



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**EL USO DEL SOFTWARE EDUCATIVO CULTSOFT PARA
LA BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN PARA
ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIA DEL ÁREA
DE COMUNICACIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
DOMINGO SAVIO DEL DISTRITO DE CARMEN ALTO
REGIÓN AYACUCHO EN EL AÑO ACADÉMICO 2018**

Tesis para optar el Título profesional de Licenciado en Educación
Secundaria, especialidad Lengua, Literatura y Comunicación

Autor:

Br. José Francisco Galindo León

Asesora:

Mgtr. Victoria Valenzuela Arteaga

Ayacucho – Perú
2018

HOJA DE FIRMA DEL JURADO

Mgtr. Carmen Maura Misari Arroyo

(DAR)

Mgtr. Irma Boluarte Cipriani

Miembro

Mgtr. Eduardo Mendoza Diaz

Miembro

Mgtr. Victoria Esther Valenzuela Arteaga de Jiménez

Asesora

DEDICATORIA

A Dios a mi madre juntamente con mi hija, por el apoyo espiritual y moral a fin de lograr
mis máximas aspiraciones académicas profesionales

AGRADECIMIENTO

A mi señora madre, por haberme ayudado en culminar esta tesis.

A mi asesora la *Mgtr. Victoria Esther Valenzuela Arteaga*.

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo general establecer cuál es el software educativo cultsoft que utilizan los docentes y el logro de aprendizaje de los estudiantes del nivel secundario en el Área lengua literatura en las Instituciones Educativas comprendidas en el ámbito del distrito de Carmen Alto Región Ayacucho en el año académico 2017. La metodología que se utilizó en esta investigación fue el tipo descriptivo simple tuvo como propósito conocer la búsqueda de informaciones a través de un software con sus variables de investigación: del software educativo cultsoft utilizadas por el docente y logros de aprendizaje de los estudiantes .la población de estudio está conformado por 5 docentes y 75 estudiantes del Nivel Secundario de la Institución Educativa ubicado en el Distrito de Carmen alto Región Ayacucho a los cuales se les aplico un instrumento de recolección de datos (Cuestionario) respecto del software educativo cultsoft y se recogió los registros de evaluación de cada docente. En esta investigación se estimó en el docente el dominio de los componentes conceptuales del software educativo cultsoft que fueron: la modalidad de organización de la enseñanza más utilizada por el docente fue el trabajo en grupo colaborativo, el enfoque metodológico de aprendizaje fue el aprendizaje significativo y los recursos para el aprendizaje que utilizó el docente fueron los recursos bibliográficos por lo tanto los docentes tuvieron dominio conceptual del software educativo cultsoft ya que todos utilizaron las de tipo dinámico, en cuanto a los estudiantes el resultado el 40% nivel de logros de aprendizaje alto y un 20% bajo.

Palabras Clave: Software educativo cultsoft para la búsqueda de información.

ABSTRACT

The main objective of the research was to establish which cultsoft educational software is used by teachers and the learning achievement of secondary level students in the Language Language Area in Educational Institutions included in the Carmen Alto Region of Ayacucho. academic year 2017. The methodology used in this research was the simple descriptive type was intended to know the search for information through a software with its research variables: cultsoft educational software used by the teacher and learning achievements of the students. The study population is made up of 5 teachers and 75 students of the Secondary Level of the Educational Institution located in the District of Carmen Alto Ayacucho Region, to which they applied a data collection instrument (Questionnaire) regarding the educational software cultsoft and the records of evaluation of each teacher. In this research the teacher was estimated the domain of the conceptual components of the cultsoft educational software that were: the organization modality of the teaching most used by the teacher was the work in a collaborative group, the methodological approach of learning fuel significant learning and the resources for the learning that the teacher used were the bibliographic resources, so the teachers had conceptual mastery of the cultsoft educational software since all used the dynamic type, as for the students the result 40% level of high learning achievements and 20% low.

Keywords: cultsoft educational software for information search.

CONTENIDO

| | |
|---|-----|
| HOJA DE FIRMA DEL JURADO..... | ii |
| DEDICATORIA..... | iii |
| AGRADECIMIENTO..... | iv |
| RESUMEN..... | v |
| ABSTRACT..... | vi |
| CONTENIDO..... | vii |
| I.INTRODUCCIÓN..... | 1 |
| II.REVISIÓN DE LA LITERATURA..... | 4 |
| 2.1 Antecedentes..... | 4 |
| 2.2 Bases teóricas..... | 7 |
| 2.2.1 Software educativo Cultsoft..... | 7 |
| 2.2.1.1 Computadora..... | 8 |
| a. Hardwar..... | 8 |
| b. Software..... | 9 |
| 2.2.1.2 Software Educativo..... | 9 |
| 2.2.1.3 Procesos de creación..... | 13 |
| 2.2.1.4 Mantenimiento del Software..... | 14 |
| 2.2.1.5 Software Educativo Interactivo..... | 15 |
| 2.2.1.6 Software educativo Cultsoft..... | 22 |

| | |
|--|----|
| 2.2.1.7 Entornos y plataforma..... | 23 |
| 2.2.1.8 Instalación del Software Cultsoft..... | 26 |
| 2.2.1.9 Esquematización del Software Cultsoft..... | 27 |
| 2.2.1.10 Ventajas del Software Cultsoft..... | 28 |
| 2.2.2 Búsqueda de información..... | 29 |
| 2.2.2.1 Concepto..... | 29 |
| 2.2.2.2 Estrategias de búsqueda..... | 30 |
| a .Definir o resumir..... | 31 |
| b .Buscar los conceptos clave..... | 31 |
| c .Traducir los conceptos a los términos de interrogación..... | 31 |
| d .Construir una expresión o ecuación de búsqueda..... | 31 |
| e. Evaluar la búsqueda..... | 31 |
| I.METODOLOGÍA..... | 32 |
| 3.1 Diseño de la investigación | 32 |
| 3.2 El universo..... | 32 |
| 3.2.1 El área geográfica del estudio..... | 32 |
| 3.3 Población y muestra | 34 |

| | |
|--|----|
| 3.3.1 Población..... | 34 |
| 3.3.1.1 Criterios de inclusión..... | 35 |
| 3.3.1.2 Criterios de exclusión..... | 35 |
| 3.3.2 Muestra..... | 35 |
| 3.4 Definición y operacionalización de variables..... | 35 |
| 3.4.1 Definición de las Variables..... | 35 |
| 3.4.1.1 Software educativo cultsoft..... | 36 |
| 3.4.1.2 Búsqueda de información..... | 36 |
| 3.4.2 Operacionalización de las variables..... | 36 |
| 3.5 Técnica e Instrumentos..... | 37 |
| 3.5.1 Técnica la encuesta..... | 37 |
| 3.5.2 Instrumento el cuestionario..... | 38 |
| 435.2.1 Validez y confiabilidad de los instrumentos aplicados..... | 38 |
| A. Validez..... | 38 |
| B. Confiabilidad del instrumento..... | 39 |
| 3.6 Plan de análisis..... | 39 |
| 3.6 .1 Medición de variable..... | 40 |

| | |
|---|----|
| 3.6.1.1 Variable: Software Educativo Cultsoft | 40 |
| 3.6.1.2 Variable: Búsqueda de información..... | 40 |
| 3.7 Matriz de consistencia..... | 40 |
| IV. RESULTADOS..... | 41 |

4.1 Análisis de los resultados

REFERENCIAS BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|--|----|
| Tabla 1 | 37 |
| Población de docentes de las instituciones educativas del ámbito del distrito de Carmen alto Región Ayacucho | |
| Tabla 2 | 40 |
| Operacionalización de variables | |
| Tabla 3 | 42 |
| Tienes conocimientos del manejo de un software como Word, Excel etc.? | |
| Tabla 4 | 43 |
| Tu aprendizaje es satisfactorio con la aplicación de los métodos de enseñanza del docente? | |
| Tabla 5 | 43 |
| Tienes alguna información sobre las multimedia | |
| Tabla 6 | 44 |
| Utilizas los servicios de la Internet para tu aprendizaje | |
| Tabla 7 | 45 |
| Le gustaría aprender a manejar algún software educativo aplicado a la comunicación | |
| Tabla 8 | 46 |
| El software Cultsoft es divertido | |
| Tabla 9 | 47 |
| Con la ayuda del software Cultsoft tu aprendizaje de la comunicación ha mejorado | |
| Tabla 10 | 48 |
| Usted tiene conocimientos de Ofimática En el manejo de información | |

ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 1 | 42 |
| conocimientos del manejo de un software como Word, Excel etc | |
| Figura 2 | 43 |
| aprendizaje es satisfactorio con la aplicación de los métodos de enseñanza del Docente | |
| Figura 3 | 44 |
| Tienes alguna información sobre las multimedia | |
| Figura 4 | 45 |
| Utilizas los servicios de la Internet para tu aprendizaje. | |
| Figura 5 | 46 |
| Le gustaría aprender a manejar algún software educativo aplicado a la comunicación. | |
| Figura 6 | 47 |
| El software Cultsoft es divertido. | |
| Figura 7 | 48 |
| Con la ayuda del software Cultsoft tu aprendizaje de la comunicación ha mejorado. | |
| Figura 8 | 49 |
| Usted tiene conocimientos de Ofimática En el manejo de información. | |

| | |
|---|----|
| Figura 9 | 50 |
| Tiene alguna información sobre materiales educativos electrónicos en comunicación. | |
| Figura 10 | 51 |
| Tiene alguna información sobre las nuevas tecnologías de información y comunicación aplicada a la educación. | |
| Figura 11 | 52 |
| Está de acuerdo que los recursos educativos son importante para el aprendizaje de sus estudiantes en el área de comunicación. | |
| Figura 12 | 53 |
| Formas de organización de la enseñanza que más conoce. | |

I. INTRODUCCIÓN

La educación siempre se ha considerado parte fundamental de la vida. Es necesario justificar el papel que juega la tecnología y el desarrollo tecnológico en la sociedad, así como analizar su incidencia en distintos ámbitos sociales, el desarrollo técnico de las nuevas tecnologías de la información y comunicación va por delante del estudio de sus repercusiones sociales.

La educación no escapa del avance de esta tecnología, es así mediante el Programa Huascarán del gobierno anterior introdujo la utilización de estas tecnologías a fin de mejorar la calidad educativa de los estudiantes de las diferentes regiones del país.

Las autoridades regionales ni locales realizan la diversificación curricular de acuerdo a las necesidades e intereses de los estudiantes.

Pero muchas instituciones educativas no las tienen y si las tienen, pues no lo hicieron teniendo en cuenta la realidad, características y necesidades de los educandos que conforman una institución educativa.

El servicio de los docentes no lleva un seguimiento regular: Esto engloba a la mayoría de instituciones educativas, ya que no contamos con instituciones bien organizadas y administradas para hacer un seguimiento oportuno y adecuado a la labor del docente, prestándose para que él no cumpla con su labor, por falta de una orientación adecuada y oportuna.

En muchas instituciones educativas, no utilizan las bondades de las nuevas tecnologías de información y comunicación, esto por el mismo hecho de que los docentes no se encuentran debidamente capacitados en su manejo, si lo están no lo aplican en su institución educativa. Con respecto a los materiales educativos electrónicos,

muchos docentes desconocen y esto por falta de trabajo en forma corporativa con los especialistas de Computación e Informática para una buena comunicación.

Para el desarrollo de comunicación no existe específicamente, un software pertinente y adecuado a la realidad ayacuchana; esto ha motivado a nosotras, a escoger el presente trabajo de investigación, que es de preparar un software para la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes

Las capacidades son concebidas como aptitudes, elemento casi biológicos, con una consiguiente concepción estática e innata de las mismas. Hoy entendemos que las capacidades se aprenden y se desarrollan a través de la generación de habilidades a propósito.

El software interactivo facilita el desarrollo del pensamiento. Es por eso que el docente como facilitador en lugar de emplear la mayor parte del tiempo organizando lecciones y exposiciones, dedica su tiempo a describir, a obtener y poner a la inmediata disposición el tipo de recursos que respondan a las necesidades de los estudiantes.

La educación en el Perú, referente a la calidad educativa, atraviesa un mal momento, debido a muchos factores como son el factor económico de los padres de familia, la falta de un diseño curricular diversificado, de acuerdo a las necesidades y requerimiento de los estudiantes y de la comunidad. Uno de los factores principales es la no existencia de materiales educativos cibernéticos actualizados, de acuerdo a la realidad ayacuchana. Por eso planteamos la aplicación del Software Cultsoft que es un programa interactivo que facilitará el desarrollo de capacidades y habilidades de los discentes, enseñar las diferentes estrategias, formas y estilos de aprendizaje y así de las técnicas que todo estudiante debe conocer.

El Software Cultsoft es una solución innovadora que ofrece a los docentes principalmente de comunicación de los diferentes ciclos de educación básica regular la posibilidad de interactuar con los estudiantes, tanto en forma individual o grupal, en las sesiones de aprendizaje y como consecuencia en las evaluaciones de los participantes, con la finalidad de cumplir con los fines de la evaluación pedagógica.

La tesis de investigación se derivó de la línea de Investigación de la ULADECH Católica de la carrera de Educación “Intervenciones educativas con estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitivo orientadas al desarrollo del Aprendizaje en los estudiantes de Educación Básica Regular del Perú”.

Por ello se formuló el siguiente enunciado:

¿De qué manera el uso del Software Educativo Cultsoft ayuda para la búsqueda de información para los estudiantes del nivel secundaria del área de comunicación de la institución educativa Domingo Savio del distrito de Carmen alto región Ayacucho en el año académico 2018?

Como objetivo general se planteó:

Describir el uso del Software Educativo Cultsoft como ayuda en la búsqueda de información en los estudiantes del nivel secundaria del área de comunicación de la institución educativa Domingo Savio del distrito de Carmen alto región Ayacucho en el año académico 2018.

Y se resaltó como objetivos específicos:

Describir el Software Educativo Cultsoft que utilizan los estudiantes del nivel secundaria del área de Comunicación.

Facilitar la búsqueda de obras literarias de diferentes autores como ayuda para los estudiantes del nivel secundaria del área de Comunicación

La pertinencia de la investigación con los intereses profesionales se justificó en que los docentes a través de esta investigación tomen conocimiento de los errores que se están cometiendo en el manejo de estrategias didácticas obsoletas o tradicionales y se capaciten para así mejoren su práctica pedagógica en bienestar de los estudiantes.

Así mismo la pertinencia de la investigación con los intereses institucionales se conoció mediante la publicación de la tesis de acuerdo a los resultados, con el propósito de mejorar la calidad de enseñanza y mejorar logros educativos en el desarrollo de su práctica pedagógica y como consecuencia la relevancia social, trascendencia, así también la información obtenida tenga implicaciones prácticas sirvan como un referente para lograr un buen beneficio en la calidad educativa en la institución educativa.

Respecto a la metodología esta fue de tipo cuantitativa, el nivel descriptivo y el diseño no experimental.

La población estuvo integrada por 5 docentes y 75 estudiantes del nivel secundario de las instituciones educativas que estuvieron involucradas en esta investigación del distrito de Carmen Alto región Ayacucho en el año académico 2018.

II. REVISIÓN DE LA

LITERATURA 2.1 Antecedentes

Garrido (2013) tesis doctoral titulado “*Aplicación de técnicas de inteligencia artificial para el desarrollo de infames de búsqueda de información*”. Madrid, España. El objetivo fue identificar las principales dificultades a las que se ven enfrentados los usuarios cuando buscan

material audiovisual. La metodología fue del diseño centrado en el usuario y aplicando en la construcción manual simplificando. Se concluyó que pueden lograr importantes mejoras en el uso de los buscadores de multimedia.

Conesa (2010) tesis doctoral titulada “*Evaluación de la calidad de los sitios web con información sanitaria en castellano*”. Murcia España. El objetivo es identificar las dificultades a las que se ven enfrentados los usuarios al momento de acceder a una página web. La metodología es diseñar accesos necesarios a una página web para tener contactos con otros usuarios. Se concluyó que pueden lograr mejores oportunidades con este sitio web.

Valbuena (2012) tesis doctoral titulada “*Cómo clasifica Google los resultados de las búsquedas: factores de posicionamiento orgánico*”. Madrid, España. El objetivo es la clasificación para buscar informaciones necesarias para identificar las informaciones a través de la ventana de Google teniendo un acceso necesario. La metodología es tener una venta que esté disponible en todo momento al alcance de los demás. Se concluyó que se pueden lograr informaciones necesarias mediante esta ventana.

Tipantuña (2013) tesis doctoral titulada “*Adicción a internet y sus consecuencias en adolescentes de la ciudad de Quito en el año*”. Quito, Ecuador. El objetivo es tener un acceso a la venta de internet de un modo más fácil para informarnos como también para buscar temas de acuerdo a las necesidades a nivel mundial. La metodología es satisfacer nuestras necesidades dando una solución mediante la venta de internet con propuestas nuevas. Se concluyó que se pueden lograr resultados necesarios mediante este programa.

Ruiz (2008) trabajo doctoral titulado “*Uso de internet y rendimiento académico de los estudiantes de la fceh-universidad nacional de la amazonia peruana Iquitos 2008*”. Iquitos Perú. El objetivo es el uso necesario con acceso a la venta de internet de un modo más fácil para

solucionar problemas sobre todo en los estudiantes. La metodología es lograr nuestras necesidades dando una solución. Se concluyó que es un buscador muy necesario con el rendimiento que se tiene.

Chumpitaz (2015) tesis para doctorado titulada “*El uso del Smartphone como herramienta para la búsqueda de información en los estudiantes de pregrado de la Facultad de Educación de una universidad privada de Lima metropolitana*”. Lima Perú. El objetivo es el uso de este programa de una manera adecuada utilizando herramientas de información. La metodología es una información factible a través de estas herramientas utilizando los dispositivos móviles como la Tablet y el Smartphone, sobre todo este último por su portabilidad y fácil acceso a internet, han extendido su uso a un público masivo, dentro del cual se encuentran los estudiantes universitarios.

Ramírez (2013) tesis doctoral titulada” “*Internet, herramienta educativa y rendimiento académico - estudiantes del área clínica - facultad de medicina humana - universidad nacional de la amazonia peruana 2013*”. Loreto Perú. El objetivo es tener herramientas educativas al alcance de todos en todo momento. La metodología en la utilidad para solucionar problemas en los. Se determina que se pueden utilizar estas herramientas en todo momento.

Manrique (2013) tesis para optar el grado de Bachiller “*Evaluación del uso de internet como recurso educativo en el rendimiento académico del área de comunicación en los estudiantes del sexto grado de primaria de la institución educativa N° 3071 - Manuel García cerrón, puente piedra*”. Lima Perú. El objetivo es la investigación científica que se ha realizado es básica, correlacional causal no experimental, los factores de estudio. La metodología fue pre experimental y se concluyó que se necesita tener acceso en todas las dimensiones propuestas.

2.2 Bases teóricas

2.2.1. El software educativo Cultsoft

En tal sentido, se pueden considerar los siguientes problemas en el funcionamiento de nuestra educación estatal: La educación que se imparte en las instituciones educativas estatales no está de acuerdo a las características y necesidades de los educandos debido a:

Plan de estudios no diversificados: Esto sucede porque siempre en el Perú el Ministerio de Educación imparte el Currículo Educativo para que se desarrolle a nivel nacional sin tener en cuenta la diversidad cultural de cada región. Las autoridades regionales ni locales realizan la diversificación curricular de acuerdo a las necesidades e intereses de los estudiantes. Es por eso que mayormente las actividades no se adecuan a las necesidades de cada estudiante y de la región.

La falta de un proyecto educativo institucional: Documento fundamental para la planificación de la labor educativa de cada institución, pero muchas instituciones educativas no las tienen y si las tienen, pues no lo hicieron teniendo en cuenta la realidad, características y necesidades de los educandos que conforman una institución educativa. El servicio de los docentes no lleva un seguimiento regular

Esto engloba a la mayoría de instituciones educativas, ya que no contamos con instituciones bien organizadas y administradas para hacer un seguimiento oportuno y adecuado a la labor del docente, prestándose para que él no cumpla con su labor, por falta de una orientación adecuada oportuna. Materiales e infraestructura insuficiente y mal distribuida La existencia de los materiales educativos en las instituciones educativas

dependen de las condiciones socioeconómicas de los padres que son los que proporcionan el gasto, ya que no se cuenta en la actualidad con el apoyo del gobierno.

2.2.1.1 Computadora

Una computadora o un computador, (del inglés computer, y éste del latín computare -calcular-), también denominada ordenador (del francés ordinateur, y éste del latín ordenador), es una máquina electrónica que recibe y procesa datos para convertirlos en una información útil. Una computadora es una colección de circuitos integrados y otros componentes relacionados que, puede ejecutar con exactitud, rapidez y de acuerdo a lo indicado por un usuario o automáticamente por otro programa, las instrucciones que son ordenadas, organizadas y sistematizadas en función a una amplia gama de aplicaciones prácticas y proceso al cual se le ha denominado con el nombre de programación.

“Muchos autores señalan que la alta tecnología nunca hubiera existido de no ser por el desarrollo del ordenador. Dentro de la sociedad globalizada utilizan estas máquinas aplicadas a los diferentes tipos de profesiones o actividades que desarrolla el hombre” (Rojas; 2003, p. 134).

a. Hardware

Es cada uno de los elementos físicos que componen la computadora, es decir, Todo lo que se puede ver y tocar; por ejemplo: Monitor, teclados, mouse, unidad de sistema, parlantes, impresoras, escáner, cámara web, etc.

Hardware son los dispositivos físicos como la placa base, la CPU o el monitor.

Los componentes y dispositivos del *Hardware* se dividen en Hardware Básico y Hardware Complementario

El Hardware Básico: son las piezas fundamentales e imprescindibles para que la computadora funcione como son: Placa base, monitor, teclado y ratón.

El Hardware Complementario: son todos aquellos dispositivos adicionales no esenciales como pueden ser: impresora, escáner, cámara de vídeo digital, webcam, etc. (Ruso, 2009 p. 16)

b. Software

Es el conjunto de los programas de cómputo, procedimientos, reglas, documentación y datos asociados que forman parte de las operaciones de un sistema de computación para la comunicación.

Software se refiere al equipamiento lógico o soporte lógico de una computadora digital, y comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios para hacer posible la realización de tareas específicas; en contraposición a los componentes físicos del sistema, llamados hardware.

Software es la parte lógica de la computadora, es decir, todo lo que no se puede ver ni tocar. (Russo, 2009: 16)

El software son instrucciones responsables de que el hardware (ordenador) realice su tarea. El software se divide en categorías, de acuerdo el tipo de trabajo que realiza como son: software de categoría primaria, son los sistemas operativos que controla los trabajos del ordenador; software de aplicación, que dirige las distintas tareas, para las que se utilizan las computadoras.

2.2.1.2 Software educativo

El software educativo es cualquier tipo de programa o recurso informático que interviene en el proceso educativo y produce tres tipos de resultados: Intervención positiva en el proceso de aprendizaje. Materiales Educativos. Intervención positiva en la gestión del proceso educativo. Aprendizaje Significativo.

a. Características del software educativo

Es de suma importancia tener en cuenta las características que deben tener los buenos programas educativos, para que sean formativos, eficaces y faciliten el logro de los objetivos del aprendizaje de los estudiantes. Estas características señalan a diversos aspectos funcionales, técnicos y pedagógicos.

Podemos mencionar entre otros:

Facilidad de uso e instalación. Para que los programas puedan ser realmente utilizados por la mayoría de las personas, es necesario que sean agradables, fáciles de usar y auto-explicativo, de manera que los usuarios puedan utilizarlos inmediatamente sin tener que realizar una exhaustiva lectura de los manuales, ni largas tareas previas de configuración.

Versatilidad. Otra buena característica de los programas, desde la perspectiva de su funcionalidad, es que sean fácilmente integrables con otros medios didácticos en los diferentes contextos formativos, pudiéndose adaptar a diversos entornos y usuarios.

Calidad del entorno audiovisual. El atractivo de un programa depende en gran forma de su entorno comunicativo. Algunos de los aspectos que, deben cuidarse más son los siguientes:

Diseño general claro y atractivo de las pantallas, sin exceso de texto y que resalte a simple vista los hechos notables.

Calidad técnica y estética en sus elementos.

Estilo y lenguaje, tipografía, color, composición, metáforas del entorno pertinente.

Adecuada integración de medios, al servicio del aprendizaje, sin sobrecargar la pantalla, bien distribuidas, con armonía.

La calidad en los contenidos. Al margen de otras consideraciones pedagógicas sobre la selección y estructuración de los contenidos según las características de los usuarios, hay que tener en cuenta lo siguiente:

La información que se presenta sea correcta y actualizada.

Los textos no deben tener faltas de ortografía y la construcción de las frases sea correcta.

Los contenidos y los mensajes no sean negativos ni tendenciosos y no hacen discriminaciones por razón de sexo, clase social, raza, religión y creencias.

Navegación e interacción. Conviene tener en cuenta los siguientes aspectos:

Buena estructuración del programa que permite acceder a los contenidos, actividades, niveles y prestaciones en general.

Entorno transparente que permite al usuario tenga el control eficaz pero sin llamar la atención sobre sí mismo.

La velocidad entre el usuario y el programa resulte adecuada.

Los caracteres escritos se vean en la pantalla y pueden corregirse errores.

El análisis de respuestas. Que sea avanzado y, por ejemplo, ignore diferencias no significativas entre lo tecleado por el usuario y las respuestas esperadas.

Ejecución del programa. La ejecución del programa es fiable, no tiene errores de funcionamiento y detecta la ausencia de los periféricos necesarios.

Originalidad y uso de tecnología avanzada. Resulta también deseable que los programas presenten entornos originales, bien diferenciados de otros materiales didácticos, y que utilicen las crecientes potencialidades del computador y de las tecnologías multimedia e hipertexto en general.

Capacidad de motivación. Para que el aprendizaje significativo se realice es necesario que el contenido sea potencialmente significativo para el estudiante y que éste tenga la voluntad de aprender significativamente, relacionando los nuevos contenidos con el conocimiento almacenado en su esquema mental.

Adecuación a los usuarios y a su ritmo de trabajo. Los buenos programas tienen en cuenta las características iniciales de los estudiantes a los que van dirigidos y los progresos que vayan realizando.

Potencialidad de los recursos didácticos. Los buenos programas multimedia utilizan potentes recursos didácticos para facilitar los aprendizajes de sus usuarios.

Fomento de la iniciativa y el autoaprendizaje. Las actividades de los programas educativos deben potenciar el desarrollo de la iniciativa y el aprendizaje autónomo de los usuarios. En este sentido, facilitarán el aprendizaje a partir de los errores las acciones de los estudiantes, explicando y no sólo mostrando, los errores que van cometiendo.

Enfoque pedagógico actual. El aprendizaje es un proceso activo en el que, el sujeto tiene que realizar una serie de actividades para asimilar los contenidos informativos que recibe y relacionar con sus saberes previos que posee cada aprendiz, es necesario tener en cuenta los aportes de Piaget, Ausubel y Vigotski.

La documentación. Aunque los programas sean fáciles de utilizar y auto explicativo, conviene que tengan una información detallada de sus características, uso y posibilidades didácticas.

Motivación: Es la fuerza interna que tienen todas las personas que impulsa a aprender a perseverar en ella. Gracias a la motivación es posible lograr mejor concentración para aprender cualquier tema que nos interesa.

Concentración: Poner una máxima atención sobre el material de estudio, abstrayéndose de todo lo que le rodea. La concentración ayuda a captar el mensaje del autor o expositor y someterlo a una crítica constante.

Dinamización: La adecuada captación de la organización de un tema permite ubicar, relacionar y dar la debida importancia a cada uno de sus partes. Destacar y relacionar las causas y los efectos del fenómeno que se estudia.

Comprensión: Consiste en asimilar el conocimiento, descubrir sus conceptos básicos y organizar la información para aplicarlo en cada caso.

Repetición o repaso: Implica reformar lo aprendido mediante actitudes afines, variadas e interesantes. Consultar otros libros o medios de información (Calero 2010, p. 53-54).

2.2.1.3 Proceso de creación del software

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

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

Para diseñar los materiales digitales se decide converger algunas características del diseño interactivo con principios de corte constructivista.

Una vez definido el proyecto y fijado los criterios de elaboración del material. Para lograr que los contenidos multimedia además de entretenidos sean útiles para aprender.

2.2.1.4 Mantenimiento del software

El mantenimiento de es el proceso de control, mejora y optimización del software ya desarrollado e instalado, que también incluye depuración de errores y defectos que puedan haberse filtrado de la fase de pruebas de control. Esta fase es la última que se aplica al ciclo de vida del desarrollo de software. La fase de mantenimiento es la que viene después de que el software está operativo y en producción.

De un buen diseño y documentación del desarrollo dependerá cómo será la fase de mantenimiento, tanto en costo temporal como monetario. Modificaciones realizadas a un software que fue elaborado con una documentación indebida o pobre y mal diseño puede llegar a ser tan costosa como el desarrollar el software desde el inicio. Por ello, es de fundamental importancia respetar debidamente todas las tareas de las fases del desarrollo y mantener adecuada y completa documentación.

2.2.1.5 Software educativo interactivo

Qué queremos decir con software educativo Nos referimos a trabajos de enseñanza programada que incentivan el estudio personal. Estos “paquetes” pretenden facilitar al alumno el autoaprendizaje y el aprendizaje independiente. El software educativo supera las barreras de la distancia: elimina la dificultad de traslado por falta de tiempo o condiciones físicas.

En este trabajo nos centraremos específicamente en software educativo interactivo, es decir, en los programas pensados con la necesidad de que haya interactividad del usuario con la máquina. La interactividad en las aplicaciones multimedia no debe reducirse a la interactividad, es decir pulsar botones o pinchar con el ratón para acceder a otra página. La interacción, según el Diccionario de la Real Academia Española, RAE (s.f.) significa “la acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos”. Entonces, con interactividad, nos referimos a la interacción cognitiva por la cual el estudiante comprende y cambia su entendimiento, sus perspectivas y estructura de pensamiento. El software interactivo proviene del software educativo y programas didácticos para designar genéricamente los programas para computadoras creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico. Es decir, para facilitar

los

procesos de enseñanza y de aprendizaje. Se define el concepto genérico de Software Educativo como cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales sirvan de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar.

Con software interactivo no nos referiremos a los “paquetes” donde el usuario es solo un observador pasivo. Estamos reparando en los productos que el usuario puede preguntar a la máquina, puede poner sus parámetros y opiniones, y a su vez la máquina reacciona, responde y sigue el curso según lo indicado por su usuario. El software interactivo se basa en la retroalimentación inmediata.

Es por eso que pensamos que para la producción de materiales educativos, se debe tener en cuenta que favorezca la interactividad pedagógica. Mencionaremos algunas de las modalidades de interactividad que a nuestro entender tienen un buen apoyo pedagógico y son muy usadas.

Simulación: es un programa que, simulando un modelo dado, le permite al usuario hacer insumos a ese modelo, verlo funcionar y desplegar resultados.

El modelo puede ser: un sistema de ecuaciones, un conjunto de procedimientos o una serie de reglas de acción condicionadas, como por ejemplo, para operar una planta de energía nuclear, poblaciones de plantas; procedimientos para guiar un cohete, etc.

La simulación es el primer medio considerado interactivo, en el sentido de que otorga una retroalimentación intrínseca sobre las acciones del estudiante. Estas son insumos a un modelo, de modo que la simulación le permite al estudiante tener una experiencia particular, que controla él mismo dado que al seleccionar los parámetros a cambiar, efectivamente determina el enfoque del tema.

Demostración y Acción: es un programa que muestra cómo se lleva adelante una acción con ejemplos y luego lo hace el estudiante.

Diálogos educativos: son programas que presentan opciones al estudiante para la resolución de situaciones: Cierto o falso, múltiple opción, arme parejas, llene los blancos. El estudiante las contesta y luego verifica el resultado de las respuestas.

Todas estas modalidades tienen aplicabilidad en la retroalimentación inmediata, no solo respondiendo si lo que el estudiante hizo está bien o mal, sino aportando más información complementaria. (Gianluca, 2007, p, 21).

Topología del software educativo

Podríamos hacer una tipología del software educativo y distinguirlos:

Según los contenidos (temas, áreas curriculares. etc.)

Según los destinatarios (criterios basados en niveles educativos, edad, conocimientos previos.)

Según su estructura: tutorial (lineal, ramificado o abierto), base de datos, simulador, constructor, herramienta.

Según los medios que integra: convencional, hipertexto, multimedia, hipermedia, realidad virtual.

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 meta cognitiva, valoración.

Según el tipo de interacción que propicia: re cognitiva, reconstructiva, intuitiva/global, constructiva.

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.

Según su función en la estrategia didáctica: entrenar, instruir, informar, motivar, explorar, experimentar, expresarse, comunicarse, entretener, evaluar, proveer recursos.

a. Aprendizaje significativo

El aprendizaje es un proceso activo en el que, el sujeto tiene que realizar una serie de actividades para asimilar los contenidos informativos que recibe y relacionar con sus saberes previos que posee cada aprendiz, es necesario tener en cuenta los aportes de Piaget, Ausubel y Vygotsky.

La documentación. Aunque los programas sean fáciles de utilizar y auto explicativo, conviene que tengan una información detallada de sus características, uso y posibilidades didácticas.

b. Características del aprendizaje significativo

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

El proceso de creación de software puede llegar a ser muy complejo, dependiendo de su porte, características y criticidad del mismo. En la creación de un sistema operativo se requiere de proyecto, gestión, numerosos recursos y todo un equipo disciplinado de trabajo. Cuando se trata de un sencillo programa (por ejemplo, la resolución de una ecuación de segundo orden), éste puede ser realizado por un solo programador. Es así que normalmente se dividen en tres categorías según su tamaño y/o costo: de pequeño, mediano y gran porte. Existen varias metodologías para estimarlo, una de las más populares es el que provee métodos y un software

Que calcula y provee una estimación de todos los costos de producción en un "proyecto software" (relación horas/hombre, costo monetario, cantidad de líneas

El software interactivo proviene del software educativo y programas didácticos para designar genéricamente los programas para computadoras creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico. Es decir, para facilitar los procesos fuente de acuerdo a lenguaje usado, etc.)

c. Dimensiones del aprendizaje significativo

Es un término que tiene muchas definiciones, de acuerdo a las diferentes corrientes pedagógicas existentes en el campo educacional. El aprendizaje es humano personal y científico.

El aprendizaje debe ser consolidado con el reaprendizaje y debe ser significativo, es decir, debe tener sentido para quien aprende. Aprendizaje es la capacidad, disposición o conducta de

ser humano que persiste pese al tiempo transcurrido y que no puede ser explicado sencillamente por un proceso de crecimiento.

El aprendizaje es un proceso en la que participa activamente el estudiante dirigido, por el docente, apropiándose el primero de conocimientos, habilidades, capacidades en comunicación con los otros, en un proceso de socialización que favorece la formación de valores

El proceso de enseñanza-aprendizaje en el constructivismo se basa en los siguientes principios:

El aprendizaje es un proceso natural. El cerebro tiende naturalmente a aprender, aunque no todos aprenden de la misma manera. Existen distintos estilos de aprendizaje, distintas percepciones y personalidades que deben tomarse en cuenta al momento de diseñar las experiencias del aprendizaje.

El aprendizaje es un proceso social el contexto comunitario del aprendizaje y del conocimiento los estudiantes aprenden mejor en colaboración con sus pares y dentro de una sociedad.

El aprendizaje es un proceso activo, no pasivo para permitir que los alumnos alcancen niveles óptimos de competencias, deben ser motivados a involucrarse en forma activa en el proceso de aprendizaje.

El aprendizaje es integrado y contextualizado la información presentada de un modo global es más fácil de asimilar que la que se presenta como una secuencia de unidades de información.

“El aprendizaje se evalúa según los productos del proceso, la forma en que se complementan las tareas y la resolución de problemas reales, tanto por parte de cada estudiante como del grupo” (UNESCO, 2004, p. 25).

d. Condiciones básicas para el aprendizaje significativo

El aprendizaje es un proceso natural. El cerebro tiende naturalmente a aprender, aunque no todos aprenden de la misma manera. Existen distintos estilos de aprendizaje, distintas percepciones y personalidades que deben tomarse en cuenta al momento de diseñar las experiencias del aprendizaje.

El aprendizaje es un proceso social.

El contexto comunitario del aprendizaje y del conocimiento. Los alumnos aprenden mejor en colaboración con sus pares y dentro de una sociedad.

“El aprendizaje de proposiciones: es el aprendizaje lógico propiamente dicho, donde el alumno adquiere las reglas del pensamiento lógico para atender o construir conocimientos” (Delgado, 2001, p.31).

El Software Educativo Cultsoft la medida que se presentan las siguientes condiciones básicas: Motivación con el programa para buscar informaciones. Comprensión es la aptitud que se tiene para alcanzar un determinado trabajo. Participación capacidad que debe determinar para involucrarse activamente en las actividades necesarias utilizando el programa. Aplicación uso del programa en todo tipo de trabajo en lengua literatura asignado por el docente

e. Tipos de aprendizaje significativo

Ausubel tipifica el aprendizaje de tres formas: El aprendizaje de representaciones: es aquel que fija el vínculo que existe entre un símbolo y el objeto que representa. El aprendizaje de conceptos: se concreta al fijarse en las estructuras del pensamiento, los atributos de los objetos, formándose conceptos sobre los objetos.

El aprendizaje de proposiciones: es el aprendizaje lógico propiamente dicho, donde el alumno adquiere las reglas del pensamiento lógico para atender o construir conocimientos. (Delgado, 2001 p.31)

f. Principios del aprendizaje significativo

Ocurre cuando las ideas se relacionan substancialmente con lo que el alumno sabe. Los nuevos conocimientos se vinculan así de manera estrecha y estable relaciones con los anteriores, y estos conocimientos deben tener un significado para el aprendiz.

2.2.1.6 Software educativo Cultsoft

El manejo y rápido tratamiento de la información se plantea como el nuevo paradigma de las sociedades modernas; independientemente del enfoque ideológico-político que el término "globalización" implique. Estos avances han generado que los sistemas educativos se revisen y actualicen para responder a las exigencias que se avecinan, de acuerdo con las obvias tendencias. Bajo este panorama, se requiere mejorar el rendimiento académico, mediante la ayuda permanente de un proceso instrucción al interactivo con variedad de medios y técnicas adecuadas que permitan proveer soluciones de aprendizaje integral. Se propone una metodología para el desarrollo de software educativo que permita optimizar su producción, además se determina el lenguaje de autor más apropiado y los requerimientos correspondientes

El Cultsoft es un software educativo interactivo pertinente para los estudiantes de Educación Básica Regular para la enseñanza de la comunicación. Será un software que reunirá la mayoría de las características de un material educativo interactivo que, como uno de los objetivos será la motivación y la facilitación del aprendizaje de los estudiantes aplicando el método sincrónico y asincrónico.

La comunicación tiene como finalidad la construcción de la identidad social y

cultural de los adolescentes, joven y el desarrollo de las competencias vinculadas a la ubicación y contextualización de los procesos humanos en el tiempo histórico y en el espacio geográfico, así como su respectiva representación.

Con el Software Cultsoft se pretende cumplir con esta finalidad que propugna la política educativa, por intermedio del desarrollo del Diseño Curricular Nacional a través de la diversificación y el uso de materiales dentro del pensamiento del constructivismo pedagógico.

El Software Educativo Cultsoft tiene como utilidad de poder coadyuvar en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la comunicación en Educación Secundaria con los contenidos que son: teorías sobre el origen de la comunicación.

2.2.1.7 Entornos o plataforma

Existe la necesidad aun mayor que debe ser cubierta: la agrupación de diversas actividades respecto de una tarea común. Es decir, un trabajo, un interés o finalidad social no es solo la suma de las actividades, es la articulación u organización de sus diversos aspectos para alcanzar la meta de manera óptima. Asimismo, cuando se integran aplicaciones y se crean un espacio donde cada una hace una parte de un esfuerzo común, tenemos un entorno o plataforma.

Un ejemplo, es la Internet mismo, que es un espacio donde convergen una serie de aplicaciones (el navegador, el buscador, el correo, el chat, etc.) para “explotar” los mismos recursos y para participar en una comunidad virtual global.

Una plataforma, en general se refiere a la base sobre la que se construye un andamiaje educativo. Tradicionalmente la construcción del conocimiento se realizaba en forma presencial en las aulas. Pero con la aparición de la Internet la construcción del conocimiento se ha innovado al incorporar modalidades abiertas y a distancia que no requieren de aulas.

La innovación educativa se utiliza una plataforma virtual para la construcción del conocimiento. Esto requiere de mucha disciplina por parte del estudiante quien tiene la responsabilidad de su autoaprendizaje utilizando las tecnologías de la información y comunicación a su disposición. Las nuevas dimensiones didácticas que ofrece el ciberespacio permite un alto grado de flexibilidad en la educación al ser utilizada (asincrónica). Estos cursos virtuales deben basarse en una plataforma que permita la estudiante bajar las presentaciones de sus catedráticos y la vez subir sus tareas.

Quiere decir que estudiar en un entorno virtual requiere de un diseño instrucciones y una implementación de aprendizaje orientada a la autoformación por medio de una metodología educativa apoyada en una plataforma que siendo virtual funcione como si fuera presencial.

Existe la necesidad aun mayor que debe ser cubierta: la agrupación de diversas actividades respecto de una tarea común. Es decir, un trabajo o un interés o finalidad social no es solo la suma de las actividades, es la articulación u organización de sus diversos aspectos para alcanzar la meta de manera óptima. Asimismo, cuando se integran aplicaciones y se crean un espacio donde cada una hace una parte de un esfuerzo común, tenemos un entorno o plataforma.

Descripción del software cultsoft. El software Educativo Cultsoft como todo programa educativo, tiene el objetivo de facilitar el proceso de la enseñanza-aprendizaje de los alumnos de los diferentes niveles, en especial de los alumnos del nivel secundario.

El Software Educativo Cultsoft es un recurso complejo por que integra sonidos, imágenes, datos, cuestionario; además el software interactúa con el usuario.

El software como recurso complejo ha sido producido, modificado y trabajado en la aplicación denominada Microsoft Visual Basic 6.0, que es un lenguaje de programación empresarial de alto nivel el cual tiene la potencialidad de integrar datos, sonidos, imágenes y

trabajar con otros recursos. Además este recurso (Software Educativo Cultsoft) está apto para converger en otra plataforma como por ejemplo en el Internet y la Intranet.

El Software Educativo Cultsoft se relaciona con el proceso de enseñanza–aprendizaje en el que se encuentran desarrolladas las capacidades conceptuales de las teorías sobre el origen de la comunicación

Además, incluye actividades de reforzamiento tanto para el momento de la práctica como para la casa. De igual modo encontramos fichas de evaluación para cada sesión de aprendizaje; es decir, el software educativo Cultsoft sigue el desarrollo de una sesión de enseñanza- aprendizaje al igual que la clase tradicional, pero en este caso es más participativa, interactiva, comunicativa y productiva donde los alumnos tienen altas posibilidades de seguir avanzando y no ser frenados.

Características del software cultsoft:

El software educativo Cultsoft tiene las siguientes características:

Es un producto desarrollado de acuerdo a la Unidad de Aprendizaje y por ende del Diseño Curricular Nacional.

Su uso es para el conocimiento de Historia del Perú, para el 4^{to} grado del nivel secundario.

Los contenidos están hecho en el programa Macromedia Flash, porque permite darle mayores efectos a textos y objetos.

Es un producto que le permitirá cumplir con todas las actividades programadas en su esquema de aprendizaje o plan de clase, las cuales deben estar formuladas de acuerdo al proceso de enseñanza-aprendizaje significativo, y son: Realizar la motivación, dictar la

parte teórica de manera sistematizada, realizar la actividad práctica, evaluación y la actividad de extensión.

Otra de las características es su versatilidad, es decir, fácilmente es integrable con otros medios didácticos, es de fácil adaptación a diferentes entornos y usuarios.

Es un software interactivo.

Los estudiantes pueden utilizar en su aprendizaje autónomo, es decir, pueden instalar en sus computadoras y usarla.

Otra de la característica del software es que es multimedia.

Requisitos para utilizar el software cultsoft

A continuación, se indica el hardware y software necesarios para utilizarlo:

Para Microsoft Windows:

La computadora debe reunir los elementos básicos a fin de que pueda funcionar con regularidad:

Procesador Intel a 700 MHZ o equivalente con Windows 98

Memoria de 51 MB

Espacio disponible en disco duro de 50 MB

Monitor de color de 16 bits con capacidad de resolución de 800x600

Unidad de CD-ROM

Parlante estándar

2.2.1.8 Instalación del software cultsoft

La instalación del programa educativo Cultsoft es muy simple, basta insertar el CD en el dispositivo correspondiente y se sigue las instrucciones que aparece en la pantalla.

El procedimiento es la siguiente:

Inserte el CD-ROM del Software Educativo Cultsoft en la unidad de CD-ROM del equipo.

Realice uno de los siguientes pasos:

Ubicarse en el escritorio y hacer clic en el Icono Mi PC

Luego aparecerá la siguiente ventana:

Luego hacer doble clic en Cultsoft / setup.exe del CD.

Siga las instrucciones de la pantalla.

Iniciando el software educativo cultsoft

Realiza los siguientes pasos:

Has clic en el botón inicio / programas / Cultsoft

Luego de haber realizado el paso uno te mostrará el entorno.

3.2.1.8 Esquematización del software educativo Cultsoft

La esquematización de Software Educativo Cultsoft, se realizará una demostración de manera breve lo que contiene nuestro Software, en este caso tocando un solo tema de cada menú.

El menú esta opción índice que nos llevara al índice del Software Educativo Cultsoft, que al hacer clic en la opción índice , nos mostrara diferentes opciones para escoger como: el origen de las obras literarias nos mostrara diferentes autores, el cuadro evolutivo y las obras de todo los autores.

Luego al hacer clic en la flecha siguiente nos llevara a la siguiente actividad que consiste en armar una rompecabezas de una obra literaria una vez armada la figura haremos clic en comprobar la respuesta para así ver si dicha respuesta es correcta y si la respuesta está bien de manera automática se ejecutara la flecha siguiente para así ingresar a la siguiente actividad que veremos a continuación

Nos llevara a una nueva actividad que consiste en responder la pregunta que se encuentra en dicha actividad y de igual manera haremos clic en la opción comprobar respuesta y si la respuesta es correcta te llevara a la siguiente actividad.

Al hacer clic en la flecha siguiente nos llevara a la última actividad que consiste en marcar si la pregunta es verdadero o falso y de igual manera haremos clic en la opción comprobar respuesta y si la respuesta es correcta te llevara a una nueva ventana donde veras el resultado de la actividad. Este software es interactivo, multimedia y de fácil manejo por los estudiantes para su mejor comprensión de los contenidos y así mejorar su aprendizaje significativo, de interés para el estudiante

Por último al hacer clic en la flecha siguiente nos mostrara el resultado del cuestionario o actividad, donde veremos el total de respuestas correctas e incorrectas que hizo el estudiante.

Todo lo mostrado es lo que contiene el Software Educativo Cultsoft, el mismo proceso se repite para los demás contenidos

2.2.1.10 Ventajas del software educativo Cultsoft

Exigen de un cambio del rol tradicional del docente. Este no solo es fuente de conocimientos, sino un mentor o animador del aprendizaje.

Ayudan a los estudiantes a trabajar en diferentes niveles y contenidos según su grado de desarrollo y sus necesidades.

Abren nuevas posibilidades para la enseñanza diferenciada, por lo que permiten atender mejor el aprendizaje y desarrollar las potencialidades individuales de cada uno de los estudiantes

Para el caso del proceso de enseñanza – aprendizaje, con un adecuado uso se logra que los estudiante capten mejor las ideas que se quieren transmitir

2.2.2 Búsqueda de información

Es el proceso que obliga al estudiante buscar información con ayuda de software para solucionar un problema o para definir conceptos o interpretar datos etc.

2.2.2.1 Concepto

Para el desarrollo de comunicación no existe específicamente, un software pertinente y adecuado a la realidad ayacuchana; esto ha motivado a nosotras, a escoger el presente trabajo de investigación, que es de preparar un software para la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes

Las capacidades son concebidas como aptitudes, elemento casi biológicos, con una consiguiente concepción estática e innata de las mismas. Hoy entendemos que las capacidades se aprenden y se desarrollan a través de la generación de habilidades a propósito.

El software interactivo facilita el desarrollo del pensamiento. Es por eso que el docente como facilitador en lugar de emplear la mayor parte del tiempo organizando lecciones y

exposiciones, dedica su tiempo a describir, a obtener y poner a la inmediata disposición el tipo de recursos que respondan a las necesidades de los estudiantes.

La educación en el Perú, referente a la calidad educativa, atraviesa un mal momento, debido a muchos factores como son el factor económico de los padres de familia, la falta de un diseño curricular diversificado, de acuerdo a las necesidades y requerimiento de los estudiantes y de la comunidad. Uno de los factores principales es la no existencia de materiales educativos cibernéticos actualizados, de acuerdo a la realidad ayacuchana. Por eso planteamos la aplicación del Software Cultsoft que es un programa interactivo que facilitará el desarrollo de capacidades y habilidades de los discentes, enseñar las diferentes estrategias, formas y estilos de aprendizaje y así de las técnicas que todo estudiante debe conocer.

El Software Cultsoft es una solución innovadora que ofrece a los docentes principalmente de comunicación de los diferentes ciclos de educación básica regular la posibilidad de interactuar con los estudiantes, tanto en forma individual o grupal, en las sesiones de aprendizaje y como consecuencia en las evaluaciones de los participantes, con la finalidad de cumplir con los fines de la evaluación pedagógica.

2.2.2.2 Estrategias de búsqueda

Estas estrategias no se dirigen directamente al aprendizaje de los contenidos. La misión fundamental de estas estrategias es mejorar la eficacia del aprendizaje fundamentalmente de estas estrategias es mejorar la eficacia del aprendizaje mejorando las condiciones en las que se produce. Incluye

Establecer y mantener la motivación, enfocar la atención, mantener la concentración, manejar la ansiedad, manejar el tiempo de manera efectiva, etc.

a. Definir o resumir

El docente de la literatura no es el único medio de formación, en su propia disciplina. La interdependencia del mundo actual; la simultaneidad de información,

b. Buscar los conceptos claros

Responsabilidad de los planes de estudio, de los textos escolares, de la eficacia misma del magisterio, tal vez hay debate si se afirma que el hombre peruano contemporáneo vive una deficiencia, incompleta o deformada información del pasado peruano.

c. Traducir los conceptos claves a los términos de interrogación

Ubicación cronológica de los grandes hombres y de los grandes sucesos; correspondencia de nuestra vida con la del resto del mundo; transformación de nuestras actitudes y de nuestra forma de conducta; es muy frágil y superficial el dominio de todo este variado conjunto de temas históricos.

d. Construir una expresión o ecuación de búsqueda

Cuando hablamos de comunicación, nos referimos a la sociedad peruana que se independiza después de un largo periodo de dominación, esclavitud y aniquilamiento de los antiguos peruanos y la lucha permanente desde la independencia hasta nuestros días.

e. Evaluar la búsqueda

Bajo un contexto de una sociedad postmoderna, que ha reemplazado la reflexión por la simple lectura de relatos periodísticos y libros de autoayuda, creemos imprescindible rescatar la

importancia de la historia, como materia fundamental en la formación de los estudiantes que se aproximan al campo de las ciencias sociales.

Bajo esta línea de reflexión a través de diversos argumentos (educativos, psicocognitivos, socio-culturales y hasta políticos), en el currículum que se aplica en las instituciones educativas.

III. METODOLOGÍA

3.1 Diseño de investigación

El tipo es Cuantitativo según su utilidad en la información según Gross (2010) indica que una investigación de tipo cuantitativo involucra operaciones matemáticas.

El nivel es descriptivo según Gross (2010) el nivel de investigación es descriptiva, simple porque no se limita a la recolección de datos, sino a la identificación de las variables.

Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis para el uso del Software Educativo Cultsoft.

Tamayo (2005) los estudios descriptivos recogen sus características externas: enumeración y agrupamiento de sus partes, las cualidades y circunstancias que lo entornan de un estudiante en el área comunicación.

El diseño es no experimental, según Christensen (1980) es cuando el investigador observa los fenómenos tal y como ocurren naturalmente, sin intervenir en su desarrollo. Hace referencia a tipos y a diseños de investigación. En cuanto a los primeros menciona, según sus objetivos externos, los puros y aplicados, mientras que según sus objetivos internos, describe los

exploratorios, descriptivos y explicativos. Carlos (2007) indica que el diseño de la investigación tiene como propósito establecer las características de las variables.

M=.....

| |
|---|
| X |
| Y |

Dónde:

M: Muestra de docentes

X: Software educativo Cultsoft

Y: Búsqueda de la información

3.2 La comunicación

Según los propósitos de investigación de lengua literatura estará conformado por todos los docentes y estudiantes del nivel secundario de las instituciones educativas ubicadas en el distrito de Carmen Alto Región Ayacucho.

3.2.1 El área geográfica del estudio

El área geográfica donde se realizó el estudio está ubicada en el distrito de Carmen Alto Región Ayacucho

Ubicación de la institución educativa “Domingo Savio”

La Institución donde se realizó la investigación se encuentra ubicada en el distrito de Carmen alto región Ayacucho de la Provincia de Huamanga, Región Ayacucho, en el jirón las casuarinas Mz a Lt 19-18

3.3 Población y muestra

3.3.1 Población

“La población es la totalidad de elementos, seres u objetos a estudiar. Las unidades poseen una característica común y dan origen a los datos de la investigación.” (Rojas, 2002, p. 176).

La población está conformada por todos los estudiantes pertenecientes de Educación Básica Regular de la Institución Educativa Domingo Savio matriculados en el año lectivo de 2018.

Tabla 1. Población de docentes y estudiantes

| Distrito | I.E | 1° | 2° | 3° | 4° | 5° | Total | 1° | 2° | 3° | 4° | 5° | Total | |
|-----------------|------------|--------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------------|-----------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------------|-----------|
| Carmen | | N° docentes | | | | | | N° estudiantes | | | | | | |
| Alto | I.E.P. | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 14 | 16 | 11 | 20 | 14 | 75 | |
| Región | Domingo | | | | | | | | | | | | | |
| Ayacucho | Savio | TOTAL | | | | | 5 | | | | | | | 75 |

Fuente: secretaría de las instituciones educativas del distrito de Carmen alto región Ayacucho

3.3.1.1 Criterio de inclusión

Se tendrá en cuenta solo a los docentes y estudiantes del nivel secundario desde el primer año hasta quinto año de educación secundaria que cumplan con las características que necesariamente deberán tener los sujetos de estudio, de la institución educativa: I.E.P. Domingo Savio del distrito de Carmen Alto Región Ayacucho.

3.3.1.2 Criterios de exclusión

No se tomarán en cuenta a aquellos docentes y estudiantes que pertenecen al nivel Inicial y Primaria para utilizar este programa con todas sus áreas de las instituciones educativas de esta investigación y del distrito de Carmen Alto Región Ayacucho.

3.3.2 Muestra

La muestra estará conformada por los 5 docentes y 75 estudiantes de 1°,2°,3°, 4°,5° año de educación secundaria de la instituciones educativa de esta investigación del distrito de Carmen Alto Región Ayacucho. Esta muestra es igual a la población ya que según lo que indica Hernández citado en Castro (2006) expresa que "si la población es menor a cincuenta (50) individuos, la población es igual a la muestra" (p.69).

3.4 Definición y operacionalización de las variables

3.4.1 Definición de las variables

El proceso obliga a realizar una definición conceptual de la variables para romper el concepto difuso que ella engloba y así darle sentido concreto dentro de la investigación.

Luego en función de ello se procese a realizar la definición operacional de la misma para identificar los indicadores que permitirán realizar su medición de forma empírica y cuantitativa, al igual que cualitativamente llegado el caso.

También se dice que son las características cuantitativas o cualitativas que son el objeto de búsqueda de las unidades mediante un análisis en el área de comunicación.

3.4.1.1 Software educativo Cultsoft

El Cultsoft es un software educativo interactivo pertinente para los estudiantes de Educación Básica Regular para la enseñanza de la comunicación. Será un software que reunirá la mayoría de las características de un material educativo, interactivo que, como uno de los objetivos será la motivación y la facilitación del aprendizaje de los estudiantes aplicando el método sincrónico y asincrónico.

3.4.3.2. Búsqueda de información

Es el proceso que obliga al estudiante buscar información con ayuda de software para solucionar un problema o para definir conceptos o interpretar datos etc.

3.4.2 Operacionalización de las variables

Tabla 2. Operacionalización de variables

| PROBLEMA | VARIABLES | DIMENSIONES | INDICADORES | |
|--|---------------------------------|--|---|--|
| ¿De qué manera el uso del Software Educativo Cultsoft influye para la búsqueda de información en los estudiantes del nivel secundaria del área de comunicación de la institución educativa Domingo Savio del distrito de Carmen alto región Ayacucho en el año académico 2018. | 2.2.1. Software educativo | 2.2.1.1 La computadora | a. Hardware b. Software | |
| | | 2.2.1.2. Software Educativo | a. Características del software educativo | |
| | | | 2.2.1.3 Proceso de creación del software | |
| | | | 2.2.1.4 Mantenimiento del software | |
| | | | 2.2.1.5 Software educativo interactivo | |
| | | | 2.2.1.6. Software Educativo Cultsoft | |
| | | | 2.2.1.7. Entornos y Plataformas | |
| | | | 2.2.1.8.Instalacion del software | |
| | | | 2.2.1.9.Esquimatización del Software Educativo Cultsoft | |
| | | | 2.2.1.10. Ventajas del Software | |
| 2.2.2. Búsqueda de información | 2.2.2.1 Concepto | | | |
| | 2.2.2.2 Estrategias de búsqueda | a. Definir o resumir b. Buscar los conceptos clave c. Traducir los conceptos clave a los términos de interrogación d. Construir una expresión o ecuación de búsqueda e. Evaluar la búsqueda | | |

3.5 Técnica e instrumento

3.5.1 Técnica la encuesta

Gaudy (2012) la técnica de la encuesta, constituye el conjunto de mecanismos, medios o recursos dirigidos a recolectar, conservar, analizar y transmitir los datos de los fenómenos sobre los cuales se investiga.

Por consiguiente, las técnicas son procedimientos o recursos fundamentales de recolección de información, de los que se vale el investigador para acercarse a los hechos y acceder a su conocimiento acercarse a los hechos y acceder a su conocimiento utilizando el uso del Software Educativo Cultsoft en el área de comunicación.

3.5.2 Instrumento el cuestionario

Rodríguez y García (1996) este instrumento se asocia a enfoques y diseños de investigación típicamente cuantitativos, porque se construye para contrastar puntos de vista, porque favorece el acercamiento a formas de conocimiento nomotético no ideográfico, porque su análisis se apoya en el uso de estadísticos que pretenden acercar los resultados en unos pocos elementos (muestra) a un punto de referencia más amplio y definitorio (población) y en definitiva, porque suelen diseñarse y analizarse sin contar con otras perspectivas que aquella que refleja el punto de vista del investigador con el uso del Software Educativo Cultsoft.

3.5.2.1 Validez y confiabilidad del instrumento

Los instrumentos fueron validados por un experto en la materia refiriéndose a la validez del constructo.

A. Validez del instrumento

También denominada exactitud corresponde al grado en que la medición refleja la realidad de un fenómeno o capacidad de medición o clasificación de un método o instrumento para aquello que fue propuesto o sea que mida o clasifique lo que efectivamente analizamos y no otra cosa el uso del Software Educativo Cultsoft tendrá una gran ventaja de buscar informaciones de una manera más factible de acuerdo a las necesidades de los estudiantes en general.

Para Aroca (1999) la validez de contenido, denominada también “lógica” o de “muestreo”. Se refiere básicamente al contenido del instrumento, al hecho de que el instrumento contenga en sus elementos o ítem todos y sólo los aspectos que, de acuerdo a los objetivos de la investigación, sea necesario (sic) averiguar para el logro de las necesidades.

A. Confiabilidad del instrumento

La confiabilidad de los componentes del instrumentos del Software Educativo Cultsoft se obtiene mediante correlación que presentación sus ítems entre sí mismos y el concepto para el cual fue creado.

La confiabilidad se refiere al nivel de exactitud y consistencia de los resultados obtenidos al aplicar el instrumento por segunda vez en condiciones tan parecida como sea posible.

Bernal (2000) afirma que la pregunta clave para determinar la confiabilidad de un Software Educativo Cultsoft es un instrumento de medición es: Si se miden fenómenos o eventos una y otra vez con el mismo instrumento de medición, se obtienen los mismos resultados u otros muy similares en el área de comunicación.

3.6 Plan de análisis

Para esta investigación se utilizó la estadística descriptiva para mostrar los resultados implicados en los objetivos de la investigación.

Para el análisis de los datos se utilizó el programa Microsoft 2010 Excel Word y Power Point.

El procesamiento, se hizo sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento, a los sujetos de estudio: docentes de cada aula y estudiantes del colegio Domingo Savio del distrito de Carmen alto región Ayacucho.

Los datos obtenidos se procesaron en una base de datos en programa de Microsoft Excel, proporcionada por la asesora y personal del colegio Domingo Savio del distrito de Carmen alto región Ayacucho.

3.6.1 Medición de las variables

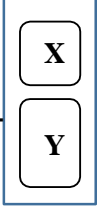
3.6.1.1 Variable 1: Software educativo Cultsoft

Se aplicará un cuestionario para el docente y de las respuestas obtenidas se sacarán los resultados para tabularlos

3.6.1.2 Variable 2: Búsqueda de la información

Se aplicará un cuestionario para al estudiante y de las respuestas obtenidas se sacarán los resultados para tabularlos

3.7 Matriz de consistencia El software educativo Cultsoft utilizadas por el docente permitirá buscar todo tipo de información de las obras literarias a los estudiantes del nivel secundario de la institución educativas Domingo Savio del distrito de Carmen alto Región Ayacucho 2018

| FORMULACION DEL PROBLEMA | OBJETIVOS | VARIABLES | POBLACION Y MUESTRA | DISEÑO | INSTRUMENTO |
|---|---|--|--|--|---|
| <p>¿El software educativo cultsoft utilizadas por el docente permitirá buscar toda información de las obras literarias a los estudiantes del nivel secundario de la institución educativas “Domingo Savio” del distrito de Carmen alto Región Ayacucho 2018</p> | <p>Objetivo General: Describir el uso del Software Educativo Cultsoft como ayuda en la búsqueda de información en los estudiantes del nivel secundaria del área de comunicación de la institución educativa Domingo Savio del distrito de Carmen alto región Ayacucho en el año académico 2018.</p> <p>Objetivos Específicos: Describir el Software Educativo Cultsoft que utilizan los estudiantes del nivel secundario del área de Comunicación. Facilitar la búsqueda de obras literarias de diferentes autores como ayuda para los estudiantes del nivel secundaria del área de Comunicación</p> | <p>Variable 1: El software educativo cultsoft</p> <p>Variable 2: Búsqueda de información</p> | <p>Población: Estará conformada por 5 docentes y 75 estudiantes del nivel secundario</p> <p>Muestra: Estará conformada por 5 docentes y 75 estudiantes del nivel secundario.</p> | <p>Tipo de El tipo es Cuantitativo</p> <p>Nivel: Descriptivo</p> <p>Diseño: No Experimental</p> <div style="text-align: center;">  <p>M-----</p> </div> <p>Dónde M = Muestra de docentes X = Software educativo Cultsoft Y = Búsqueda de la información</p> | <p>El Cuestionario: Validado por experto.</p> |

IV. RESULTADOS

Los resultados obtenidos se plasmarán de acuerdo a los objetivos planteados y en base a las respuestas de los cuestionarios aplicados.

I. CUESTIONARIO APLICADO A ESTUDIANTES

Tabla 3. *¿Tienes conocimientos del manejo de un software como Word, Excel etc.?*

| Opciones | Nº estudiantes | % |
|-----------------|----------------|-------------|
| Sí conoce | 56 | 75% |
| No conoce | 14 | 18% |
| Muy poco conoce | 05 | 07% |
| TOTAL | 75 | 100% |

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la I.E.P. "D.S.", octubre 2017

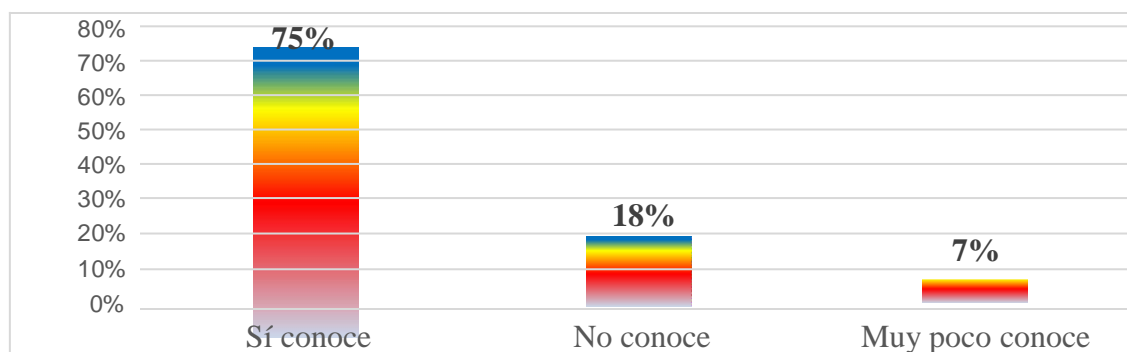


Figura 1: *Tienes conocimientos del manejo de un software como Word, Excel etc.*

Fuente: Tabla 3

De acuerdo a la tabla 3 y figura 1 se observa que 100% (75) estudiantes, si conoce los programas de ofimática como son el Word, Excel, etc.; 75% (56) señalan que si conoce los programas de ofimática como son el Word, Excel el 18% (14) indican que no conocen los

programas básicos de ofimática como son el Word, Excel, y 7% (05) indican que conocen muy poco los programas básicos de ofimática como son el Word, Excel.

Tabla 4. ¿Tu aprendizaje es satisfactorio con la aplicación de los métodos de enseñanza del docente?

| Opciones | Nº estudiantes | % |
|--------------|----------------|-------------|
| Sí | 33 | 44% |
| No | 42 | 56% |
| TOTAL | 75 | 100% |

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la I.E.P. "D.S.", octubre 2017

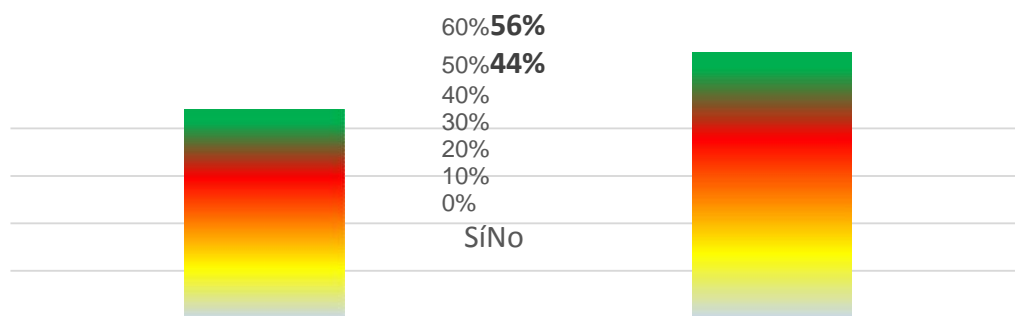


Figura 2: Tu aprendizaje es satisfactorio con la aplicación de los métodos de enseñanza del Docente.

Fuente: Tabla 4

De acuerdo a la tabla 4 y figura 2 se observa que 100% (75) estudiantes, si *Tu* aprendizaje es satisfactorio con la aplicación de los métodos de enseñanza del *Docente*.; 56% (42) señalan que con el aprendizaje no está satisfactorio con la aplicación de los métodos de enseñanza del *Docente* y 44% (33) indican que si con aprendizaje es satisfactorio con la aplicación de los métodos de enseñanza del docente.

Tabla 5. Tienes alguna información sobre las multimedia

| Opciones | Nº estudiantes | % |
|--------------|----------------|-------------|
| Sí | 42 | 56% |
| No | 25 | 33% |
| Muy poco | 8 | 11% |
| TOTAL | 75 | 100% |

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la I.E.P. "D.S.", octubre 2017

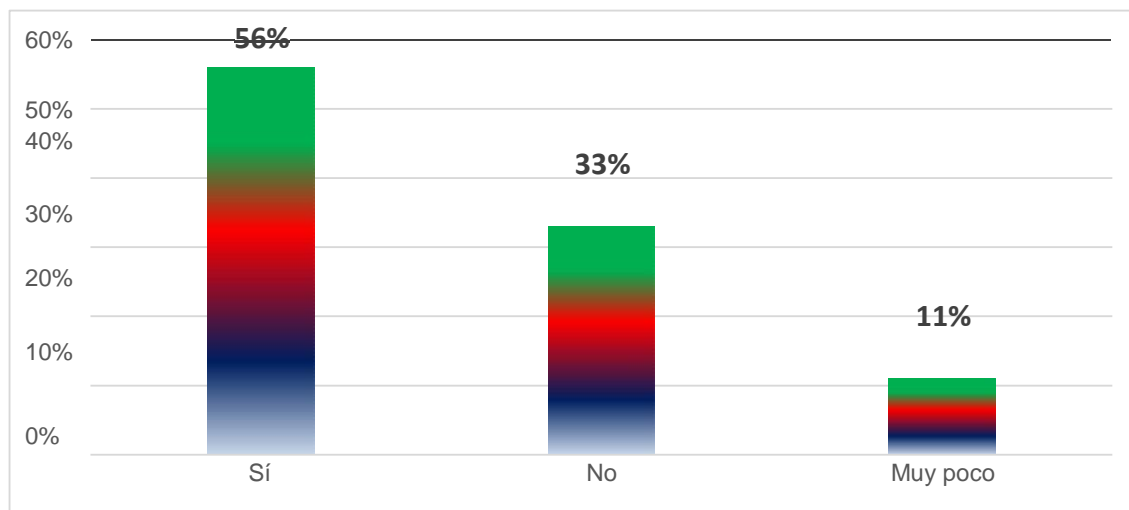


Figura 3: Tienes alguna información sobre las

multimedia. Fuente: Tabla 5

De acuerdo a la tabla 5 y figura 3 se observa que 100% (75) estudiantes, si Tienes alguna información sobre las multimedia; 56% (42) señalan que si Tiene alguna información sobre las multimedia el 33% (25) indican que no Tiene alguna información sobre las multimedia. y 11% (08) indican que conocen muy poco alguna información sobre las multimedia.

Tabla 6. Utilizas los servicios de la Internet para tu aprendizaje?

| Opciones | Nº estudiantes | % |
|--------------|----------------|-------------|
| Sí | 32 | 43% |
| No | 24 | 32% |
| Pocas veces | 19 | 25% |
| TOTAL | 75 | 100% |

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la I.E.P. "D.S.", octubre 2017

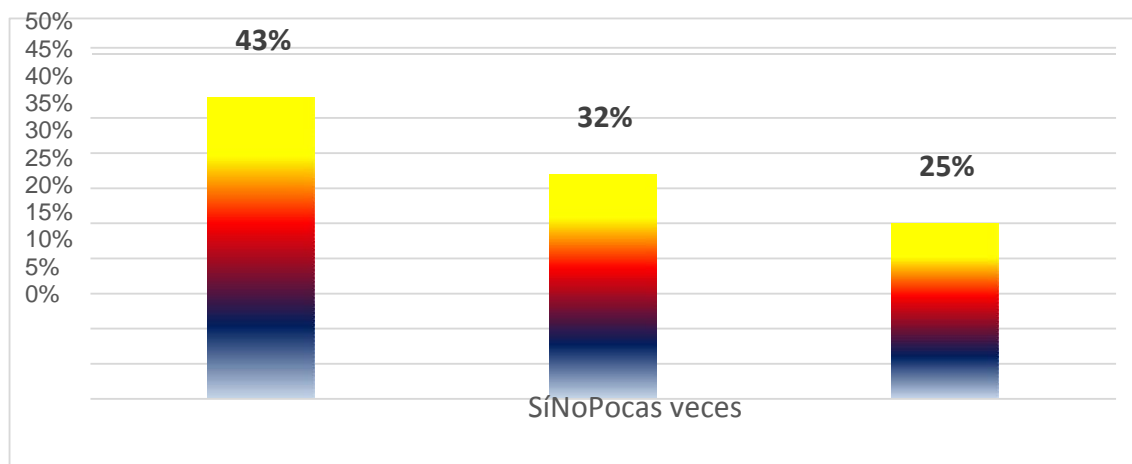


Figura 4: Utilizas los servicios de la Internet para tu aprendizaje.

Fuente: Tabla 6

De acuerdo a la tabla 6 y figura 4 se observa que 100% (75) estudiantes, Utilizas los servicios de la Internet para tu aprendizaje; 43% (32) señalan que si Utilizas los servicios de la Internet para el aprendizaje el 32% (24) indican que no Utilizas los servicios de la Internet para el aprendizaje. y 25% (19) indican que pocas veces utilizas los servicios de la Internet para el aprendizaje.

Tabla 7. ¿Le gustaría aprender a manejar algún software educativo aplicado a la comunicación?

| Opciones | Nº estudiantes | % |
|--------------|----------------|-------------|
| Sí | 33 | 44% |
| No | 28 | 37% |
| Pocas veces | 14 | 19% |
| TOTAL | 75 | 100% |

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la I.E.P. "D.S.", octubre 2017

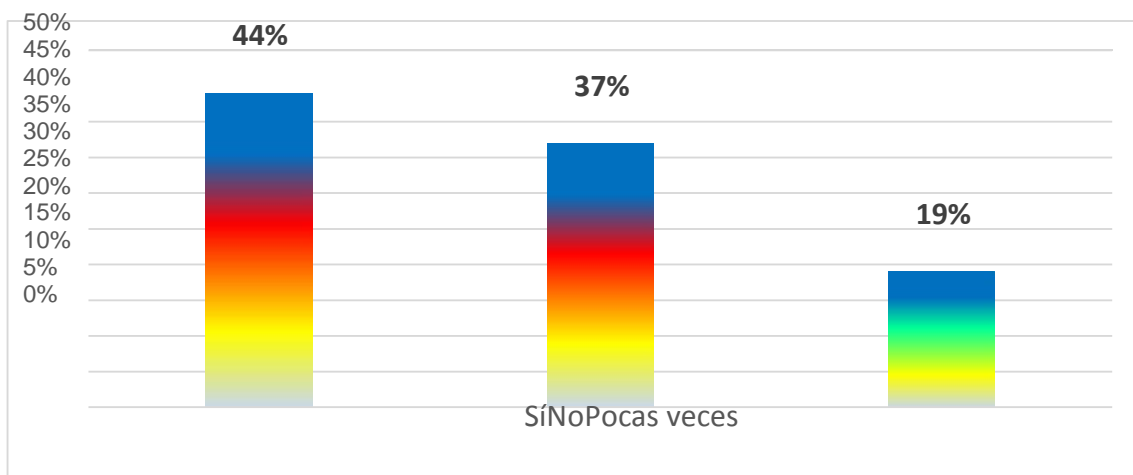


Figura 5: Le gustaría aprender a manejar algún software educativo aplicado a la comunicación.

Fuente: Tabla 7

De acuerdo a la tabla 7 y figura 5 se observa que 100% (75) estudiantes, Le gustaría aprender a manejar algún software educativo aplicado a la comunicación; 44% (33) señalan que si le gustaría aprender a manejar algún software educativo aplicado a la comunicación el 37 % (28) indican que no le gusta aprender a manejar algún software educativo aplicado a la comunicación. y 19% (14) indican que pocas veces le gustaría aprender a manejar algún software educativo aplicado a la comunicación

Tabla 8. ¿El software Cultsoft es divertido?

| Opciones | Nº estudiantes | % |
|-------------------|----------------|-------------|
| Sí es divertido | 29 | 39% |
| No es divertido | 34 | 45% |
| Es poco divertido | 12 | 16% |
| TOTAL | 75 | 100% |

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la I.E.P. "D.S.", octubre 2017

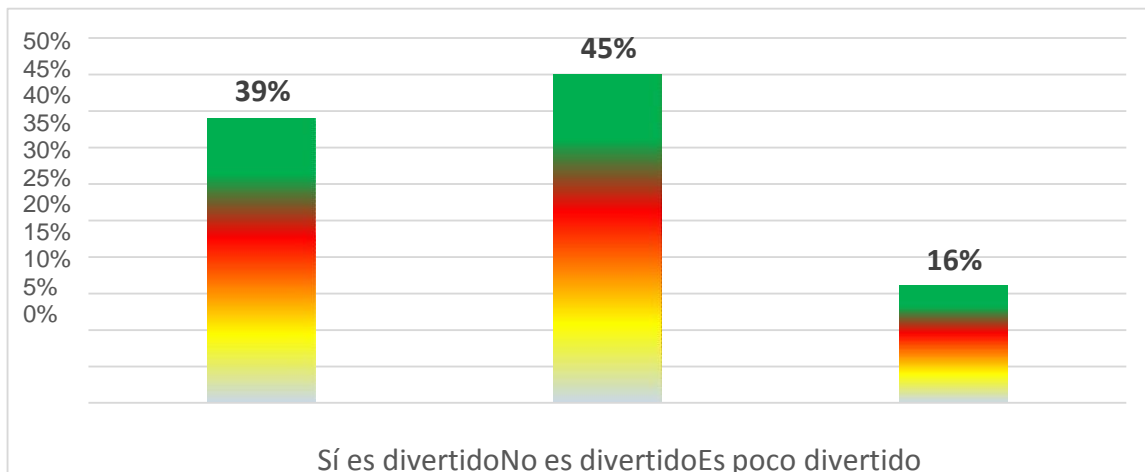


Figura 6: El software Cultsoft es divertido.

Fuente: Tabla 8

De acuerdo a la tabla 8 y figura 6 se observa que 100% (75) estudiantes si el software Cultsoft es divertido; 45% (34) señalan que el software Cultsoft es divertido el 39% (29) indican que no es divertido el software Cultsoft. y 16% (12) indican que es pocas divertido El software Cultsoft.

Tabla 9. ¿Con la ayuda del software Cultsoft tu aprendizaje de la comunicación ha mejorado?

| Opciones | Nº estudiantes | % |
|----------------|----------------|-------------|
| Sí ayuda | 39 | 52% |
| No ayuda | 22 | 29% |
| Ayuda muy poco | 14 | 19% |
| TOTAL | 75 | 100% |

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la I.E.P. "D.S.", octubre 2017

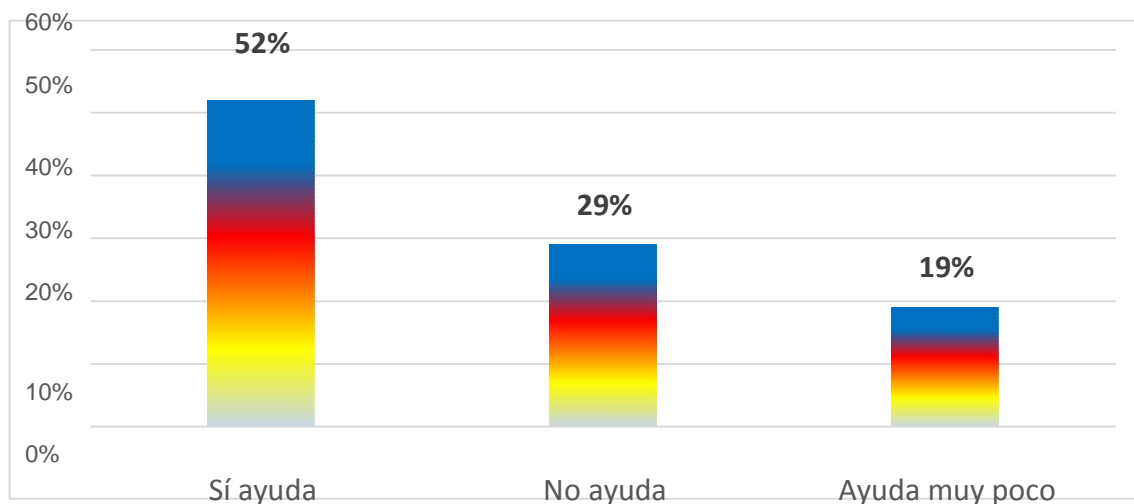


Figura 7: Con la ayuda del software Cultsoft tu aprendizaje de la comunicación ha mejorado.

Fuente: Tabla 9

De acuerdo a la tabla 9 y figura 7 se observa que 100% (75) estudiantes si Con la ayuda del software Cultsoft tu aprendizaje de la comunicación ha mejorado; 52% (39) señalan que Con la ayuda del software Cultsoft el aprendizaje de la comunicación si ayuda el 29% (22) indican que no ayuda el software Cultsoft con el aprendizaje de la comunicación no ha mejorado. y 19% (14) indican que ayuda muy poco el software Cultsoft con el aprendizaje de la comunicación puede mejorar.

II. CUESTIONARIO PARA EL DOCENTE

Tabla 10. ¿Usted tiene conocimientos de Ofimática? En el manejo de información?

| Opciones | Nº docentes | % |
|--------------|-------------|-------------|
| Sí | 43 | 57% |
| No | 22 | 29% |
| Muy poco | 10 | 13% |
| TOTAL | 75 | 100% |

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la I.E.P. "D.S.", octubre 2017

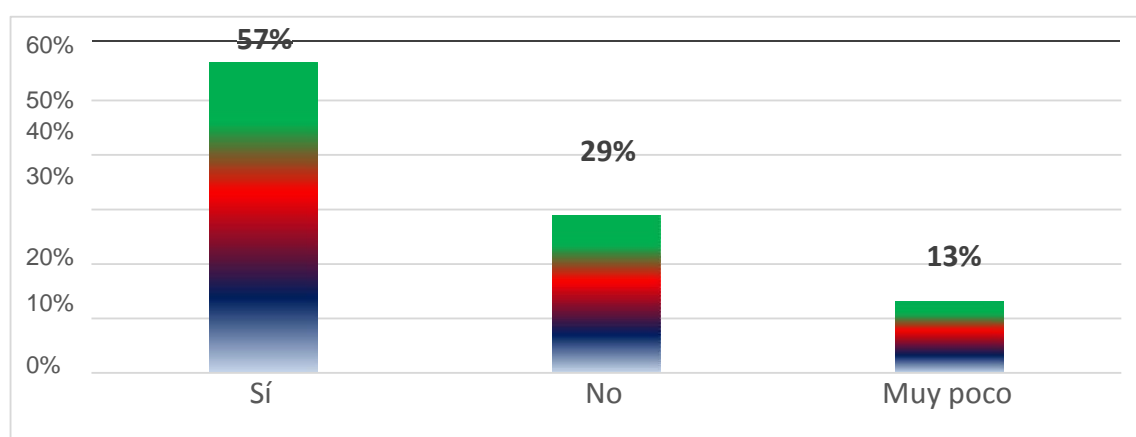


Figura 8: Usted tiene conocimientos de Ofimática? En el manejo de información.

Fuente: Tabla 10

De acuerdo a la tabla 9 y figura 8 se observa que 100% (75) docentes si Usted tiene conocimientos de Ofimática? En el manejo de información; 57% (43) señalan que si tiene conocimientos de Ofimática? En el manejo de información el 29% (22) indican que no tiene conocimientos de Ofimática? En el manejo de información. y 13% (10) indican que muy poco tiene conocimientos de Ofimática? En el manejo de información.

Tabla 11. ¿Tiene alguna información sobre materiales educativos electrónicos en comunicación?

| Opciones | Nº docentes | % |
|--------------|-------------|-------------|
| Sí | 37 | 49% |
| No | 23 | 31% |
| Muy poco | 15 | 20% |
| TOTAL | 75 | 100% |

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la I.E.P. "D.S.", octubre 2017

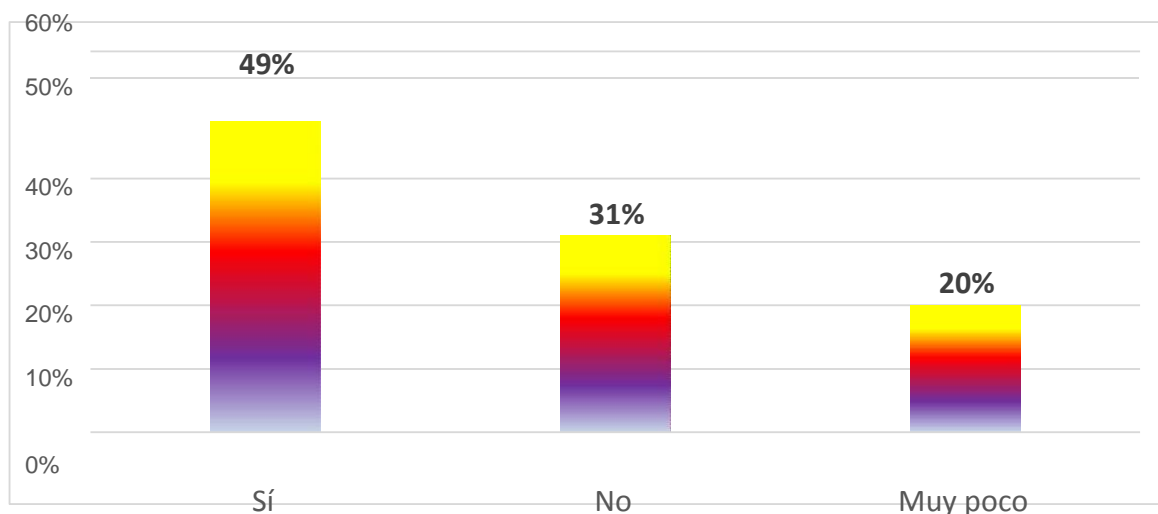


Figura 9: Tiene alguna información sobre materiales educativos electrónicos en comunicación.

Fuente: Tabla 11

De acuerdo a la tabla 11 y figura 9 se observa que 100% (75) docentes Tiene alguna información sobre materiales educativos electrónicos en comunicación; 49% (37) señalan que si Tiene alguna información sobre materiales educativos electrónicos en comunicación el 31% (23) indican que no Tiene alguna información sobre materiales educativos electrónicos en comunicación. y 20% (15) indican que muy poco Tiene alguna información sobre materiales educativos electrónicos en comunicación.

Tabla 12. ¿Tiene alguna información sobre las nuevas tecnologías de información y comunicación aplicada a la educación?

| Opciones | Nº docentes | % |
|--------------|-------------|-------------|
| Sí | 22 | 29% |
| No | 41 | 55% |
| Muy poco | 12 | 16% |
| TOTAL | 75 | 100% |

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la I.E.P. "D.S.", octubre 2017

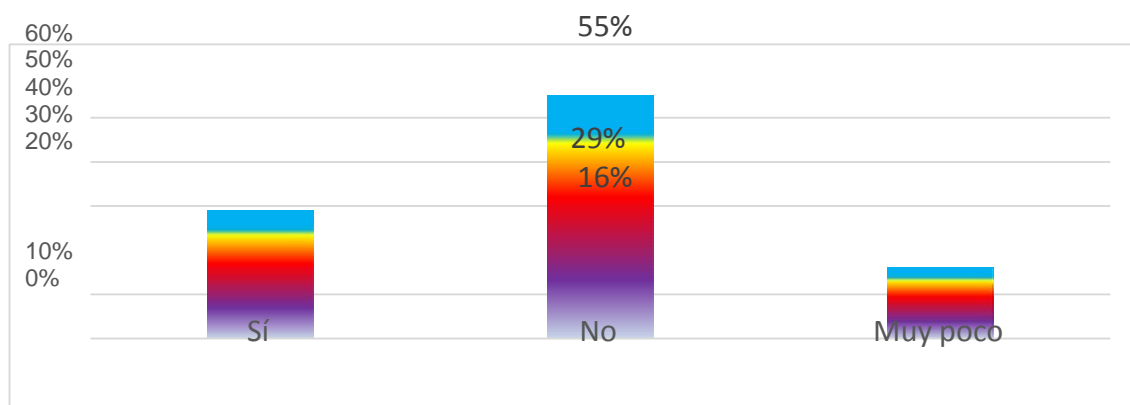


Figura 10: Tiene alguna información sobre las nuevas tecnologías de información y comunicación aplicada a la educación.

Fuente: Tabla 12

De acuerdo a la tabla 12 y figura 10 se observa que 100% (75) docentes Tiene alguna información sobre las nuevas tecnologías de información y comunicación aplicada a la educación; 55% (41) señalan que si Tiene alguna información sobre las nuevas tecnologías de información y comunicación aplicada a la educación el 29% (22) indican que no Tiene alguna información sobre las nuevas tecnologías de información y comunicación aplicada a la educación. y 16% (12) indican que muy poco Tiene alguna información sobre las nuevas tecnologías de información y comunicación aplicada a la educación.

Tabla 13. ¿Está de acuerdo que los recursos educativos son importante para el aprendizaje de sus estudiantes en el área de comunicación?

| Opciones | Nº docentes | % |
|--------------|-------------|-------------|
| Sí | 34 | 45% |
| No | 18 | 24% |
| Muy poco | 23 | 31% |
| TOTAL | 75 | 100% |

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la I.E.P. "D.S.", octubre 2017

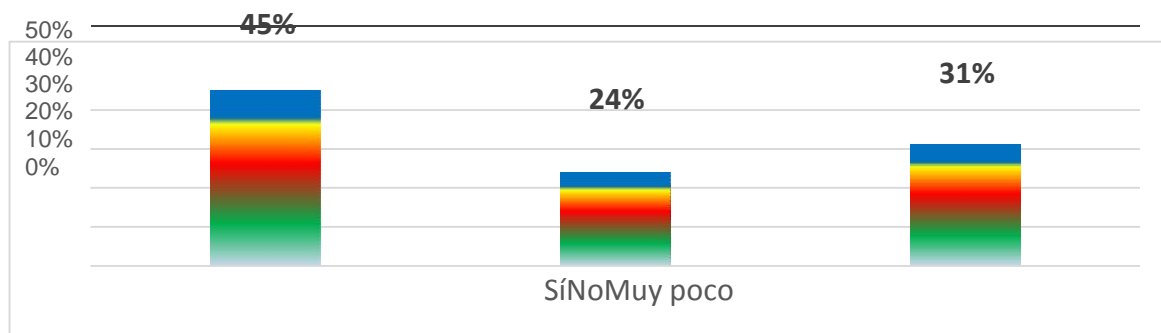


Figura 11: Está de acuerdo que los recursos educativos son importante para el aprendizaje de sus estudiantes en el área de comunicación.

Fuente: Tabla 13

De acuerdo a la tabla 13 y figura 11 se observa que 100% (75) docentes Está de acuerdo que los recursos educativos son importante para el aprendizaje de sus estudiantes en el área de comunicación; 45% (34) señalan que si Está de acuerdo que los recursos educativos son importante para el aprendizaje de sus estudiantes en el área de comunicación el 31% (23) indican que no Está de acuerdo que los recursos educativos son importante para el aprendizaje de sus estudiantes en el área de comunicación. y 24% (18) indican que muy poco Está de acuerdo que los recursos educativos son importante para el aprendizaje de sus estudiantes en el área de comunicación.

Tabla 14. Le gustaría aprender a manejar algún software educativo aplicado a la comunicación.

| Opciones | Nº docentes | % |
|--------------|-------------|-------------|
| Sí | 46 | 61% |
| No | 29 | 39% |
| TOTAL | 75 | 100% |

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la I.E.P. "D.S.", octubre 2017

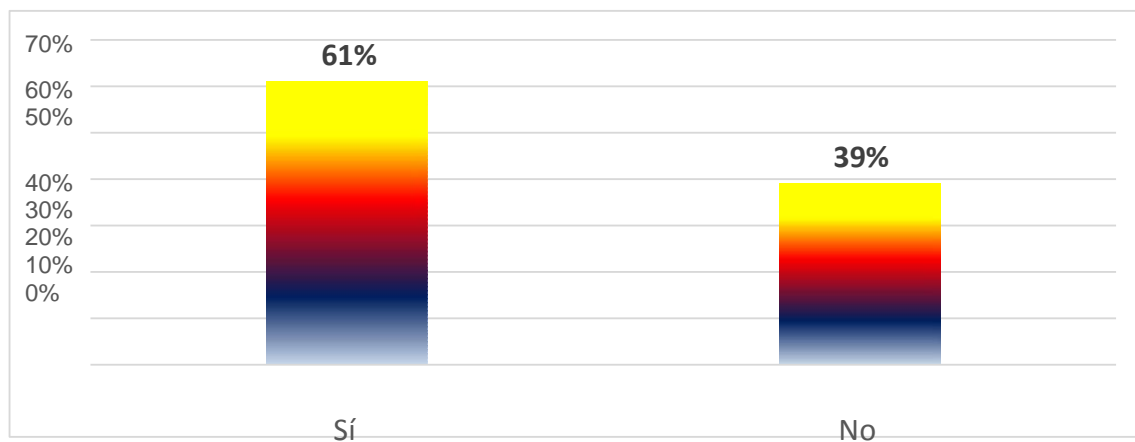


Figura 12: Le gustaría aprender a manejar algún software educativo aplicado a la comunicación.

Fuente: Tabla 13

De acuerdo a la tabla 14 y figura 12 se observa que 100% (75) docentes Le gustaría aprender a manejar algún software educativo aplicado a la comunicación; 61% (46) señalan que le gustaría aprender a manejar algún software educativo aplicado a la comunicación. y 39% (29) indican no le gustaría aprender a manejar algún software educativo aplicado a la comunicación.

4.1 Análisis de los resultados

En esta parte del trabajo de investigación se analizaron los respectivos resultados obtenidos para definir la forma como deben utilizar el software educativo cultsoft para la

búsqueda de información en la utilidad de los docentes y el logro de aprendizaje de sus estudiantes.

4.1.1 En relación con el primer objetivo específico:

Describir el Software Educativo Cultsoft que utilizan los estudiantes del nivel secundario del área de Comunicación

Referente a las modalidades de organización de la enseñanza eligieron como primera prioridad 43% (10) los proyectos de tipo dinámico generador como segunda prioridad 35% (8) el trabajo colaborativo de tipo dinámico orientado por el grupo y como tercera prioridad el uso del software educativo cultsoft el 33% (9) orientados por la persona quien lo elabora el trabajo.

4.1.2. Determinar el logro de aprendizaje con el segundo objetivo específico.

Facilita la búsqueda de información de acuerdo a las encuestas realizadas 65% (49) estudiantes opinan sería mejor este tipo de programas para buscar todo tipo de información de acuerdo a nuestros trabajos en lengua literatura, el 35% (26) opinan debería haber una persona encargada quien nos enseñe estando actualizado sobre este tipo de software

V. CONCLUSIONES

Al terminar esta investigación relacionada con el uso del software educativo Cultsoft tendremos logros necesarios.

El software educativo Cultsoft supone un cambio importante en la forma de abordar la enseñanza y sus conclusiones pueden ser aplicadas en cualquier entorno educativo, siempre que cumpla las condiciones mínimas ya establecidas en lo que se refiere a este tipo de programa en el área de lengua literatura.

Otro factor importante del software educativo Cultsoft es la comunicación, a través de los medios de comunicación social, de las actuaciones realizadas en el trabajo, porque estas permitirán, difundir el proceso de innovación en otros centros, acelerando la utilización de la tecnologías de la información en el entorno educativo, factor esencial para competir en la sociedad del próximo milenio.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aroca. (1999). *Validez del instrumento* Recuperado de

<http://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/10916/Aroca>

Bernal. (2000). *Confiability del instrumento* Recuperado de

<http://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/10916/BernalFuentes.pdf?>

Conesa. (2010) Tesis: doctoral titulada “*Evaluación de la calidad de los sitios web con información sanitaria en castellano*”. Murcia. Recuperado de

[http://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/10916/ConesaFuentes.pdf?
sequence=1](http://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/10916/ConesaFuentes.pdf?sequence=1)

Chumpitaz (2015) Tesis para doctorado titulada “*El uso del Smartphone como herramienta para la búsqueda de información en los estudiantes de pregrado de la Facultad de Educación de una universidad privada de Lima metropolitana*”. Lima. Recuperado de

[http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/6321/figueroa
portilla_carlos_uso_smartphone_informacion.pdf?](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/6321/figueroa_portilla_carlos_uso_smartphone_informacion.pdf?)

Calero. (2010). *Características del software educativo* Recuperado de

<http://pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/Calero/figueroa>

Christensen. (1980). *Diseño no experimental* Recuperado de

<http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/6321/2.pe>

Delgado. (2001). El aprendizaje de preposiciones Recuperado de

<http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/bitstream/handle>

Garrido. (2013). Tesis: *Aplicación de técnicas de inteligencia artificial para el desarrollo de infames de búsqueda de información*. Madrid. Recuperado de

<http://eprints.ucm.es/23903/1/T35000.pdf>

Gaudy. (2012). Técnica la encuesta Recuperado de

<http://www.tecnicas de encuestanred.net/bitstream/handle /bitstream/handle>

Gianluca. (2017). Software interactivo Recuperado de

<http://software.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/cyberte/3758/Manrique.pe>

Groes. (2010). Metodología de investigación Recuperado de

<http://m.investigación.puce.edu.ec/bitstream/handle>

Hernández. (2006). Muestra. Recuperado de

<http://mx.answers.yahoo.com/question/index?qid>

Manrique (2013) Tesis: para optar el grado de Bachiller “*Evaluación del uso de internet como recurso educativo en el rendimiento académico del área de comunicación en los estudiantes del sexto grado de primaria de la institución educativa n° 3071 - Manuel García cerrón, puente piedra*”. Lima. Recuperado de

http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/cybertesis/3758/Manrique_on.pdf;jses

Ramírez.(2013). *Tesis* Recuperado de

<http://www.tecnicas de encuestanred.net/bitstream/.tesis.handle>

Ruso.(2009).*Hardware y Software* Recuperado de

<http://software.unmsm.edu.pe/bitstream/handle>

Ruiz. (2008).*Tesis* recuperado de

<http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle.com>

R.A.E.(S.F). *Interacción* Recuperado de

<http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/5936/T-PUCE-6101.pdf>

Roja. (2002). *Población* Recuperado de

<http://www.cepvi.com/articulos/desarrollo/poblacion.pe>

Tamayo.(2005).*Estudios descriptivos*. Recuperado de

<http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/estudios.htm>

Tipantuña (2013) Tesis: doctoral titulada “*Adicción a internet y sus consecuencias en adolescentes de la ciudad de quito en el año*”. Quito. Recuperado de

<http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/5936/T-PUCE- 6101.pdf>

Unesco. (2004). *dimensiones del aprendizaje significativo* Recuperado de

<http://www.ceis.cl/Gestacion/Gestacion.htm>. Dimesiones

Valbuena (2012) Tesis: “*Cómo clasifica Google los resultados de las búsquedas: factores de posicionamiento orgánico*”. Madrid. Recuperado de

<http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle>

Christensen. (1980). *Diseño no experimental* Recuperado de

<http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/6321/2.pe>

ANEXOS



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

Anexo 1

CUESTIONARIO PARA EL DOCENTE

Pedimos a usted, se sirva responder las preguntas cuyo aporte servirá para realizar este trabajo de investigación.

¿Usted tiene conocimientos de Ofimática? En el manejo de información

a. Sí

b. No

c. Muy poco

| |
|--|
| |
| |
| |

¿Tiene alguna información sobre materiales educativos electrónicos en comunicación?

a. Sí

b. No

c. Muy poco

| |
|--|
| |
| |
| |

¿Tiene alguna información sobre las nuevas tecnologías de información y comunicación aplicada a la educación?

a. Sí

b. No

c. Muy poco

| |
|--|
| |
| |
| |

¿Está de acuerdo que los recursos educativos son importante para el aprendizaje de sus estudiantes en el área de comunicación?

a. Sí

b. No

c. Muy poco

| |
|--|
| |
| |
| |

Le gustaría aprender a manejar algún software educativo aplicado a la comunicación.

a. Si

b. No

| |
|--|
| |
| |

Sus estudiantes saben buscar información en internet acerca de las obras literarias con el programa Cultsoft.

MUCHAS GRACIAS



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

CUESTIONARIO A LOS ESTUDIANTES.

Pedimos a usted joven estudiantes se sirva responder a las preguntas de la siguiente encuesta cuyo aporte servirá para realizar nuestro trabajo de investigación:

¿Tienes conocimientos del manejo de un software como Word, Excel. etc.?

- a. Sí
- b. No
- c. Muy poco

| |
|--|
| |
| |
| |

¿Tu aprendizaje es satisfactorio con la aplicación de los métodos de enseñanza del Docente?

- a. Sí
- b. No
- c. Muy poco

| |
|--|
| |
| |
| |

3. ¿Tienes alguna información sobre las multimedias?.

- a. Sí
- b. No
- c. Muy poco

| |
|--|
| |
| |
| |

¿Utilizas los servicios de la Internet para tu aprendizaje?

- a. Sí
- b. No
- c. Pocas veces

| |
|--|
| |
| |
| |

¿Le gustaría aprender a manejar algún software educativo aplicado a la comunicacion?

- a. Sí
- b. No
- c. Pocas veces

¿El software Cultsoft es divertido?

- a. Sí es divertido
- b. No es divertido
- c. Es poco divertido

| |
|--|
| |
| |
| |

6. Con la ayuda del software Cultsoft tu aprendizaje de la comunicación ha mejorado?

- a. Sí ayuda
- b. No ayuda
- c. Ayuda muy poco

| |
|--|
| |
| |
| |

¿Cómo aprendes mejor :

- a. Visual
- b. Auditiva
- c. Kinestésico
- d. Todas las anteriores

| |
|--|
| |
| |
| |
| |

Muchas gracias

“Año del Buen Servicio al Ciudadano”

Ayacucho, octubre 2017

CARTAN°01-2017-02-D-EPE-ULADECHCatólica

Señor: Eddy Yunccajallo Huamani

Director

I.E. Domingo Savio

Presente

Asunto: Permiso para aplicación de encuestas

Tengo el agrado de dirigirme a usted expresándole nuestro cordial saludo y al mismo tiempo darle a conocer que nuestros estudiantes egresados de la carrera de Educación Secundaria especialidad Lengua literatura y Comunicación se encuentran realizando el curso de Titulación por Tesis, con la finalidad de optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Secundaria.

*Los Bachilleres se encuentran ejecutando la siguiente línea de investigación: **“USO DEL SOFTWARE EDUCATIVO CULTSOFT PARA LA BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN”** los resultados de la investigación realizada serán publicados en eventos científicos a nivel nacional, y en el congreso de investigación que realiza nuestra casa superior de estudios una vez al año.*

Es por ello que solicito a su despacho tenga a bien permitir el acceso a su institución para aplicar las encuestas de recogida de información a nuestra estudiante:

Br. JOSÉ FRANCISCO GALINDO LEÓN

Agradeciendo su gentil aceptación que redundará en beneficio de la formación de educadores, me suscribo de usted, reiterándole las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente.


VICTORIA VALENZUELA A.
MAGISTER
INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA
UNIVERSITARIA