARTÍN DE LA RIVA Y HERRERA” DE LA CIUDAD DE LAMAS.**

PUNTAJE	MEDIDAS ESTADÍSTICAS		HIPÓTESIS ESTADÍSTICA	T STUDENT		DECISIÓN
	MEDIA	DS		Tc	Tt (0.95; 30)	
322	10,73	1,30	$H_0: \mu_A = \mu_B$	4,34	1,69	Se rechaza
533,5	17,78	0,97	$H_1: \mu_A > \mu_B$			H <sub>0</sub>

FUENTE: Datos de la Tabla N° 1 y Tabla N° 3 sobre medidas estadísticas obtenidas por el grupo de estudio – 2012



## **DECISIÓN**

Analizando los resultados obtenidos afirmamos que el valor de la T calculada ( $T_c = 4,34$ ), recae en la zona de rechazo y supera al valor de la Tabla tabulada ( $T_t = 1,69$ ). Ante esto, tomamos la decisión de aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula; por tanto, el software “Conociendo mi pueblo” tuvo influencia significativa en el desarrollo de la Identidad Cultural de los estudiantes del Cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera” de la ciudad de Lamas.

### **3.2. DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

El propósito de la presente investigación fue determinar la influencia del software educativo “Conociendo mi Pueblo” en el desarrollo de la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo Avanzado de CEBA “Martín de la Riva y Herrera”.

Para el caso aplicamos una encuesta al inicio (Pre test) y al final (Post test) con el propósito de encontrar el nivel de identidad cultural, dicho instrumento fue elaborado especialmente en el contexto de la presente investigación. En el trabajo de campo se llegó a comprobar que dicha herramienta resultó que un instrumento válido y confiable para la muestra evaluada.

Para dar respuestas pertinentes y coherentes a las preguntas de investigación, tuvimos que analizar los resultados obtenidos, para el caso aplicamos la estadística descriptiva e inferencial. En este sentido, los resultados del Pre test ubicó a la mayoría de los estudiantes en el nivel de Aceptable respecto al nivel de identidad cultural; entre tanto, en el Post test, se dio un salto cualitativo, toda vez que al aplicar el Software educativo “Conociendo mi pueblo” provocó una influencia significativa, ya que los estudiantes en su totalidad (100%) alcanzaron el nivel Excepcional.

Los resultados obtenidos coinciden con los resultados obtenidos en la investigación desarrollada por Norambuena Urrutia P. y Mancilla Le-Quesne

V. (2004), en el trabajo *La Identidad Cultural como fuente de aprendizaje significativo*, indican que se debe partir primero, con la elaboración de software educativo y por ende con un manual, elementos que permiten que los estudiantes desarrollen ciertas capacidades y competencias coherentes con las exigencias del mundo actual. Estudiantes con gran capacidad de adaptabilidad y con fuerte capacidad de respuesta frente las diferentes realidades y los hechos beligerantes que acontecen y se constituyen en los parámetros en los que toca vivir día a día.

Con ello está claro que los estudiantes, independientemente de los escenarios donde les toque actuar serán capaces de reconocer los entornos y utilizarlos para lograr aprendizajes significativos y de mayor sustento social.

Es de reconocer el indudable valor pedagógico que reside en el tratamiento de la identidad cultural para el trabajo en aula, y se sabe de la existencia de proyectos tanto a nivel nacional como internacional, destinados a que los alumnos aprendan de otras culturas y valoren la propia, adoptando una identidad centrada en los valores culturales.

Cabe señalar que entre las conclusiones de la investigación citada y la nuestra, existe cierta coincidencia en lo referente a que en ambas experiencias se choca con una realidad, cual es la inexistencia de material didáctico apropiado para trabajar el tema de la identidad cultural, empero, nuestro caso es el primer intento en el tema. En este sentido, nuestra investigación se encamina a analizar y reconocer cómo los conocimientos culturales ancestrales tienden a influir en la formación de la identidad cultural de las generaciones actuales en la ciudad de Lamas.

Continuando con el tema, la necesidad de material didáctico concreto que sirva de apoyo a la labor pedagógica en cuanto al tratamiento de la identidad cultural, surge la realización del software "*Conociendo mi pueblo*" esperando contribuir con el uso de la tecnología como herramienta metodológica de enseñanza – aprendizaje que se oriente a articular los diferentes tipos de contenidos, como los conceptuales, procedimentales y actitudinales, en favor de facilitarles una auténtica formación teórica (contenidos) así como en

el desarrollo personal – social de cada estudiante, con énfasis en la identidad cultural.

Se puede afirmar que la aplicación de nuestro software permitió que los estudiantes, interioricen de mejor manera los contenidos, contextualizados en su realidad intercultural, lo que ayuda a lograr un aprendizaje efectivo en materia de la identidad cultural. Además, los educandos lograron –gracias al software educativo “Conociendo mi pueblo”, desarrollar capacidades como los de análisis, observación, interpretación, concretización de ideas abstractas, comprensión, entre otras de las manifestaciones culturales de nuestro pueblo. Con lo indicado afirmamos que desde el enfoque pedagógico, el uso de software fortaleció el razonamiento y el aprendizaje que realizan los alumnos, considerando que ambos se consolidan como procesos sociales, y no debemos entenderlos como un conjunto de hechos aislados que se deben memorizar, así el conocimiento que adquiere el estudiante de la identidad cultural de su pueblo no se “almacena” en su mente como representaciones mentales incorpóreas, sino como la comprensión del porqué de su realidad particular.

Finalmente consideramos que el uso de software educativos puede convertirse en una de las tantas propuestas didácticas para tratar el tema de la identidad cultural, de ese modo aportar al desarrollo y mejoramiento de la educación en la nuestra ciudad.

#### **4. CONCLUSIONES**

Realizado el análisis e interpretación de los datos obtenidos en el proceso de investigación, estamos en condiciones de coligar las conclusiones siguientes:

- El software educativo “Conociendo mi pueblo” ha contribuido en la mejora de la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera” de la ciudad de Lamas – 2012.

- El software educativo “Conociendo mi pueblo” ha influido en la dimensión Valores en la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera” de la ciudad de Lamas, lo que se evidencia en el respeto por su propia cultural.
- El software educativo “Conociendo mi pueblo” influyó considerablemente en la dimensión Historia en la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera” de la ciudad de Lamas, evidenciándose en el manejo de datos espacio-temporales del pasado histórico de su pueblo.
- El software educativo “Conociendo mi pueblo” contribuyó en la dimensión Tradición en la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera” de la ciudad de Lamas, siendo evidente en la valoración de las tradiciones culturales de su pueblo.

## **5. SUGERENCIAS**

- A los docentes del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera” de la ciudad de Lamas, que consideren al software educativo “Conociendo mi pueblo” en el proceso de sus sesiones de aprendizaje, para así desarrollar en los estudiantes la identidad cultural partiendo de la potencialidades socioculturales que perviven en la ciudad de Lamas.

- Al Director del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera”, seguir brindando todas las facilidades a todos aquel profesional o profesionales que quieran desarrollar investigación científica en sus aulas, teniendo como protagonistas a los estudiantes, de esa manera estará contribuyendo en el desarrollo de nuestra sociedad lamista en particular y peruana en general.
  
- A los docentes del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera”, que consideren como herramienta pedagógica a las Tic, de tal manera pueden aplicar ciertos software educativos en bien de los aprendizajes de sus estudiantes.
  
- Qué los resultados obtenidos sirvan como base a para otros estudios de mayor profundidad sobre el tema tratado.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- BARRIGA HERNÁNDEZ, Carlos. (1997) Teorías Contemporáneas de la educación. Editorial UNMSM. Lima – Perú.
  
- Diccionario de ciencia y tecnología (Diario La república). 2010.
  
- GÓMEZ CUMPA, José. (2004). Taller de Investigación. UNPRG. Segunda edición. Fondo Editorial Universitario. Lambayeque.

- GÓMEZ CUMPA, José. (2004). La redacción del informe de Investigación. UNPRG. Quinta edición. Fondo Editorial Universitario. Lambayaque.
- HERNANDEZ SAMPIERI, Roberto. (2003). Metodología de la Investigación. Tercera edición. Editorial Mc Graw Hill Interamericana. México.
- ORBEGOSO VILLAFANE, Enrique, (1991). Qué y Cómo investigar en Pedagogía y Ciencias de la Educación. Segunda edición. Exiimpress S.A. Lima.
- RODRÍGUEZ LAMAS, Raúl. Introducción a la Informática educativa. La Habana; Instituto Superior Politécnico José A. Echevarría, 2000. 85 h.
- VELÁSQUEZ FERNÁNDEZ, Ángel R. (1999) Metodología de la Investigación Científica. Primera edición. Editorial San Marcos. Lima.

#### **DIRECCIONES ELECTRÓNICAS CONSULTADAS:**

- La identidad cultural. Ángel Aguirre Bazán. Anthropologica: Revista de etnopsicología y etnopsiquiatría, ISSN 0301-6587, N°. 3, 1999 (Ejemplar dedicado a: Identidad cultural y social), págs. 1-77
- Lic. Dianelys Muguía Álvarez y Lic. Kethicer Castellanos Rodríguez. <http://www.monografias.com/trabajos31/software-educativo> <http://www.monografias.com/trabajos31/software-educativo-cuba/software-educativo-cuba.shtml> - [ixzz3j3CKxwex](http://www.monografias.com/trabajos31/software-educativo-cuba/software-educativo-cuba.shtml#ixzz3j3CKxwex)
- CAMPUS DIGITAL Noviembre 2006 - Año XVIII N° 174 Amauris Laurencio Leiva. Universidad de La Habana.
- <http://www.monografias.com/trabajos31/software-educativo>.
- <http://www.monografias.com/trabajos32/software-educativo>.
- <http://www.angelfire.com/az2/educacionvirtual/software>

- <http://portal.educ.ar/docentes-computadoras-y-alumnos>.
- <http://aplicaciondecomputadoras.blogspot.com>
- <http://www.monografias.com/trabajos55/software-educativo-ciencias/software>[http://www.monografias.com/trabajos55/software-educativo-ciencias](http://www.monografias.com/trabajos55/software-educativo-ciencias/software-educativo-ciencias).educativo-ciencias.
- <http://dialnet.unirioja.es>
- <http://www.monografias.com/trabajos16/identidad-cultural/identidad-cultural>.
- Spradley & McCurdy (1975), American Anthropologist, vol. 59,
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Software\\_educativo](http://es.wikipedia.org/wiki/Software_educativo)
- <http://www.google.com.pe/search>
- <http://www.aprendizaje.us/tecnicas/estilos/que-es-aprendizaje>
- <http://es.wikipedia.org>
- <http://www.recursoseees.uji.es>
- <https://sites.google.com/site/cristopherantoniocanouscanga/softwre/proceso-decreacion-del-software>.



# ANEXOS

## ANEXO 01

### MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO	FORMULACION DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO	INSTRUMENTOS
<p>“El software educativo “Conociendo mi pueblo” y su influencia en la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa Martín de la Riva y Herrera de la ciudad de Lamas - 2012”</p>	<p><b>GENERAL</b> ¿Cuál es la influencia del software educativo “Conociendo mi Pueblo” en la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera” de la ciudad de Lamas - 2012?</p>	<p><b>GENERAL:</b>  Determinar la influencia del software educativo “Conociendo mi Pueblo” en el desarrollo de la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera” de la ciudad de Lamas.</p>	<p><b>GENERAL</b> <b>H<sub>i</sub>:</b> El software educativo “Conociendo mi Pueblo” influye significativamente en la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera” de la ciudad de Lamas 2012. <b>H<sub>o</sub>:</b> El software educativo “Conociendo mi Pueblo” no influye en la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera” de la ciudad de Lamas -2012.</p>	<p><b>V. I.</b>  Software educativo “Conociendo mi pueblo”  <b>Indicadores:</b>  - Adecuada a la realidad de los estudiantes. - Aplica la estructura operacional del software - Maneja con pertinencia el lenguaje iconográfico informático. - Demuestra iniciativa al aplicar determinadas acciones. - Despierta interés a través de los sentidos en los educandos.</p>	<p>En la presente investigación aplicamos el diseño cuasi experimental con un solo grupo con pre y post test cuyo esquema es el siguiente: <b>G O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub></b> <b>G</b> : Un solo grupo, o sea la muestra. <b>O<sub>1</sub></b>: Observación de la variable dependiente, aplicando el prest – test <b>X</b>: Variable independiente (Software educativo “Conociendo mi pueblo”) <b>O<sub>2</sub></b>: Observación de la variable dependiente, aplicando el post – test.</p>	<p>Cuestionario</p> <p>Ficha de observación</p>
	<p><b>ESPECÍFICOS</b> - ¿Cuál es la influencia del software educativo “Conociendo mi Pueblo” en la dimensión Valores de la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera” de la ciudad de Lamas - 2012?  - ¿Cuál es la influencia del software</p>	<p><b>ESPECÍFICOS</b>  Comprobar los efectos del software educativo “Conociendo mi Pueblo” en la dimensión Valores de la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera” de la ciudad de Lamas.  Comprobar los efectos del software educativo “Conociendo mi Pueblo” en la dimensión Historia de la</p>	<p><b>ESPECÍFICAS:</b>  <b>H<sub>1</sub>:</b> El software educativo “Conociendo mi Pueblo” influye significativamente en la dimensión Valores de la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera” de la ciudad de Lamas.  <b>H<sub>2</sub>:</b> El software educativo “Conociendo mi Pueblo” influye significativamente en la dimensión Historia de la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo</p>	<p><b>V.D.</b>  Identidad Cultural  <b>Indicadores:</b>  - Desarrolla nivel de cultura axiológica respecto a su pueblo. - Respeta la cultura tradicional de su pueblo. - Se identifica con el pasado histórico cultural de su localidad. - Maneja datos espacio-temporales sobre el desarrollo histórico de su comunidad.</p>		

--	--	--	--	--	--	--

	<p>educativo “Conociendo mi Pueblo” en la dimensión Historia de la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera” de la ciudad de Lamas - 2012?</p> <p>- ¿Cuál es la influencia del software educativo “Conociendo mi Pueblo” en la dimensión Tradición de la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera” de la ciudad de Lamas - 2012?</p>	<p>identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera” de la ciudad de Lamas. Comprobar los efectos del software educativo “Conociendo mi Pueblo” en la dimensión Tradición de la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera” de la ciudad de Lamas.</p>	<p>avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera” de la ciudad de Lamas.</p> <p><b>H<sub>3</sub>:</b> El software educativo “Conociendo mi Pueblo” influye significativamente en la dimensión Tradición de la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa “Martín de la Riva y Herrera” de la ciudad de Lamas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoce a personajes en el proceso histórico de la localidad.</li> <li>- Desarrolla sentido de pertenencia a su contexto sociocultural.</li> <li>- Valora las tradiciones culturales de Lamas.</li> <li>- Demuestra interés por participar en la vivencia de la cultura local.</li> </ul>		
--	--	--	--	---	--	--



## Anexo 2

### GUÍA DE OBSERVACIÓN

CEBA: MARTÍN DE LA RIVA Y HERRERA

GRADO Y SECCIÓN : CUARTO UNICA

NOMBRE DEL ESTUDIANTE : .....

FECHA:...../...../.....

DIMENSIONES / INDICADORES	ESCALA VALORATIVA		
	EXCEPCIONAL (2)	ACEPTABLE (1)	CUESTIONABLE (0)
<b>1. VALORES</b>			
Es responsable frente a la interculturalidad de su pueblo.			
Respeta la cultura tradicional de su pueblo.			
Demuestra orgullo al vivenciar la cultura de su pueblo.			
<b>2. HISTORIA</b>			
Se identifica con el pasado histórico cultural de su localidad.			
Maneja datos espaciotemporales sobre el desarrollo histórico de su comunidad.			
Conoce a personajes en el proceso histórico de la localidad.			
<b>3. TRADICIÓN</b>			
Desarrolla sentido de pertenencia a su contexto sociocultural.			
Valora las tradiciones culturales de Lamas.			
Demuestra interés por participar en la vivencia de la cultura local.			

Demuestra predisposición para promover la tradición de su pueblo en el espaciotiempo, históricos.			
---	--	--	--

**ANEXO N° 03**

**EVIDENCIAS DE JUICIO DE EXPERTOS**

**INFORME DE JUICIO DE EXPERTO SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

**I. DATOS GENERALES**

Apellidos y Nombres del experto: Mg. Luis F. Barrantes Rivasplata  
 Institución donde labore: Docente del ISEP Linceo  
 Instrumento Motivo de Evaluación: Instrumento para medir el software educativo "Conociendo mi pueblo" y su influencia en la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado.  
 Autor del instrumento: Br. Milida López Dávila.

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

CRITERIO	INDICADORES	DEFICIENTE (1)    ACEPTABLE (2)    BUENA (3)    EXCELENTE (4)			
		1	2	3	4
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de ambigüedades.				X
OBJETIVIDAD	Los ítems permitirán mensurar la variable en todas sus dimensiones e indicadores en sus aspectos conceptuales y operacionales.				X
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia y es pertinente al contexto socio-cultural, científico y tecnológico inherentes a la realidad de estudio.				X
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento radican organización lógica en concordancia con la definición operacional y conceptual de las variables, en todas dimensiones e indicadores, de manera que permitan hacer abstracciones e inferencias en función a sus hipótesis, problema y objetivos de la investigación.			X	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en cantidad y calidad.				X
INTENCIONALIDAD	Los ítems de instrumento evidencian ser adecuados para medir evidencias inherentes a la identidad cultural de los sujetos muestrales.				X
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá, mediante los ítems, permitirá analizar, describir y explicar la realidad motivo de la investigación.				X
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan coherencia entre la variable, dimensiones e indicadores.			X	
METODOLOGÍA	Los procedimientos inherentes en el instrumento responden al propósito de la investigación.				X
PERTINENCIA	Los ítems son aptos para				X
		Subtotal			330
		TOTAL			39

**III. Opinión de aplicabilidad:**

El instrumento posee una relación con los indicadores de la operacionalización de la variable; por lo tanto procede su aplicabilidad.

**IV. Promedio de valoración:** 39

Tarapoto, agosto de 2018



590146409

TELÉFONO

EMAIL

lbarrantes030@hotmail



**INFORME DE JUICIO DE EXPERTO SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

**I. DATOS GENERALES**

Apellidos y Nombres del experto : Mg. Regner Pinchi Doza  
 Institución donde labora : Docente del ISEP Lamas  
 Instrumento Motivo de Evaluación: Instrumento para medir el software educativo "Conociendo mi pueblo" y su influencia en la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado.  
 Autor del instrumento : Br Nícida López Dávila.

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

DEFICIENTE (1)    ACEPTABLE (2)    BUENA (3)    EXCELENTE (4)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de ambigüedades.				X	
OBJETIVIDAD	Los ítems permitirán mensurar la variable en todas sus dimensiones e indicadores en sus aspectos conceptuales y operacionales.				X	
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia y es pertinente al contexto socio-cultural, científico y tecnológico, inherentes a las variables de estudio.			X		
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con la definición operacional y conceptual de las variables, en todas dimensiones e indicadores, de manera que permitan hacer abstracciones e inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.				X	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en cantidad y calidad.				X	
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para medir evidencias inherentes a la identidad cultural de los sujetos muestrales.				X	
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá, mediante los ítems, permitirá analizar, describir y explicar la realidad motivo de la investigación.				X	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan coherencia entre la variable, dimensiones e indicadores.				X	
METODOLOGÍA	Los procedimientos insertados en el instrumento responden al propósito de la investigación.				X	
PERTINENCIA	Los ítems son aplicables				X	
Subtotal					3	36
TOTAL					39	

**III. Opinión de aplicabilidad.**

El instrumento se ajusta a los criterios de calificación, por lo tanto, procede su aplicabilidad.

**IV. Promedio de valoración:** ..... 39 .....

Tarapoto, agosto de 2016



**MINISTERIO DE EDUCACIÓN**  
 GOBIERNO REGIONAL DE SAN MARTÍN  
 INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
 LAMAS  
 Lic. Manuél Regner Pinchi Doza  
 DIRECTOR GENERAL  
 ISEP LAMAS

984926135

TELÉFONO

EMAIL

repida51@hotmail.com

**INFORME DE JUICIO DE EXPERTO SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

**V. DATOS GENERALES**

Apellidos y Nombres del experto : Mg. Herlinda Torres Navarro  
 Institución donde labora : Docente del ISEP Lamas  
 Instrumento Motivo de Evaluación: Instrumento para medir el software educativo "Conociendo mi pueblo" y su influencia en la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado.  
 Autor del instrumento : Br Nícida López Dávila.

**VI. ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

CRITERIOS	INDICADORES	DEFICIENTE (1)    ACEPTABLE (2)    BUENA (3)    EXCELENTE (4)			
		1	2	3	4
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de ambigüedades.				X
OBJETIVIDAD	Los ítems permitirán mensurar la variable en todas sus dimensiones e indicadores en sus aspectos conceptuales y operacionales.				X
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia y es pertinente al contexto socio-cultural, científico, y tecnológico inherentes a las variables de estudio.				X
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con la definición operacional y conceptual de las variables, en todas dimensiones e indicadores, de manera que permitan hacer abstracciones e inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.				X
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en cantidad y calidad.				X
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para medir evidencias inherentes a la identidad cultural de los sujetos muestrales				X
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá, mediante los ítems, permitirá analizar, describir y explicar la realidad motivo de la investigación.				X
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan coherencia entre la variable, dimensiones e indicadores.		X		
METODOLOGÍA	Los procedimientos insertados en el instrumento responden al propósito de la investigación.				X
PERTINENCIA	Los ítems son aplicables.				X
Subtotal				3	36
TOTAL				39	

**VII. Opinión de aplicabilidad.**

El instrumento guarda relación con los indicadores de la operacionalización de la variable. Procede su aplicabilidad

**VIII. Promedio de valoración:** 39

Tarapoto, agosto de 2016

978172675

TELÉFONO

EMAIL

content2014@hotmail.com

  
 Lic. Mag. Herlinda Torres Navarro

## ANEXO N° 04

### SESIONES DE APRENDIZAJE QUE PERMITIERON LA APLICACIÓN DEL SOFTWARE “CONOCIENDO MI PUEBLO”

#### ACTIVIDAD N° 01

##### I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución educativa : CEBA Martín de la Riva y Herrera.

1.2. Docente de aula : Nícida López Dávila.

1.3. Grado y sección : 4º Única

##### II.- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Conocemos la historia de nuestra ciudad.

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD	INDICADOR
Investiga acerca de las manifestaciones culturales y artísticas que forman parte del patrimonio e identidad local, consultando con diferentes fuentes y recursos de internet.	Origen y significado de la historia. Sentido y significado para sí mismo y la población. Patrimonio de la identidad local.	Se interesa en indagar sobre las manifestaciones culturales de su contexto cultural.	Conoce la historia de Lamas participando activamente en la clase.

##### III.- ACTIVIDADES PERMANENTES:

- Saludamos con cortesía.
- Revisamos el aula y el aseo personal.
- Controlamos la asistencia.

#### IV.- ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

- Iniciamos la actividad mostrando a los estudiantes diferentes imágenes por medio del proyector multimedia.
- Preguntamos:
  - ¿Qué observan?
  - ¿De qué parte de la ciudad son estas imágenes?
  - ¿Desde cuándo habitan en la provincia estos pobladores?
  - ¿Conocen su historia?
  - ¿Qué fecha se celebra el aniversario de Lamas?
  - ¿Conocen acerca de la programación?
  - ¿Cuántos años cumple nuestra ciudad?
  - ¿Quién la fundó?
  - ¿Qué más saben de la historia de Lamas?
- La docente a manera de introducción explica y muestra videos e información por medio de la computadora a los estudiantes sobre la historia de los primeros pobladores de Lamas.
- Dialogando con los niños sobre ello se presenta el tema a desarrollar.
- El tema será explicado por medio del software educativo “Conociendo mi pueblo”.
- Los niños darán a conocer sus ideas y opiniones sobre su ciudad; ¿Qué les gusta de Lamas?, ¿Qué quisieran que cambie?, etc.
- Presentamos videos y textos informativos durante la explicación del tema. **V.-**

#### **EVALUACIÓN:**

CRITERIO	INDICADOR	INSTRUMENTO
----------	-----------	-------------

<b>CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD Y DE LA CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA</b>	Conoce la historia de Lamas participando activamente en la clase.	Ficha de observación
---	---	----------------------

**VI.- RECURSOS Y/O MATERIALES:**

- Videos.
- Software educativo “Conociendo mi pueblo”
- Presentación en el programa Power Point
- Usb
- PC
- Proyector multimedia
- Plumones

**VI.- BIBLIOGRAFÍA:**

- [www.lamastrespisos.com](http://www.lamastrespisos.com)

**VII.- ANEXOS:**

**ACTIVIDAD 1: CONOCEMOS LA HISTORIA DE LAMAS**

Es una de las ciudades más antiguas del oriente peruano, su poblamiento data de tiempos inmemoriales. Lamas registra en su historia haber sido conquistada dos veces.

La primera fue por los Chancas, quienes al ser derrotados en la batalla de Yahuarpampa por las tropas del Inca Pachacutec en 1438, abandonaron su territorio y se internaron en la selva pasando por varios pueblos o clanes familiares diseminados por estas zonas a quienes sometieron con facilidad.

En su trayectoria encontraron una zona propicia para ubicarse, la colina donde hoy se ubica la ciudad de Lamas, la cual se encontraba habitada por uno de los grupos primitivos de la zona. El general Ankoallo, líder de los aguerridos Chancas es

considerado como fundador étnico del pueblo de Lamas que posteriormente fue capital de la comunidad.

La segunda conquista del pueblo se dio en 1650 cuando hacen su aparición un grupo de evangelizadores españoles y se encontraron con pobladores nativos que tenían la cabeza rapada y no pelo largo, por esta particularidad los llamaron motilones. Arremetieron con furia contra los defensores indígenas (chancas), pero fueron rechazados en varias oportunidades; y ante esta situación imprevista, aproximadamente el 5 o 6 de octubre los jefes españoles planifican un ataque por varios frentes, y así logran vencer a los valientes motilones. Reducido todo brote de rebeldía, decidieron fundarla:

*En el nombre de Dios y su divina misericordia en quien debemos adorar y creer todos los cristianos, y decido por Plaza de Armas el lugar céntrico del Fuerte y Real de los Lamas, en horas de la mañana del 10 de Octubre de 1656, el General Martín de la Riva Herrera Díaz, y eligiendo por abogado la Virgen Santísima de la Concepción y nombrando por Patrona al Triunfo de la Santa Cruz, funda y establece en el sitio referido de la ciudad el **TRIUNFO DE LA SANTA CRUZ DE LOS MOTILONES**, jurando delante una cruz de madero grueso y manifestando a los presentes que la defendiesen, desenvainó su espada en señal de posesión y dando tres golpes en el suelo dijo que tomaba y aprehendía la citada posesión en nombre de S.M. De esta manera quedó fundada la ciudad.*

## ACTIVIDAD N° 02

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa : CEBA Martín de la Riva y Herrera.

1.2. Docente de aula : Nícida López Dávila

1.3. Grado y sección : 4° Única

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Recordamos la muerte y resurrección de nuestro señor Jesucristo (Semana Santa)

CAPACIDADES	CONOCIMIENTOS	ACTITUDES	INDICADORES
<input type="checkbox"/> Percibe, aprecia y expresa el sentido que transmite las diferentes manifestaciones culturales reconociéndola diversidad de creaciones y recursos utilizados en su localidad, región y país.	Semana Santa	<input type="checkbox"/> Actúa con fe y devoción la fiesta religiosa de Semana Santa a través de un software educativo	<input type="checkbox"/> Comprende la necesidad de cultivar los valores que Jesús nos inculcó durante su vida.

### III. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

- La docente hace el control de asistencia.
- Conversamos como se celebra las fiestas religiosas en nuestra provincia de Lamas.
- Seguidamente se plantea las siguientes interrogantes: ¿Qué es la Semana santa?, ¿Por qué y para qué se celebra la Semana santa?, ¿Cómo se celebra?

¿Qué actividades se llevan a cabo en la ciudad de Lamas?

- A continuación se da a conocer el tema a los estudiantes.
- Se muestra a los niños un pequeño extracto de la Pasión de Cristo, luego comentamos: ¿Qué observaron?, ¿Les impactó lo que vieron?, etc.
- A continuación se mostrará un video acerca la Crucifixión de Jesucristo escenificado en la ciudad de Lamas en el software educativo “Conociendo mi pueblo”
- Comentamos con los estudiantes: ¿Por qué en Lamas se realiza esta escenificación?, ¿Qué intentamos dar a conocer?, ¿Qué opinan acerca de este tipo de actividad?, etc.
- Los niños leen información referida a esta actividad en la ciudad de Lamas, luego comentamos.
- La docente explica a los estudiantes la importancia de este tipo de festividades en Lamas: La fe de los lamistas, Una costumbre, etc.

#### IV. EVALUACIÓN

CRITERIO	INDICADOR	INSTRUMENTO
<b>CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD Y DE LA CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA.</b>	Comprende la necesidad de cultivar los valores que Jesús nos inculcó durante su vida.	Ficha de observación.

#### V. RECURSOS □

Usb

- PC
- Proyector multimedia
- Plumones
- Software educativo

#### VI. BIBLIOGRAFÍA:

- Tradiciones lamistas



## VII. ANEXO:

### SEMANA SANTA EN LAMAS

Durante la Semana Santa hay una serie de celebraciones religiosas tradicionales que permiten una activa participación del pueblo y que desde muy temprano se transforma en una fiesta con mucha organización y trabajo para mostrar a todos la pasión de Cristo.

En muchos pueblos y caseríos se hacen un velorio para Jesucristo. El jueves por la noche en la iglesia o en las casas particulares. Parece una contradicción que al día siguiente se conmemora su muerte en la liturgia. Se debe a la existencia de dos sistemas religiosos. La liturgia oficial sigue los relatos bíblicos, según los cuales Jesucristo fue sepultado el mismo día de su muerte y el pueblo observa su costumbre según la cual hay que velar a un difunto. El resultado es el siguiente: El jueves por la noche el pueblo vela a Jesucristo muerto, el viernes la Iglesia conmemora su muerte y el pueblo realiza la procesión de sepultura, muchas veces precedida por el sacerdote.

La liturgia oficial abarca simbólicamente la secuencia de muerte y sepultura, sin embargo si el sacerdote decide omitir la procesión por la lluvia u otro motivo. El pueblo protesta porque la secuencia popular queda incompleta

Es la costumbre de los antiguos pobladores no comer carne ni pescado el día Viernes Santo como un acto de penitencia o solidaridad como Jesucristo muerto. Se come únicamente el cogollo de chonta y un poco de arroz.

Después de una experiencia sentida del dolor de la Semana Santa, el pueblo participa de la alegría de la Pascua. Antiguamente la Iglesia celebraba la Vigilia Pascual el día sábado por la mañana. Al momento de cantar la Gloria de Misa, se tocaban las campanas, afuera había disparos de escopetas y los músicos empezaban a tocar pífanos y el tambor. Por la noche había danzas alegres hasta el amanecer".

La celebración de Semana Santa tiene matices peculiares, tales como, personas del campo, principalmente nativos, el sábado por la tarde, víspera de Domingo Ramos llegan a la ciudad portando al hombro el cogollo de shapaja (parte de la palmera llamada shapaja que da origen a la hoja). Dicha parte de la palmera antiguamente era llevada a la Iglesia para su bendición, habiéndose perdido esa costumbre en la actualidad, sirviendo hoy para adornar la puerta de entrada de algunas casas e incluso la entrada principal de la Iglesia: Asimismo es costumbre de los devotos de Semana Santa, realizar el velorio de Jesucristo todas las noches desde Domingo de Ramos hasta el jueves santo, en forma ininterrumpida, donde después de celebrar la misa con oraciones y cánticos, se brinda café, upe, panes y por la madrugada, todos los velantes toman sopa de gallina; también se brinda aguardiente, uvachado, indanochado y otras bebidas alcohólicas. También afuera del velorio los varones acostumbran jugar veintiuno.

## ACTIVIDAD N° 03

### I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa : CEBA Martín de la Riva y Herrera.

1.2. Docente de aula : Nícida López Dávila

1.3. Grado y sección : 4º Única

### II.- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

Vivenciamos nuestra fiesta patronal (Santa Cruz de los Motilones)

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD	INDICADOR
Percibe, aprecia y expresa el sentido que le transmiten las diferentes manifestaciones culturales reconociendo la diversidad de creaciones y recursos utilizados en su localidad.	Patrimonio de la identidad local.	Reconoce la importancia de las manifestaciones artísticas y culturales de su localidad.	Acepta y explica a sus compañeros la importancia de las manifestaciones artísticas de la patrona lamista.

### III.- ACTIVIDADES PERMANENTES:

- Saludamos cordialmente a los estudiantes.
- Controlamos la asistencia.
- Dialogamos con los niños de los acontecimientos recientes de la localidad.

### IV.- ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

- La docente muestra en el programa Power Point imágenes de los instrumentos musicales que se utilizan en la fiesta patronal.
- Realizamos las siguientes preguntas:
  - ¿Qué observan?
  - ¿Qué dibujos se muestran en el papelote?
  - ¿Qué representan aquellas imágenes?
  - ¿Cuándo se utilizan estos instrumentos?
  - ¿Qué fecha se celebra la patrona?
  - ¿De qué manera se celebra?
  - ¿Qué actividades se realizan?
  -
- Se presenta un video sobre la fiesta patronal de Lamas: ¿Cómo se celebra esta festividad en nuestra ciudad?, ¿Cómo se organiza la gente?, ¿Por qué recibe la denominación de “Triunfo de la santísima cruz de los motilonos”?
- Por medio del software educativo “Conociendo mi pueblo”, se explicará el tema.
- Al culminar la actividad desarrollaran una ficha de reforzamiento virtual.

## V. EVALUACIÓN

CRITERIO	INDICADOR	INSTRUMENTO
<b>CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD Y DE LA CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA.</b>	Acepta y explica a sus compañeros la importancia de las manifestaciones	Ficha de observación.
	artísticas de la patrona lamista.	

## VI.- RECURSOS Y/O MATERIALES:

- Usb
- PC
- Proyector multimedia
- Papelotes
- Plumones
- Software
- ficha de reforzamiento

## **VII.- BIBLIOGRAFÍA:**

- Tradiciones de Lamas
- Folklore y tradición de Lamas

## **VIII:- ANEXO**

### **LA PATRONA DE LA “SANTA CRUZ DE LOS MOTILONES”**

Fiesta religiosa católica pagana, de corte mestizo. Constituye la principal de todas las fiestas de Lamas. Se inicia generalmente entre 07 u 08 de julio de cada año y tiene como fecha central el 16. Las personas que pasan la fiesta se llaman “cabezones” o devotos. Una banda de músicos que entonan música regional con instrumentos típicos bombo, tambor y quena – en algunos casos clarinete en casa de cada cabezón marcan el inicio de la misma organiza a los ayudantes personas allegadas y con cierta habilidad para determinada actividad en grupo de trabajo para realizar las diferentes faenas a desarrollar antes, durante y al finalizar la fiesta. Estos son buscados con anterioridad e incluso un año antes de haber recibido el voto.

Los devotos reciben ayudas de las personas allegadas y de los que el año anterior comieron el voto, harina de trigo, arroz, fideos, azúcar, aguardiente, gallinas chanchos, yucas, plátanos, y otros que podrían considerar necesario el cabezón, los que sirven para elaborar el voto y también para sustentar la mantención de los ayudantes y visitantes, durante el lapso de la fiesta.

La fiesta oficial se inicia con el tradicional albazo, que consiste en el baile de las pandillas recorriendo las calles de la ciudad desde las 00 horas hasta la madrugada y teniendo como matriz especial la reunión de todas las agrupaciones pandilleras en las cuadra 8 del Jr. San Martín (Plaza de Armas). Pero en horas del día se inicia el afaneo, que consiste en los quehaceres preliminares de las actividades, dedicándose a elaborar la chicha de maíz, acarreo de leña, la plataneada, la matanza de gallinas y chanchos, etc. Cabe mencionar que el afaneo es de todos los días hasta que culmina la fiesta. Los primeros días de afaneo culmina con fiestas bailables nocturnas en las casa de los cabezones.

A pocos días de la fecha central de la casa de cada cabezón salen numerosos grupos de personas pandilleando por las calles de la ciudad, visitando a los otros cabezones, que luego de bailar dos o tres piezas, nuevamente salen a recorrer otras calles.

La banda de músicos se empeñan en mantener su ritmo contagiante en todo instante y en el transcurso del recorrido, cambian de ritmos a otros y los bailarines cogidos de los brazos el varón entrecruza el brazo derecho con el brazo izquierdo de la mujer) tiene que adaptarse al son de la música. Gestos indescriptibles de la algarabía se observan cuando dos pandillas se encuentran en su recorrido, hay apretujones, empujones, rodillazos, en suma es un loquerío y con ello, la diversión de la gente que observa llega a su éxtasis, y se prolonga si alguna pareja se cae encima de ellos caen otros provocando una trifulca.

La fiesta patronal de la “Santa Cruz de los Motilones “de Lamas, única en su género en San Martín y en la Amazonia peruana fue instituida por los conquistadores españoles para relevar, resaltar e incentivar la pleitesía a la imagen de la cruz, símbolo de la religión católica monoteísta y también símbolo del vasallaje hacia España de los pueblos conquistados. Esta fiesta fue implantada a un año de la fundación de Lamas para conmemorar la misma.

El día más importante de esta festividad es el 15 de julio, vísperas de la fecha central por dos motivos: primero por que se realiza la REUNION, que es la

concentración de todas las pandillas de los cabezones, quien aproximadamente a las cuatro de la tarde se reúnen en la 8va cuadra del Jr. San Martín y ahí bailan al son de cada banda de músicos, produciéndose un loquerío dado que es inentendible el ritmo que bailan las parejas. Este paréntesis vendría a ser un pequeño descanso de la pareja que corren las calles saltando, gritando y haciendo todo tipo de gestos en señal de alegría. En segundo lugar, porque por la noche la mayoría de los pobladores se visten de gala para asistir a una de las fiestas sociales bailables, la misma que es amenizada por un conjunto de musical electrónico.

El día central es el 16 de julio, desde tempranas horas de la mañana se observa en las calles de la ciudad ambiente festivo, matizado con el sonido de las bandas de los músicos que a las 9.00 a .m. acompañan a los cabezones a la Misa de la Iglesia Matriz, y culminada esta, la imagen de la Santa Cruz sale en anda en los hombros de los cabezones para recorrer en procesión el circuito tradicional de la ciudad. Unos días antes de la fecha, el cabezón en personas o algún pariente del mismo hace llegar una esquila de invitación o en forma verbal al tradicional PIQUEO, que consiste en un almuerzo de camaradería entre todos los invitados y cuyo plato esta integrado por una presa de chanco asado, una presa de gallina asada, una presa de carnero asado, ají y yuca, a veces acompañado de una cerveza chica. Esta invitación es a las personas del entorno familiar y amical, y así por alguna circunstancia alguien llega sin ser invitado, también comparte el almuerzo.

A medida que corren los días, por las tardes y las noches, se organizan pandillas para visitar a los cabezones, donde degustan chicha de maíz, uvachado, mishquichado, etc. Desde hace aproximadamente una década y media, los cabezones que pretenden recuperar algo de la inversión hecha, organizan fiestas sociales bailables con conjuntos electrónicos modernos en locales apropiados para tan fin e incluso, habilitan una cuadra de una determinada calle a cielo abierto, dando una cariz alegre y festivo a las mismas. A si también, hace pocos años a tras las entradas eran gratuitas e incluso las bebidas (cerveza) se tomaba a raudales gratuitamente, eso actualmente se ha perdido.

## ACTIVIDAD N° 04

### I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa : CEBA Martín de la Riva y Herrera.

1.2. Docente de aula : Nícida López Dávila

1.3. Grado y sección : 4° Única

### II.- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Santa Rosa Raymi

CAPACIDADES	CONOCIMIENTOS	ACTITUDES	INDICADORES
<input type="checkbox"/> Percibe, aprecia y expresa el sentido que transmite las diferentes manifestaciones culturales reconociéndola diversidad de creaciones y recursos utilizados en su localidad, región y país.	<input type="checkbox"/> Manifestaciones artísticas y culturales de su entorno y su región, origen, significado e historia. (Santa Rosa Raymi)	<input type="checkbox"/> Valora las tradiciones culturales de su comunidad, a través de un software educativo.	<input type="checkbox"/> Muestra interés en indagar sobre las manifestaciones culturales y artísticas de la patrona del Huayku (Santa Rosa Raymi).

### III. ACTIVIDADES PERMANENTES

- Saludamos cordialmente a los estudiantes.
- Controlamos la asistencia.
- Dialogamos con los niños de los acontecimientos recientes de la localidad.

### IV. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:



- Iniciamos la actividad realizando el recojo de los saberes previos a través de las siguientes preguntas:
  - ¿Qué son manifestaciones culturales?
  - ¿Qué son tradiciones?
  - ¿Qué tradiciones se dan en tu comunidad?
  - ¿Qué fiestas celebran nuestros hermanos del huayco?, ¿Cuándo?  
¿Por qué? ¿Cómo?
- Seguidamente la profesora da a conocer el tema y lo escribe en la pizarra.
- La profesora brinda información referente al tema y entrega una ficha con información del tema.
- La profesora les presenta un software Educativo “Conociendo mi pueblo” para contrastar la información dada.
- Luego se presenta un video relacionado al mismo.
- Responden en un papel bond las siguientes interrogantes:
  - ¿Qué se puede observar en el video?
  - ¿A qué se debe esta fiesta?
  - ¿Qué características tiene esta fiesta?
  - ¿Qué se puede resaltar de esta fiesta?
  - ¿Creen que se da en otras culturas?
  - ¿Qué valor cultural tiene para nosotros?
  - ¿Qué podemos hacer para incentivar más nuestras tradiciones?
- Seguidamente la profesora realiza una retroalimentación del tema tratado.
- La profesora pregunta:
  - ¿Que aprendimos hoy?
  - ¿Qué importancia tiene el tema, para nosotros?
  - ¿Creen que es importante hablar sobre las tradiciones de nuestra comunidad?
- En la casa trabajan:
  - Graficar un hecho que más te haya gustado de la fiesta de Santa Rosa Raymi.

-

#### **VIII. RECURSOS:**

- Usb
- PC
- Proyector multimedia
- Papelote
- Plumones
- Software educativo

#### **IX. BIBLIOGRAFÍA:**

- Tradiciones lamistas.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

## ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS

Yo, **Wildoro Pinchi Daza**, revisor de la tesis del estudiante **LOPEZ DAVILA NICIDA** titulada “**El software educativo “Conociendo mi pueblo” y su influencia en la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa Martín de la Riva y Herrera de la ciudad de Lamas - 2012**”, constato que la misma tiene un índice de similitud de **28%** verificable en el reporte de originalidad del programa *Turnitin*.

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

Tarapoto 23 de diciembre de 2017

Wildoro Pinchi Daza

# UNIVERSIDAD "CÉSAR VALLEJO"



"El software educativo "Conociendo mi pueblo" y su influencia en la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa Martín de la Riva y Herrera de la ciudad de Lamas - 2012"

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

**AUTOR:**

Bach. Nicóla López Dávila

**ASESOR:**

Mg. Wildom Pinchi Daza

LAMAMOS - PERÚ

-2016-

## Resumen de coincidencias


# 28 %

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés (Beta)

### Coincidencias

- 1 dialnet.unirioja.es Fuente de Internet 1 % >
- 2 www.flaqueoandres.org Fuente de Internet 1 % >
- 3 www.lesparia.es Fuente de Internet 1 % >
- 4 lantasmanta.blogspot... Fuente de Internet 1 % >
- 5 www.psicofp.com Fuente de Internet 1 % >

 <b>UCV</b> UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	<b>AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE          TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL          UCV</b>	Código : F08-PP-PR-02.02 Versión : 09 Fecha : 23-03-2018 Página : 1 de 2
--	--	---

Yo, **LOPEZ DAVILA NICIDA**, identificado con DNI N° **00949467**, egresado de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN PRIMARIA** de la Universidad César Vallejo, autorizo (  ) , No autorizo (  ) la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado

" El software educativo "Conociendo mi pueblo" y su influencia en la identidad cultural de los estudiantes del cuarto grado del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa Martín de la Riva y Herrera de la ciudad de Lamas - 2012", 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:

.....

.....

.....

.....


.....

.....

.....

.....

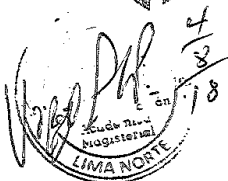
.....

  
 \_\_\_\_\_  
 FIRMA

DNI: 00949467.....

FECHA: 23 de Julio del 2018

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección / Vicerrectorado de Investigación y Calidad	Aprobó	Rectorado
---------	----------------------------	--------	---	--------	-----------



FORMATO DE SOLICITUD

SOLICITA:

Visto Buens por empatac

ESCUELA DE EDUCACIÓN

ATENCIÓN: CAM (Nombre del responsable de la oficina)

Lopez Paula Nicolo con DNI N.º 00940467 (Nombres y apellidos del solicitante) (Número de DNI)

domiciliado (a) en Jr. San Martín 293 - Lomas (Calle / Lote / Mz. / Urb. / Distrito / Provincia / Región)

ante Ud. con el debido respeto expongo lo siguiente:

Que en mi condición de alumno de la promoción: 2012 del programa: CAM (Promoción) (Nombre del programa)

identificado con el código de matrícula N.º 2012607445 (Código de alumno)

de la Escuela de Educación, recorro a su honorable despacho para solicitarle lo siguiente:

(Explique con claridad)

Solicito el Visto Buens por empatac

Por lo expuesto, agradeceré ordenar a quien corresponde se me atienda mi petición por ser de justicia.

Lima, de de 2016

(Firma del solicitante)

Documentos que adjunto:

- a.
b.
c.
d.

Cualquier consulta por favor comunicarse conmigo al:

Teléfonos:

Correo electrónico: