



ESCUELA DE POSTGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**Uso de recursos multimedia para incrementar la
identidad cultural en estudiantes - tercer año de
secundaria - Institución Educativa “Felipe Santiago
Salaverry”- Picsi**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestros en docencia y gestión educativa

AUTORES

Br. Jenny Gaudencia Avellaneda Valeriano

Br. Neycer Ramirez Corbera

ASESOR

Dr. Félix Díaz Tamay

SECCIÓN

Educación e Idiomas

LINEA DE INVESTIGACIÓN

Gestión y calidad educativa

PERÚ- 2018



DICTAMEN DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

EL JURADO EVALUADOR DE LA TESIS TITULADA:

USO DE RECURSOS MULTIMEDIA PARA INCREMENTAR LA
IDENTIDAD CULTURAL EN ESTUDIANTES - TERCER AÑO DE
SECUNDARIA - INSTITUCIÓN EDUCATIVA "FELIPE SANTIAGO
SALAVERRY" - PICSJ

QUE HA SUSTENTADO DON (DOÑA):

JENNY GAUDENCIA AVELLANEDA VALERIANO
NOMBRES Y APELLIDOS

ADUERDA:

APROBAR POR UNANIMIDAD

RECOMIENDA:

Pimentel, 09 de Agosto de 2018

MIEMBRO DEL JURADO

PRESIDENTE: Dr. Victor Augusto Gonzales Soto

SECRETARIO: Dra. Gioconda del Socorro Sotomayor Numura

VOCAL: Dr. Felix Diaz Tamay



DICTAMEN DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

EL JURADO EVALUADOR DE LA TESIS TITULADA:

USO DE RECURSOS MULTIMEDIA PARA INCREMENTAR LA
IDENTIDAD CULTURAL EN ESTUDIANTES - TERCER AÑO DE
SECUNDARIA - INSTITUCIÓN EDUCATIVA "FELIPE SANTIAGO
SALAVERRY" - PICSÍ

QUE HA SUSTENTADO DON (DOÑA):

NEYCER RAMIREZ CORBERA
NOMBRES Y APELLIDOS

ACUERDA:

APROBAR POR UNANIMIDAD

RECOMIENDA:

Pimentel, 09 de Agosto de 2018

MIEMBRO DEL JURADO

PRESIDENTE: Dr. Victor Augusto Gonzales Soto

SECRETARIO: Dra. Giselda del Socorro Sotomayor Nunura

VOCAL: Dr. Felix Diaz Tamay

DEDICATORIA

Dedicamos este Trabajo de investigación a todas las personas que se preocupan de nuestra identidad regional de manera desinteresada

Neycer y Jenny

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a:

Dios. Por la vida y las oportunidades que me brinda día a día.

A la universidad Cesar Vallejo, por las enseñanzas brindadas.

Al Dr. Félix Díaz Tamay, por su apoyo desinteresado

En la elaboración del trabajo de investigación.

A Nuestros Hijos:

Que son el

Motivo de seguir perseverando en el estudio y superación.

A Nuestros Amados Padres y Hermanos:

Por ser el pilar fundamental en todo lo que somos, en toda nuestra educación, tanto académica, como de la vida, por su incondicional apoyo perfectamente mantenido a través del tiempo.

JENNY Y NEYCER

PRESENTACIÓN

Señores miembros del jurado calificador:

En cumplimiento a las normas del reglamento de elaboración y sustentación de tesis de la escuela de post grado de la Universidad César Vallejo, para elaborar la tesis en Docencia y Gestión Educativa, presentamos el trabajo de investigación titulado: USO DE RECURSOS MULTIMEDIA PARA INCREMENTAR LA IDENTIDAD CULTURAL EN ESTUDIANTES - TERCER AÑO DE SECUNDARIA - INSTITUCIÓN EDUCATIVA "FELIPE SANTIAGO SALAVERRY"- PICSÍ.

Esperamos que el presente trabajo de investigación contribuya al incremento de nuestra identidad cultural Lambayecana, y que sirva a posteriores investigaciones.

La investigación está estructurada en cinco capítulos.

El capítulo I está referido a la introducción, desde la realidad problemática hasta los objetivos. **El capítulo II** refiere al Método aplicado en la investigación y a los instrumentos elaborados y aplicados al grupo de estudio. **El capítulo III** desarrolla los resultados, su interpretación. **El capítulo IV** hace referencia a la discusión de los resultados. **El capítulo V** de las conclusiones. **El capítulo VI** referido a las recomendaciones.

Estamos seguros que el presente trabajo dará aportes que serán reconocidos y estamos prestos a recoger sugerencias y observaciones que ustedes realicen, las mismas que se tomarán en cuenta, en beneficios de la identidad cultural Lambayecana de los estudiantes, Y que servirá para otras realidades.

Señores miembros del jurado esperamos que esta investigación sea valorada en el esfuerzo investigativo realizado.

Los autores.

INDICE

DICTAMEN DE SUSTENTACION.....	II
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD	IV
DEDICATORIA.....	V
AGRADECIMIENTO.....	VI
PRESENTACIÓN	VII
INDICE	VIII
RESUMEN.....	X
ABSTRACT	XI
INTRODUCCIÓN.....	12
1.1. Realidad Problemática	12
1.2. Trabajos previos – Antecedentes.....	14
1.3. Teorías relacionadas al Tema.....	19
1.3.1. Teoría del aprendizaje para la era Digital. El conectivismo	19
1.3.2. Teoría del Constructivismo de Papert.....	20
1.4. Formulación del Problema.....	43
1.5. Justificación del Estudio.....	43
1.6. Hipótesis.....	45
1.7. Objetivos.	45
II. MÉTODO	46
2.1. Diseño de Investigación.....	46
2.2. Operacionalización de Variables.....	49
2.3. Población y Muestra.....	51

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	52
2.4.1. Técnicas	52
III. RESULTADOS	56
IV. DISCUSIÓN	69
V. CONCLUSIONES	70
VI RECOMENDACIONES	71
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	72
ANEXOS	74
AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS	108
AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS	109
ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS.....	110
TURNITIN.....	111

RESUMEN

En el presente trabajo de investigación “Uso de recursos Multimedia para incrementar la Identidad Cultural en estudiantes –tercer año de secundaria – Institución Educativa “Felipe Santiago Salaverry”-Picsi. El objetivo fue determinar en qué medida el uso de los recursos multimedia incrementan la identidad cultural en los estudiantes.

Para ello se creyó conveniente la aplicación de un Tipo de Investigación: Explicativo Aplicativo.

Los resultados más significativos de los estadísticos se presentan en las tablas y gráficos estadísticos, donde se observa que en el Pre test el nivel de identidad cultural se encuentra de deficiente a regular y luego con la influencia de La aplicación de los recursos multimedia las Tablas estadísticas evidencian un significativo incremento de la Identidad Cultural.

Como conclusión general se ha demostrado la validez de los recursos multimedia, por la aceptación de los alumnos, y de los docentes que tuvieron la oportunidad de vivenciar clases diferentes con este entorno multimedia, (observándolas costumbres, bailes, comidas, recursos paisajísticos, económicos, museos, etc.) lo que se evidenció en el incremento de la identidad cultural.

Palabras claves:

Recursos multimedia, identidad cultural.

ABSTRACT

In the present research paper "Use of Multimedia Resources to Increase Cultural Identity in Students - Third Year of High School - Educational Institution" Felipe Santiago Salaverry "-Picsi. The objective was to determine the extent to which the use of multimedia resources increases the cultural identity of students in the third grade of secondary school "Felipe Santiago Salaverry de Picsi".

For this, it was considered convenient to apply a Research Type: Explanatory Application.

The most significant results of the statistics are presented in the tables and statistical graphs, where it is observed that in the Pretest the level of cultural identity is from deficient to regular and then with the influence of the application of multimedia resources the statistical tables evidence a significant increase in Cultural Identity.

As a general conclusion, the validity of the multimedia resources has been demonstrated, by the acceptance of the students, and of the teachers who had the opportunity to experience different classes with this multimedia environment, (observing the customs, dances, meals, landscape resources, economic, museums, etc.) which was evidenced in the increase of cultural identity.

Keywords:

Multimedia resources, cultural identity

Introducción

1.1. Realidad Problemática

La identidad cultural es el conjunto de elementos materiales y espirituales que han sido organizados con lógica y coherencia, donde participan los conocimientos, creencias, arte, moral, derecho, costumbres, etc., que fueron adquiridos por un grupo humano organizado socialmente que nos caracteriza y que nos diferencia de otros pueblos.

Pero ¿cómo saber que nos caracteriza y que nos diferencia?, el desconocimiento de nuestra cultura y el apabullante bombardeo de la cultura occidental hacen que nuestros alumnos tengan escasa identidad cultural.

En México según el historiador López Gámez las tradiciones culturales resultan afectadas debido a la mezcla de culturas extranjeras, lo que podría provocar que se pierda la identidad.

Consideró que la homogeneidad de culturas obedece principalmente a la falta de educación sobre estas costumbres, tanto en el hogar como en las instituciones educativas, además el avance tecnológico también promueve actividades referentes a estas festividades no propias de su país.

López Gámez consideró que dejar que las tradiciones mexicanas se pierdan es como no darle la importancia que requiere a nuestros orígenes y raíces como país, lo cual podría provocar que en cierto tiempo no se crea en nada y por consiguiente no se tenga una identidad cultural.

En el caso de Estados Unidos, un país con divisiones étnicas y culturales, tiene una cultura multicultural pues es la combinación de diferentes grupos raciales provenientes de todo el mundo. Y aunque la identidad existe a pesar de la ausencia de registros escritos y, en general, de un sustento objetivo en la realidad histórica, el gran dilema de la nacionalidad estadounidense es que se encuentra desprovista de referentes étnicos o culturales. Aunque la mayor parte de sus tradiciones son

adaptaciones de la cultura europea ejemplo Halloween, comida italiana, y francesa, danzas europeas, etc.

Con la Primera Guerra Mundial, se tenía una fragmentación de sus habitantes, así que se emprendió una campaña de nacionalismo norteamericano a través de los medios de comunicación. La fuerza que tiene es su economía. Su identidad también se fortaleció gracias a los buenos niveles de vida el lograr el sueño americano.

En nuestro país generalmente los jóvenes se alejan cada día más de nuestras tradiciones y costumbres, y adoptan otras que los hacen ser supuestamente mejores, una de las causas es la globalización a pesar de que este fenómeno abarca a todos los países, impone los modelos de los países más desarrollados, lo cual genera la idea, reflejada con mayor notoriedad en los jóvenes, de que las tendencias extranjeras son siempre mejores que las propias.

En cuanto a nuestra región, las nuevas generaciones desconocen la historia de Lambayeque, no saben en su mayoría quiénes fueron los que visionaron su asentamiento en estos valles, ni los que lucharon por la independencia, tampoco los que forjaron su progreso.

Cuando se pierde la identidad, se acaba la pertenencia, ese arraigo debe trascender no sólo en los lambayecanos, sino entre los foráneos que a través del tiempo han migrado para quedarse. Es necesario divulgar nuestra cultura para que la comunidad conozca su historia y se identifique con ella, de no hacerlo repetiremos la realidad de lo que están viviendo muchas comunidades de nuestra ciudad que hicieron caer en el olvido a todos aquellos ancestros que las forjaron, y llegaron a manos de quienes desconocen su historia y tradición y por ello no las cuidan y respetan como la ciudad llena de tradición que fue Lambayeque.

Por lo tanto se requiere de un sistema que responda a todas las necesidades que puedan contribuir a la enseñanza y el incremento de la Identidad cultural, ya sea en la parte pedagógica, formal, funcional o tecnológica del sistema.

Para ello se propone utilizar los recursos multimedia que cuenta la Institución Educativa, donde se presente los conocimientos, creencias, arte, moral, derecho, costumbres, etc., de nuestra cultura.

Según la presente investigación titulada “Utilización de recursos multimedia para incrementar la identidad cultural en los estudiantes del tercer año de secundaria en la I.E. Felipe Santiago Salaverry de Pícsi”; nace del interés de disminuir la alienación cultural que hoy en día crece en nuestra juventud, perdiendo lo que nos identifica ,lo que es propio y nos hace seguros de nosotros mismos ante todos y ante cualquier problema ;con el presente trabajo queremos obtener mejoras en la identidad de nuestros alumnos. Dado que en nuestra Institución en la Problemática priorizada del 2017 se evidencia la escasa identidad cultural local y regional.

1.2. Trabajos previos – Antecedentes

Internacional.

(Barra, 2014), España, en su tesis doctoral presentada en la Universidad Politécnica de España “Nuevos Métodos y Herramientas para la Creación y Utilización de Recursos Multimedia en la Educación”(p.1),su objetivo fue “facilitarla creación y utilización de recursos multimedia en el proceso de enseñanza y aprendizaje , empleando para ello diferentes herramientas y métodos”, además propone: “un conjunto de métodos y herramientas para la creación y el uso de recursos multimedia en la educación, en un primer paso se identifican varias herramientas y métodos para el aula, tales como la grabación en clase donde se crea y mejora un carrito portátil de grabación que da buen resultado, las herramientas de grabación son el screencast y la videoconferencia (Barra, 2014,p.149)”

Con respecto a la tesis “Nuevos Métodos y Herramientas para la Creación y Utilización de Recursos Multimedia en la Educación” es de gran utilidad para el presente trajo porque nos conduce eficientemente a nuestro objetivo que es el de dar relevancia a la búsqueda de nuestra identidad a través de recursos multimedia pero nunca dejando de lado el aspecto donde el profesor dirige dicho aprendizaje conectando con la realidad conocer lugares ,folklore ,comidas actividades culturales, etc. Por ejemplo es de gran ayuda fotografías, videos, etc. que son vivencias que podrían ser parte de un trabajo.

(Morazán, 2012) Tegucigalpa,MDC .En su tesis para obtener el grado de Maestro :“Uso de Recursos Multimedia para potenciar el aprendizaje de los estudiantes del noveno grado en la Asignatura de Electricidad en el centro de Investigación e Innovación Educativa de la Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán. (IIE UPNFM)”(p.1), propone “ para los docentes una capacitación en uso de recursos tecnológicos en el aula, con diversas aplicaciones en distintas áreas, fundamentalmente teniendo en cuenta el avance científico y tecnológico que caracteriza a la época; como la forma de aprovechamiento óptimo, diseño de material didáctico y evaluación del proceso enseñanza aprendizaje con usos de este recurso. Este proceso es primordial para ser un ente vanguardista en la dinámica de la sociedad. La formación docente debe estar encaminada en dos sentidos: por una parte, en el contexto de la pedagogía moderna y, por otra, en el aprendizaje de la utilización de herramientas TIC, de tal forma que sea una capacitación integral y dinámica.” (Morazán, 2012,p.210)

Con respecto al estudio anterior también está dirigido a los docentes que nos vemos en la necesidad de adaptarnos al mundo moderno utilizando todos los recursos que tengamos a la mano principalmente los recursos tecnológicos no quedarnos estáticos, innovar debe ser una forma de ser, permanente del docente del futuro porque el mundo avanza a pasos agigantados es por eso que ningún área ni tema puede quedar fuera de este avance ,es por lo que proponemos que un arma fundamental de avanzar y conocer nuestra cultura es utilizando los recursos multimedia.

(Ochoa, 2014) Loja, en su tesis para obtener su grado de Licenciado :“Multimedia Educativa De Apoyo En El Proceso Para La Enseñanza-Aprendizaje De La Asignatura De Ciencias Sociales Del Cuarto Año De Educación General Básica Para Los (As) Niños (As) De La Escuela Fiscal Mixta “9 De Octubre” De La Parroquia San Pedro De Vilcabamba, Período 2012-2013. LOJA – ECUADOR 2014.Queda comprobado que la aplicación multimedia fortalece el aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales, puesto que las clases que los (as) niños (as) reciben a partir de su implementación son interactivas en un 82% gracias a los multimedios y la información que esta posee. Los docentes y autoridades del establecimiento educativo investigado deben mejorar las estrategias metodológicas en lo relacionado

a la asignatura de Ciencias Sociales, con la finalidad de motivar a los alumnos, y considerar la posibilidad de emplear recursos tecnológicos de punta como el computador, el internet, multimedia, con la finalidad de que los docentes y estudiantes mejoren el proceso enseñanza – aprendizaje

El presente trabajo de investigación aporta el hecho que ningún área está exenta de adaptarse a la utilización de los avances tecnológicos pero siempre es importante el aporte de los alumnos de un tema de manera personal ante sus compañeros de aula, que lo complementen con uso de la tecnología sería mucho más efectivo pues siempre una imagen es mejor que mil palabras en cuanto a la explicación de un tema o conocimiento de algo.

Nacional

(Chavez 2015)Lima, en su tesis de pre grado presentada en la universidad de educación de lima, Perú bajo el título “Recursos multimedia y aprendizaje del idioma ingles en los estudiantes de la institución educativa privada América UGEL1 San Juan de Miraflores, 2015”, en presente investigación se planteó como objetivo fundamental establecer el grado de relación existente entre el uso de Recursos multimedia y el aprendizaje del idioma ingles en los estudiantes de la in situación educativa privada América UGEL1 San Juan de Miraflores, 2015. La hipótesis general muestra que existe una relación significativa entre ambas variables.

Con respecto al estudio anterior indica un alto grado de importancia en esta investigación con referencia al uso de recursos multimedia para mejorar el aprendizaje de alumnos de un idioma distinto al suyo, al relacionar el mejoramiento en resultados con el uso de estos recursos, es nuestra propuesta hacer que la identidad se vea reafirmada y revalorizada a través del uso de recursos multimedia como la mejor y eficiente acción pedagógica a desarrollar que está en nuestras manos.

(Alarcón,Ramírez,Vilchez,2014)Lima, En su tesis de Pre grado, presentada en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Chosica, bajo el Título: “Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y su relación con el aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes de la especialidad de Inglés-Francés, promoción 2011 de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Chosica, 2013”. Concluye: Los Medios audiovisuales de las Tecnología de

Información se relaciona significativamente con aprendizaje del idioma en los estudiantes de la especialidad de Inglés-Francés promoción 2011 de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Chosica, 2013.(p.123)

Con respecto al estudio anterior, esta investigación aporta al trabajo en estudio, de cómo mejorar los procesos de aprendizaje del idioma inglés-francés. Aporta la clara especificación de cómo utilizar el uso de recursos y materiales (las TICs) en el momento de realizar los procesos de enseñanza aprendizaje a través de tecnología de información y comunicación. Resaltamos el hecho de comunicar asertivamente sobre su propia cultura dándole mayor fluidez e interés de los alumnos por uso de la parte visual y auditiva de este aprendizaje.

(Mamani 2015) Puno, En su tesis para obtener el grado de Maestro :Identidad Cultural Para Construcción De Ciudadanía En Estudiantes De Educación Secundaria - Carabaya - Puno. Concluye que la ciudadanía se construye al considerar las costumbres, sistema de creencias, lengua, cosmovisión, tradiciones y religión practicadas en la familia, el espacio local y la institución educativa en estrecha relación a la pacha mama, patrones de identidad que determinan la óptica de Estado, deberes y derechos, el asunto público, sincretismo y alienación abordados desde la interacción sociocultural en el aula al verificar que la identidad interviene en la construcción de ciudadanía. (p.xi)

Con respecto al estudio anterior, esta investigación aporta al trabajo en estudio, en cuanto al saber para que, por qué, es necesaria nuestra identificación y conocimiento de nuestra cultura regional pues diremos que lo que no conocemos no podemos querer o amar al respecto ponemos todo nuestro esfuerzo en hacer de este trabajo un estudio de apoyo virtual para que las generaciones tengan a la mano material para su estudio.

Locales

(Estela , 2017)Lambayeque. “Proyecto didáctico centrado en el uso de recursos multimedia para mejorar los logros de aprendizaje en los estudiantes del VII ciclo de la asignatura de la biología de insectos plagas de microbiología –Lambayeque ,2017”. U universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo para obtener el grado de maestría que en sus objetivos mencionan, diagnosticar y evaluar los recursos didácticos que utilizan los docentes basado en el uso recursos multimedia para la elaboración de un marco teórico conceptual para diseñar un proyecto basado en el uso de recursos multimedia para mejorar los logros del aprendizaje P13.

Respecto a este trabajo podemos afirmar que los recursos que los docentes utilizan, deben estar siempre en la mejor disposición para que el alumno aprenda, comprenda, internalice un conocimiento que por lo demás es mucho mejor que sea a base al audio ,imágenes y videos para complementar o explicar con mayor claridad un tema que ese propósito lo tenemos en este trabajo para reavivar, revalorar ,tener nuevos conocimientos de nuestra realidad e historia ,identificándonos con lo nuestro a través de recursos multimedia.

(Cabanillas, 2009) Lambayeque. En su tesis de Maestría de la Universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo , Lambayeque-Perú ,titulada : Incorporación y utilización de las Tics (Multimedia) en la programación anual de área de cuenta para mejorar el proceso enseñanza –aprendizaje de los alumnos del primer grado de educación Secundaria de la Institución Educativa Jorge Basadre-Cañafisto (p.1),tuvo como objetivo general incorporar adecuadamente las Tecnologías de la Información y comunicación (Multimedia) en el área de CTA, las cuales contribuyen a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del primer grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Jorge Basadre-Cañafisto.(p12)

Con respecto al estudio anterior, nos ratifica que el uso de los recursos multimedia hace más dinámico las sesiones de aprendizaje logrando mejorar significativamente el rendimiento de los estudiantes, pero así mismo seguimos con la misma premisa que los docentes no incorporan

adecuadamente el uso de estos recursos y uno de los factores es por la falta de preparación de los maestros en el uso de este recurso.

(Paredes , 2011)Lambayeque. En su tesis de Maestría de la Universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo , Lambayeque-Perú ,titulada : Aplicación de un programa pedagógico utilizando herramientas Tics y su influencia en el aprendizaje significativo del área de matemática en los alumnos del primer grado del nivel de educación secundaria de la I.E. Rosa Flores De Oliva –Chiclayo 2011. Tiene como objetivo principal que un programa pedagógico con uso de herramientas Tics mejorará el aprendizaje significativo del área de matemática en los alumnos del primer grado del nivel de educación secundaria de la I.E. Rosa Flores De Oliva (Paredes,2001,p.11).Y da por conclusión que el aprendizaje por descubrimiento asistido a través del programa pedagógico incrementa el aprendizaje por descubrimiento de los alumnos en del área de matemática del primer grado del nivel de educación secundaria de la I.E. Rosa Flores De Oliva(Paredes,2001,p.18).

Con respecto al estudio anterior ,Paredes con su trabajo nos hace ver que incluso el área de matemática que muchas veces es un poco rechazado por nuestros alumnos, puede convertirse en atractivo para los alumnos con el uso de los recurso tecnológicos y que estos incrementan el aprendizaje por descubrimiento.

1.3. Teorías relacionadas al Tema

1.3.1. Teoría del aprendizaje para la era Digital. El conectivismo

El Conectivismo es una teoría del aprendizaje promovido por Stephen Downes y George Siemens. Llamada la teoría del aprendizaje para la era digital, se trata de explicar el aprendizaje complejo en un mundo social digital en rápida evolución. En la teoría, el aprendizaje se produce a través de las conexiones dentro de las redes. El modelo utiliza el concepto de una red con nodos y conexiones para definir el aprendizaje.

El Conectivismo está impulsado por el entendimiento de que las decisiones se basan en modificar rápidamente las bases.

Los principios de Siemens del **Conectivismo**:

- El aprendizaje y el conocimiento se basa en la diversidad de opiniones.
- El aprendizaje es un proceso de conectar nodos especializados o fuentes de información.
- El aprendizaje puede residir en los dispositivos no humanos.
- La capacidad para saber más es más importante que lo que se conoce en la actualidad
- Fomentar y mantener las conexiones es necesario para facilitar el aprendizaje continuo.
- La capacidad para ver las conexiones entre los campos, las ideas y los conceptos es fundamental.
- La corriente (exacta y actualizada de los conocimientos) es la intención de todas las actividades del aprendizaje conectivista.
- La toma de decisiones es en sí mismo un proceso de aprendizaje. Elegir qué aprender y el significado de la información entrante es visto a través de la lente de una realidad cambiante. Si bien existe una respuesta ahora mismo, puede ser equivocada mañana debido a las alteraciones en el clima de información que afecta a la decisión.

Según Siemens, el aprendizaje ya no es una actividad individualista. El conocimiento se distribuye a través de las redes. En nuestra sociedad digital, las conexiones y las conectividades dentro de las redes conducen al aprendizaje. Siemens y Downes han experimentado con cursos abiertos y han hecho hincapié en la importancia de la educación más abierta.

1.3.2. Teoría del Constructivismo de Papert.

El Constructivismo de Papert se fundamenta en que el alumno puede construir su aprendizaje a través del uso de la computadora ya que a través de instrucciones dadas en una página web el alumno podrá resolver problemas y retos que se le

propongan. Para Papert su meta es la educación y aprendizaje del alumno mas no la simple comprensión de temas.

Para Papert la utilización adecuada de la computadora puede implicar un importante cambio en los procesos de aprendizaje del niño. Se trata, pues, de un medio revolucionario, ya que puede llegar a modificar las formas de aprender.

Pero el uso de la computadora no debe limitarse al uso escolar tradicional, relegando al alumno a un segundo plano. La computadora debe ser una herramienta con la cual llevar a cabo sus proyectos y tan funcional como un lápiz (Papert, 1987).

Papert, creador del lenguaje Logo, propone un cambio sustancial en la escuela: un cambio en los objetivos escolares acorde con el elemento innovador que supone la computadora.

El lenguaje Logo es el primer lenguaje de programación diseñado para niños. Utiliza instrucciones muy sencillas para poder desplazar por la pantalla una tortuga, pudiendo construir cualquier figura geométrica a partir de sus movimientos. Su pretensión básica es que los sujetos lleguen a dominar los conceptos básicos de geometría. Aunque en realidad, detrás de ello existe una "herramienta pedagógica mucho más poderosa", fundamento de todo aprendizaje: el aprendizaje por descubrimiento (Crevier, 1996, 86).

La visión de Papert sobre las posibilidades de la computadora en la escuela como una herramienta capaz de generar cambios de envergadura es ciertamente optimista: "La medicina ha cambiado al hacerse cada vez más técnica; en educación el cambio vendrá por la utilización de medios técnicos capaces de eliminar la naturaleza técnica del aprendizaje escolar" (Papert, 1995, 72).

Teoría del procesamiento de la información

(Phye).. La teoría del procesamiento de la información, influida por los estudios cibernéticos de los años cincuenta y sesenta, presenta una explicación sobre los procesos internos que se producen durante el aprendizaje. Sus planteamientos básicos, en líneas generales, son ampliamente aceptados. Considera las siguientes fases principales:

- **Captación y filtro** de la información a partir de las sensaciones y percepciones obtenidas al interactuar con el medio.
- **Almacenamiento momentáneo** en los registros sensoriales y entrada en la memoria a corto plazo, donde, si se mantiene la actividad mental centrada en esta información, se realiza un reconocimiento y codificación conceptual.
- **Organización y almacenamiento definitivo** en la memoria a largo plazo, donde el conocimiento se organiza en forma de redes. Desde aquí la información podrá ser recuperada cuando sea necesario.

RECURSOS MULTIMEDIA

El término multimedia hace referencia a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales para presentar o comunicar información. De allí la expresión multimedios. Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, etc. También se puede calificar como multimedia a los medios electrónicos u otros medios que permiten almacenar y presentar contenido multimedia. Multimedia es similar al empleo tradicional de medios mixtos en las artes plásticas, pero con un alcance más amplio.

Se habla de multimedia interactiva, cuando el usuario tiene libre control sobre la presentación de los contenidos, acerca de qué es lo que desea ver y cuándo; a diferencia de una presentación directa, en la que es forzado a visualizar contenido en un orden predeterminado.

Multimedia: es una tecnología que permite integrar texto, números, gráficos, imágenes fijas o en movimiento, sonidos, alto nivel de interactividad y además, las posibilidades de navegación a lo largo de diferentes documentos.

Hipermedia podría considerarse como una forma especial de multimedia interactiva que emplea estructuras de navegación más complejas que aumentan el control del usuario sobre el flujo de la información. El término "híper" se refiere a "navegación", de allí los conceptos de "hipertexto" (navegación entre textos) e "hipermedia" (navegación entre medios).

Lev Mano Vich fue quién acuñó el término metamedio, que se puede definir como un medio que contiene diversos medios y que a su vez adquieren tres distintas

propiedades: con el software, datos y cuando se procesan. Los meta-medios una fuente productora de medios.

El concepto de multimedia es tan antiguo como la comunicación humana ya que al expresarnos en una charla normal hablamos (sonido), escribimos (texto), observamos a nuestro interlocutor (video) y accionamos con gestos y movimientos de las manos (animación). Con el auge de las aplicaciones multimedia para computador este vocablo entró a formar parte del lenguaje habitual.

Cuando un programa de computador, documento o una presentación combina adecuadamente los medios, se mejora notablemente la atención, comprensión y el aprendizaje; ya que se acercará algo más a la manera habitual en que los seres humanos nos comunicamos, cuando empleamos varios sentidos para comprender un mismo objeto e informarnos sobre él.

1.3.1.1. Características

Las presentaciones multimedia pueden verse en escenario, proyectarse, transmitirse, o reproducirse localmente en un dispositivo por medio de un reproductor multimedia. Una transmisión puede ser una presentación multimedia en vivo o grabada. Las transmisiones pueden usar tecnología tanto analógica como digital. Multimedia digital en línea puede descargarse o transmitirse en flujo (usando streaming). Multimedia en flujo puede estar disponible en vivo o por demanda.

Los juegos y simulaciones multimedia pueden usarse en ambientes físicos con efectos especiales, con varios usuarios conectados en red, o localmente con un computador sin acceso a una red, un sistema de videojuegos, o un simulador. En el mercado informático existen variadas aplicaciones de autoría y programación de software multimedia, entre las que destacan Adobe Director y Flash.

Los diferentes formatos de multimedia analógica o digital tienen la intención de mejorar la experiencia de los usuarios, por ejemplo para que la comunicación de la información sea más fácil y rápida. O, en el entretenimiento y el arte, para trascender la experiencia común.

Los niveles mejorados de interactividad son posibles gracias a la combinación de diferentes formas de contenido. Multimedia en línea se convierte cada vez más en

una tecnología orientada a objetos e impulsada por datos, permitiendo la existencia de aplicaciones con innovaciones en el nivel de colaboración y la personalización de las distintas formas de contenido. Ejemplos de esto van desde las galerías de fotos que combinan tanto imágenes como texto actualizados por el usuario, hasta simulaciones cuyos coeficientes, eventos, ilustraciones, animaciones o videos se pueden modificar, permitiendo alterar la "experiencia" multimedia sin tener que programar.

Además de ver y escuchar, la tecnología aptica permite sentir objetos virtuales. Las tecnologías emergentes que involucran la ilusión de sabor y olor también puede mejorar la experiencia multimedia.

La multimedia encuentra su uso en varias áreas incluyendo pero no limitado: arte, educación, entretenimiento, ingeniería, medicina, matemáticas, negocio, y la investigación científica. En la educación, la multimedia se utiliza para producir los cursos de aprendizaje computarizado (popularmente llamados CBT) y los libros de consulta como enciclopedia y almanaques. Un CBT deja al usuario pasar con una serie de presentaciones, de texto sobre un asunto particular, y de ilustraciones asociadas en varios formatos de información. El sistema de la mensajería de la multimedia, o MMS, es un uso que permite que uno envíe y que reciba los mensajes que contienen la multimedia - contenido relacionado. MMS es una característica común de la mayoría de los teléfonos celulares. Una enciclopedia electrónica multimedia puede presentar la información de maneras mejores que la enciclopedia tradicional, así que el usuario tiene más diversión y aprende más rápidamente. Por ejemplo, un artículo sobre la segunda guerra mundial puede incluir hyperlinks (hiperligas o hiperenlaces) a los artículos sobre los países implicados en la guerra. Cuando los usuarios hayan encendido un hyperlink, los vuelven a dirigir a un artículo detallado acerca de ese país. Además, puede incluir un vídeo de la campaña pacífica. Puede también presentar los mapas pertinentes a los hyperlinks de la Segunda Guerra Mundial. Esto puede acelerar la comprensión y mejorar la experiencia del usuario, cuando está agregada a los elementos múltiples tales como cuadros, fotografías, audio y vídeo.

La multimedia es muy usada en la industria del entretenimiento, para desarrollar especialmente efectos especiales en películas y la animación para los personajes de caricaturas. Los juegos de la multimedia son un pasatiempo popular y son

programas del software como CD-ROM o disponibles en línea. Algunos juegos de vídeo también utilizan características de la multimedia. Los usos de la multimedia permiten que los usuarios participen activamente en vez de estar sentados llamados recipientes pasivos de la información, la multimedia es interactiva.

1.3.1.2. Tipos de información multimedia:

- **Texto:** sin formatear, formateado, lineal e hipertexto.
- **Gráficos:** utilizados para representar esquemas, planos, dibujos lineales, etc.
- **Imágenes:** son documentos formados por píxeles. Pueden generarse por copia del entorno (escaneado, fotografía digital) y tienden a ser ficheros muy voluminosos.
- **Animación:** presentación de un número de gráficos por segundo que genera en el observador la sensación de movimiento.
- **Vídeo:** Presentación de un número de imágenes por segundo, que crean en el observador la sensación de movimiento. Pueden ser sintetizadas o captadas.
- **Sonido:** puede ser habla, música u otros sonidos.

1.3.1.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOSTÉCNICOS

Multimedia: Según el artículo Estudiantes y Educadores del autor Isidro Moreno expone el concepto de Multimedia que plantea el autor Bartolomé en el libro Sistema Multimedia en la Educación, “Un sistema multimedia integra información audiovisual, visual y sonora .Incluye gráficos, imagen real y textos”. “...el profesor al integrar distintos elementos expresivos procedentes de distintos medios en un mismo programa”. (Morenos, 2009)

Multimedia Educativa: “Son todos los materiales didácticos multimedia que orientan y regulan el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, mediante la combinación de texto ,color ,gráficas ,animaciones ,video ,sonido , en un mismo entorno”. (Ecured, 2013)

Tecnología: “En el concepto de tecnología está implícito el de ciencia y el de técnica, estas tres palabras clave, ciencia, técnica y tecnología, están vinculadas las

actividades específicas del hombre e indisolublemente ligadas”. (Gay, 2012)

Web Site: “Una Página de Internet o Página Web es un documento que contiene información específica de un tema en particular y que es almacenado en algún sistema de cómputo que se encuentre conectado a la red mundial de información denominada Internet, de tal forma que este documento pueda ser consultado por cualesquier persona que se conecte a esta red mundial de comunicaciones. Un Sitio Web es un conjunto de páginas Web relacionadas entre sí”. (Informática milenium, 2013)

Navegador Web: El navegador web o navegador de internet es el instrumento que permite a los usuarios de internet navegar o surfear entre las distintas páginas de sus sitios webs preferidos.

“Se trata de un software que posee una interfaz gráfica compuesta básicamente de: botones de navegación, una barra de dirección, una barra de estado (generalmente, en la parte inferior de la ventana) y la mayor parte, en el centro, que sirve para mostrar las páginas web a las que se accede”. (Informática-hoy, 2013)

1.3.1.4. MULTIMEDIA EDUCATIVO

Dentro del grupo de los **materiales multimedia**, que integran diversos elementos textuales (secuenciales e hipertextuales) y audiovisuales (gráficos, sonido, vídeo, animaciones...), están los **materiales multimedia educativos**, que son los materiales multimedia que se utilizan con una finalidad educativa.

1.3.1.4.1. CLASIFICACION DE LOS MATERIALES DIDÁCTICOS MULTIMEDIA

1. Atendiendo a su estructura,

Los materiales didácticos multimedia se pueden clasificar en programas tutoriales, de ejercitación, simuladores, bases de datos, constructores, programas herramienta..., presentando diversas concepciones sobre el aprendizaje y permitiendo en algunos casos (programas abiertos, lenguajes de autor) la modificación de sus contenidos y la creación de nuevas actividades de aprendizaje por parte de los profesores y los estudiantes. Con más detalle, la clasificación es la siguiente:

- **Materiales formativos directivos.** En general siguen planteamientos conductistas. Proporcionan información, proponen preguntas y ejercicios a los alumnos y corrigen sus respuestas.

- **Programas de ejercitación.** Se limitan a proponer ejercicios auto correctivos de refuerzo sin proporcionar explicaciones conceptuales previas.

Su estructura puede ser: lineal (la secuencia en la que se presentan las actividades es única o totalmente aleatoria), ramificada (la secuencia depende de los aciertos de los usuarios) o tipo entorno (proporciona a los alumnos herramientas de búsqueda y de proceso de la información para que construyan la respuesta a las preguntas del programa).

- **Programas tutoriales.** Presentan unos contenidos y proponen ejercicios auto correctivos al respecto. Si utilizan técnicas de Inteligencia Artificial para personalizar la tutorización según las características de cada estudiante, se denominan **tutoriales expertos**.

- **Bases de datos.** Presentan datos organizados en un entorno estático mediante unos criterios que facilitan su exploración y consulta selectiva para resolver problemas, analizar y relacionar datos, comprobar hipótesis, extraer conclusiones... Al utilizarlos se pueden formular preguntas del tipo: ¿Qué características tiene este dato? ¿Qué datos hay con la característica X? ¿Y con las características X e Y?

- **Programas tipo libro o cuento.** Presenta una narración o una información en un entorno estático como un libro o **cuento**.

- **Bases de datos convencionales.** Almacenan la información en ficheros, mapas o gráficos, que el usuario puede recorrer según su criterio para recopilar información.

- **Bases de datos expertas.** Son bases de datos muy especializadas que recopilan toda la información existente de un tema concreto y además asesoran al usuario cuando accede buscando determinadas respuestas.

- **Simuladores.** Presentan modelos dinámicos interactivos (generalmente con animaciones) y los alumnos realizan aprendizajes significativos por descubrimiento al explorarlos, modificarlos y tomar decisiones ante situaciones de difícil acceso en la vida real (pilotar un avión, VIAJAR POR LA Historia A través del tiempo...). Al

utilizarlos se pueden formular preguntas del tipo: ¿Qué pasa al modelo si modifico el valor de la variable X? ¿Y si modifico el parámetro Y?

- **Modelos físico-matemáticos.** Presentan de manera numérica o gráfica una realidad que tiene unas leyes representadas por un sistema de ecuaciones deterministas. Incluyen los programas-laboratorio, trazadores de funciones y los programas que con un convertidor analógico-digital captan datos de un fenómeno externo y presentan en pantalla informaciones y gráficos del mismo.

- **Entornos sociales.** Presentan una realidad regida por unas leyes no del todo deterministas. Se incluyen aquí los **juegos de estrategia y de aventura**

- **Constructores o talleres creativos.** Facilitan aprendizajes heurísticos, de acuerdo con los planteamientos constructivistas. Son entornos programables (con los interfaces convenientes se pueden controlar pequeños robots), que facilitan unos elementos simples con los cuales pueden construir entornos complejos. Los alumnos se convierten en profesores del ordenador. Al utilizarlos se pueden formular preguntas del tipo: ¿Qué sucede si añado o elimino el elemento X?

- **Constructores específicos.** Ponen a disposición de los estudiantes unos mecanismos de actuación (generalmente en forma de órdenes específicas) que permiten la construcción de determinados entornos, modelos o estructuras.

- **Lenguajes de programación.** Ofrecen unos "laboratorios simbólicos" en los que se pueden construir un número ilimitado de entornos.

Hay que destacar el lenguaje LOGO, creado en 1969 por Seymour Papert, un programa constructor que tiene una doble dimensión: proporciona a los estudiantes entornos para la exploración y facilita el desarrollo de actividades de programación, que suponen diseñar proyectos, analizar problemas, tomar decisiones y evaluar los resultados de sus acciones.

- **Programas herramienta.** Proporcionan un entorno instrumental con el cual se facilita la realización de ciertos trabajos generales de tratamiento de la información: escribir, organizar, calcular, dibujar, transmitir, captar datos...

- **Programas de uso general.** Los más utilizados son programas de uso general (procesadores de textos, editores gráficos, hojas de cálculo...) que provienen del

mundo laboral. No obstante, se han elaborado versiones "para niños" que limitan sus posibilidades a cambio de una, no siempre clara, mayor facilidad de uso.

- **Lenguajes y sistemas de autor.** Facilitan la elaboración de programas tutoriales a los profesores que no disponen de grandes conocimientos informáticos.

2. Atendiendo a su concepción sobre el aprendizaje

En los materiales didácticos multimedia podemos identificar diversos planteamientos :la perspectiva conductista (B.F.Skinner), la teoría del procesamiento de la información (Phye), el aprendizaje por descubrimiento (J. Bruner), el aprendizaje significativo (D. Ausubel, J. Novak), el enfoque cognitivo (Merrill, Gagné, Solomon...), el constructivismo (Piaget), el socio-constructivismo (Vygotsky):

- **La perspectiva conductista.** Desde la perspectiva conductista, formulada por B.F.Skinner hacia mediados del siglo XX y que arranca de Wundt y Watson, pasando por los estudios psicológicos de Pavlov sobre condicionamiento y de los trabajos de Thorndike sobre el refuerzo, intenta explicar el aprendizaje a partir de unas leyes y mecanismos comunes para todos los individuos.

- **Condicionamiento operante.** Formación de reflejos condicionados mediante mecanismos de estímulo-respuesta-refuerzo. Aprendizaje = conexiones entre estímulos y respuestas.

- **Ensayo y error con refuerzos y repetición:** las acciones que obtienen un refuerzo positivo tienden a ser repetidas.

- **Asociacionismo:** los conocimientos se elaboran estableciendo asociaciones entre los estímulos que se captan. Memorización mecánica.

- **Enseñanza programada.** Resulta especialmente eficaz cuando los contenidos están muy estructurados y secuenciados y se precisa un aprendizaje memorístico. Su eficacia es menor para la comprensión de procesos complejos y la resolución de problemas no convencionales. Los primeros ejemplos están en las máquinas de enseñar de Skinner y los sistemas ramificados de Crowder

- **Teoría del procesamiento de la información (Phye).** La teoría del procesamiento de la información, influida por los estudios cibernéticos de los años cincuenta y

sesenta, presenta una explicación sobre los procesos internos que se producen durante el aprendizaje.

- **Aprendizaje por descubrimiento.** La perspectiva del aprendizaje por descubrimiento, desarrollada por J. Bruner, atribuye una gran importancia a la actividad directa de los estudiantes sobre la realidad.

- **Experimentación directa** sobre la realidad, aplicación práctica de los conocimientos y su transferencia a diversas situaciones.

- **Aprendizaje por penetración comprensiva.** El alumno experimentando descubre y comprende lo que es relevante, las estructuras.

- **Práctica de la inducción:** de lo concreto a lo abstracto, de los hechos a las teorías.

- **Utilización de estrategias heurísticas,** pensamiento divergente.

- **Currículum en espiral:** revisión y ampliación periódica de los conocimientos adquiridos.

- Esta perspectiva está presente en la mayoría de los materiales didácticos multimedia no directivos (simuladores, constructores...)

- **Aprendizaje significativo** (D. Ausubel, J. Novak) postula que el aprendizaje debe ser significativo, no memorístico, y para ello los nuevos conocimientos deben relacionarse con los saberes previos que posea el aprendiz. Frente al aprendizaje por descubrimiento de Bruner, defiende el aprendizaje por recepción donde el profesor estructura los contenidos y las actividades a realizar para que los conocimientos sean significativos para los estudiantes.

- **Condiciones para el aprendizaje:**
Significatividad lógica (se puede relacionar con conocimientos previos)
... significatividad psicológica (adecuación al desarrollo del alumno)
... actitud activa y motivación.

- **Relación de los nuevos conocimientos con los saberes previos.** La mente es como una red proposicional donde aprender es establecer relaciones semánticas.

- **Utilización de organizadores previos** que faciliten la activación de los conocimientos previos relacionados con los aprendizajes que se quieren realizar.

- **Diferenciación-reconciliación integradora** que genera una memorización comprensiva.

- **Funcionalidad de los aprendizajes**, que tengan interés, se vean útiles.

- Esta perspectiva está presente en la mayoría de los materiales didácticos multimedia.

- **Enfoque cognitivo. Psicología cognitivista.** El cognitivismo (Merrill, Gagné, Solomon...), basado en las teorías del procesamiento de la información y recogiendo también algunas ideas conductistas (refuerzo, análisis de tareas) y del aprendizaje significativo, aparece en la década de los sesenta y pretende dar una explicación más detallada de los procesos de aprendizaje, distingue:

- **El aprendizaje es un proceso activo.** El cerebro es un procesador paralelo, capaz de tratar con múltiples estímulos. El aprendizaje tiene lugar con una combinación de fisiología y emociones. El desafío estimula el aprendizaje, mientras que el miedo lo retrae.

El estudiante representará en su mente simbólicamente el conocimiento, que se considera (igual que los conductistas) como una realidad que existe externamente al estudiante y que éste debe adquirir. El aprendizaje consiste en la **adquisición y representación exacta del conocimiento externo**. La enseñanza debe facilitar la transmisión y recepción por el alumno de este conocimiento estructurado.

Posteriormente cuando se haga una pregunta al estudiante se activarán las fases: **recuerdo, generalización o aplicación** (si es el caso) y **ejecución** (al dar la respuesta, que si es acertada dará lugar a un **refuerzo**)

- **Condiciones internas** que intervienen en el proceso: **motivación, captación y comprensión, adquisición, retención.**

- **Condiciones externas:** son las circunstancias que rodean los actos didácticos y que el profesor procurará que favorezcan al máximo los aprendizajes.

- En muchos materiales didácticos multimedia directivos (ejercitación, tutoriales) subyace esta perspectiva.

- **Constructivismo.** J. Piaget, en sus estudios sobre epistemología genética, en los que determina las principales fases en el desarrollo cognitivo de los niños, elaboró

un modelo explicativo del desarrollo de la inteligencia y del aprendizaje en general a partir de la consideración de la adaptación de los individuos al medio.

- **Considera tres estadios de desarrollo cognitivo** universales: sensorio motor, estadio de las operaciones concretas y estadio de las operaciones formales. En todos ellos la actividad es un factor importante para el desarrollo de la inteligencia.

- **Construcción del propio conocimiento mediante la interacción** constante con el medio. Lo que se puede aprender en cada momento depende de la propia capacidad cognitiva, de los conocimientos previos y de las interacciones que se pueden establecer con el medio. En cualquier caso, los estudiantes comprenden mejor cuando están envueltos en tareas y temas que cautivan su atención. El profesor es un mediador y su metodología debe promover el cuestionamiento de las cosas, la investigación...

- **Reconstrucción de los esquemas de conocimiento.** El desarrollo y el aprendizaje se produce a partir de la secuencia: **equilibrio - desequilibrio - reequilibrio** (que supone una adaptación y la construcción de nuevos esquemas de conocimiento).

Aprender no significa ni reemplazar un punto de vista (el incorrecto) por otro (el correcto), ni simplemente acumular nuevo conocimiento sobre el viejo, sino más bien transformar el conocimiento. Esta transformación, a su vez, ocurre a través del pensamiento activo y original del aprendiz. Así pues, la educación constructivista implica la experimentación y la resolución de problemas y considera que los errores no son antitéticos del aprendizaje sino más bien la base del mismo.

El constructivismo considera que **el aprendizaje es una interpretación personal del mundo** (el conocimiento no es independiente del alumno), de manera que da sentido a las experiencias que construye cada estudiante. Este conocimiento se consensua con otros, con la sociedad.

- Esta perspectiva actualmente está presente en muchos materiales didácticos multimedia de todo tipo, especialmente en los no tutoriales.

- **Socio-constructivismo.** Basado en muchas de las ideas de Vygotsky, considera también los aprendizajes como un proceso personal de construcción de nuevos conocimientos a partir de los saberes previos (actividad instrumental), pero

inseparable de la situación en la que se produce. Tiene lugar conectando con la experiencia personal y el conocimiento base del estudiante y se sitúa en un contexto social donde él construye su propio conocimiento a través de la interacción con otras personas (a menudo con la orientación del docente). Enfatiza en los siguientes aspectos:

- **Importancia de la interacción social** y de compartir y debatir con otros los aprendizajes. Aprender es una experiencia social donde el contexto es muy importantes y el lenguaje juega un papel básico como herramienta mediadora, no solo entre profesores y alumnos, sino también entre estudiantes, que así aprenden a explicar, argumentar... Aprender significa "aprender con otros", recoger también sus puntos de vista. La socialización se va realizando con "otros" (iguales o expertos).

- **Incidencia en la zona de desarrollo próximo**, en la que la interacción con los especialistas y con los iguales puede ofrecer un "andamiaje" donde el aprendiz puede apoyarse.

Actualmente el **aprendizaje colaborativo y el aprendizaje situado**, que destaca que todo aprendizaje tiene lugar en un contexto en el que los participantes negocian los significados, recogen estos planteamientos. El aula debe ser un campo de interacción de ideas, representaciones y valores. La interpretación es personal, de manera que no hay una realidad compartida de conocimientos. Por ello, los alumnos individualmente obtienen diferentes interpretaciones de los mismos materiales, cada uno construye (reconstruye) su conocimiento según sus esquemas, sus saberes y experiencias previas su contexto.

- Esta perspectiva actualmente está presente en algunos materiales didácticos multimedia no tutoriales.

3. Otras clasificaciones.

Además de considerar la "estructura", los materiales didácticos multimedia se pueden clasificar según múltiples criterios:

- **Según los contenidos** (temas, áreas curriculares...)

- **Según los destinatarios** (criterios basados en niveles educativos, edad, conocimientos previos...)
- **Según sus bases de datos:** cerrado, abierto (= bases de datos modificables)
- **Según los medios que integra:** convencional, hipertexto, multimedia, hipermedia, realidad virtual.
- **Según su "inteligencia":** convencional, experto (o con inteligencia artificial)
- **Según los objetivos educativos** que pretende facilitar: conceptuales, procedimentales, actitudinales (o considerando otras taxonomías de objetivos).
- **Según las actividades cognitivas** que activa: control psicomotriz, observación, memorización, evocación, comprensión, interpretación, comparación, relación (clasificación, ordenación), análisis, síntesis, cálculo, razonamiento (deductivo, inductivo, crítico), pensamiento divergente, imaginación, resolución de problemas, expresión (verbal, escrita, gráfica...), creación, exploración, experimentación, reflexión metacognitiva, valoración...
- **Según el tipo de interacción** que propicia: reconocitiva, reconstructiva, intuitiva/global, constructiva (Kemmis)
- **Según su función en el aprendizaje:** instructivo, revelador, conjetural, emancipador. (Hooper y Rusbhi)
- **Según su comportamiento** tutor, herramienta, aprendiz. (Taylor)
- **Según el tratamiento de errores:** tutorial (controla el trabajo del estudiante y le corrige), no tutorial.
- **Según sus bases psicopedagógicas** sobre el aprendizaje: conductista, cognitivista, constructivista (Begoña Gros)
- **Según su función en la estrategia didáctica:** entrenar, instruir, informar, motivar, explorar, experimentar, expresarse, comunicarse, entretener, evaluar, proveer recursos (calculadora, comunicación telemática)...
- **Según su diseño:** centrado en el aprendizaje, centrado en la enseñanza, proveedor de recursos. (Hinostroza, Mellar, Rehbein, Hepp, Preston)

- **Según el soporte:** disco, web

1.3.1.4.2. FUNCIONES DE LOS MATERIALES MULTIMEDIA EDUCATIVOS

Los materiales multimedia educativos, como los materiales didácticos en general, pueden realizar múltiples funciones en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Las principales funciones que pueden realizar los recursos educativos multimedia son las siguientes: informativa, instructiva o entrenadora, motivadora, evaluadora, entorno para la exploración y la experimentación, expresivo-comunicativa, metalingüística, lúdica, proveedora de recursos para procesar datos, innovadora, apoyo a la orientación escolar y profesional, apoyo a la organización y gestión de centros...

VENTAJAS

Sin duda el uso de estos atractivos e interactivos materiales multimedia (especialmente con una buena orientación y combinados con otros recursos: libros, periódicos...) puede favorecer los procesos de enseñanza y aprendizaje grupales e individuales. Algunas de sus **principales aportaciones** en este sentido son las siguientes: proporcionar información, avivar el interés, mantener una continua actividad intelectual, orientar aprendizajes, proponer aprendizajes a partir de los errores, facilitar la evaluación y el control, posibilitar el trabajo individual y también en grupo...

- **Proporcionar información.** En los CD-ROM o al acceder a bases de datos a través de Internet pueden proporcionar todo tipo de información multimedia e hipertextual

- **Avivar el interés.** Los alumnos suelen estar muy motivados al utilizar estos materiales, y la motivación (el querer) es uno de los motores del aprendizaje, ya que

incita a la actividad y al pensamiento. Por otro lado, la motivación hace que los estudiantes dediquen más tiempo a trabajar y, por tanto, es probable que aprendan más.

- **Mantener una continua actividad intelectual.** Los estudiantes están permanentemente activos al interactuar con el ordenador y mantienen un alto grado de implicación e iniciativa en el trabajo. La versatilidad e interactividad del ordenador y la posibilidad de "dialogar" con él, les atrae y mantiene su atención.

- **Orientar aprendizajes** a través de entornos de aprendizaje, que pueden incluir buenos gráficos dinámicos, simulaciones, herramientas para el proceso de la información... que guíen a los estudiantes y favorezcan la comprensión.

- **Promover un aprendizaje a partir de los errores.** El "feed back" inmediato a las respuestas y a las acciones de los usuarios permite a los estudiantes conocer sus errores justo en el momento en que se producen y generalmente el programa les ofrece la oportunidad de ensayar nuevas respuestas o formas de actuar para superarlos.

- **Facilitar la evaluación y control.** Al facilitar la práctica sistemática de algunos temas mediante ejercicios de refuerzo sobre técnicas instrumentales, presentación de conocimientos generales, prácticas sistemáticas de ortografía..., liberan al profesor de trabajos repetitivos, monótonos y rutinarios, de manera que se puede dedicar más a estimular el desarrollo de las facultades cognitivas superiores de los alumnos.

- **Posibilitar un trabajo Individual y también en grupo,** ya que pueden adaptarse a sus conocimientos previos y a su ritmo de trabajo (por ello resultan muy útiles para realizar actividades complementarias y de recuperación en las que los estudiantes pueden auto controlar su trabajo) y también facilitan el compartir información y la comunicación entre los miembros de un grupo..

Los materiales didácticos informáticos constituyen un recurso formativo complementario que debe utilizarse de la manera adecuada y en los momentos oportunos

IDENTIDAD CULTURAL:

Como identidad cultural nos referimos al conjunto de peculiaridades propias de una cultura o grupo que permiten a los individuos identificarse como miembros de este grupo, pero también diferenciarse de otros grupos culturales.

La identidad cultural comprende aspectos tan diversos como la lengua, el sistema de valores y creencias, las tradiciones, los ritos, las costumbres o los comportamientos de una comunidad. Este conjunto de particularidades, patrimonio y herencia cultural de la colectividad, es lo que viene definiendo históricamente la identidad cultural de los pueblos.

La identidad de un grupo cultural es un elemento de carácter inmaterial o anónimo, que ha sido obra de una construcción colectiva; en este sentido, está asociado a la historia y la memoria de los pueblos.

La identidad cultural sirve como elemento cohesionador dentro de un grupo social, pues permite que el individuo desarrolle un sentido de pertenencia hacia el grupo con el cual se identifica en función de los rasgos culturales comunes.

No obstante, la identidad cultural no es un concepto fijo sino dinámico, pues se encuentra en constante evolución, alimentándose y transformándose de manera continua de la influencia exterior y de las nuevas realidades históricas del pueblo en cuestión.

Conviene también recordar que la identidad cultural, pese a que generalmente está ligada a un territorio geográfico particular o a una nación, puede persistir en los grupos o comunidades que se encuentran fuera de su país, como los refugiados, los emigrantes, los desplazados o los exiliados.

Asimismo, un individuo puede identificarse con más de un grupo cultural, o con varias identidades culturales dentro de un grupo más o menos homogéneo, lo que vendría a dar paso a la interculturalidad.

1.3.1.1. Características

La **identidad cultural** es el sello distintivo de un pueblo, su historia, tradición y costumbres, en el marco de una determinada geografía.

Se gesta en el entramado de la nacionalidad, etnicidad, religión, clase social, generación, localidad. Es parte de la autoconcepción y autopercepción de un individuo, por lo tanto, la identidad cultural es tanto característica del individuo como del grupo de miembros, culturalmente idénticos, que comparten la misma identidad cultural.

La identidad cultural se relaciona con la capacidad de asociarse y sentirse como parte de un grupo, a partir de su cultura. Si bien habitualmente la cultura remite al idioma, a la raza, la herencia, la religión, la identidad cultural, también se asocia a la clase social, la localidad, la generación u otros tipos de grupos humanos.

Identidad individual y cultura se vinculan por la experiencia. Una persona experimenta diferentes procesos a lo largo de la vida para luego adherirse a algún colectivo y desarrollar el sentido de pertenencia.

Cuando una cantidad suficiente de personas comparten las mismas creencias, experiencias y valores, se va delineando una cultura. Las experiencias varían de persona a persona, y la valoración es subjetiva.

La corporeidad del ser humano es una característica distintiva de la especie humana. Junto con la estructura del sistema cognitivo, la capacidad de razonar y pensar, el individuo interactúa, percibe, recibe información, siente y le da significado al mundo exterior y a la relación con sus pares, otorgándole sentido a la existencia humana en la tierra.

1.3.1.2. Elementos de la identidad cultural

La identidad y la cultura son los componentes básicos que hacen que las construcciones e interacciones sociales funcionen y se influyan mutuamente.

Desarrollar una identidad requiere alguna forma de interacción y perspectiva personal durante un período de tiempo.

La cultura, como elemento fundamental de la sociedad, también requiere de un marco histórico, de interacción simbólica y elaboración tangible. La cultura se transmite de una generación a la siguiente. De esta manera, se va construyendo el entramado socio-cultural.

La contribución consciente, inconsciente y constructiva que cada individuo aporta a su cultura, realimenta la afirmación de la identidad y el sentido de pertenencia. Cuando la contribución individual y la respuesta social funcionan en sintonía, la cultura y la identidad personal se amalgaman, crecen y se fortalecen.

Teoría de la Identidad Social.

Tajfel y su estudiante John Turner, Propusieron que la gente tiene tendencia innata a categorizarse a sí misma en grupos excluyentes (“ingroups”), construyendo una parte de su identidad sobre la base de su membresía en ese grupo y forzando fronteras excluyentes con otros grupos ajenos a los suyos (“outgroups”).

Esta Teoría sugiere que la gente se identifica con grupos con el fin de “maximizar su distinción positiva”, ofreciéndole los grupos tanto identidad cultural (nos dicen quiénes somos) y autoestima (nos hacen sentir bien con nosotros mismos). tuvo impacto sustancial sobre muchas áreas de la psicología social, como la dinámica de grupo, las relaciones intergrupales, el prejuicio y estereotipado, y la psicología organizacional.

Teoría de la identidad cultural de Stuart Hall

Stuart Hall nos habla específicamente sobre algo que él llama identidad cultural. Hall nos habla de cómo la formación de la identidad tiene que ver con cuestiones de la historia, la lengua y la cultura.(Hall: 2003), la identidad se forma a través de la vida, de las experiencias de su manera de interactuar y comunicarse con los otros, Hall señala que la cultura viene de la materia prima, ya que esta sólo se entiende al ser vivida. (Así pues el decir que la vida se marca con la experiencia Hall nos invita a asomarnos a las puertas del conductismo y constructivismo, donde se habla que el humano es una cadena de acciones y reacciones infinitas, donde lo aprendió se aplica ante_el estímulo adecuado. Las percepciones cambian en cada persona por lo que nadie percibe el mismo mundo, la percepción es, como dice Galindo “la ante sala” de la conciencia.

1.3.1.3. Dimensiones de la identidad

DIMENSIÓN BIOLÓGICA: Se refiere a las características físicas, genéticas y hormonales que posees y que poseerás, luego de que concluyan los cambios propios de la adolescencia; las características genéticas están dadas al momento de la fecundación y son únicas, no existen los ADN iguales, ni siquiera en los gemelos. Además, tanto las huellas dactilares (manos) como plantones (pies) son únicos. Por ello, a modo de identificación, a los bebés se les toma al nacer su huella del pie y a los adultos las huellas de los dedos para verificar su identidad en lo físico, todos somos diferentes. Algunos somos altos, otros gorditos o bajos, otros tienen caderas anchas o nariz respingada, lo importante es reconocer, aceptar y quedarse tal como uno es. Ejemplos:

→ Trigueño → Blanco → Gordo → Flaco → Cholo → Ojos grandes → Caderas anchas
→ Ojos pequeños → Indígena → Hombres pequeños

DIMENSIÓN PSICOLÓGICA:

Cada ser humano tiene características psicológicas distintas, es decir pensamos y sentimos de maneras particulares; por lo tanto, nos comportamos también de una manera propia. Tu personalidad, los intereses que te motivan, las cosas que valoras, aquellas que rechazas o que te asustan, y la manera en que prefieres pasar tu tiempo libre son algunos de los aspectos psicológicos en los que nos diferenciamos las personas. Ejemplos:

→ Tranquilo → Juguetón → Molesto → Triste → Malcriado → Desordenado → Respetuoso → Solidario → Honrado → Justo

DIMENSIÓN ESPIRITUAL: Tiene que ver con la búsqueda de un sentido de trascendencia y del sentido profundo de la existencia. Esta búsqueda integra tus valores, así como la visión del mundo que has desarrollado, usualmente se asocia a la experiencia de lo sagrado y permanente, de aquello que trasciende a las personas. Ejemplo:

→ Tiene fe → Reza siempre → Pide milagros → Cree en dios → Cree en el espíritu santo → Busca la fe → Nunca pierde la fe → No cae en tentación → Lee la biblia

DIMENSIÓN SOCIOCULTURAL:

Se refiere a la relación con los demás, su sentido de pertenencia de un grupo es tu familia, tu nombre y apellido te identifican en el Perú y en cualquier parte del mundo como perteneciente a una familia, aunque puedes encontrarte con alguien de tu mismo nombre y apellidos, esta persona no tendrá los mismos padres., en la declaración de los derechos del niño y del adolescente (1959), el artículo N° 08 está dedicado a la protección de la identidad “El niño tiene derecho a un nombre y a una Nacionalidad”. Así mismo pertenecemos a una localidad, a una comunidad y a un país, esto significa que tenemos una nacionalidad. Te sientes parte de una sociedad y de un determinado ámbito geográfico y compartes tradiciones, historia, origen étnico y expresiones culturales que diferencian y los hacen únicos. Ejemplo:

→ Se relaciona → Tiene amigos → Es solidario → Se identifica → Tiene un nombre → Cuida su ciudad → Tiene familia → Cuida a sus amigos → No ensucia s casa → Respeta a los mayores.

EL PAPEL DE LA EDUCACION EN LA IDENTIDAD CULTURAL

1º. Convertir la escuela en un centro productor de cultura y de identidad cultural, para lo cual es requisito esencial la conversión del currículo en un movimiento social ; es decir, en un espacio en el que concurren las diversas posiciones y aspiraciones educativas de los docentes, de los educandos, de los padres de familia, de la comunidad, etc., para resolverse en la hegemonía de la más adecuada históricamente. Esta perspectiva significa un inmenso horizonte que sensibiliza la escuela respecto de los problemas de la comunidad y la vincula estrechamente con ella haciéndola participar activamente en la construcción de la vida de esa comunidad.

2º Crear en nuestras instituciones educativas, desde el jardín hasta la universidad la conciencia de la necesidad de la apropiación y control de los productos y elementos culturales producidos en otros lugares. Esta apropiación y control no se limita solamente al plano de lo simbólico o al de la operación, sino también al plano de la producción de dichos productos.

3º Considerar como eje dinamizador en educación y sin el cual nada de lo anterior puede hacerse, el ejercicio y vigencia de la democracia directa y de bases a todo

nivel: en la institución educativa, en la comunidad, en las relaciones sociales en general.

4º La postulación de un “perfil del educando”, caracterizado como: conductor colectivo que luche por el autogobierno de la sociedad, un productor de bienes materiales que sepa conducir los procesos de producción, y un productor de cultura y de la propia identidad cultural.

INTERCULTURALIDAD, MULTICULTURALIDAD Y PLURICULTURALIDAD

La construcción de sociedades interculturales, sustentadas en la riqueza de la diversidad, el respeto mutuo y la igualdad, es un requerimiento para la supervivencia pacífica y el desarrollo futuro de la humanidad. Pero la interculturalidad no va a venir hacia nosotros; nosotros, todos, tenemos la necesidad y la responsabilidad de buscarla, de construirla.

Definimos los conceptos claves:

Interculturalidad, multiculturalidad y pluriculturalidad.

INTERCULTURALIDAD

La interculturalidad significa “*entre culturas*”, pero no simplemente un contacto entre culturas, sino un intercambio que se establece en términos equitativos, en condiciones de igualdad. Además de ser una meta por alcanzar, la interculturalidad debería ser entendida como un proceso permanente de relación, comunicación y aprendizaje entre personas, grupos, conocimientos, valores y tradiciones distintas, orientada a generar, construir y propiciar un respeto mutuo, y a un desarrollo pleno de las capacidades de los individuos, por encima de sus diferencias culturales y sociales. En sí, la interculturalidad intenta romper con la historia hegemónica de una cultura dominante y otras subordinadas y, de esa manera, reforzar las identidades tradicionalmente excluidas para construir, en la vida cotidiana, una convivencia de respeto y de legitimidad entre todos los grupos de la sociedad (Walsh, 1998).

MULTICULTURALIDAD

La multiculturalidad es un término principalmente descriptivo. Se refiere a la multiplicidad de culturas que existen dentro de un determinado espacio, sea local, regional, nacional o internacional, sin que necesariamente tengan una relación entre ellas.

El multiculturalismo se entiende como un relativismo cultural; es decir, una separación o segregación entre culturas sin aspecto relacional. Esta concepción de la multiculturalidad se construye dentro de dos contextos políticos muy distintos. Uno se dirige a las demandas de grupos culturales subordinados dentro de la sociedad nacional, por programas, tratos y derechos especiales como respuestas a la exclusión: un multiculturalismo fundamentado en la búsqueda de algo propio bajo el lema de justicia e igualdad.

El otro contexto político parte de las bases conceptuales del Estado liberal, en el que todos supuestamente comparten los mismos derechos. En este contexto, la tolerancia del otro un cambio sólo en el nivel de las actitudes- es considerado como suficiente para permitir que la sociedad nacional (y mono cultural) funcione sin mayor conflicto, problema o resistencia.

PLURICULTURALIDAD

La pluriculturalidad sugiere una pluralidad histórica y actual, en la cual varias culturas conviven en un espacio territorial y, juntas, hacen una totalidad nacional. Aunque la distinción entre lo multi- y lo pluri- es sutil y mínima, lo importante es que el primero apunta a una colección de culturas singulares con formas de organización social muchas veces yuxtapuestas (Touraine, 1998), mientras que el segundo señala la pluralidad *entre* y *dentro* de las culturas mismas. Es decir, la multiculturalidad normalmente se refiere, en forma descriptiva, a la existencia de distintos grupos culturales que, en la práctica social y política, permanecen separados, divididos y opuestos, mientras que la pluriculturalidad indica una convivencia de culturas en el mismo espacio territorial, aunque sin una profunda interrelación equitativa.

1.4. Formulación del Problema

¿En qué medida el uso de los recursos multimedia incrementa la identidad cultural en los estudiantes del tercer año de secundaria de la institución educativa “Felipe Santiago Salaverry de Pícsi”?

1.5. Justificación del Estudio

- **Justificación Legal o Normativa:**

Esta investigación está orientada a cumplir con el reglamento de la Escuela de Post Grado de la Universidad Cesar Vallejo y la ley Universitaria con respecto a los requisitos para obtener el grado académico de magister en Educación y Gestión, en la línea de investigación Innovaciones Pedagógicas en pedagogía y didáctica.

La (Constitucion Politica del Peru, 1993), sustenta las diversas normas como:

- ✓ Título I, de la persona y la sociedad, derechos fundamentales de la persona, Artículo 2°. CONCORDANCIA: D.U. Nº 035-2001. Inc. 6 – A que los servicios informáticos, computarizados o no, públicos o privados, no suministren informaciones que afecten la intimidad personal y familiar.
- ✓ Y en el Inc. 19. A su identidad étnica y cultural. El Estado reconoce y protege la pluralidad étnica y cultural de la Nación.

- **Justificación Científica.**

Según el autor Antonio Bartolomé “Lo primordial de la multimedia es que ofrece una red de conocimientos interconectados que permite al estudiante moverse por rutas o itinerarios no secuenciales y, de este modo suscitar un aprendizaje incidental”.(Bartolomé, SistemasMultimediasenlaEducación,2008) .

Según el presente autor señala. Que una de las debilidades u omisiones de las organizaciones es el no considerar a los servidores públicos internos, olvidando que ellos reflejan los valores, la calidad y el servicio que otorga la institución, por lo tanto, el clima organizacional tiene a ser ignorado por la mayoría de las instituciones, ya que dan por hecho que se les proporcione las herramientas básicas a sus servidores públicos para desarrollar su trabajo y esto será suficiente para desempeñar adecuadamente.

Hoy en día, las organizaciones brindan especial atención a las relaciones interpersonales; pues de su desempeño depende la eficiencia y la eficacia en el logro de los objetivos organizacionales, por tanto, toda institución debe vigilar y promover la protección d sus empleados por ser los recursos más valiosos con los que cuenta.

- **Justificación Práctica.**

El diseño multimedia es importante porque tiene la finalidad de contribuir y potenciar

los métodos de enseñanza de la identidad cultural, como una herramienta tecnológica de apoyo, especialmente porque está creando oportunidades para enriquecer el ambiente en el que se desarrolla la educación y además porque se encuentra al alcance del alumno y puede ser guiado directamente por su maestro.

El autor Juan Manuel Trujillo en el artículo Un cambio necesario educativo (Trujillo, 2006) "...las Tics ofrecen nuevos espacios para la enseñanza y el aprendizaje, libres de las tradicionales restricciones que imponían el tiempo y el espacio en la enseñanza presencial, y que mantienen una continua comunicación (virtual) entre estudiantes y profesores."

1.6. Hipótesis.

H1: El uso de recursos multimedia incrementa la identidad cultural en los estudiantes del tercer año de secundaria de la institución educativa "Felipe Santiago Salaverry de Pícsi".

H0: El uso de recursos multimedia no incrementa la identidad cultural lambayecana en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa "Felipe Santiago Salaverry de Pícsi".

1.7. Objetivos.

Objetivos General

Determinaren qué medida el uso de los recursos multimedia incrementan la identidad cultural en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa "Felipe Santiago Salaverry de Pícsi".

Objetivos Específicos

- Diagnosticar y evaluar los recursos multimedia que utilizan los docentes para incrementar la identidad cultural en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa "Felipe Santiago Salaverry de Pícsi".
- Determinar el nivel de identidad que tienen los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa "Felipe Santiago Salaverry de Pícsi".
- Elaborar sesiones de aprendizaje centrado en el uso de recursos multimedia para incrementar la identidad cultural en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa "Felipe Santiago Salaverry de Pícsi".

- Evaluar los resultados obtenidos después de aplicar recursos multimedia en las sesiones de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa “Felipe Santiago Salaverry de Pícsi”.

II. MÉTODO

2.1. Diseño de Investigación.

El tipo ES EXPLICATIVA-APLICATIVA

El tipo de investigación es Explicativa-Correlativa

EXPLICATIVA Los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; es decir, están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales. Como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta, o por qué se relacionan dos o más variables. (Sampiere Hernández, Collado Fernández, & Baptista, 2003).

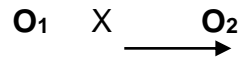
Aplicativa Para Murillo (2008), la investigación aplicada recibe el nombre de “investigación práctica o empírica”, que se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos adquiridos, a la vez que se adquieren otros, después de implementar y sistematizar la práctica basada en investigación. El uso del conocimiento y los resultados de investigación que da como resultado una forma rigurosa, organizada y sistemática de conocer la realidad.

El diseño de investigación es Pre-experimental con un solo grupo

Los pre experimentos se llaman así porque su grado de control es mínimo.

Estudio de caso con una sola medición Consiste en administrar un estímulo o tratamiento a un grupo y después aplicar una medición de una o más variables para observar cuál es el nivel del grupo en éstas. Este diseño no cumple con los requisitos de un experimento “puro”. No hay manipulación de la variable independiente (niveles) o grupos de contraste (ni siquiera el mínimo de presencia-ausencia).

Tampoco hay una referencia previa de cuál era el nivel que tenía el grupo en la(s) variable(s) dependiente(s) antes del estímulo. No es posible establecer causalidad con certeza ni se controlan las fuentes de invalidación interna. (Sampiere Hernández, Collado Fernández, & Baptista, 2003)



Dónde:

O_1 = Aplicación del Pre test de Identidad cultural

O_2 = Aplicación del Post test de Identidad cultural

X = Aplicación de estímulo

1.2. Variables.

Variable Independiente: Uso de la Multimedia

Variable Dependiente: Identidad cultural.

2.2.1. Definición Conceptual

Variable Independiente: (Uso de multimedia)

(Ecured, 2013) “Son todos los materiales didácticos multimedia que orientan y regulan el procesos de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, mediante la combinación de texto, color, gráficas, animaciones, video, sonido, en un mismo entorno”.

Variable Dependiente (Identidad cultural)

(González Varas, 2000.p.43).La identidad cultural de un pueblo viene definida históricamente a través de múltiples aspectos en los que se plasma su cultura, como la lengua, instrumento de comunicación entre los miembros de una comunidad, las relaciones sociales, ritos y ceremonias propias, o los comportamientos colectivos, esto es, los sistemas de valores y creencias (...) Un rasgo propio de estos elementos de identidad cultural es su carácter inmaterial y anónimo, pues son producto de la colectividad” .

2.2.2. Definición Operacional de las variables

Constituye el conjunto de procedimientos y operaciones necesarios para identificar y agrupar un concepto en términos medibles, observables o manipulables, señalando sus aspectos o dimensiones, entre Uso de multimedia e Identidad cultural.

2.2. Operacionalización de Variables.

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
Uso de la Multimedia	Interactividad	*Busca información. *Toma decisiones. *Responde a distintas propuestas que ofrece el sistema.	Cuestionario
	Ramificación	*Accede y discrimina información.	
	Transparencia	* Utiliza el sistema de manera sencilla y rápida.	
	Navegación	*Visita diversos puertos de información.	

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
<p style="text-align: center;">V.D.</p> <p>Identidad cultural</p>	<p>BIOLÓGICA</p>	<p>Reconoce y acepta sus rasgos físicos.</p> <p>Reconoce, acepta y respeta los rasgos físicos de sus pares.</p>	<p>Cuestionario</p>
	<p>PSICOLÓGICA</p>	<p>Valora y respeta su cultura.</p> <p>Valora a las personas con cultura diferente a la suya.</p> <p>Respeto a las personas con cultura diferente a la suya.</p>	
	<p>ESPIRITUAL</p>	<p>Reconoce la espiritualidad de las culturas originarias y actuales del Perú y las respeta.</p>	
	<p>SOCIOCULTURA L</p>	<p>Tiene sentido de pertenencia a una familia, comunidad, país.</p> <p>Se siente parte de una sociedad y de un determinado ámbito geográfico y comparte tradiciones, historia, origen étnico y expresiones culturales que lo diferencian y lo hace único.</p>	

2.3. Población y Muestra.

2.3.1. Población

La población estuvo conformada por todos los estudiantes del tercer año de secundaria, secciones A-B-C, las cuales están conformada por 62 estudiantes:

Tabla 2: Población de estudio

Población	fi	%
3 A	19	31
3 B	21	34
3C	22	35
total	62	100

2.3.2. Muestra.

Para hallar la muestra se utilizó la técnica de muestras intencionadas (muestreo no probabilístico), Carrasco (2010) refiere que es aquella que el investigador selecciona según su propio criterio, sin ninguna regla o estadística. Para ello se ha tomado a la totalidad del tercer grado, Sección A, la cual cuenta con: 19estudiantes.

Población	fi	%
3 A	19	100
total	19	100

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

En opinión de Rodríguez Peñuelas, (2008:10) las técnicas, son los medios empleados para recolectar información, entre las que destacan la observación, cuestionario, entrevistas, encuestas.

2.4.1. Técnicas

De acuerdo a la investigación se empleó como el cuestionario, la observación, fichaje y trabajo de gabinete las mismas que sirvió de apoyo para la investigación y desarrollo del proyecto.

Cuestionario cerrado.- Están estructurados de tal manera que al informante se le ofrece solamente determinadas alternativas de respuesta. Es más fácil de contestar y codificar pero con la desventaja que las categorías pueden no ser las adecuadas o que la persona haya pensado en categorías diferentes a las que se ofrece.

Las preguntas del cuestionario pueden ser estructuradas o semi estructuradas, para ésta investigación se llevan a cabo éstas últimas para obtener información cualitativa. Las entrevistas semi-estructuradas, se basan en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información sobre temas deseados (Hernández et al, 2003:455).

La Observación: Se realizó de manera objetiva. Se observó en el diario desenvolvimiento de los estudiantes.

En la investigación social la observación de fenómenos sociales, señala Pardinás, (2005:90) son las conductas humanas, conducta quiere decir una serie de acciones o de actos que perceptiblemente son vistos u observados en una entidad o grupos de entidades determinados.

El fichaje.- Técnica destinada al registro escrito de los datos que se obtienen de las distintas fuentes de información, las mismas que nos facilitan la obtención y almacenamiento de los antecedentes de estudio y el marco teórico; permitiendo la sistematización bibliográfica. Los mismos que se redactarán el sistema APA.

Para Tenorio Bahena Jorge, el fichaje es un modo de recolectar y almacenar información. Cada ficha contiene una serie de datos extensión variable pero todos referidos a un mismo tema, lo cual le confiere unidad y valor propio.

De Gabinete.- Consiste en la revisión y redacción de actas y registros, así como también el registro de los datos y resultados que se obtendrá en el Pre y Post Test.

Validación y confiabilidad

El instrumento será validado por dos expertos, los mismos que cuentan con una solvencia moral, ética y profesional acorde al estudio; Especialistas con grado de Magister y conocedores en temas y/o trabajos de investigación científica, lo mismo que emitirán un juicio de valor relacionándolo el contenido de las variables, dimensiones, indicadores e ítems del instrumento de evaluación.

2.5. Métodos de análisis de la información

El método de análisis de información a realizar es una investigación de enfoque cuantitativo, de la cual se obtendrá datos estadísticos, así como la elaboración de cuadros y gráficos que nos permitirá analizar, contemplando la estadística y los resultados estadísticos permitirán realizar conclusiones y recomendaciones como aporte al estudio de la identidad cultural, formadora y forjadora de Nación.

Validación y confiabilidad

El instrumento será validado por dos expertos, los mismos que cuentan con una solvencia moral, ética y profesional acorde al estudio; Especialistas con grado de Magister y conocedores en temas y/o trabajos de investigación científica, lo mismo que emitirán un juicio de valor relacionándolo el contenido de las variables, dimensiones, indicadores e ítems del instrumento de evaluación.

2.6. Método de investigación

✓ **Método de la Observación científica.-**

Mc. Kernan , identifica la conducta ,comportamiento o situación de un individuo u objeto en su medio a través de sus sentidos .(Mc.Kernan,2008).

La observación permite conocer la realidad mediante la percepción directa de los objetos y fenómenos. La observación científica es consciente; y se orienta hacia un objetivo o fin determinado, para lo cual el observador debe tener un conocimiento cabal del proceso, fenómeno u objeto a observar para poder seleccionar aquellos aspectos que son susceptibles ser observados y que contribuyan a la demostración de la hipótesis.

Se pueden estructurar por medio de listados

✓ **Método Analítico - Científico.-** Utilizadas especialmente después de la aplicación de la estrategia basada en competencias y habilidades.

El método analítico es un camino para llegar a un resultado mediante la descomposición de un fenómeno en sus elementos constitutivos. (Juan Diego Lopera Echevarría y otros); Estudia los hechos partiendo de la descomposición del objetivo de estudio en cada una de sus partes para estudiarlas en forma individual (análisis). Luego se integran dichas partes para estudiarlas de manera holística e integral (síntesis).

✓ **Método Hipotético – Deductivo.-**

Tiene varios pasos esenciales: observación del fenómeno a estudiar, creación de una hipótesis para explicar dicho fenómeno, deducción de consecuencias o proposiciones más elementales que la propia hipótesis, y verificación o comprobación de la verdad de los enunciados deducidos comparándolos con la experiencia. Con este método obliga al científico a combinar la reflexión racional o momento racional (la formación de hipótesis y la deducción) con la observación de la realidad o momento empírico (la observación y la reflexión)

En su libro La lógica de la investigación científica, Popper establece una división tajante entre los contextos:

- 1- de descubrimiento, y
- 2- de justificación

Plantea que las teorías se construyen como conjeturas o suposiciones especulativas y provisionales que el intelecto crea en un intento de solucionar problemas y de proporcionar una explicación adecuada del comportamiento de algunos aspectos del mundo o el universo. Luego han de ser comprobadas en forma rigurosa por la observación o la experimentación. Las teorías que no superen las pruebas deben ser eliminadas y reemplazadas por otras.

2.7. Aspectos éticos.

Para Campos, “como estudio de la moral, la ética es, ante todo, filosofía práctica cuya tarea no es precisamente resolver conflictos, pero sí plantearlos. Ni la teoría de la justicia ni la ética comunicativa indican un camino seguro hacia la sociedad bien ordenada o la comunidad ideal del diálogo que postulan. Y es precisamente ese largo trecho que queda por recorrer y en el que estamos el que demanda una urgente y constante reflexión ética”.

El ejercicio de la investigación científica y el uso del conocimiento producido por la ciencia demandan conductas éticas en el investigador y el maestro

Me comprometo que los materiales e instrumentos que se utilicen en este proyecto, será compartido con mis demás colegas, haciendo con ello la socialización.

Me comprometo cumplir con las actividades propuestas en la ejecución del proyecto y brindar una información real y sincera, sin alterar los resultados que se hagan en el pre test y post test en la evaluación del proyecto.

III. RESULTADOS

RESULTADOS DEL CUESTIONARIO DE RECURSOS MULTIMEDIA

Tabla 1

Dimensión Interactividad del cuestionario para conocer si se utiliza recursos multimedia

INTERACTIVIDAD	Muy deficiente		Deficiente		Mínimo		Aceptable		Óptimo	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
¿Crees que tus profesores manejan bien los recursos tecnológicos?	3	15.8%	8	42.1%	5	26.3%	1	5.3%	2	10.5%
¿El profesor utiliza proyector, laptops, grabadoras para desarrollar sus sesiones de aprendizaje?	4	21.1%	7	36.8%	5	26.3%	2	10.5%	1	5.3%
¿El profesor sugiere páginas webs para reforzar sus aprendizajes?	12	63.2%	5	26.3%	2	10.5%	0	0.0%	0	0.0%
¿Utilizas YouTube u otros sitios webs como ayuda a tus aprendizajes?	5	26.3%	4	21.1%	4	21.1%	3	15.8%	3	15.8%

Fuente: Cuestionario aplicado para conocer si se utiliza recursos multimedia en el desarrollo de los aprendizajes a los alumnos de la I.E. Felipe Santiago Salaverry – Picsi - Tercer Grado “A” – 2018.

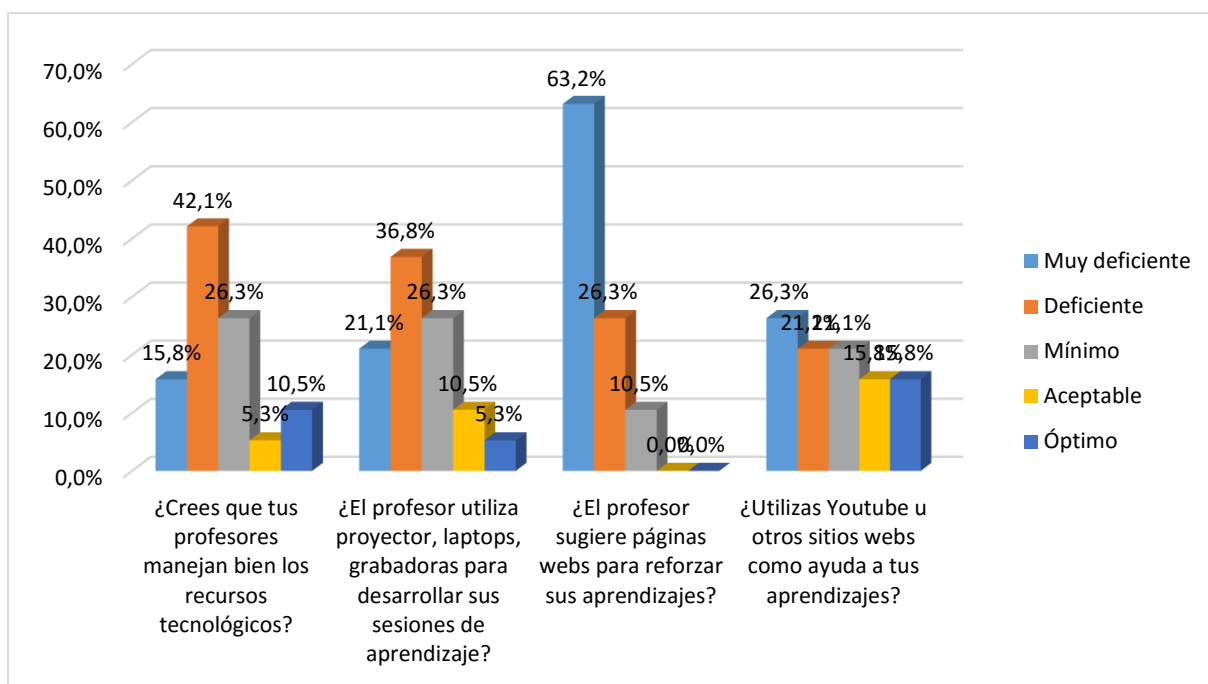


Figura 1. Representación gráfica de la Dimensión Interactividad del cuestionario para conocer si se utiliza recursos multimedia.

Los alumnos (as) del tercer grado sección "A", en el cuestionario de recursos multimedia, señalan que los docentes tienen un deficiente manejo de los recursos tecnológicos (42,1%), ubican como deficiente (36,8%) la utilización de laptops, grabadoras, para desarrollar sus sesiones de aprendizaje, califican como muy deficiente (63,2%) la sugerencia de páginas webs para reforzar las sesiones por parte del profesor, y cuando se les preguntó si utilizan YouTube u otros sitios webs para reforzar sus aprendizajes lo ubicaron como muy deficiente (26,3%).

Tabla 2*Dimensión Navegación del cuestionario para conocer si se utiliza recursos multimedia*

NAVEGACIÓN	Muy deficiente		Deficiente		Mínimo		Aceptable		Óptimo	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
¿El profesor debe utilizar siempre el proyector, las laptops, y hacerles navegar en páginas webs para ampliar sus aprendizajes?	2	10.5%	2	10.5%	6	31.6%	5	26.3%	4	21.1%
¿Es agradable navegar en diferentes páginas webs?	2	10.5%	4	21.1%	3	15.8%	5	26.3%	5	26.3%
¿Me siento seguro cuando utilizo las laptops e ingreso a diferentes páginas webs?	5	26.3%	5	26.3%	5	26.3%	2	10.5%	2	10.5%
¿Se utilizar eficientemente las laptops y los navegadores de Internet?	4	21.1%	6	31.6%	7	36.8%	1	5.3%	1	5.3%

Fuente: Cuestionario aplicado para conocer si se utiliza recursos multimedia en el desarrollo de los aprendizajes a los alumnos de la I.E. Felipe Santiago Salaverry – Pisci - Tercer Grado “A” – 2018.

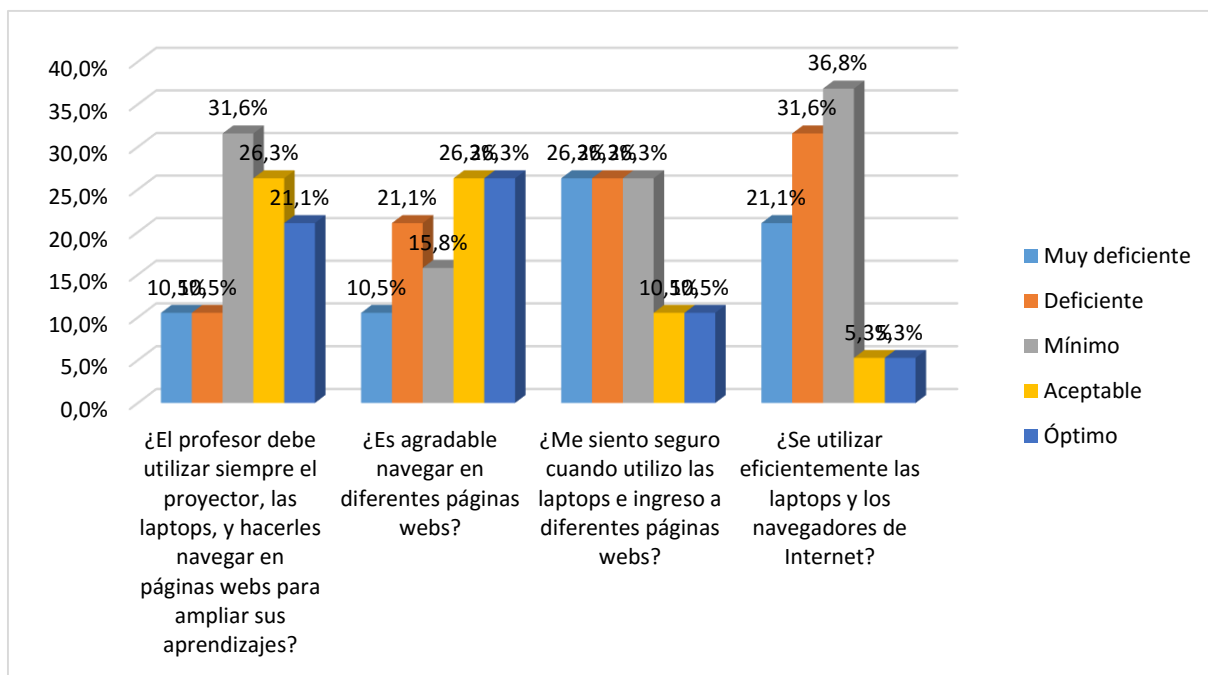


Figura 2. Representación gráfica de la Dimensión Navegación del cuestionario para conocer si se utiliza recursos multimedia.

Los alumnos (as) del tercer grado sección "A", en el cuestionario de recursos multimedia, señalan como mínimo que El profesor debe utilizar siempre el proyector, las laptops, y hacerles navegar en páginas webs para ampliar sus aprendizajes, para ellos Es agradable navegar en diferentes páginas webs lo que lo calificaron como aceptable (26,3) y óptimo(26,3); califican como muy deficiente (26,3),deficiente (26,3) y mínimo (26,3) el que se sientan seguros cuando utilizan las laptops e ingreso a diferentes páginas webs; lo califican como mínimo y deficiente el que sepan utilizar eficientemente las laptops y los navegadores de Internet.

Tabla 3*Dimensión Ramificación del cuestionario para conocer si se utiliza recursos multimedia*

RAMIFICACIÓN	Muy deficiente		Deficiente		Mínimo		Aceptable		Óptimo	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
¿Organiza información recogida de Internet?	4	21.1%	7	36.8%	4	21.1%	2	10.5%	2	10.5%
¿Utiliza buscadores avanzados: Google, Yahoo?	3	15.8%	4	21.1%	6	31.6%	3	15.8%	3	15.8%
¿Busca bibliografía a través de diferentes bases de datos?	7	36.8%	7	36.8%	3	15.8%	1	5.3%	1	5.3%
¿Utiliza los correctores ortográficos de los procesadores para revisar trabajos?	7	36.8%	6	31.6%	3	15.8%	1	5.3%	2	10.5%
¿Compartes información con los compañeros?	3	15.8%	5	26.3%	6	31.6%	3	15.8%	2	10.5%

Fuente: Cuestionario aplicado para conocer si se utiliza recursos multimedia en el desarrollo de los aprendizajes a los alumnos de la I.E. Felipe Santiago Salaverry – Picsi - Tercer Grado “A” – 2018.

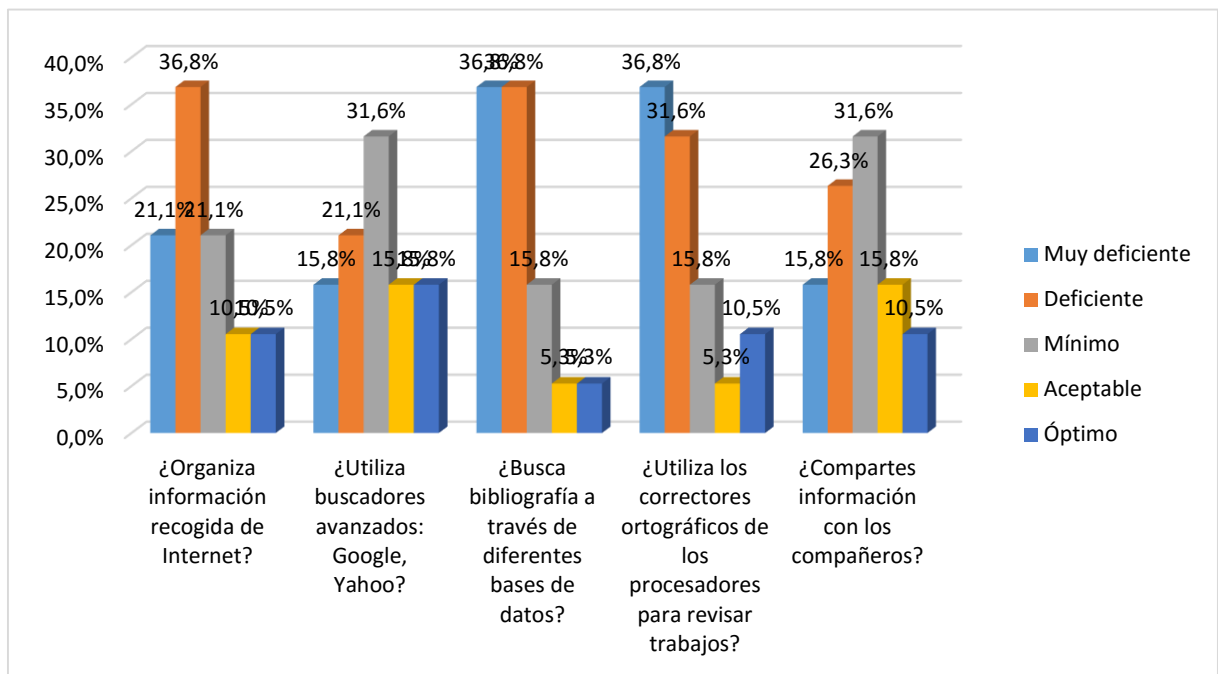


Figura 3. Representación gráfica de la Dimensión Ramificación del cuestionario para conocer si se utiliza recursos multimedia.

Los alumnos (as) del tercer grado sección "A" , en el cuestionario de recursos multimedia señalan como deficiente (36.8%) el que organicen información recogida de internet; así mismo indican como mínimo (31,6%) el que utilicen buscadores avanzados ; califican como muy deficiente (36.8 %) y deficiente (36.8 %) el buscar bibliografía a través de diferentes datos ;el utilizar correctores ortográficos de los procesadores para revisar los trabajos lo califican como muy deficiente (36,8%) y deficiente(31,6%) , y el compartir información con los compañeros lo señalan como mínimo (31,6%).

Tabla 4

Dimensión Transparencia del cuestionario para conocer si se utiliza recursos multimedia

TRANSPARENCIA	Muy deficiente		Deficiente		Mínimo		Aceptable		Óptimo	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
¿Estás de acuerdo en que se utilice las imágenes fijas como fotografías, ilustraciones y gráficos para el desarrollo de las sesiones de aprendizajes?	2	10.5%	5	26.3%	4	21.1%	4	21.1%	4	21.1%
¿Estás de acuerdo en que se utilice para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje imágenes en movimientos?	2	10.5%	4	21.1%	5	26.3%	5	26.3%	3	15.8%
¿Estás de acuerdo en que se utilice para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje el audio?	0	0.0%	5	26.3%	5	26.3%	4	21.1%	5	26.3%
¿Estás de acuerdo en que se utilice para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje la página web 2.0?	2	10.5%	8	42.1%	4	21.1%	3	15.8%	2	10.5%

Fuente: Cuestionario aplicado para conocer si se utiliza recursos multimedia en el desarrollo de los aprendizajes a los alumnos de la I.E. Felipe Santiago Salaverry – Picsi - Tercer Grado “A” – 2018.

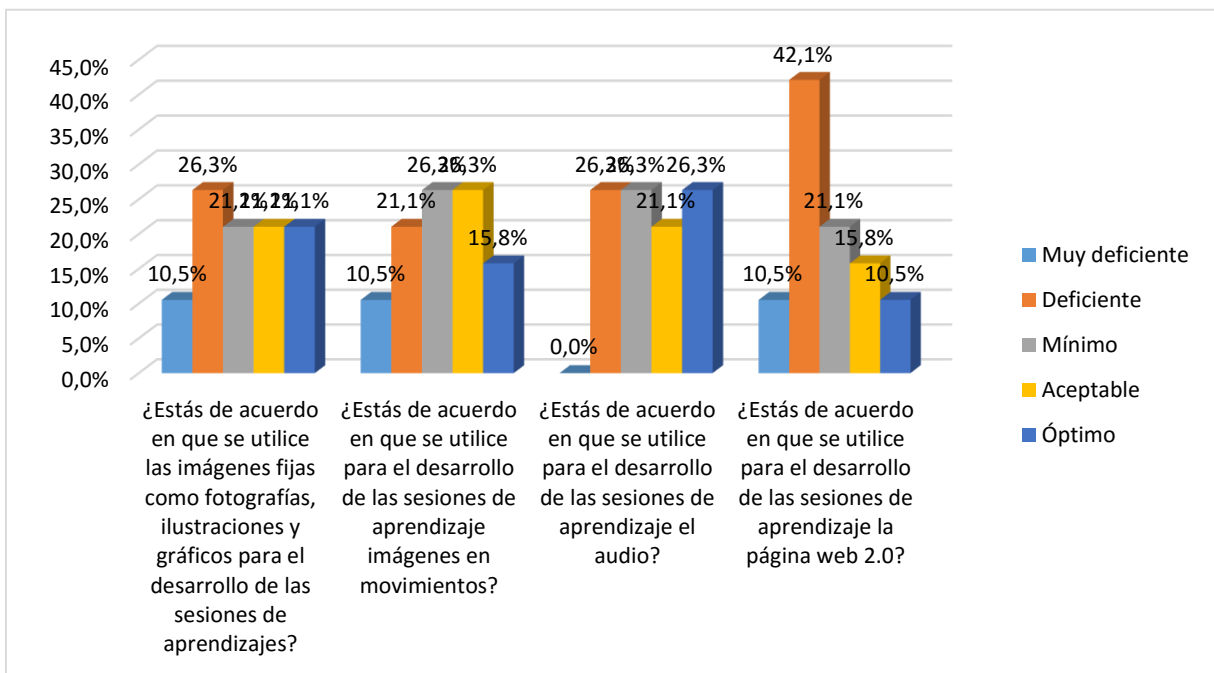


Figura 4. Representación gráfica de la Dimensión Transparencia del cuestionario para conocer si se utiliza recursos multimedia.

Los alumnos (as) del tercer grado sección "A" , en el cuestionario de recursos multimedia indica como deficiente (26,3) el que esté de acuerdo en que se utilice las imágenes fijas como fotografías, ilustraciones y gráficos para el desarrollo de las sesiones de aprendizajes ;así mismo señala como mínimo (26,3) y aceptable (26,3) el que esté de acurdo en que se utilice para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje imágenes en movimientos ; en cuanto a que si están de acuerdo a la utilización de audio para el desarrollo de aprendizaje lo señalan como óptimo (26,3) , aceptable(26,3) , mínimo (26,3) ; señalan como deficiente (42,1%)el estar de acuerdo en que se utilice para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje la página web 2.0.

Pre Test

Tabla 5

Resultados del Pre test para determinar el nivel de Identidad cultural de los alumnos de la I.E. Felipe Santiago Salaverry – Picsi - Tercer Grado “A” – 2018.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Deficiente	5	26,3	26,3	26,3
Regular	14	73,7	73,7	100,0
Bueno	0	0,0	0,0	100,0
Total	19	100,0	100,0	

Fuente: Pre Test aplicado a los alumnos de la I.E. Felipe Santiago Salaverry – Picsi - Tercer Grado “A” – 2018.

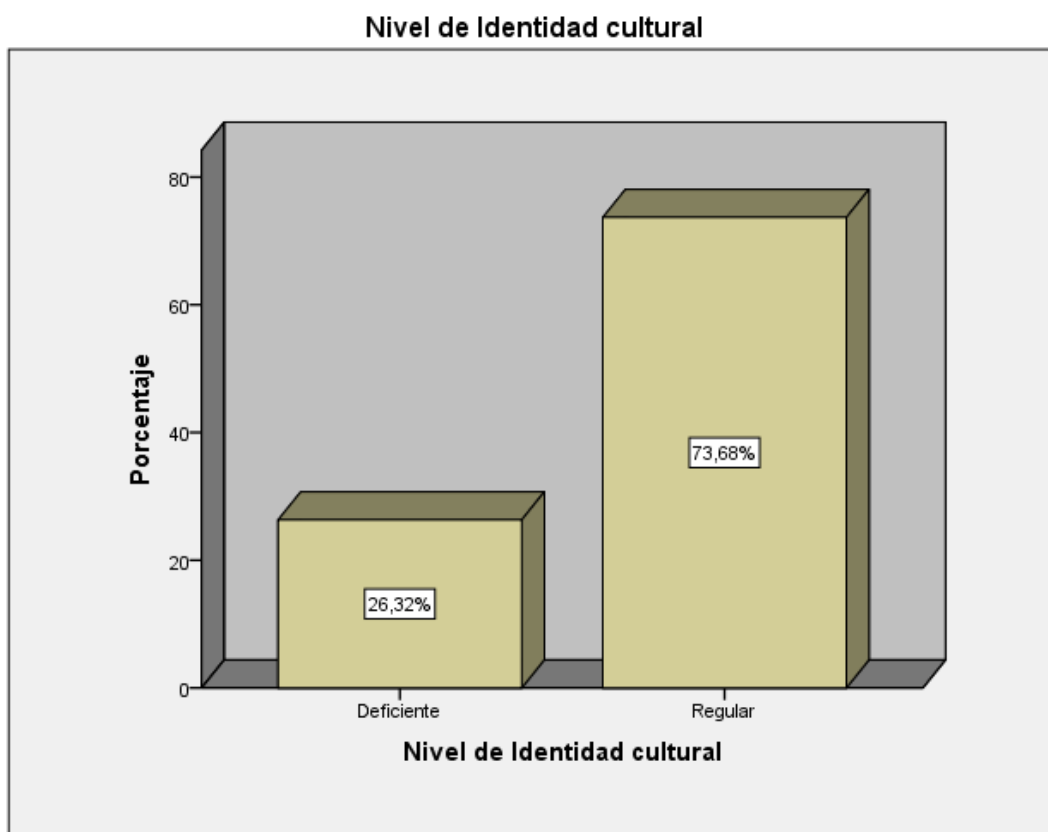


Figura 5. Resultados del Pre Test para determinar Nivel de Identidad cultural.

Los alumnos (as) del tercer grado sección “A”, en el Pre Test para determinar Nivel de Identidad cultural, se ubican en un nivel deficiente (26,32%) y regular (73,68%), dicho resultado nos impulsa a aplicar nuestro proyecto.

Tabla 6

Resultados del Post test para determinar el nivel de Identidad cultural de los alumnos de la I.E. Felipe Santiago Salaverry – Pícsi - Tercer Grado “A” – 2018.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Deficiente	3	15,8	15,8	15,8
Regular	6	31,6	31,6	47,4
Bueno	10	52,6	52,6	100,0
Total	19	100,0	100,0	

Fuente: Post Test aplicado a los alumnos de la I.E. Felipe Santiago Salaverry – Pícsi - Tercer Grado “A” – 2018.

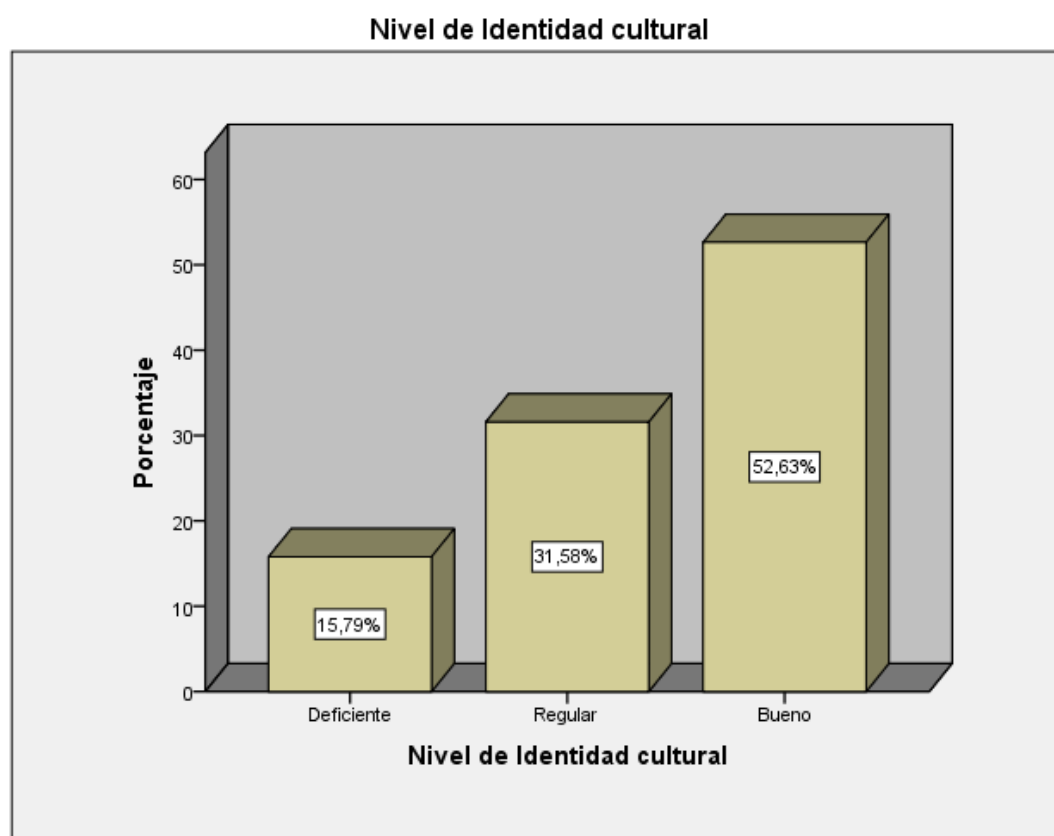


Figura 6. Resultados del Post Test para determinar Nivel de Identidad cultural.

Los alumnos (as) del tercer grado sección “A” , en el Post Test para determinar Nivel de Identidad cultural , se muestra que ha mejorado luego

de la aplicación de los recursos multimedia teniendo como un nivel bueno en un 53.63% , en regular en un 31,58% y deficiente en un 15,79%.

Tabla 7

Principales estadísticos del Pre Test y Post Test.

Estadísticos	TEST	
	PRE	POST
Media	53,0000	68,7368
Moda	60,00	76,0000
Desv. Típ.	8,10350	15,81083
Varianza	65,667	249,982
Mínimo	36,00	30,00
Máximo	64,00	85,00
CV	15.29%	23.01%
Diferencia de medias	15.74	

Fuente: Pre y Post Test aplicado a los alumnos de la I.E. Felipe Santiago Salaverry – Pícsi - Tercer Grado “A” – 2018.

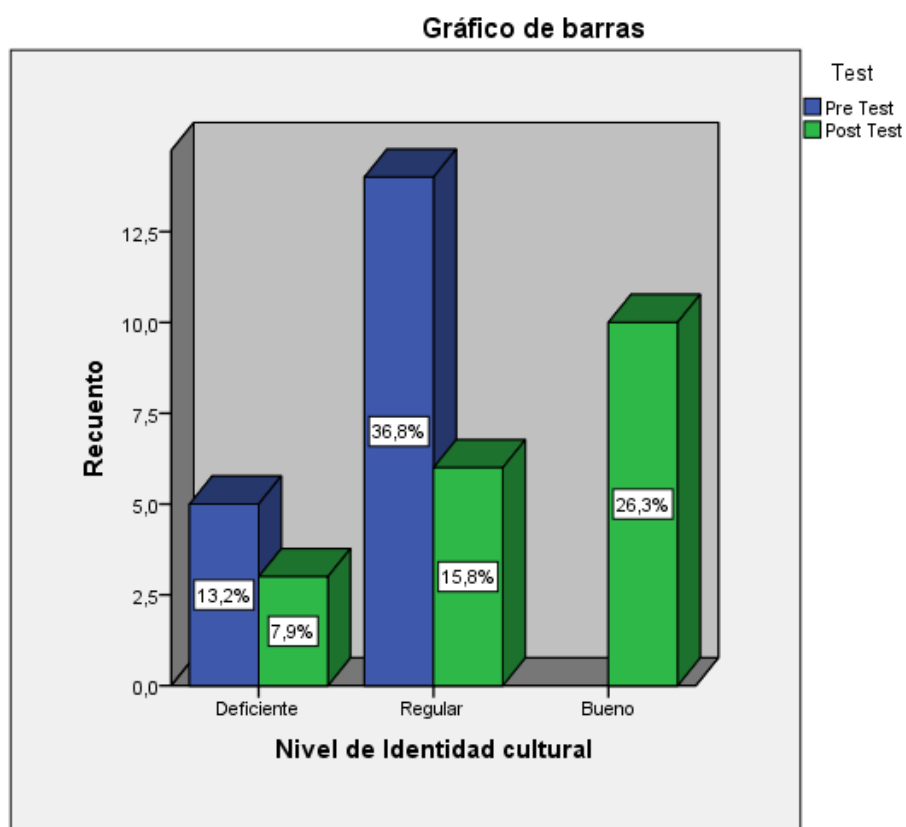


Figura 7. Resultados del Pre Test y Post Test para determinar Nivel de Identidad cultural.

La identidad cultural, en el pre-test los alumnos del tercer grado “A” se ubican en el nivel deficiente con el 13,2 % y regular con el 36,8 %. En el post-test la identidad cultural se sitúa en el nivel bueno con el 26,3 %, y regular con el 26,3 %. Resultados obtenidos muy importantes por la aplicación de los recursos multimedia en la enseñanza de la identidad.

Tabla 8

Tabla comparativa del Pre Test y Post Test.

		Test			
			Post	Total	
		Pre Test	Test		
Nivel de Identidad cultural	Deficiente	Recuento	5	3	8
		% del total	13,2%	7,9%	21,1%
	Regular	Recuento	14	6	20
		% del total	36,8%	15,8%	52,6%
	Bueno	Recuento	0	10	10
		% del total	0,0%	26,3%	26,3%
Total	Recuento	19	19	38	
	% del total	50,0%	50,0%	100,0%	

Fuente: Pre y Post Test aplicado a los alumnos de la I.E. Felipe Santiago Salaverry – Picsi - Tercer Grado “A” – 2018.

Tabla 9

Prueba T del Pre Test y Post Test.

Test	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
Pre Test	19	53,0000	8,10350	1,85907
Post Test	19	68,7368	15,81083	3,62725

Fuente: Pre y Post Test aplicado a los alumnos de la I.E. Felipe Santiago Salaverry – Picsi - Tercer Grado “A” – 2018.

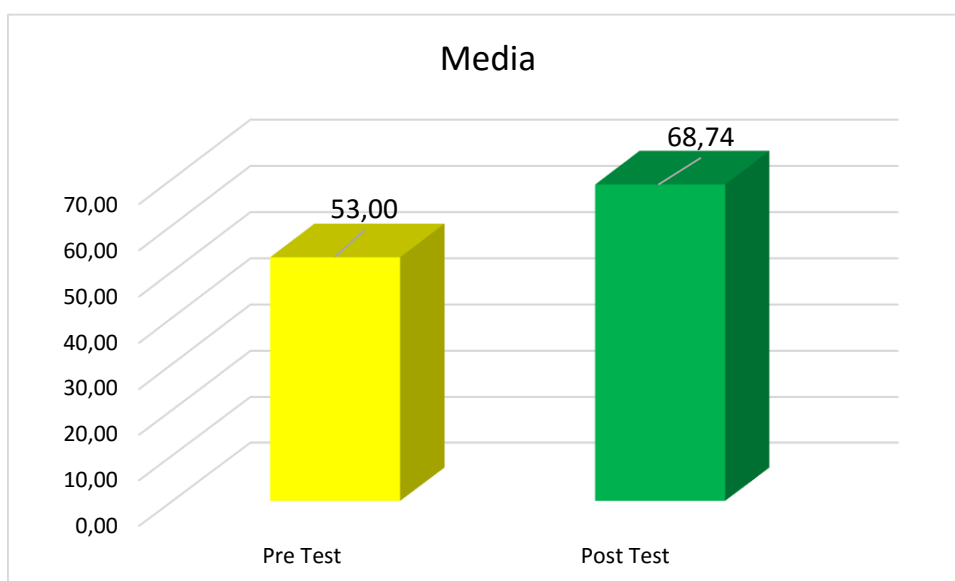


Figura 9. Comparación de Medias del Pre Test y Post Test para determinar Nivel de Identidad cultural.

Las medidas estadísticas obtenidas de la identidad cultural psicomotricidad de los alumnos del tercer grado “A”, en el pre-test la media fue de 53.00%, que se encuentra en el nivel regular, la desviación estándar fue de 8.10%. En el post-test la media alcanzó 68.74 % puntos, nivel bueno, la desviación estándar fue de 15,81 %. Demostrando óptimos resultados por la aplicación por la aplicación de los recursos multimedia en la enseñanza de la identidad.

IV. DISCUSIÓN

El presente trabajo de investigación consistió en aplicar recursos multimedia a los alumnos del tercer grado "A" para incrementar la identidad cultural. Se aplicó un diseño pre-experimental, de tipo pre y post cuestionario con un solo grupo. En el pre-test por dimensiones de identidad son: biológica, Psicológica, espiritual y sociocultural se ubican en un nivel deficiente (26,32%) y regular (73,68%). En el post-test en cada una de las cuatro dimensiones se localizaron en un nivel bueno con un 53.63%, en regular con un 31,58% y deficiente con un 15,79. Por lo tanto afirmamos que de los alumnos del tercer grado "A", incrementaron su identidad cultural, debido a la aplicación de los recursos multimedia. Estos datos se ven respaldados con los de Chávez (2015) quien establece un grado de relación entre el uso de recursos multimedia y el aprendizaje; del mismo modo Ochoa (2014) quien comprobó que la aplicación de multimedia fortalece el aprendizaje de ciencias sociales. Sobre las medidas estadísticas de identidad cultural se obtuvo en el pre-test la media fue de 53.00%, que se encuentra en el nivel regular, la desviación estándar fue de 8.10%. En el post-test la media alcanzó 68.74 % puntos, nivel bueno, la desviación estándar fue de 15,81 %. Demostrando óptimos resultados por la aplicación de los recursos multimedia en la enseñanza de la identidad. Del mismo modo estos hallazgos se ven respaldados con las afirmaciones de Alarcón, Ramírez, Vilchez (2014) quienes mencionan que los Medios audiovisuales de las Tecnología de Información se relaciona significativamente con aprendizaje; así mismo Cabanillas (2009) comprobó que al incorporar adecuadamente las Tecnologías de la Información y comunicación (Multimedia) contribuyen a mejorar el rendimiento académico .

En cuanto a la comprobación de la hipótesis se aplicó la Prueba T de Student a los resultados del pre y post-test del grupo, obteniendo un nivel de significancia de 0,000 que es menor a la significancia estandarizada de 0,05, en consecuencia se rechaza la hipótesis nula, es decir, la aplicación de los recursos multimedia influyó significativamente en el incremento de la identidad cultural de los alumnos del tercer grado "A" de la I.E "Felipe Santiago Salaverry" Pícsi 2018. Finalmente consideramos que esta investigación es un aporte que permitirá contribuir a futuras investigaciones y nuevos métodos de abordaje para el incremento de la identidad cultural.

V. CONCLUSIONES

Al finalizar el estudio de campo sobre la identidad cultural y el uso de los recursos multimedia en el aula, la realidad que evidencian los alumnos en la Institución Educativa, es que se ubica de deficiente a regular el nivel de identidad cultural, debido a que los medios de comunicación plantean siempre que la cultura foránea es mejor, a esto se suma la falta de refuerzo de la identidad cultural en casa, por parte de los padres de familia. Los docentes afirman que buscan las formas de motivar a los alumnos con materiales didácticos tradicionales que cuentan en las escuelas pero no es suficiente.

La utilización del internet en las actividades educativas va en aumento, debido a que se dispone de nuevos recursos didácticos tecnológicos como es la multimedia educativa.

Pese a esta realidad algunos docentes apoyan la iniciativa de utilizar estos recursos para que se mejore la enseñanza, mientras que otros creen que no es necesario la utilización del internet y de materiales didácticos.

Se debe incluir a los docentes en un proceso de formación de alfabetización digital.

Y se debe cambiar las creencias que tiene el profesor en asegurar que las pedagogías de enseñanza antigua son para siempre y que no se pueden sustituir por las nuevas tecnologías.

En la validación de la propuesta, se realizó pruebas pre tés y post tés las pruebas permitieron obtener datos para corregir y mejorar la calidad del uso de los recursos multimedia para conocer e incrementar nuestra identidad cultural.

Como conclusión general se ha demostrado la validez de los recursos multimedia, por la aceptación de los alumnos, y de los docentes que tuvieron la oportunidad de vivenciar clases diferentes con este entorno multimedia, lo que se evidenció en el

incremento de la identidad cultural.

VI Recomendaciones

Se recomienda al MINEDU y sectores relacionados a la cultura la capacitación constante de todos los docentes en el uso de las tics el uso de estrategias innovadoras como la multimedia para generar un cambio positivo en educación y en el conocimiento de nuestra cultura.

El uso de la tecnología en la educación es un cambio irreversible, por lo que es necesario adecuarnos a los cambios que se ajusten a las necesidades sociales y culturales de nuestro país, creando y aplicando proyectos con objetivos educativos que nos ponga a la vanguardia de la educación.

A las escuelas

Para utilizar esta propuesta, como material de trabajo más idóneo para desarrollar la identidad cultural, para tener un impacto efectivo, se necesita de infraestructura, equipamiento de aulas de cómputo y logística en general.

A los profesores

Del uso adecuado de medios y materiales, multimedia educativa optimiza el proceso de enseñanza y aprendizaje, con resultados alentadores en los alumnos al afianzar su identidad cultural. Se recomienda a los docentes que se adecuen al avance y cambio que brindan los medios tecnológicos.

A los padres de familia

De ser proveedores de estos avances tecnológicos deben pasar a ser también supervisores y controlar el tiempo y frecuencia de uso de internet, saber que sitios web y proteger a sus hijos de posibles amenazas en la navegación insegura.

VII. Referencias Bibliográficas

- Armijos. E. (2009). *Guía Para Elaboración y Evaluación de Proyectos de Investigación*. 1era edición. Ecuador: Editorial ISBN.
- Bartolome. A. (2008). *Sistema Multimedia en la Education*. 1ra edición. España: Editorial Cedecs.
- Barra .E. (2014) *nuevos métodos y herramientas para la creación y utilización de recursos multimedia en educación* universidad politécnica de Madrid. España.
- Bennet, B. (1996). *Identidad cultural, cambio cultural y desarrollo en los Andes*. 1ra edición. Perú: Editorial Lutheran World Relief. Oficina Regional.
- Buen. M. J. (1996). *“Influencia y repercusión de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación en la educación”*. 3ra edición España: Editorial Sociedad Española de Pedagogía.
- Cerutti, Á. y González. C. (2008). *Identidad e identidad nacional*. 14ava edición. Chile: Revista de la Facultad.
- Eduarea (2014) Obtenido de [https:// que-es-el-conectivismo-teoria-del-aprendizaje-para-la-era-digital](https://que-es-el-conectivismo-teoria-del-aprendizaje-para-la-era-digital). Wordpress.
- Flores. D. (1990). *La identidad y conciencia latinoamericana: La supervivencia futura*. 1ra edición. México: Editorial Valdés.
- Garcia. C. (2011). *La escuela espacio de innovación con tecnologías. Fuentes*,(pag86-105.). Recuperado, de: http://institucional.us.es/fuentes/gestor/apartados_revista/pdf/monografico/flocmyo h.pdf.
- Grimaldo. M. (2006). *Identidad y política cultural en el Perú*. Universidad san Martin de Porres. Perú.
- Guzmán. J. & Guzmán, T. (2009). *Innovación educativa y tecnología*. México: Universidad Autónoma de Tamaulipas.
- Hernández. Fernández Y Baptista (2012). *Metodología de la Investigación*. México: Editorial Mc Graw Hill.

- Mena. B.; Porras, M.M. Y Mena, J. J. (1996). *Didáctica y Nuevas Tecnologías en Educación*. España: Editorial Escuela Española.
- Nolasco. J. A. (2012) *uso de los recursos multimedia para potenciar el aprendizaje de los alumnos del noveno grado en la asignatura de electricidad en el centro de investigaciones e innovación educativa de la universidad pedagógica Francisco de Morazán* universidad Francisco de Morazán. México.
- Ochoa. P. (2014) *multimedia educativa en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de ciencias sociales de los alumnos del cuarto año de educación general básica para los niños de la escuela fiscal mixta nueve de octubre de la parroquia san pedro de vilcabamba* universidad nacional de Loja. Ecuador.
- Palau. T. (2011). *Diseño de Interfaces Multimedia*. España: Editorial Eureka Media.
- Parra. X. (2013) *diseño de un sistema multimedia educativo en línea, para la enseñanza de la ortografía a niños de 4to de básica, según la nueva reforma curricular*. Cuenca. Ecuador.
- Pick. S. (1999). *Cómo investigar en ciencias sociales*, 3ra edición. México: Editorial Trillas..
- Tenorio. B. (1998) *Técnicas de investigación documental*. 3ra. Edición. México: Editorial Mc. Graw Hill,
- Tic(2013). Obtenido de <http://www.tics.org.ar/home/index.php/noticias-destacadas-2/157-definicion-de-tics>
- Trujillo J. M. (2006). *Un Nuevo Currículo: Tecnologías de la Información en el Aula*. , IX(001), 168 México: Editorial Educación y Educadores.
- Torreón (2015) Obtenido de <https://www.elsiglodetorreon.com.mx/>. *Ensayo sobre la identidad norteamericana*.
- Vela. Campos, Guardia. (1992) *En: Concepciones de la Ética*. pp. 27. España: Editorial Trota.

Anexos



CUESTIONARIO PARA ESTUDIANTES DE LA INSTITUCION EDUCATIVA FELIPE SANTIAGO SALAVERRY-PICSI-3ER GRADO "A"

Finalidad: El instrumento tiene por finalidad conocer si se utiliza recursos multimedia en el desarrollo de los aprendizajes en la I.E. Felipe Santiago Salaverry.

Instrucciones: Elija una alternativa y marque con una equis (X). La encuesta es anónima. Las alternativas de cada ítem son las siguientes: **Muy deficiente (1) Deficiente (2) Mínimo (3) Aceptable (4) Óptimo (5)**

N°	ÍTEMS	VALORACIÓN				
		1	2	3	4	5
INTERACTIVIDAD						
01	¿Crees qué tus profesores manejan bien los recursos tecnológicos?					
02	El profesor utiliza proyector, laptops, grabadoras, para desarrollar sus sesiones de aprendizaje?					
03	El profesor sugiere páginas webs para reforzar sus aprendizajes					
04	Utilizas YouTube u otros sitios webs como ayuda a tus aprendizajes					
NAVEGACION						
05	El profesor debe utilizar siempre el proyector, las laptops y hacerles navegar en páginas webs para ampliar sus aprendizajes.					
06	Es agradable navegar en diferentes páginas webs.					
07	Me siento seguro cuando utilizo las laptops e ingreso a diferentes páginas webs.					
08	Se utilizar eficientemente las laptops y los navegadores de internet					
Ramificación						
09	Organiza información recogida de internet.					
10	Utiliza buscadores avanzados: Google, Yahoo.					
11	Busca bibliografía a través de diferentes bases de datos.					
12	Utiliza los correctores ortográficos de los procesadores para revisar trabajos.					
13	Compartes información con los compañeros					
TRANSPARENCIA						

14	¿Estás de acuerdo en que se utilice las imágenes fijas como fotografías, ilustraciones y gráficos para el desarrollo de las sesiones de aprendizajes?						
15	¿Estás de acuerdo en que se utilice para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje imágenes en movimientos?						
16	¿Estás de acuerdo en que se utilice para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje el audio?						
17	¿Estás de acuerdo en que se utilice para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje la página web2.0?						

**CUESTIONARIO PARA ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FELIPE SANTIAGO
SALAVERRY-PICSI- 3ER GRADO "A"**

Finalidad: El instrumento tiene por finalidad Determinar el nivel de identidad cultural de los alumnos de la Institución Educativa Felipe Santiago del tercer grado "A"

Instrucciones: Elija una alternativa y marque con una equis (X). La encuesta es anónima. Las alternativas de cada ítem son las siguientes: **Muy deficiente (1) Deficiente (2) Mínimo (3) Aceptable (4) Óptimo (5)**

N°	ÍTEMS	VALORACIÓN				
		1	2	3	4	5
BIOLÓGICA						
01	¿Te auto identificas y autodenominas racialmente (afroperuano, mestizo, indio, blanco, negro, cholo) frente a los otros?					
02	¿Te gusta mencionar a los otros su auto identificación o auto denominación racial (afroperuano, mestizo, indio, blanco, negro cholo)?.					
03	¿Te agrada que los otros te identifiquen y te denominen según tu identidad racial (afroperuano, mestizo, indio, blanco, negro cholo)?					
PSICOLÓGICA						
04	Eres respetuoso de las diferentes culturas y razas de nuestro país					
05	Sueles discriminar a tus amigos por su raza o cultura.					
06	Prefieres que tus amigos sean blancos					
07	Prefieres que tus amigos sean afroperuanos o negros					
08	Prefieres que tus amigos sean mestizos					
09	Prefieres que tus amigos sean cholos					
10	Prefieres que tus amigos sean indios					
ESPIRITUAL						
11	Profesas la religión católica					
12	Profesas otra religión (mormón, testigos de Jehová, evangélico, otros)					
13	Conoces las espiritualidades de las culturas originarias o indígenas del Perú					
14	Te gustaría aprender la espiritualidad Inca.					
15	Te gustaría aprender la espiritualidad Mochica.					
SOCIOCULTURAL						
16	Conoces el folklore (música, danzas y fiestas) de tu comunidad.					
17	Conoces el folklore (música, danzas y fiestas) del Perú.					
18	Conoces la medicina tradicional de nuestro Perú.					
19	Sabes las principales comidas de nuestro país.					
20	Tienes conocimiento de la justicia comunitaria (rondas campesinas)					

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO

CUESTIONARIO TIPO LIKERT SOBRE RECURSOS MULTIMEDIA E IDENTIDAD CULTURAL EN INSTITUCIÓN EDUCATIVA FELIPE SANTIAGO SALAVERRY- PICS-2018-ALUMNOS DEL TERCER GRADO DE SECUNDARIA.

Instructivo

Marque en el recuadro que corresponda, su respuesta y escriba en los espacios en blanco sus observaciones y sugerencias en relación a los ítems propuestos.

Emplee los siguientes criterios de evaluación.

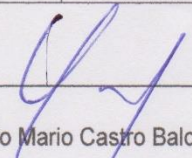
A. De acuerdo

D. En desacuerdo

N°	Aspectos a considerar	A	D
1	Las preguntas responden a los objetivos de la investigación	X	
2	Los ítems miden las variables de estudio	X	
3	El instrumento persigue los fines del objetivo general	X	
4	El instrumento persigue los fines de los objetivos específicos	X	
5	Las ideas planteadas son representativas del tema	X	
6	Hay claridad en los ítems	X	
7	Las preguntas responden a un orden lógico	X	
8	El número de ítems por dimensiones es el adecuado	X	
9	El número de ítems por indicador es el adecuado	X	
10	La secuencia planteada es adecuada	X	
11	Las preguntas deben ser reformuladas*		X
12	Debe considerar otros ítems*		X

*Explique al final

Observaciones	Sugerencias


Mg. Rolando Mario Castro Balcázar

MAGISTER DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA. UNIVERSIDAD CESSAR VALLEJO.

CATEDRÁTICO EN LA UNIVERSIDAD SAN IGNACIO DE LOYOLA -CHICLAYO.

DOCENTE EN LA I.E. "NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO"-CHICLAYO

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO

CUESTIONARIO TIPO LIKERT SOBRE RECURSOS MULTIMEDIA E IDENTIDAD CULTURAL EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FELIPE SANTIAGO SALAVERRY-PICSI-2018 -ALUMNOS DEL TERCER GRADO DE SECUNDARIA.

Instructivo

Marque en el recuadro que corresponda, su respuesta y escriba en los espacios en blanco sus observaciones y sugerencias en relación a los ítems propuestos.

Emplee los siguientes criterios de evaluación.

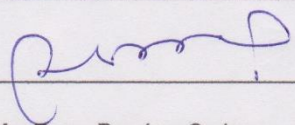
A. De acuerdo

D. En desacuerdo

N°	Aspectos a considerar	A	D
1	Las preguntas responden a los objetivos de la investigación	X	
2	Los ítems miden las variables de estudio	X	
3	El instrumento persigue los fines del objetivo general	X	
4	El instrumento persigue los fines de los objetivos específicos	X	
5	Las ideas planteadas son representativas del tema	X	
6	Hay claridad en los ítems	X	
7	Las preguntas responden a un orden lógico	X	
8	El número de ítems por dimensiones es el adecuado	X	
9	El número de ítems por indicador es el adecuado	X	
10	La secuencia planteada es adecuada	X	
11	Las preguntas deben ser reformuladas*		X
12	Debe considerar otros ítems*		X

*Explique al final

Observaciones	Sugerencias


Mg. Percy Ramírez Corbera

MAGISTER EN DOCENCIA UNIVERSITARIA. UNIVERSIDAD ENRIQUE GUZMAN Y VALLE.

CATEDRÁTICO ESCUELA DE POSGRADO PNP Y ESANDRO (ESCUELA ANTIDROGAS)-LIMA. JEFE DEL DPTO DE INVESTIGACIÓN ANTIDROGAS-DIRANDRO PNP-LIMA

Matriz de Consistencia

Título del Proyecto	Problema General	Objetivos General - Específicos	Hipótesis	Diseño de Investigación	Métodos y Técnicas	Población y Muestra	Variables e Indicadores
<p>USO DE RECURSOS MULTIMEDIA PARA INCREMENTAR LA IDENTIDAD CULTURAL EN ESTUDIANTES TERCER AÑO DE SECUNDARIA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "FELIPE SANTIAGO SALAVERRY"- PICSÍ</p>	<p>Formulación del Problema</p> <p>¿En qué medida el uso de los recursos multimedia incrementa la identidad cultural en los estudiantes del tercer año de secundaria de la institución educativa "Felipe Santiago Salaverry de Pícsi"?</p>	<p>General:</p> <p>Determinar en qué medida el uso de los recursos multimedia incrementan la identidad cultural en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa "Felipe Santiago Salaverry de Pícsi".</p> <p>Objetivos Específico</p> <p>-Diagnosticar y evaluar los recursos multimedia que utilizan los docentes para incrementar la identidad cultural en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa "Felipe Santiago Salaverry de Pícsi".</p> <p>-Determinar el nivel de identidad que tienen los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa "Felipe Santiago Salaverry de Pícsi".</p>	<p>El uso de recursos multimedia incrementa la identidad cultural en los estudiantes del tercer año de secundaria de la institución educativa "Felipe Santiago Salaverry de Pícsi".</p>	<p>EXPLICATIVA- APLICATIVA</p>	<p>Método</p> <p>+Lógico</p> <p>+Deductivo</p> <p>+Análisis y Observación directa.</p> <p>Técnicas de Recolección de Datos</p> <p>+Encuesta.</p> <p>Instrumentos</p>	<p>Muestra-Población</p> <p>Alumnos del tercer grado de secundaria.</p> <p>Muestra un solo grupo: tercero "A"</p> <p>Lugar Institución Educativa Felipe Santiago Salaverry Pícsi</p> <p>Total de la población 60</p>	<p>V.I. Uso de la Multimedia</p> <p>Busca información.</p> <p>*Toma decisiones.</p> <p>*Responde a distintas propuestas que ofrece el sistema</p> <p>*Accede y discrimina información.</p> <p>* Utiliza el sistema de manera sencilla y rápida.</p> <p>*Visita diversos puertos de información.</p> <p>V.D.</p> <p>Reconoce y acepta sus rasgos físicos.</p> <p>Reconoce, acepta y respeta los rasgos físicos de sus pares.</p> <p>Valora y respeta su cultura.</p>

		<p>-Elaborar sesiones de aprendizaje centrado en el uso de recursos multimedia para incrementar la identidad cultural en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa “Felipe Santiago Salaverry de Picsi”.</p> <p>-Evaluar los resultados obtenidos después de aplicar recursos multimedia en las sesiones de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa “Felipe Santiago Salaverry de Picsi”.</p>			<p>El cuestionario</p>	<p>Total de la muestra 19</p>	<p>Valora a las personas con cultura diferente a la suya.</p> <p>Respeto a las personas con cultura diferente a la suya.</p> <p>Tiene sentido de pertenencia a una familia, comunidad, país.</p> <p>Reconoce la espiritualidad de las culturas originarias y actuales del Perú y las respeta.</p> <p>Se siente parte de una sociedad y de un determinado ámbito geográfico y comparte tradiciones, historia, origen étnico y expresiones culturales que lo diferencian y lo hace único.</p>
--	--	--	--	--	------------------------	--------------------------------------	---

FICHA TÉCNICA

CUESTIONARIO TIPO LIKERT SOBRE RECURSOS MULTIMEDIAE IDENTIDAD CULTURAL EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FELIPE SANTIAGO SALAVERRY-PICSI. –ALUMNOS DEL TERCER GRADO “A”

RESPONSABLES : Bachiller Jenny Gaudencia Avellaneda Valeriano
Bachiller Neycer Ramírez Corbera

: Recursos Multimedia e Identidad Cultural

: Determinar el nivel de influencia entre Recursos Multimedia e Identidad Cultural en la Institución educativa Felipe Santiago Salaverry-Picsi. – alumnos del tercer grado “A”

POBLACIÓN : 62 alumnos

MUESTRA : 19 alumnos (3 “A”)

INSTRUMENTOS : Contestar las siguientes preguntas con la verdad.

Recuerda que la presente es anónima y confidencial, no existe respuesta correcta e incorrecta, debes asegurarte una de las alternativas de todas las preguntas.

SESIÓN DE APRENDIZAJE

Grado: Tercero de Secundaria

Área: Formación Ciudadana y Cívica

TÍTULO DE LA SESIÓN

Identificamos las características de la cultura

APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	Se relaciona interculturalmente desde su identidad, logrando un enriquecimiento mutuo.	Explica cómo se recrean las diversas manifestaciones culturales en la actualidad y da ejemplos.
	Interactúa con cada persona reconociendo que todas son sujetos de derechos y tienen deberes	Integra sin discriminar a sus compañeros en las actividades que desarrolla (trabajos en grupo, juegos, conversaciones, entre otras).

SECUENCIA DIDÁCTICA

PRIMERA HORA (45 minutos)

Inicio (10 minutos)

Presentación de la unidad. El docente comunica a sus estudiantes el título de la unidad, las competencias y las capacidades que se desarrollarán en la unidad en las próximas cuatro semanas, igualmente les presenta las características del producto: el mural de la peruanidad (productos que incluye, cronogramas de revisiones, etc.).

Finalmente, presenta la situación significativa y la pregunta retadora:

¿Es posible encontrar elementos comunes que nos identifiquen como peruanos?

El

docente invita a los estudiantes a que formen parejas y den respuesta a la siguiente pregunta que anota en la pizarra:

¿Qué es la cultura?



Desarrollo (25 minutos)

Algunos estudiantes dan respuesta a la pregunta formulada. El docente precisa la necesidad de unificar criterios para comprender el concepto de cultura y precisar algunas de sus características.

Los estudiantes leen en forma individual el texto del subtítulo “El concepto de cultura” (página 12. Libro 3ro FCC), luego en pares dan respuesta en sus cuadernos a las siguientes preguntas.

- ¿Por qué todo ser humano es parte de una cultura?
- ¿Por qué se dice que la cultura es una adaptación?
- ¿Cuáles son los elementos de la cultura entendida como un sistema?
- ¿Cómo se transmite la cultura?

El docente da la consigna de formar equipos de trabajo (4 integrantes) para que elabore una definición de cultura, partiendo de las respuestas anteriores.

- ✓ La Cultura es un proceso de adaptación del ser humano.
- ✓ Todo ser humano es parte de una cultura.
- ✓ La cultura es un sistema (Creencias, valores, etc.)
- ✓ La cultura se comparte y se transmite

Cierre (10 minutos)

Algunos equipos socializan sus respuestas en el aula. El docente sistematiza la información mediante ideas fuerza que son anotadas en la pizarra.

SEGUNDA HORA (45 MINUTOS)

Inicio (10 Minutos)

El docente invita a los estudiantes a visualizar el video (2 minutos) ¿Qué es cultura? <https://www.youtube.com/watch?v=Ih0A-w7xXkg>. Luego propone que anoten en su cuaderno las características de la cultura que recuerda haber visto en el video. Algunos estudiantes socializan las características de la cultura anotadas y el docente las va anotando en la pizarra. A partir de las características indicadas por los estudiantes el docente precisa la necesidad de conocer cuáles son las características de la cultura.

Desarrollo (25 minutos)

Los estudiantes leen individualmente el texto del Documento 2: Principales características de la cultura (página 13, libro 3ro FCC). El docente organiza el aula en 6 equipos de trabajo y a cada uno se les asigna una característica de la cultura para que elaboren un resumen en la mitad de un papelógrafo.

El docente acompaña los equipos haciendo las precisiones necesarias.

Los estudiantes concluyen y colocan en la pizarra sus trabajos formando un organizador visual.

Desarrollo (10 minutos)

El docente va sistematizando información presentada por los equipos de trabajo y precisa ejemplos para cada característica de la cultura.

TERCERA HORA(45 MINUTOS)

Inicio

Los estudiantes visualizan el video “PAGO A LA TIERRA EN EL APU CHACHANI” <https://www.youtube.com/watch?v=qvPpAaBDnms>. Luego el docente formula la siguiente pregunta:

¿Cuáles son las características de la cultura que se evidencia en el video?

Algunos estudiantes comparten sus respuestas y el docente sistematiza la información en la pizarra a manera de ideas fuerza.

Desarrollo

El docente asigna a cada equipo de trabajo una de las siguientes imágenes





Cada uno de los equipos deberá precisar y explicar en un paleógrafo las características de la cultura que se evidencian en la imagen asignada.

Cierre (10 minutos)

Los equipos colocan sus productos en lugares visibles del aula (técnica del museo) y los socializan. El docente sistematiza la información precisando que las características de la cultura se evidencian en diferentes espacios y momentos, así mismo realiza el proceso meta cognitivo de la sesión.

TAREA

Elaboran ejemplos de las características de la cultura a partir de situaciones de su contexto local.

MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

MINISTERIO DE EDUCACIÓN DEL PERÚ (2012). *Texto escolar 3° grado de Educación Secundaria. Formación Ciudadana y Cívica*. Lima: ed. Santillana.
Anexos.
Papelógrafos

PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

Grado: Tercero de Secundaria

Área: Formación Ciudadana y Cívica

TÍTULO DE LA SESIÓN

Comprendemos las actitudes hacia la cultura

APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	Se relaciona interculturalmente con otros desde su identidad enriqueciéndose mutuamente	Explica cómo la diversidad de los distintos pueblos y sus culturas enriquecen y complementan nuestra vida.
	Interactúa con cada persona reconociendo que todas son sujetos de derechos y tienen deberes.	Integra sin discriminar a sus compañeros en las actividades que desarrolla (trabajos en grupo, juego, conversaciones, entre otras).

SECUENCIA DIDÁCTICA

PRIMERA HORA (45 minutos)

Inicio (10 minutos)



El docente invita a los estudiantes a visualizar las siguientes imágenes y a responder las preguntas:



Luego observan el siguiente enlace <https://www.youtube.com/watch?v=TpEDk9u04Jg>

¿Por qué se dice que el Perú es un país de todas las sangres?

¿Cuál es la relación de estas imágenes con la pluriculturalidad?

Algunos voluntarios socializan sus respuestas. A partir de estas el docente precisa que en nuestro país coexisten diferentes grupos, por lo cual es fundamental establecer las características de la pluriculturalidad.

Desarrollo (25 minutos)

Los estudiantes leen de manera individual el anexo N° 1 “La Pluriculturalidad” texto “El sentido de pertenencia y la identidad” (Minedu 2012: 18), identifican las ideas principales aplicando la técnica del subrayado y responden individualmente las siguientes preguntas:

¿Cómo definirías a la pluriculturalidad?

¿Por es importante la pluriculturalidad?

¿Por qué se dice que toda sociedad es pluricultural?



Finalmente, se organizan en equipos de trabajo y elaboran un organizador de información (mapa mental, cuadros sinópticos, esquemas, etc.)

Cierre (10 minutos)

De manera voluntaria algunos equipos de trabajo socializan sus organizadores de información. A partir de los trabajos presentados por los estudiantes, el docente sistematiza la información a través de la identificación de ideas fuerzas, que va anotando en un esquema en la pizarra.

SEGUNDA HORA(45 MINUTOS)

Inicio (05 minutos)

Los estudiantes observan el video “El rostro del Perú multicultural”

https://www.youtube.com/watch?v=lwX_bFYlcoE, luego el docente formula la siguiente pregunta: ¿Cuáles son los problemas que podrían generar la coexistencia de varias culturas en un mismo espacio?

Algunos estudiantes socializan sus respuestas y el docente va sistematizando la información precisando la importancia de reconocer los derechos de los grupos culturales que coexisten en un espacio.

Desarrollo

Los estudiantes leen de manera individual el anexo 2 “La multiculturalidad” luego en tándem responden:

¿Cómo podrías definir a la multiculturalidad?

¿Cuáles son los aspectos que tiene la multiculturalidad?

¿Cuáles son las características de un estado multicultural?

Luego forman equipos de seis integrantes y elaboran un organizador visual para presentar las respuestas.

Cierre (5 minutos)

Algunos equipos socializan sus organizadores visuales y el docente va sistematizando la información haciendo énfasis en los reconocimientos de los derechos de los diferentes grupos culturales que forman una sociedad.

TERCERA HORA (45 MINUTOS)

Inicio (10 minutos)

Los estudiantes reunidos en tándem observan la siguiente imagen responden la pregunta: **¿Esta imagen representa la interculturalidad? ¿Por qué?**

Dialogan en pares y luego socializan sus respuestas en el aula

El docente al encontrar respuestas contradictorias señala la necesidad de definir y establecer las características del término interculturalidad en un país tan diverso como el nuestro.



Desarrollo (30 minutos)

Los estudiantes leen el **texto del anexo N°3 “La interculturalidad”** e identifican las ideas principales mediante el subrayado. Luego individualmente responden en sus cuadernos las siguientes preguntas:

¿Qué es la interculturalidad?

¿Cuáles son las relaciones que se establecen a partir de la interculturalidad?

¿Por qué se dice que toda cultura es básicamente intercultural?

¿Cuáles son las actitudes básicas para que la interculturalidad sea efectiva?

¿Cuáles son las etapas del proceso intercultural?

Los estudiantes forman equipos de trabajo y elaboran organizadores de información a partir de las respuestas a las preguntas anteriores.

Cierre (15 minutos)

Algunos estudiantes socializan sus organizadores de información mediante la técnica del museo, los estudiantes y el docente realizan comentarios y sugerencias. Luego el docente, a partir de lo expuesto

por los estudiantes sistematiza la información

TAREA

Mencionen las diferencias y semejanzas entre pluriculturalidad, multiculturalidad y multiculturalidad

Elaboren un texto donde explique por qué el Perú es país pluricultural, multicultural e intercultural.

MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

Ministerio de Educación del Perú (2012). *Texto escolar 3. ° grado de Educación Secundaria. Formación Ciudadana y Cívica*. Lima: ed. Santillana.

Video.

Papelógrafos.

LA PLURICULTURALIDAD

La pluriculturalidad es un concepto que tipifica la particularidad de una región en su diversidad sociocultural. En esta definición no se hace referencia al tipo de relaciones entre los diferentes grupos culturales. Se trata de un primer reconocimiento de la diferencia, casi constatación, sin acción como consecuencia.

El de pluriculturalidad es un concepto relativamente nuevo en nuestro idioma y que se emplea para dar cuenta de la variedad de culturas que se encuentra presentes en una comunidad, en una nación, en un grupo, entre otros. En tanto, el concepto es mayormente empleado a instancias de referirse a aquellos lugares geográficos en los que se unen y conviven de manera armoniosa diversas costumbres y tradiciones culturales que fueron oportunamente desarrolladas por diferentes etnias.

Cabe destacarse, que la pluriculturalidad está considerada como un gran valor dado que la presencia arraigada de varias culturas en un mismo lugar terminará por enriquecer al mismo en materia de conocimientos, usos, costumbres, tradiciones, ritos, mitos y leyendas, entre otras cuestiones.

Como todos sabemos dentro de una cultura existe básicamente la pluriculturalidad. Esto quiere decir que, toda comunidad y su manera de vivir se forma a partir de distintas manera de pensar, maneras de actuar y de sentir.

Es decir que dentro de una comunidad existen varias culturas que hacen rica una cultura en sí, a través del mestizaje y la unión de diferentes manera de pensar.

Toda cultura es básicamente pluricultural. Es decir, se ha ido formando, y se sigue formando, a partir de los contactos entre distintas comunidades de vidas que aportan sus modos de pensar, sentir y actuar. Evidentemente los intercambios culturales no tendrán todas las mismas características y efectos. Pero es a partir de estos contactos que se produce el mestizaje cultural, la hibridación cultural.

Adaptado de <http://sumaqpillpintu.blogspot.pe/>

Anexo N°2

La multiculturalidad

La multiculturalidad pretende promover la igualdad y diversidad de las culturas.

Significa que coexisten diferentes culturas en un mismo espacio geográfico. Debido a las jerarquías tanto sociales como políticas, se crean conflictos y se menosprecian otras culturas. Lo cual no es objetivo de la multiculturalidad, sino al contrario promover que todos tienen los mismos derechos. Es la coexistencia de diferentes culturas en un país sin atender a la manera en que puedan interactuar. Sin embargo, la misma presencia de diversas culturas en un mismo espacio plantea el problema de su integridad y convivencia.

Algunos aspectos del multiculturalismo son:

- Respeto y aceptación de todas las culturas.
- Derecho a la diferencia y a la organización de la sociedad.
- Igualdad de oportunidades y de trato.
- Apertura de espacios de participación en la vía pública y social de los individuos y grupos de diversas culturas.

En un Estado multicultural se debe:

- Reconocer y aceptar la existencia del otro.
- Respetar la dignidad y los derechos de los diversos grupos culturales, lo que supone reconocer la igualdad en dichos términos.
- Garantizar la inclusión de todos los colectivos culturales en el desarrollo de la nación. Esto implica su participación en la toma de decisiones en todos los ámbitos.
- Rechazar toda forma de desigualdad, exclusión y opresión, y eliminar la discriminación y marginación.

Adaptado de

<http://marinabugella.files.wordpress.com/2006/12/multiculturalidad.pdf>

<http://lorefilosofia.aprenderapensar.net/2011/11/21/multiculturalidad/>

Anexo N°3

La interculturalidad

La interculturalidad alude a la interacción que se da entre culturas y la cual debería establecerse de una forma respetuosa y solidaria, donde ningún grupo cultural esté por encima de otro favoreciendo en todo momento, la interacción y convivencia entre los distintos grupos culturales. En las relaciones interculturales se establece una convivencia basada en el respeto a la diversidad y el enriquecimiento mutuo; sin embargo, ésta no constituye un proceso exento de conflictos, los cuales deberán resolverse mediante el respeto, el diálogo y el consenso.

Toda cultura es básicamente pluricultural. Es decir, se ha ido formando, y se sigue formando, a partir de los contactos entre distintas comunidades de vidas que aportan sus modos de pensar, sentir y actuar. Una cultura no evoluciona si no es a través del contacto con otras culturas. Pero los contactos entre culturas pueden tener características muy diversas. En la actualidad se apuesta por la interculturalidad que supone una relación respetuosa entre culturas.

Etapas de proceso intercultural

El proceso de relación intercultural en general puede dividirse en cinco etapas:

- Encuentro: Aceptación de la interacción, establecimiento de la identidad, presentación de expectativas.
- Respeto: Trato con dignidad, Trato como sujetos. Escucha respetuosa y libre expresión de percepciones y creencias. Reconocimiento de la otredad (existencia de otros modelos de percepción de la realidad).
- Diálogo horizontal: Interacciones con igualdad de oportunidades. Reconocimiento de que no hay una verdad única. Empoderamiento. Construcción de una relación horizontal de "ganar - ganar"
- Comprensión mutua: Entendimiento del(os) otro(s). Enriquecimiento mutuo, sintonía y resonancia (Capacidad y disposición para comprender e incorporar lo planteado por el otro (a). Empatía.
- Sinergia: Obtención de resultados que son difíciles de obtener desde una sola perspectiva y de forma independiente. Valor de la diversidad, donde 1 más uno, son más que dos.

Por último, cabe mencionar que para que la interculturalidad sea efectiva, es necesario que se cumplan tres actitudes básicas, como la visión dinámica de las culturas, el convencimiento de que los vínculos cercanos solo son posibles por medio de la comunicación y la conformación de una amplia ciudadanía donde exista la igualdad de derechos.

Adaptado de

<http://lorefilosofia.aprenderapensar.net/2011/11/21/interculturalidad/>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Interculturalidad>

PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

Grado: Tercero de Secundaria

Área: Formación Ciudadana y Cívica

TÍTULO DE LA SESIÓN

Somos un país pluricultural, multicultural e intercultural

APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	Explica cómo la diversidad de los distintos pueblos y sus culturas enriquecen y complementan nuestra vida.	Analiza de manera reflexiva las prácticas culturales de su pueblo a la luz de la dignidad de las personas.
		Explica cómo la diversidad de los distintos pueblos y sus culturas enriquecen y complementan nuestra vida.

SECUENCIA DIDÁCTICA

PRIMERA HORA (45 minutos)

Inicio (10 minutos)

Los estudiantes observan la presentación (Prezzi) La pluriculturalidad en el Perú https://prezi.com/v1gdrqm4t_zi/la-pluriculturalidad-del-peru/, luego responde las siguientes preguntas

¿Qué es la pluriculturalidad?

¿Qué aspectos comprende la pluriculturalidad?

Algunos estudiantes de manera voluntaria socializan sus respuestas. A partir de la intervención de los estudiantes, el docente precisa la importancia de reconocer evidencias de la pluriculturalidad en nuestro país.

Desarrollo (25 minutos)

El docente forma seis equipos de trabajos, cada dos equipos les asigna los siguientes enunciados:

La pluriculturalidad es desfavorable, ya que hace que la discriminación aumente.

La pluriculturalidad es buena, ya que gracias a ella, hay diferentes puntos de vista que son aportados al país y con ello podemos desarrollarnos más.

La pluriculturalidad es mala, ya que se desarrollan diferentes formas de pensar que dividen al país, y provocan el racismo y pelea entre las razas.

Los equipos de trabajo dialogan sobre el texto asignado y elaboran por escrito el sustento que respalde dicho enunciado, luego el docente invita a algunos de los equipos a sustentar oralmente el enunciado.

Luego el docente formula a los equipos las siguientes preguntas:

¿Qué ventajas y desventajas tiene la pluriculturalidad en nuestro país?

¿Qué podemos hacer para contrarrestar a la discriminación?

I. Cierre (10 minutos)

De manera voluntaria algunos equipos de trabajo socializan sus respuestas. A partir de lo manifestado por los estudiantes, el docente sistematiza la información a través de la identificación de ideas fuerzas, que va anotando en un esquema en la pizarra.

SEGUNDA HORA(45 MINUTOS)

V. Inicio (05 minutos)

Los estudiantes leen el siguiente texto:

Luego de muchos años, la mayor parte de nuestro pueblo ha empezado a comprender que la cultura peruana se ha constituido gracias a los aportes de las culturas de pueblos andinos, aymaras, costeños, amazónicos, inmigrantes europeos, africanos y asiáticos a través de los años. Sin embargo, este entendimiento aún no se ha transformado en la aceptación de esta realidad por la mayoría de los peruanos.

El docente formula a los estudiantes la siguiente pregunta:

¿Estás de acuerdo con lo que se plantea en el texto? Sustenta tu respuesta.

Algunos estudiantes socializan sus respuestas y el docente va sistematizando la información precisando la importancia de reconocer los derechos de los grupos culturales que coexisten en un espacio.

/. Desarrollo (30)

Los estudiantes forman 5 equipos de trabajo, el docente les asigna una determinada región política sobre la cual deberán indagar las características de multiculturalidad que presentan en los siguientes aspectos (etnias, lenguas, tradiciones, danzas, festividades, gastronomía etc.), El docente proporciona a los estudiantes los Atlas Océano del Módulo de Biblioteca.

(seis integrantes) y elaboran un organizador visual para presentar las respuestas. Seleccionada la información los estudiantes la sistematizan en un organizador de información (cuadro, esquema, etc.).

/I. Cierre (10 minutos)

Los equipos colocan sus trabajos en una parte visible de aula. El docente, utilizando la técnica del museo, invita a los estudiantes a visualizar los trabajos. En el trayecto solicita algunas intervenciones de los equipos y va realizando recomendaciones y comentarios. Finalmente el docente precisa la realice entre pluriculturalidad y multiculturalidad, haciendo énfasis en el proceso de interrelaciones que se produce entre los grupos humanos que habitan en un mismo territorio.

TERCERAHORA (45 MINUTOS)

Inicio(05 minutos)

El docente a través de las siguientes preguntas, respecto a la sesión 02 recupera información :

¿Cuáles son las actitudes ante la cultura?

¿Qué características tiene la interculturalidad? ¿En qué se diferencia de pluriculturalidad?

Algunos estudiantes socializan sus respuestas, el docente va sistematizando la información haciendo énfasis en la importancia de analizar la problemática de la interculturalidad en nuestro país.

Desarrollo (35 minutos)

Los estudiantes leen el fragmento de la entrevista ““Para lograr la paz social se debe apostar por la interculturalidad” Anexo 1 a **Enrique Banús, docente de la Facultad de Humanidades de la UDEP y experto en Interculturalidad,**

<http://udep.edu.pe/hoy/2013/para-lograr-la-paz-social-se-debe-apostar-por-la-interculturalidad/>

Luego los estudiantes se reúnen en equipos de trabajo para dialogar y elaborar una conclusión que deben colocar en el collage que elaborarán a continuación, para ello ya ha pedido con anterioridad los materiales.

Los estudiantes reunidos en equipos proceden a elaborar un collage que exprese “Nuestro país es Pluricultural, multicultural intercultural”.

Cierre (5 minutos)

Los estudiantes colocan su trabajo en una parte visible del aula, el docente utilizando la técnica del museo realiza algunos comentarios y sugerencias haciendo énfasis en las características de pluriculturalidad, interculturalidad e interculturalidad en nuestro país.

TAREA

Mencionen las diferencias y semejanzas entre pluriculturalidad, multiculturalidad y multiculturalidad

Elaboren un texto donde explique por qué el Perú es país pluricultural, multicultural e intercultural.

MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

MINISTERIO DE EDUCACIÓN DEL PERÚ (2012). *Texto escolar 3. ° grado de Educación Secundaria. Formación Ciudadana y Cívica*. Lima: ed. Santillana.

Papelógrafos.

Anexo N° 1

¿Sobre qué bases es posible construir una interculturalidad?

La educación es el cimiento para lograr la interculturalidad, es un aspecto íntimamente relacionado con el desarrollo social y comunitario. El estado necesita establecer una intensa acción educativa, los políticos deben desarrollar una acción estratégica en educación a medio y largo plazo. El problema es que no hay una continuidad de proyectos entre los gobernantes y la sociedad debería presionar y conseguir ese pacto. Asimismo, las universidades tendrán que hacer un esfuerzo de capacitación a profesores y programas de mejoras de la calidad educativa.

La interculturalidad solo se da a nivel de discurso. ¿Por qué no se apuesta por ella?

Una razón es que la historia contemporánea de Perú ha sido muy agitada: riesgos para la democracia, terrorismo o la mala situación económica. Para lograr la superación de las diferencias, se requiere de una cierta estabilidad social; es condición necesaria para el diálogo y, como consecuencia del dialogo, la paz social. Hoy, el Perú ha conseguido una estabilidad social y económica, que permite pensar en un proyecto de sociedad que vaya más allá de continuar lo que se tiene. Otra razón es que existen personas que creen que si se avanza van a perder privilegios; esto no es así. La interculturalidad es posible. El gobierno debe establecer reformas en la educación, con la promesa de continuidad, pues esta es necesaria para generar el diálogo y vencer las barreras de la desigualdad, la exclusión social y la discriminación.

Adaptado de

<http://udep.edu.pe/hoy/2013/para-lograr-la-paz-social-se-debe-apostar-por-la-interculturalidad/>

PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

Grado: Tercero de Secundaria

Área: Formación Ciudadana y Cívica

TÍTULO DE LA SESIÓN

Relacionamos cultura e identidad

APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	Se relaciona interculturalmente con otros desde su identidad	Reconoce que pertenece a diversos grupos y que estos forman parte de su identidad.

	enriqueciéndose mutuamente	Explica que existen diversas formas de expresar las identidades y las respeta (manera de comunicarse, de vestirse, etc.).
	Interactúa con cada persona reconociendo que todas son sujetos de derechos y tienen deberes.	<ul style="list-style-type: none"> • Integra sin discriminar a sus compañeros en las actividades que desarrolla (trabajos en grupo, juego, conversaciones, entre otras).

SECUENCIA DIDÁCTICA

PRIMERA HORA (45 minutos)

Inicio (10 minutos)



El docente invita a los estudiantes a visualizar el *Yo soy peruano* (<https://www.youtube.com/watch?v=Qcik6sdMB5s>) y luego formula las siguientes interrogantes:

¿Qué sentimiento te ha producido la visualización del video?

¿Cuáles de las situaciones observadas pueden convertirse en elementos para la identidad peruana?

Algunos voluntarios socializan sus respuestas. A partir de esta intervención, el docente precisa que los seres humanos nos relacionamos con otras personas para formar una comunidad y participar en ella. Por lo tanto, es necesario desarrollar lazos de pertenencia e identidad con la comunidad en donde habitamos.

Desarrollo (25 minutos)

Los estudiantes leen individualmente el texto “El sentido de pertenencia y la identidad” (Minedu 2012: 18) e identifican las ideas principales aplicando la técnica del subrayado.

Los estudiantes de manera individual responden las siguientes interrogantes:



¿Cuándo se adquiere el sentido de pertenencia? ¿Qué elementos lo conforman?

¿Cuándo surge la identidad? ¿Cómo se manifiesta?

Luego los estudiantes visualizan el video *Los Ashánincas en la selva amazónica peruana* (<https://www.youtube.com/watch?v=F-iHE2B1j6s>) y en tándem reflexionan sobre las siguientes preguntas:

¿Cómo se manifiesta el sentido de pertenencia en la comunidad Asháninca?

¿Cómo se manifiesta la identidad en la comunidad Asháninca?

Luego los estudiantes se organizan en equipos de trabajo para elaborar un organizador de información (mapa mental, cuadro sinóptico, esquema, etc.) sobre pertenencia e identidad a partir de las respuestas a las preguntas anteriores.

Cierre (10 minutos)

De manera voluntaria algunos equipos de trabajo socializan sus organizadores de información. A partir de los trabajos presentados por los estudiantes, el docente sistematiza la información a través de la identificación de ideas fuerzas, que va anotando en un esquema en la pizarra:

Es importante dejar en evidencia que los valores, creencias y normas permiten identificarnos como miembros de un grupo.

La identidad se evidencia a través de elementos como la lengua, la comida, los mitos, las leyendas, etc.



SEGUNDA HORA(45 MINUTOS)

Inicio (05minutos)

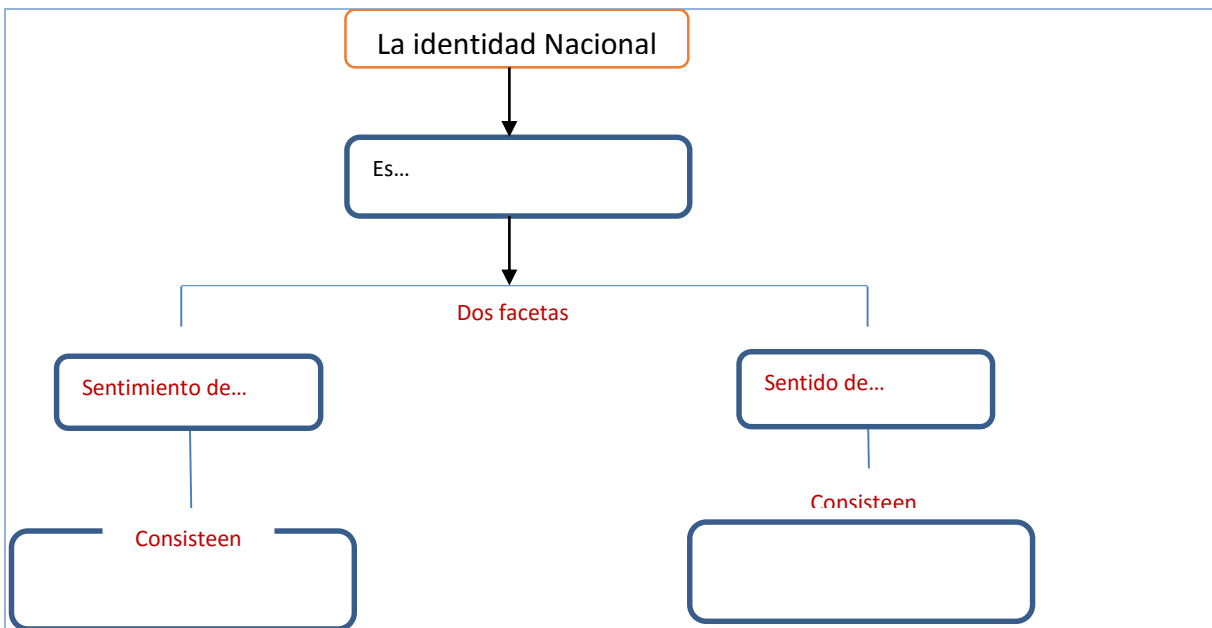
El docente solicita a los estudiantes que, teniendo en cuenta los aspectos desarrollados en la hora anterior, elaboren en sus cuadernos una definición de identidad nacional. Luego solicita la participación de algunos estudiantes para que socialicen en el aula los conceptos que elaboraron.

Teniendo en cuenta las respuestas de los estudiantes, el docente precisa la importancia de conocerlas facetas de la identidad nacional: el sentimiento de pertenencia y el sentimiento de ser únicos.

Desarrollo (25 minutos)

Los estudiantes leen individualmente el texto contenido en el apartado “Identidad nacional” (Minedu 2012: 18) y utilizan la técnica del subrayado para identificar ideas principales.

Los estudiantes forman equipos de trabajo y utilizan organizadores de información para sistematizar y presentar información respecto al texto leído. Se sugiere el siguiente organizador.



Luego reflexionan sobre las siguientes preguntas:

Según Benedict, ¿por qué las naciones son comunidades imaginadas? ¿Estás de acuerdo con lo señalado por el autor? ¿Por qué?

¿Cuáles son las bases que generan que una comunidad se considere única y distinta a otras?

¿Cuáles crees que son las bases de la identidad nacional en el Perú?

Los estudiantes visualizan el video *Mistura. El poder de la comida* https://www.youtube.com/watch?v=fkSWgt-_SLM&spfreload=10 [8 minutos] y luego en tándem dialogan sobre la siguiente pregunta: ¿la gastronomía es un elemento que permite el sentido colectivo de ser únicos como peruanos?

Cierre (5 minutos)

El docente solicita la participación voluntaria de los estudiantes para socializar las respuestas de las interrogantes anteriores. A partir de estas intervenciones el docente sistematiza la información y elabora en la pizarra un organizador de información priorizando las siguientes ideas fuerzas:

- La identidad es imaginaria porque no todos sus integrantes se conocen personalmente.
- Cada comunidad nacional es única y distinta.



TERCERAHORA (45 MINUTOS)

Inicio(5 minutos)

Los estudiantes se organizan en equipos de tres integrantes y se les asigna la tarea de responder la siguiente interrogante:

¿Qué es la nación?

Dialogan en equipo, transcriben en una ficha su respuesta y la pegan en la pizarra.

El docente solicita a algunos estudiantes que lean las definiciones, al encontrar respuestas contradictorias el docente hace notar la necesidad de definir y establecer la características del término nación y su relación con la cultura y la identidad.

Desarrollo (35 minutos)

Los estudiantes realizan una lectura individual del texto “Nación y cultura” (Minedu 2012: 19) y proceden a identificar ideas principales utilizando la técnica del subrayado. Luego individualmente responden en sus cuadernos las siguientes preguntas a partir de la lectura anterior:

¿Qué es la nación?

¿Por qué la nación es limitada y soberana?

¿Cuáles son los vínculos que mantiene la unidad en los habitantes de un estado?

Algunos estudiantes socializan sus respuestas y otros equipos participan haciendo comentarios y sugerencias.

Cierre (5 minutos)

El docente, a partir de lo manifestado por los estudiantes, sistematiza la información a través de un esquema en la pizarra y precisa los siguientes aspectos:



- Nación es comunidad que comparte un territorio.
- La nación es limitada porque tiene sus fronteras geográficas.
- La nación es soberana porque sus miembros se consideran libres e iguales.
- La nación está compuesta por individuos que poseen diversas formas de concebir el mundo y expresarse.

TAREA

Elaboran ejemplos de las facetas de la identidad nacional en el contexto peruano.

Elaboran retos actuales para para desarrollar la identidad nacional en el Perú

MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

MINISTERIO DE EDUCACIÓN DEL PERÚ (2012). *Texto escolar 3.º grado de Educación Secundaria. Formación Ciudadana y Cívica*. Lima: ed. Santillana.

Video.

Papelógrafos.

PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

Grado: Tercero de Secundaria

Área: Formación Ciudadana y Cívica

TÍTULO DE LA SESIÓN

Reconocemos la diversidad cultural en la vida cotidiana

APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	Se relaciona interculturalmente desde su identidad, logrando un enriquecimiento mutuo.	Reconoce que pertenece a diversos grupos y que estos forman parte de su identidad.
	Interactúa con cada persona reconociendo que todas son sujetos de derechos y tienen deberes.	Integra sin discriminar a sus compañeros en las actividades que desarrolla (trabajos en grupo, juego, conversaciones, entre otras).
	Maneja conflictos de manera constructiva a través de pautas, estrategias y canales apropiados	Identifica actitudes instaladas, propias y ajenas que son fuente de conflicto.

SECUENCIA DIDÁCTICA

PRIMERA HORA (45 minutos)

I. Inicio (15 minutos)

Presentación de la unidad. El docente comunica a sus estudiantes:

El título de la unidad, las competencias y las capacidades que se desarrollarán en la unidad en las próximas cuatro semanas.

Las características del producto: el mural de la peruanidad (productos que incluye, cronogramas de revisiones, etc.).

¿Es posible encontrar elementos comunes que nos identifiquen como peruanos?

La situación significativa.

El docente invita a los estudiantes a visualizar los videos : *12 de octubre - Día del Respeto a la Diversidad Cultural* (<https://www.youtube.com/watch?v=bVUIG22XFZw>) y *Diversidad cultural en el Perú* <https://www.youtube.com/watch?v=67YAwxJU02g>

El docente propone a los estudiantes la siguientes preguntas para reflexionar sobre lo visualizado en el video:



¿Qué se entiende por diversidad cultural?

¿Cómo se manifiesta la diversidad cultural en nuestro país?

¿En qué espacios cercanos a ti se manifiesta la diversidad cultural?

II. Desarrollo (30 minutos)

Los estudiantes leen individualmente el texto contenido en el subtítulo “Diversidad cultural en la familia” (Minedu 2012: 14) aplicando la técnica del subrayado para identificar las ideas principales. Luego se organizan en tándem y responden las siguientes preguntas en relación al texto leído:



- ¿Cuáles son las situaciones que permiten que la familia se convierta en un espacio para la diversidad cultural?
- ¿Cuáles son las ventajas de la diversidad cultural en la familia?

Algunos estudiantes de manera voluntaria socializan sus respuestas a través de diálogos que propicia el docente. A partir de las intervenciones de los estudiantes el docente sistematiza la información a través de la identificación de ideas fuerzas, que va anotando en la pizarra:

Los estudiantes en forma individual leen el documento “Retos de la diversidad en el entorno familiar” (Minedu 2012: 15) e identifican las características de la diversidad cultural en el caso que se propone. Luego en equipos de trabajo completan el siguiente cuadro.

La diversidad en la familia se evidencia cuando sus miembros provienen de tradiciones culturales diferentes y cuando se producen diferencias generacionales y culturales entre padres e hijos.

	Lugar de origen	Hábitos personales	Situaciones de conflicto
Ramón			
Andrea			

Los

estudiantes se reúnen en equipos de trabajo para responder las siguientes preguntas:

¿Por qué los intereses de Ramón y Andrea son tan diferentes?

¿Cuál hubiera sido la decisión para superar estas dificultades?

V. Cierre (05 minutos)

Algunos equipos socializan sus respuestas en el aula, el docente sistematiza la información y redactan una conclusión conjunta al respecto.

En la sistematización de la información es importante poner énfasis en los siguientes aspectos:

- ✗ La familia es un espacio de la sociedad privilegiado para el aprendizaje de la cultura.
- ✗ En los países multiculturales como el nuestro, en las familias confluyen diferentes orígenes culturales.

SEGUNDA HORA (45 MINUTOS)

Inicio (05 minutos)

El docente propone a los estudiantes que respondan ¿Cómo se manifiesta la diversidad cultural en tu escuela o aula?

Los estudiantes socializan sus respuestas en el aula, generándose un diálogo sobre la diversidad cultural en la escuela. El docente precisa la información brindada por los alumnos, precisando la importancia de reconocer la diversidad cultural en la escuela para aprender a convivir en las diferencias.

Desarrollo (30 minutos)



Los estudiantes leen individualmente el texto “La diversidad cultural en la escuela” (Minedu 2012: 14) y el documento “Diversidad y Escuela” (anexo 2) utilizando la técnica del subrayado para identificar ideas principales.

Los estudiantes proceden a aplicar una entrevista a tres compañeros de aula. El propósito es evidenciar los elementos de diversidad cultural en el aula.

¿Dónde naciste? (Distrito, provincia y región política).	
¿Dónde nacieron tus padres? (Distrito, provincia y región política).	
¿Qué costumbres del lugar de origen de tus padres o abuelos se practican en tu familia? (Vestimenta, fiestas, alimentación, lengua, etc.).	
¿Sueles utilizar algunas de estas costumbres?	

Reunidos en tándem los estudiantes comparten y dialogan sobre los resultados de sus encuestas

Cierre (5 minutos)

El docente consolida la información, es importante poner énfasis es los siguientes aspectos:

- ✗ La escuela es un lugar donde confluyen variadas formas de ser y entender el mundo.
- ✗ Las diferentes tradiciones en la escuela pueden traer problemas de comunicación y discriminación.
- ✗ Las diferencias generacionales entre los miembros de la escuela ocasionan diferencias culturales generacionales.



TAREA

Elaborar un álbum de la diversidad cultural en su familia.

MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

MINISTERIO DE EDUCACIÓN DEL PERÚ (2012). *Texto escolar 3 ° grado de Educación Secundaria. Formación Ciudadana y Cívica*. Lima: ed. Santillana.

Anexos.

Papelógrafos.

ANEXO 2

Diversidad y escuela¹

El término diversidad cultural se refiere a la multiplicidad de formas en que se expresan las culturas que componen una sociedad. Esta diversidad se aprecia tanto en las actividades que realiza cada grupo social como en sus modos de adaptarse al medio y la manera de manifestar sus estados de ánimo y expresar su pensamiento.

La diversidad cultural se manifiesta en el aula y en la institución educativa cuando los educandos provienen de grupos culturales diferentes. El compartir el aula con niños de diferentes costumbres lejos de ser un motivo de conflicto debe motivar en nosotros actitudes de respeto e intereses por aprender de ellos. Por ejemplo: alumnos que van del mundo rural al mundo urbano y viceversa.

La diversidad cultural también se expresa en cada una de las aulas, esta son una muestra de cómo las migraciones han ido dibujando otro mapa del Perú: el mapa de la diversidad. En medio de esa diversidad, sin embargo, surge una identidad nueva, donde se empieza a asumir como propio lo que antes se consideraba del “otro”.

Es interesante observar cómo en estos días de actividades por el Día de la Independencia, los estudiantes se unen para interpretar danzas de diversas regiones y asumirlo con la naturalidad que solo puede surgir en un país que empieza a hacer de la diversidad una riqueza compartida.

Ese sentimiento de identidad a partir de múltiples identidades, nos lleva a sentirnos hermanados, a comprender mejor que cada uno es importante para los demás y que la diversidad no nos separa, nos une en un proceso continuo de reconocernos. Las escuelas forman parte de ese proceso, y sentimos orgullo de que así sea.



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

Código : F08-PP-PR-02.02
Versión : 07
Fecha : 31-03-2017
Página : 1 de 1

Yo Jenny Gaudencia Avellaneda Valeriano, identificado con DNI N° 16770581, egresado de la Escuela Profesional de Posgrado, del programa de maestría en Docencia y Gestión Educativa de la Universidad César Vallejo, autorizo (x) , No autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado "Uso de recursos multimedia para incrementar la identidad cultural en estudiantes - tercer año de secundaria - Institución Educativa "Felipe Santiago Salaverry"- Picsi"; 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: 16770581

FECHA: 20 de diciembre del 2018

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



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

Código : F08-PP-PR-02.02
Versión : 07
Fecha : 31-03-2017
Página : 1 de 1

Yo Neycer Ramírez Corbera, identificado con DNI N° 16674419, egresado de la Escuela Profesional de Posgrado, del programa de maestría en Docencia y Gestión Educativa de la Universidad César Vallejo, autorizo (x) , No autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado "Uso de recursos multimedia para incrementar la identidad cultural en estudiantes - tercer año de secundaria - Institución Educativa "Felipe Santiago Salaverry"- Pícsi"; 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: 16674419

FECHA: 20 de diciembre del 2018

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



Acta de Aprobación de Originalidad de Tesis

Yo, **Félix Díaz Tamay**, Asesor del curso de Desarrollo del Proyecto de Investigación y revisor de la tesis de los bachilleres: **Jenny Gaudencia Avellaneda Valeriano** y **Neycer Ramírez Corbera**, titulada: "*Uso de recursos multimedia para incrementar la identidad cultural en estudiantes – tercer año de Secundaria - Institución Educativa "Felipe Santiago Salaverry" - Pisci. - Chiclayo*", constató que la misma tiene un índice de **similitud del 22%**.

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 la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la **Universidad César Vallejo**.

Chiclayo, 24 de Mayo del 2018


.....
Dr. Félix Díaz Tamay
Docente asesor de Tesis
DNI: 16527689 

USO DE RECURSOS MULTIMEDIA PARA INCREMENTAR LA IDENTIDAD CULTURAL EN ESTUDIANTES - TERCER AÑO DE SECUNDARIA - INSTITUCIÓN EDUCATIVA "FELIPE SANTIAGO SALAVERRY"- PCSI

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	jkllassendereimer.blogspot.com Fuente de Internet	9%
2	Submitted to Corporación Universitaria Remington Trabajo del estudiante	6%
3	es.wikipedia.org Fuente de Internet	6%

Excluir citas Activo Excluir coincidencias < 4%
Excluir bibliografía Activo