

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO PUNO**  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**  
ESPECIALIDAD DE CIENCIAS SOCIALES



**APLICACIÓN DEL SOFTWARE NEOBOOK EN EL NIVEL DE  
APRENDIZAJE DEL ÁREA HISTORIA, GEOGRAFÍA Y  
ECONOMÍA EN LOS ESTUDIANTES DEL 2DO GRADO DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA TARACO – PUNO  
2015**

**TESIS**

**PRESENTADO POR:**

**FREDY QUECARA CARI**

**GUIDO ALFREDO HUALLPA MAMANI**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

**LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CON MENCIÓN  
EN LA ESPECIALIDAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**PROMOCION: 2014-I**

**PUNO – PERU**

**2017**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**

**APLICACIÓN DEL SOFTWARE NEOBOOK EN EL NIVEL DE APRENDIZAJE DEL  
ÁREA HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA EN LOS ESTUDIANTES DEL 2DO  
GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA TARACO – PUNO 2015**

**FREDY QUECARA CARI**  
**GUIDO ALFREDO HUALLPA MAMANI**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN  
EDUCACIÓN SECUNDARIA, CON MENCIÓN EN LA ESPECIALIDAD DE  
CIENCIAS SOCIALES**



**APROBADA POR EL SIGUIENTE JURADO:**

**PRESIDENTE**

:

-----

M.Sc. Aydee Almanza Chacón

**PRIMER MIEMBRO**

:

-----

Lic. Valerio Lorenzo Arpasí

**SEGUNDO MIEMBRO**

:

-----

M.Sc. Lucio Bernardo Condori Pilco

**DIRECTOR / ASESOR**

:

-----

Dr. Teodoro Dueñas Garambel

**DIRECTOR / ASESOR**

:

-----

Dr. David Ruelas Vargas

**Área:** Procesos Educativos

**Tema:** TICs en educación.

**Fecha de sustentación: 16 / Ene / 2017**

## **DEDICATORIA**

A nuestros padres por ser el paradigma de nuestra realización profesional, por su apoyo ilimitado, cariño y compromiso.

A nuestros docentes, por el valorable interés de compartir conocimientos y experiencias.

## **LOS AUTORES**

## AGRADECIMIENTO

- A nuestra primera casa de estudios “Universidad Nacional del Altiplano” y en forma especial a la Facultad de Ciencias de la Educación a la Escuela Profesional de Educación Secundaria, especialidad de Ciencias Sociales, por habernos formado y brindado sabios conocimientos, pertenecer a la familia educativa y contribuir en el logro de la culminación de nuestra carrera profesional.
- Al personal Docente y Administrativo de la Facultad de Ciencias de la Educación, escuela profesional de Educación Secundaria, Especialidad Ciencias Sociales, por su continuo apoyo desde un inicio hasta la culminación del trabajo.
- Reconocimiento especial a los miembros del jurado: M.Sc. Aydee Almanza Chacon, Lic. Valerio Lorenzo Arpasi y M.Sc. Lucio Bernardo Condori Pilco, por las recomendaciones y sugerencias.
- A nuestro director Dr. Teodoro Dueñas Garambel Y asesor Dr. David Ruelas Vargas, por guiarnos asertivamente para el trabajo de investigación concluya satisfactoriamente.
- Al divino señor que nos ilumina y nos guía con su sabiduría y amor en nuestra vida diaria para ser mejores en la vida.

## ÍNDICE

RESUMEN .....	10
ABSTRACT.....	11
INTRODUCCIÓN .....	12

### CAPÍTULO I

#### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA .....	14
1.2. ENUNCIADO DEL PROBLEMA .....	15
1.2.1. ENUNCIADOS ESPECÍFICOS.....	15
1.3. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA .....	16
1.4. LIMITACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	16
1.5. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	16
1.6. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	17
1.6.1. OBJETIVO GENERAL.....	17
1.6.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	17

### CAPÍTULO II

#### MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	19
2.2. BASES TEÓRICAS.....	25
2.2.1. SOFTWARE.....	25
2.2.2. TIPOS DE SOFTWARE .....	26
2.2.3. SOFTWARE EDUCATIVO.....	28
2.2.4. USO DE LOS SOFTWARES EDUCATIVOS EN LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA BÁSICA.....	29

2.2.5.	EL SOFTWARE EDUCATIVO Y SU EMPLEO COMO MEDIO DE ENSEÑANZA. ....	29
2.2.6.	VENTAJAS DEL SOFTWARE EDUCATIVO.....	30
2.2.7.	NEOBOOK.....	30
2.2.8.	APRENDIZAJE.....	38
2.2.9.	APRENDIZAJE EN EQUIPO.....	40
2.2.10.	CONTENIDOS DEL APRENDIZAJE .....	41
2.2.11.	OBJETIVOS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR .....	43
2.2.12.	ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES.....	43
2.3.	GLOSARIO DE TÉRMINOS BÁSICOS.....	44
2.4.	HIPÓTESIS Y VARIABLES .....	45
2.4.1.	HIPÓTESIS GENERAL.....	45
2.4.2.	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS.....	45
2.4.3.	CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES .....	46

### **CAPÍTULO III**

#### **DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN**

3.1.	TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	47
3.2.	POBLACIÓN Y MUESTRA DE INVESTIGACIÓN .....	48
3.2.1.	POBLACIÓN.....	48
3.2.2.	MUESTRA. ....	49
3.3.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	50
3.3.1.	TÉCNICAS.....	50
3.3.2.	INSTRUMENTOS.....	51
3.4.	PLAN DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	51
3.5.	PLAN DE TRATAMIENTOS DE DATOS .....	52
3.6.	DISEÑO ESTADÍSTICO PARA PROBAR LA VERACIDAD O LA FALSEDAD DE LA HIPÓTESIS .....	53

**CAPÍTULO IV****ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN**

4.1. DISEÑO ESTADÍSTICO PARA PROBAR LA VERACIDAD O LA FALSEDAD DE LA HIPÓTESIS .....	55
4.1.1. OBJETIVO ESPECÍFICO I.....	55
4.1.2. OBJETIVO ESPECÍFICO II .....	58
4.1.3. OBJETIVO ESPECÍFICO III.....	62
4.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS.....	65
CONCLUSIONES .....	69
SUGERENCIAS .....	71
BIBLIOGRAFÍA .....	72

## ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO 1: DISTRIBUCIÓN DE ALUMNOS DEL SEGUNDO GRADO DE LA I. E. S. TARACO.....	48
CUADRO 2: DISTRIBUCIÓN DE LOS ALUMNOS DEL SEGUNDO GRADO “A” Y “B” DE LA I. E. S. TARACO .....	49
CUADRO 3: NOTAS CUANTITATIVAS ANTES DE LA APLICACIÓN DEL SOFTWARE NEOBOOK EN EL AÑO 2015 .....	55
CUADRO 4: NOTAS CUANTITATIVAS ANTES DE LA APLICACIÓN DEL SOFTWARE NEOBOOK EN EL AÑO 2015. ....	57
CUADRO 5: NOTAS CUANTITATIVAS DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y CONTROL PARA COMPROBAR EL LOGRO DE NIVEL DE APRENDIZAJE.....	58
CUADRO 6: NOTAS CUANTITATIVAS DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y CONTROL PARA COMPROBAR EL LOGRO DE NIVEL DE APRENDIZAJE.....	60
CUADRO 7: NOTAS CUANTITATIVAS DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DEL SOFTWARE NEOBOOK. ....	62
CUADRO 8: NOTAS CUANTITATIVAS DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DEL SOFTWARE NEOBOOK. ....	63
CUADRO 9: EFECTO DEL GRUPO EXPERIMENTAL RESPECTO AL GRUPO CONTROL.....	65



## ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1: POBLACIÓN DE ESTUDIO DEL AÑO 2015 .....	49
GRÁFICO 2: MUESTRA DE INVESTIGACIÓN DEL AÑO 2015 .....	50
GRÁFICO 3: NOTAS CUALITATIVAS ANTES DE LA APLICACIÓN DEL SOFTWARE NEOBOOK EN EL AÑO 2015 .....	57
GRÁFICO 4: NOTAS DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y CONTROL PARA COMPROBAR EL LOGRO DE NIVEL DE APRENDIZAJE.....	61
GRÁFICO 5: NOTAS CUALITATIVAS DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DEL SOFTWARE NEOBOOK.....	64

## RESUMEN

El propósito de la investigación fue determinar la influencia del software Neobook, en el aprendizaje de área de Historia, Geografía y Economía en los estudiantes del 2do grado de la Institución Educativa Secundaria Taraco – Puno, 2015. Se realizó debido a las dificultades encontradas en los estudiantes, por tal motivo surge la necesidad plantear alternativas de solución, es decir, conocer qué factores influyen en el aprendizaje de los estudiantes en dicha institución. El objetivo general planteado es, determinar la eficiencia de la aplicación del software neobook en el mejoramiento de aprendizaje del área Historia, Geografía y Economía en los estudiantes del 2do grado de la Institución Educativa Secundaria Taraco – Puno 2015. Siendo la hipótesis de investigación planteada: La aplicación del software neobook es eficiente en el mejoramiento de aprendizaje del área Historia, Geografía y Economía los estudiantes del 2do grado de la Institución Educativa Secundaria Taraco – Puno 2015. La investigación se realizó desde el paradigma neopositivista y se utilizó metodológicamente desde un enfoque cuantitativo. El diseño fue de tipo cuasi experimental. La muestra fue probabilístico, estratificada y proporcional al tamaño de la población. Los que dieron su prueba de entrada y salida como del grupo control y experimental fueron 55 estudiantes. Los instrumentos para cuasi experimental fueron dos exámenes: una para medir en qué situación se encontró a los estudiantes y otra para determinar la eficacia del software neobook, se validó por tres expertos. Los principales resultados de la investigación fue la prueba de hipótesis mostró positivo. Por lo tanto se concluye el software neobook si influye en el aprendizaje de los estudiantes.

**Palabras claves:** Aprendizaje, Determinar, Neobook, Software.

### ABSTRACT

The purpose of the research was to determine the influence of the Neobook software, in the area of History, Geography and Economics in the 2do grade students of the Secondary Educational Institution Taraco - Puno, 2015. It was carried out due to the difficulties encountered in the students, for this reason the need arises to propose alternative solutions, that is, to know what factors influence the students' learning in said institution. The general objective is to determine the efficiency of the application of the neobook software in the improvement of learning in the area of History, Geography and Economics in the 2do grade students of the Secondary Educational Institution Taraco - Puno 2015. Siendo la hipótesis de investigación planteada: La aplicación del software neobook es eficiente en el mejoramiento de aprendizaje del área Historia, Geografía y Economía los estudiantes del 2do grado de la Institución Educativa Secundaria Taraco – Puno 2015. La investigación se realizó desde el paradigma neopositivista y se utilizó metodológicamente desde un enfoque cuantitativo. The design was quasi-experimental. The sample was probabilistic, stratified and proportional to the size of the population. Those who gave their entrance and exit tests as the control and experimental group were 55 students. The instruments for quasi-experimental were two exams: one to measure in which situation the students were found and another to determine the effectiveness of the neobook software, it was validated by three experts. The main results of the research was the hypothesis test showed positive. Therefore the neobook software is concluded if it influences student learning.

**Keywords:** Learning, Determine, Neobook, Software.

## INTRODUCCIÓN

El trabajo de investigación contribuye en la innovación educativa, buscando nivelarse al avance científico tecnológico en los demás países de en la educación. En los últimos años los estudiantes de la Facultad de Educación, Educación Secundaria proponen pocas alternativas relacionado a los avances tecnológicos que optimicen la labor educativa.

La innovación y actualización permanente es responsabilidad del docente que busca superación, que labora en áreas de preparar útil en la sociedad. Los alumnos que egresan de la Facultad de Educación, deben de preocuparse en su formación integral como docente. Actualizar su información académica con los avances de la ciencia y la tecnología innovando en su campo de trabajo. El docente debe utilizar nuevos medios y materiales educativos; por ende nuevas estrategias que conllevaran al desarrollo de capacidades de las distintas áreas. El área de Historia, Geografía y Economía es muy importante en la formación de un área por el grado de complejidad, se debe utilizar distintos medios y materiales educativos.

El trabajo de investigación está estructurado de la siguiente manera: en el primer capítulo se menciona el planteamiento del problema donde se describe, define y justifica el problema, además se considera los objetivos a lograr con el trabajo de investigación. En el segundo capítulo se describe el Marco Teórico que sustenta el trabajo, donde se considera los conceptos sobre el cual se basa el Software Educativo Interactivo y el aprendizaje. En el tercer capítulo se incluye el diseño del método de investigación, la población y las técnicas e instrumentos de investigación. El en cuarto capítulo, se

considera los resultados de la investigación, mostrando la implementación y aplicación del software.

## CAPÍTULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

#### 1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

El diario de Economía y Negocios del Perú, lunes 18 de julio 2011 señala lo siguiente. No es una novedad que el Perú se encuentre atrasado en ciencias y tecnología, lo cual pone trabas a su desarrollo. El rezago se refleja en indicadores bajísimos de gasto en indagación y desarrollo (I&D) como porcentaje del PBI, número de patentes, porcentaje de exportaciones con contenido tecnológico, número de científicos, número de empresas innovadoras, entre otros.

En el diario LOS ANDES, Puno martes 07 de junio del 2011, nos muestra la prueba tomada en la región de Puno de acuerdo a la directiva N° 015-2011-DREPUNO/DGP bajo el cual se pretende conocer el nivel en que se encuentran los estudiantes de once UGELs en la región. La prueba se tomó al 30% de los estudiantes de la región e los niveles inicial, primaria y secundaria, sobre una base de 20 puntos, los estudiantes puneños en la obtuvieron a penas 8.9. Es decir, que el promedio regional los estudiantes puneños reprobaban la prueba. Apenas en la UGEL Melgar en el promedio regional por niveles

obtuvo 11.8, seguido por la UGEL Sandía 10.3 y en el tercer lugar UGEL Puno 9.7. En el nivel secundario el promedio de la UGEL Melgar es de 6.1 y de la UGEL Puno 5.3 lo cual es sumamente preocupante y deprimente para los docentes de la Educación Básica Regular de la región de Puno.

En los últimos años la tecnología es fundamental en el desarrollo de un país, en el dominio y conocimiento de esta. En la I.E.S Taraco, se encontró carencia del uso del software educativo por lo tanto tienen dificultad los docentes y estudiantes en el manejo de las (TIC).

Según el inventario 2013 de la Institución Educativa, solo cuenta con 8 computadoras, entonces esto implica que no se utiliza con frecuencias la tecnología y también no tiene acceso a internet.

## **1.2. PROBLEMA GENERAL.**

¿Cuál es la eficiencia de la aplicación del software neobook en el mejoramiento de aprendizaje del área Historia, Geografía Y Economía en los estudiantes del 2DO grado de la Institución Educativa Secundaria Taraco – Puno 2015?

### **1.2.1. PROBLEMAS ESPECÍFICOS.**

¿Cuál es el nivel de aprendizaje del área Historia, Geografía y Economía del grupo experimental y control antes del experimento?

¿Cuál el nivel de aprendizaje del área Historia, Geografía y Economía del grupo experimental durante el experimento?

¿Cuál es el nivel de aprendizaje del área Historia, Geografía y Economía en la prueba de salida en los estudiantes del grupo experimental y control?

### **1.3. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA**

Unas de las dificultades y/o problemas que tiene el equipo de trabajo, es la falta de libros, manuales u otros documentos en la biblioteca de nuestra universidad por lo que tuvimos que buscar información necesaria en otros medios, que nos permitió seguir con la investigación del proyecto de estudio.

El aula de innovación pedagógica de la Institución Educativa Secundaria Taraco de la provincia de Huancané, solo cuenta con 10 computadoras, una destinada a ser Servidor de la Red y 09 máquinas a las que tiene acceso los alumnos. De estas 09 computadoras 02 se encuentran en mal estado.

### **1.4. LIMITACIÓN DEL INFORME DE INVESTIGACIÓN**

El desarrollo de la mediateca representa una herramienta dirigida a los docentes y estudiantes del 2do grado de la Institución Educativa Secundaria Taraco, en el área Historia, Geografía y Economía, dicha institución educativa está ubicada en el Jr. 2 de mayo s/n, el lapsus de esta investigación es de 3 meses.

### **1.5. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

Esta investigación busca fortalecer el estudio de la Geografía a través de un software educativo. Además, los alumnos al utilizar la computadora, van familiarizándose o compenetrándose con las TIC lo cual significa que van adaptándose a los grandes



cambios que en todos los aspectos de la vida humana han ido surgiendo desde la aparición de la informática.

“El software de práctica y ejercitación intenta proporcionar un medio adecuado para ejercitar una destreza determinada, presenta ejercicios para reforzar conceptos o desarrollar habilidades de muy diversos” (Gómez del Castillo Segurado M. , 2002 ) para lograr desarrollar las habilidades que cada estudiante tiene y lograr un aprendizaje significativo.

Por otro lado, ofrece una ventana alternativa para el aprendizaje de los temas de Geodinámica externa, suelos, atmosferas donde los alumnos verán paso a paso el desarrollo de los temas permitiéndoles hacer autocorrecciones en el proceso. De igual manera permitirá al docente relacionarse de manera más frecuente con el uso de las TIC y de los beneficios que las caracterizan en el ámbito educativo.

## **1.6. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.6.1. OBJETIVO GENERAL**

Determinar la eficiencia de la aplicación del software neobook en el mejoramiento de aprendizaje del área Historia, Geografía y Economía en los estudiantes del 2DO grado de la Institución Educativa Secundaria Taraco – Puno 2015.

### **1.6.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Identificar el nivel de aprendizaje de los estudiantes del grupo de control y experimental con prueba de entrada antes de aplicar el software neobook.

- Aplicar el software neobook al grupo experimental durante un trimestre para comprobar el logro de nivel de aprendizaje.
- Comparar los resultados de ambos grupos, mediante una prueba de salida después de haber aplicado el software neobook.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Los siguientes trabajos de investigación considerados como antecedentes se relaciona con la investigación, porque también tratan sobre el uso del internet en el proceso de aprendizaje y nos da criterios y algunas pautas acerca de cómo es el uso del internet por parte de los estudiantes el cual es tomado en cuenta en el marco teórico.

El primer trabajo lleva por título, influencia del software educativo LITTLE PEOPLE DISCOVERY AIRPORT en la adquisición de las mociones lógicos – matemáticas, en los niños de 5 años de la I.E.I.P. “padre nuestro de la ciudad de Arequipa. Realizada por: Nathalie Livia Enriquez Vicuña (2013) De la Universidad Nacional del Altiplano.

El trabajo de investigación fue evaluado y sustentado el 16 de abril de 2014.

El enunciado principal de la investigación es: ¿De qué manera influye el software educativo LITTLE PEOPLE DISCOVERY AIRPORT en la adquisición de las mociones

lógicos – matemáticas, en los niños de 5 años de la I.E.I.P. padre nuestro de la ciudad de Arequipa?

El objetivo general planteado es: Determinar la Influencia del software LITTLE PEOPLE DISCOVERY AIRPORT en la adquisición de las mociones lógicos – matemáticas, en los niños de 5 años.

La hipótesis planteada es: El uso del software educativo LITTLE PEOPLE DISCOVERY AIRPORT en la adquisición de las mociones lógicos – matemáticas, en los niños de 5 años de la I.E.I.P. Padre Nuestro de la ciudad de Arequipa.

La investigación es de tipo experimental y el diseño de investigación es cuasi experimental.

La población de estudio estuvo integrada por los niños de la I.E.I.P. “Padre Nuestro de la ciudad de Arequipa”, en los aulas KOALAS, PANDAS Y ARDILAS.

La técnica que se utiliza fue la observación y la evaluación, además los instrumentos que se utilizan son las pruebas de entrada, proceso y salida.

El procedimiento del recojo de datos son las siguientes:

- a. Fichas o guías de observación.
- b. Lista de cotejos se aplicó antes de iniciar el proceso de investigación.
- c. Se aplicó el experimento que consistió en lo siguiente:
  - “En el grupo experimental se aplicó el tratamiento del Software Little People Discovery Airport durante dos meses”

- d. Una vez finalizado el experimento se aplicó la prueba de salida y está relacionado con los temas desarrollados, durante la investigación.
- e. La ejecución del proyecto se realizó en 8 talleres incluyendo la semana 0.

Como conclusión se tiene:

La conclusión principal a la que se arribó es: considerando los planteamientos teóricos que han sido revisados, las pruebas realizadas y la interpretación y análisis de los resultados obtenidos se puede plantear que existe una relación de influencia positiva del software educativo “Little People Discovery Airport” en el proceso de adquisición de las nociones lógico – matemáticas por parte de los niños y niñas de 5 años.

El segundo antecedente es intitulado: “El software educativo como recurso didáctico para la comprensión lectora en los estudiantes del 2do grado de la I.E.P. Nro. 70 024 Laykakota – Puno en el 2014” presentado por Mery Magali Choque Bustincio y Dennis Rossel Condori Mamani (2014) de la especialidad de Educación Primaria. La investigación se realizó en la Universidad Nacional del Altiplano Puno.

La investigación fue evaluada y sustentada en el 26 de Mayo del 2015.

El enunciado principal es la siguiente: ¿Cuál es la eficacia El software educativo como recurso didáctico para la comprensión lectora en los estudiantes del 2do grado de la I.E.P. Nro. 70 024 Laykakota – Puno en el 2014?

El objetivo general refiere: determinar la eficacia del El software educativo como recurso didáctico para la comprensión lectora en los estudiantes del 2do grado de la I.E.P. Nro. 70 024 Laykakota – Puno en el 2014.

La hipótesis presentada refiere: El software educativo como recurso didáctico es eficaz para la comprensión lectora en los estudiantes del 2do grado de la I.E.P. Nro. 70 024 Laykakota – Puno en el 2014.

El tipo de investigación es experimental y su diseño de investigación es cuasi experimental.

La población de la investigación está constituida por 66 alumnos de 4 secciones entre niños y niñas matriculados en el año académico 2014 del 2do grado de la I.E.P. 70 024 “Laykakota” de la ciudad de Puno- 2014.

La técnica utilizada es el examen, que tiene como instrumento la prueba de entrada y salida.

El procedimiento del recojo de datos es el siguiente:

- Primero se aplica la prueba de entrada a los dos grupos.
- Segundo paso es la aplicación de la prueba de salida.

La conclusión principal el software educativo como recurso didáctico para la comprensión lectora en los estudiantes del 2do grado de la I.E.P. Nro. 70 024 Laykakota – Puno en el 2014. Puesto que incremento gradualmente el nivel de aprendizaje en los

estudiantes, es decir que la enseñanza asistida mediante ordenadores facilita un proceso de aprendizaje más interactivo, dinámico, atractivo e innovador. Manteniendo su curiosidad e interés sin provocar ansiedad y evitando el aburrimiento, estrés en los estudiantes.

El tercer antecedente es intitulado: Los softwares educativos de Física en el aprendizaje de cinemática y estadística en los estudiantes del 5to grado de la I.E.S. Industrial “Perú Birf” Juliaca 2014; tesis presentada por Yoel Percy Larico Laura y Guido Canaza Choquehuanca (2015) de especialidad de Biología, Física, Química y Laboratorios.

La investigación se realizó en la Universidad Nacional del Altiplano.

La investigación fue evaluada y sustentada en la FCEDUC en fecha 21 de setiembre del 2015.

El enunciado de las investigaciones la siguiente: ¿Cómo influye en uso de los softwares educativos de Física en el aprendizaje de cinemática y estadística en los estudiantes del 5to grado de la I.E.S. Industrial “Perú Birf” Juliaca 2014?

El objetivo general refiere: Determinar la influencia que tiene el uso de los softwares educativos de Física en el aprendizaje de cinemática y estadística en los estudiantes del 5to grado de la I.E.S. Industrial “Perú Birf” Juliaca 2014.

El tipo de investigación es experimental y el diseño de investigación es cuasi experimental.

La población de estudio de la investigación está constituida por los estudiantes del 5to grado de la I.E.S. Industrial “Perú Birf” de la ciudad de Juliaca. El cual asciende en un total de 176 estudiantes matriculados divididos en 5 secciones, en el año 2014.

La técnica que se utilizo es el examen y los instrumentos son las pruebas de entrada, proceso y salida.

El procedimiento del recojo de datos es el siguiente:

- Aplicar la pre-prueba a ambos grupos de investigación para así poder obtener los primeros datos de la investigación.
- Se realiza las sesiones de aprendizaje planificadas en el grupo de control de acuerdo a la investigación y aplicar el tratamiento con el grupo experimental, en este caso que son los softwares educativos.
- Mediante este periodo realizar las observaciones de acuerdo a la lista de cotejo para poder recolectar más datos acerca de sus habilidades.
- Por ultimo aplicar la post-prueba para ambos grupos de investigación, para poder determinar si el tratamiento sirvió o no de acuerdo con la hipótesis de investigación.

La conclusión principal, la aplicación de los softwares interactivos de física como material educativo mejora el nivel de logro los estudiantes se involucran activamente, ya que ellos son los que construyen su aprendizaje. Así se observa un incremento notable del porcentaje de alumnos que: (35% en el pre-test y 80% en el post-test). La puntuación mínima obtenida por los alumnos, un 26% del alumnado obtiene una puntuación menor o igual que 05pts. Se ubica en la escala cualitativa deficiente en el pre-test, mientras que la



puntuación mínima en el post-test es de 16pts. En la que ubican en la escala cualitativa de muy bueno.

## **2.2. BASES TEÓRICAS**

### **2.2.1. SOFTWARE**

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

“Un sistema de aprendizaje, organizado de acuerdo a objetivos específicos, que tiene como finalidad dirigir y orientar a los educandos en los procesos de asimilación de los contenidos a través de los mecanismos de búsqueda, selección y procesamiento interactivo de la información” (Sampedro, 2009, pág. 12)

Es simplemente el conjunto de instrucciones individuales que se le proporciona al microprocesador para que pueda procesar los datos y generar los resultados esperados.

“Programa o conjunto de programas interrelacionados que contienen las instrucciones necesarias para las operaciones de las computadoras. A ellos pertenecen los aspectos vinculados con la programación, la codificación de la información y los datos, su representación interna, toda la parte lógica para el funcionamiento del ordenador” (Hernández, 2006, pág. 03)

El software asegura que el programa o sistema cumpla por completo con sus objetivos, opera con eficiencia, está adecuadamente documentado, y suficientemente sencillo de operar.

- **Sistema operativo:** “Realizan la gestión del hardware del equipo informático y la supervisión de la ejecución de los programas” (Valentin Lopez, 2014)
- **Programas de ampliación:** “También llamado software de aplicación; es el software diseñado y escrito para realizar una tarea específica, ya sea personal, o de procesamiento” (Valentin Lopez, 2014)
- **Lenguajes de programación:** “Son las herramientas empleadas por el usuario para desarrollar programas, que luego van a ser ejecutados por el ordenador” (Valentin Lopez, 2014)

Hasta la fecha existen numerosos softwares creados para la gestión económica, la esfera militar, las investigaciones, el entrenamiento, la salud, la educación y otros muchos campos de aplicación.

### 2.2.2. TIPOS DE SOFTWARE

- **Software de Programación.**

“Utilización de lenguajes de programación para diseñar y crear programas diversos” (Gómez del Castillo Segurado M. T., 2005)

- **Herramienta de Programación.**

“Para comunicar (correo electrónico, telemática), escribir (procesador de textos), dibujar, calcular, guía en la toma de decisiones y en la resolución de problemas (sistemas expertos)” (Gómez del Castillo Segurado M. T., 2005)

- **Software de Simulación.**

“Simbolizar datos y operaciones diversas del mundo físico, matemático, cognitivo” (Gómez del Castillo Segurado M. T., 2005)

- **Software de juego.**

“Situaciones que favorecen actividades lúdicas (juegos de aventuras, juegos de reglas, videojuegos)” (Gómez del Castillo Segurado M. , 2002 )

- **Software Educativo.**

“Adquisición de conocimientos y habilidades determinadas (EAO, programas didácticos abiertos, entornos informáticos de aprendizaje)” (Gómez del Castillo Segurado M. , 2002 )

Define concepto el concepto genérico de software educativo como cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales sirvan de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar. Un concepto más restringido de software educativo lo define aquel material de aprendizaje especialmente diseñado para ser utilizado con una computadora en los procesos de enseñar y aprender.

Es una aplicación informática que soportado sobre una bien definida estrategia pedagógica, apoyada directamente el proceso de enseñanza – aprendizaje constituyendo un efectivo instrumento para el desarrollo educacional del hombre del próximo siglo.

### 2.2.3. Software Educativo.

“Adquisición de conocimientos y habilidades determinadas (EAO, programas didácticos abiertos, entornos informáticos de aprendizaje)” (Gómez del Castillo Segurado M. , 2002 )

Define concepto el concepto genérico de software educativo como cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales sirvan de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar. Un concepto más restringido de software educativo lo define aquel material de aprendizaje especialmente diseñado para ser utilizado con una computadora en los procesos de enseñar y aprender.

Es una aplicación informática que soportado sobre una bien definida estrategia pedagógica, apoyada directamente el proceso de enseñanza – aprendizaje constituyendo un efectivo instrumento para el desarrollo educacional del hombre del próximo siglo.

- **Software educativos en el proceso de enseñanza – aprendizaje.**

“La formación informática del escolar y el uso de los medios informáticos como medios de enseñanza, esto determina la existencia de dos turnos de clases de Informática como objeto de estudio y dos turnos de tiempo de máquina en el séptimo y octavo grado. En el noveno grado se cuenta con dos frecuencias semanales para turnos de tiempo de máquina” (Ávila González, 2010).

Finalmente, los software educativos se pueden considerar como el conjunto de recursos informáticos diseñados con la intención de ser utilizados en el contexto del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Se garantizan por ser altamente interactivos, a partir de empleo de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografías, diccionarios especializados, explicaciones de experimentados profesores, ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación y diagnóstico.

#### **2.2.4. Uso de los softwares educativos en la enseñanza-aprendizaje de la Educación Secundaria Básica.**

“La Educación parte de la Secundaria educativo, para Básica elevar la cultura se enfrenta general a profundos cambios integral de las nuevas en su modelo generaciones como revolución educacional en Cuba, el cambio principal se manifiesta en la implementación de transformaciones que están en correspondencia con las necesidades de la información integral de los alumnos ” (Ávila González, 2010) la importancia del softwares educativos en la enseñanza-aprendizaje nos muestra Ávila González, que los programas educativos pueden tratar las diferencias materias (matemáticas, idiomas, geografía, dibujos y otros), de forma muy diversas (a partir de cuestionarios, facilitando una información estructurada a los alumnos, mediante la simulación de fenómenos) y ofrecer un entorno de trabajo más o menos rico en posibilidades de interacción.

#### **2.2.5. El software educativo y su empleo como medio de enseñanza.**

“La presencia de las computadoras y de los softwares educativos en las escuelas cubanas es un hecho palpable y su empleo como medio de enseñanza se encuentra en un desarrollo progresivo” (Ávila González, 2010). Los programas didácticos, cuando se aplican a la realidad educativa realizan las funciones básicas propias de los medios

didácticas en general y además en algunos casos, según la forma de uso que determina el profesor, pueden proporcionar funcionalidades específicas.

Esta investigación considera que los softwares educativos se pueden definir como el conjunto de recursos informáticos diseñados con la intención de ser utilizados en el contexto del proceso de enseñanza-aprendizaje que conllevan a una instrucción individualizada.

#### **2.2.6. Ventajas del Software Educativo.**

- Utilizan el ordenador como soporte en el que los alumnos realizan las actividades que ellos proponen.
- Son interactivos, contestan inmediatamente las acciones de los estudiantes y permiten un dialogo y un intercambio de informaciones entre el ordenador y los estudiantes.
- Individualizan el trabajo de los estudiantes, ya que se adaptan al ritmo de trabajo cada uno y pueden adaptar sus actividades según las actuaciones de los alumnos.
- Son fáciles de usar los conocimientos informáticos necesarios para utilizar la mayoría de estos programas son similares a los conocimientos de electrónica necesarios para usar un video, es decir, son mínimos, aunque cada programa tiene unas reglas de funciones que es necesario conocer.

#### **2.2.7. Neobook.**

“Es un Software de autor de gran difusión en el ámbito educativo, que goza de mucha popularidad debido a su facilidad de uso y bajo costo.

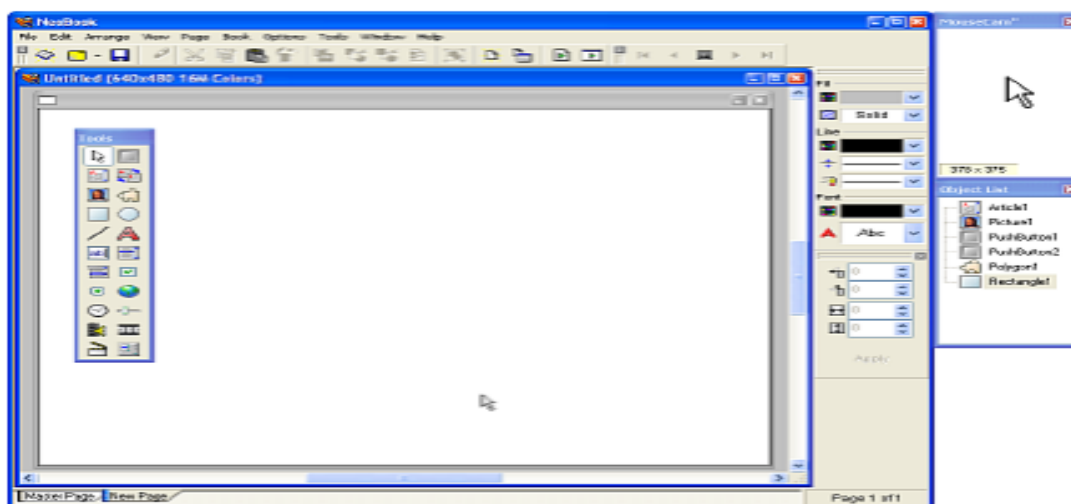
En el campo informático se entiende como herramienta de autor, a todo software que permite crear aplicaciones independientes del software que lo generó. Estas aplicaciones son programas o archivos ejecutables (del tipo \*.EXE).

Hoy día la definición es más restrictiva, puesto que se sobreentiende que una herramienta de autor puede manejar elementos multimedia (texto, imagen estática, imagen dinámica, sonidos y vídeos) y enlaces hipertextuales (hipertextos e hipervínculos).

- **La Pantalla de Neobook.**

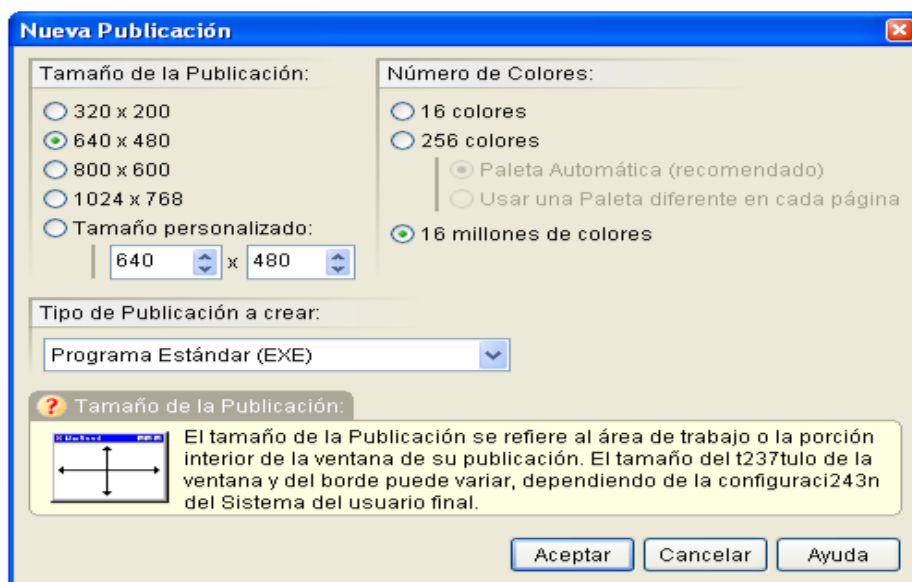
Cuando inicia por primera vez Neobook, se abrirá una publicación en blanco activando el modo de Autor o Edición. Como probablemente ya lo haya descubierto, la pantalla de Neobook consiste de un área de trabajo rodeada de una paleta de herramientas o grupo de herramientas. Las partes de la pantalla se muestran en la siguiente imagen.

### IMAGEN N° 01



- **Creando una Publicación**

- Ejecute Neobook. Si ya hay publicaciones abiertas, use el comando Cerrar todo del menú Archivo para limpiar completamente el espacio de trabajo de Neobook.
- Elija la opción Nuevo del menú Archivo. Aparecerá el cuadro de diálogo Nueva Publicación.

**IMAGEN N° 02**

- Elija un tamaño de 640x480 píxeles para su publicación.
- Elija 16 millones de colores.
- Seleccione, como tipo de publicación, Programa Estándar (EXE).
- Haga clic sobre el botón Aceptar. Se creará una publicación sin título.



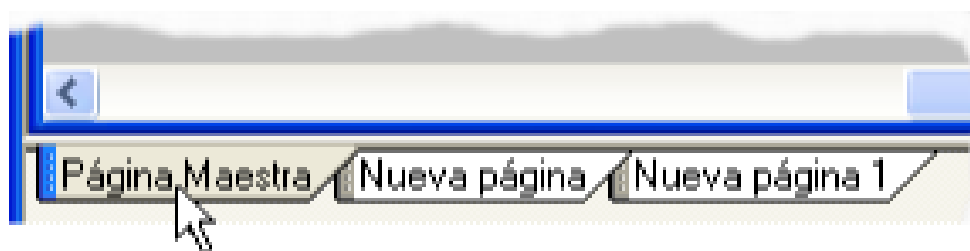
- **Comenzaremos configurando algunos ajustes que afectan a toda la publicación.**
  - Elija Propiedades de Libro > General desde el menú Libro. Aquí puede definir la apariencia de su publicación y cómo la usarán los lectores. La ventana Propiedades del Libro está dividida en 11 secciones, que corresponden a los iconos situados en la parte izquierda del cuadro de diálogo: General, Tamaño/Colores, Ventana, Menú Principal, Acciones, Acceso, Seguridad, Idioma, Interfaz, Salvapantallas y Bandeja de Menú. Cada sección contiene un cuadro de diálogo diferente, usados para configurar la publicación. Se puede acceder a las diferentes secciones haciendo clic sobre el icono correspondiente.
  - En la primera sección (General) escriba Mi primera publicación en el campo Título.
  - Escriba su nombre en el campo Autor.
  - Haga clic sobre el icono Acceso para mostrar esa sección en el cuadro de diálogo Propiedades del Libro. Puede ser que necesite bajar la barra de desplazamiento para ver este icono.

### IMAGEN N° 03



- Desactive la opción Permitir el uso de las teclas Re Pág, Av Pág, Inicio y Fin para cambiar entre páginas. Va a crear sus propios botones de navegación y no desea que el lector use el teclado para cambiar de página. Quitando esta opción, evitará que esto suceda.
- Haga clic sobre el botón Aceptar para aplicar los cambios a la publicación.
- **Su publicación ya contiene dos páginas en blanco, pero necesita agregar una más.**
  - Seleccione Añadir Página en el menú Página. Aparecerá el cuadro de diálogo Añadir Páginas.
  - Escriba 1 dentro del campo Número de páginas a añadir.
  - Haga clic en Aceptar.
- **La Página Maestra**
  - Active la Página Maestra, haciendo clic en su solapa, en la parte inferior de la ventana de Neobook.

#### IMAGEN N° 04



- Elija la Herramienta Botón de la Paleta de Herramientas.

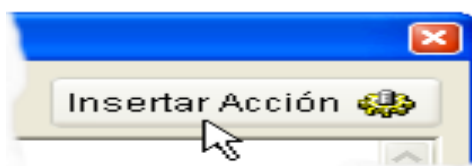
- Mueva el puntero del ratón a la parte inferior derecha de la Página Maestra. Presione el botón izquierdo del ratón y, manteniéndolo presionado, dibuje un rectángulo de unos tres cm de ancho por 1,5 cm de alto. Entonces, suelte el botón. No se preocupe si el resultado no es perfecto: luego podrá arreglarlo. Cuando suelte el botón del ratón, aparecerá el cuadro de diálogo Propiedades del Botón, lo que le permitirá definir qué hará este objeto. Este cuadro de diálogo está dividido en tres secciones, que corresponden a los iconos de la sección izquierda de la ventana: General, Apariencia y Acciones. Para ver o modificar los ajustes de una sección, haga clic sobre el icono correspondiente.
- En la sección General, escriba Siguiete en el campo Leyenda. El texto escrito en este campo aparecerá como texto del botón, sobre él.
- Haga clic sobre el icono Acciones.

#### IMAGEN N° 05



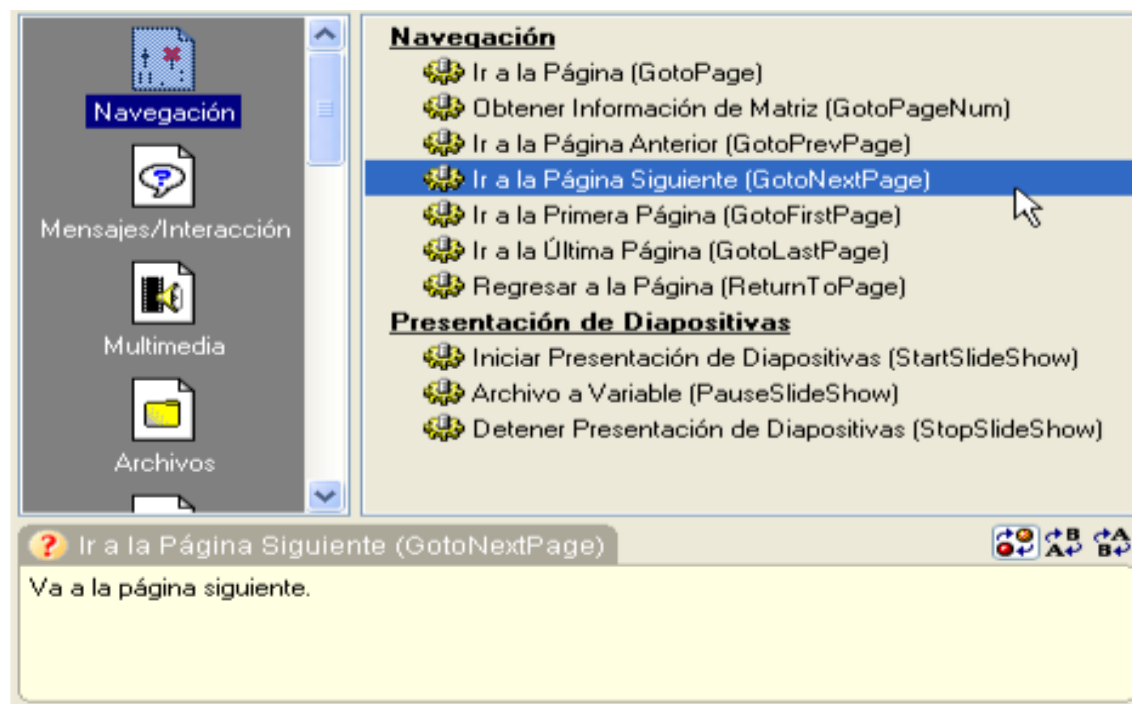
- Haga clic sobre el botón Insertar Acción.

#### IMAGEN N° 06



- Haga clic sobre la categoría Navegación.

IMAGEN N° 07



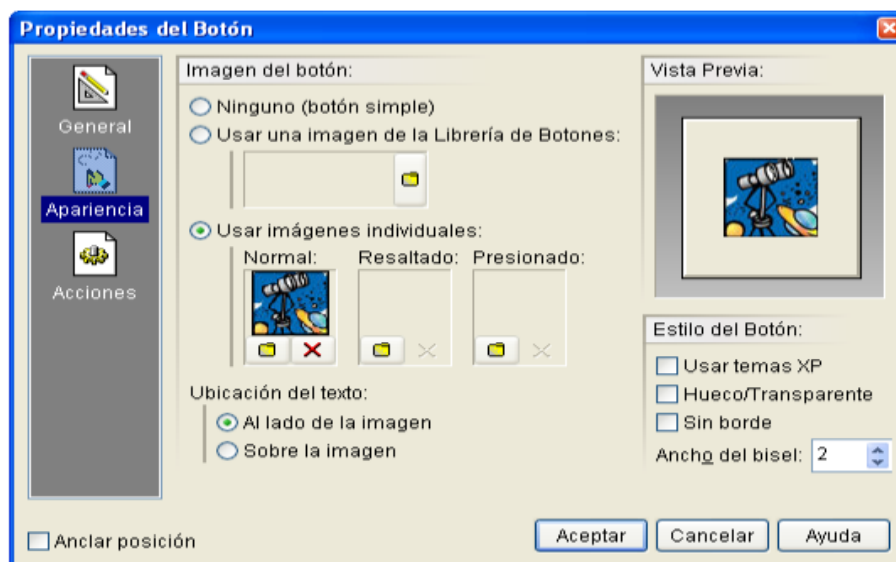
- Seleccione la acción GotoNextPage (Ir a la Página Siguiente). NeoBook agregará automáticamente esta acción en el Editor de Acciones del botón.
- Haga clic en Aceptar.

IMAGEN N° 08



- **Apariencia.**

### IMAGEN N° 09



- **Guardar la Publicación**

Es una excelente idea ir guardando periódicamente el trabajo realizado en su disco, antes de que avance demasiado en el diseño de su publicación. Para guardar una publicación, seleccione el comando Guardar del menú Archivo. La primera vez que lo haga, se le pedirá que elija un nombre de archivo para su publicación.

- **Compilar la publicación para su distribución**

Una publicación típica de Neobook contiene textos, imágenes, animaciones, sonidos, vídeo y otros elementos. Todos ellos pueden estar archivados de forma dispersa, almacenados en diferentes lugares de su ordenador. Antes de que

distribuya su trabajo terminado, necesitará empaquetar todos los elementos usados en un programa único ejecutable. Este proceso final se denomina compilación.

*El Compiler* de Neobook es capaz de producir programas terminados en cuatro formatos diferentes:

- Programas estándar (EXE)
- Salvapantallas (SCR)
- Programa para la Bandeja del Sistema (EXE)
- Plug-in del Navegador Web (.PKG).

#### **2.2.8. Aprendizaje**

“El aprendizaje es el proceso de adquisición cognoscitiva que explica, en parte, el enriquecimiento y la transformación de las estructuras internas, de las potencialidades del individuo para comprender y actuar sobre su entorno” (González, 2003, pág. 2), la concepción básica dada por el autor es que el aprendizaje está ligado a adquisición de conocimientos a estructuras mentales internas de los individuos lo cual es utilizado para poder hacer frente al medio que lo rodea.

Por otro lado, también se puede definir como “un cambio relativamente permanente en el comportamiento que refleja la adquisición de conocimientos y habilidades a través de la experiencia y que puede incluir el estudio, la instrucción, la observación y la práctica” (Yabar, 2008, pág. 56). El aprendizaje es un proceso dinámico que genera cambios en el individuo y la adquisición de conocimientos se puede obtener por distintos medios como lo señala el autor.

En nuestros días el aprendizaje no puede limitarse a la apropiación de una cantidad de conocimientos, ya que por fuerza serán insuficientes, cuando no obsoletos y en la mayoría de los casos fáciles de adquirir fuera de los límites del aula. Nadie puede estar al día, saberlo todo, pero todos deben aprender lo que necesitan cuando lo deseen. “Las tendencias actuales señalan que es indispensable aprender a ser, aprender a convivir, aprender a hacer y aprender a aprender, este último debe ser entendida en su doble implicancia por una parte como una garantía de que el aprendizaje se independice del tutelaje institucional de la educación formal y de la necesidad del enseñante, asegurando que cada persona posea las capacidades, habilidades y herramientas, que harán posibles sus aprendizajes continuos y autónomos” (Yabar, 2008, pág. 14)

Por otra parte, “el conocimiento ya no es más concebido como unidad estructural con existencia autónoma a toda conciencia, que debía ser adquirido para ser poseído. Es definido como resultado de las interacciones de cada conciencia individual con su medio concreto y específico. Por lo tanto, se hace indispensable que cada persona tenga claridad respecto a cómo construye sus conocimientos” (Yabar, 2008, pág. 14).

La definición amplia dada por Yabar, se centra en un modelo de aprendizaje constructivista este modelo es predominante y es planteada con mayor claridad en el Proyecto Educativo Nacional, Diseño Curricular Nacional y los diferentes documentos de concreción curricular como las Rutas de Aprendizaje, que orientan al educando como un agente activo que pueda construir sus conocimientos a partir de análisis básico y/o profundo. En ese sentido el aprendizaje no se limita a una simple apropiación de conocimientos o a decir que solo aprendemos en las aulas, es decir nadie puede saberlo

todo esto lleva al hombre a la búsqueda del conocimiento a través de experiencias, e informaciones sin límites.

Según el paradigma cognitivo “Es un proceso activo, sistematizado, dialectico e intencionado de reestructuración y acomodación de las estructuras cognitivas de los sujetos en base a la problematización, desequilibración, relación con los saberes previos, acomodación a las nuevas circunstancias y asimilación significativa de los nuevos contenidos coherentes con fines y objetivos gestados por una concepción determinada bajo la coordinación, mediación y facilitación permanente del profesor con el propósito de formar determinadas competencias en los sujetos” (Galvez, 2004, pág. 16).

Por otra parte, Gálvez, En su constructo dentro de un paradigma cognitivo basado en fundamentos dados por Piaget define al aprendizaje individual como un proceso activo, sistematizado, intencionado de reestructuración y acomodación, esto refiere claramente como un individuo debe interiorizar los conocimientos los cuales desarrollaran habilidades y capacidades que obviamente requiere cierta preparación y disciplina, de otro modo el proceso de aprendizaje no se dará objetivamente.

### **2.2.9. Aprendizaje en equipo**

El aprendizaje grupal “es una disciplina intelectual, emocional, social y espiritual ya que implica mirar hacia afuera para conocer a los demás integrantes del grupo y alinearse con ellos, los integrantes que habrán momentos de frustración mientras desarrollan sus aptitudes colectivas” (Senge, Bross, & Smith, 2006). En síntesis el



aprendizaje en grupo depende de los integrantes de los grupos ya que requiere habilidades de interrelación e interacción en las cuales se desarrollan las habilidades colectivas.

Por otro lado, en el aprendizaje en grupo “las personas aprenden en situaciones reales e las que investigan de una manera activa el mundo que los rodea mediante sus interacciones con los demás utilizando los medios comunicativos tales como el lenguaje, teatro, lectura y escritura” (Schwartz & Pollishure, 1998, pág. 15), los dos autores de la cita anterior refieren que las persona aprenden mejor en grupo además observando situaciones reales.

#### **2.2.10. Contenidos del Aprendizaje**

Al conjunto de la interrogante que da respuesta a la pregunta ¿Qué enseñar para aprender? Se les denomina contenidos del aprendizaje. Este término incluye todo lo que es objeto de aprendizaje es una propuesta educativa en cierto modo, esta definición contradice al lenguaje común utilizado por los docentes, que asocia contenidos con conocimientos o saber, de modo que se dice que un curso está muy cargado de contenidos cuando existen muchos conocimientos que deben memorizarse. Así pues, se considera que como contenidos del aprendizaje que no solo aquello que hay que conocer o saber sino además todo aquello que el objeto de aprendizaje en la escuela, nos encontramos con contenidos de aprendizaje de naturaleza muy diversa: nombres, habilidades, acontecimientos, comportamientos, etc.

##### **a) Contenidos conceptuales.**

“El contenido conceptual pertenece al saber más común y más trabajada en las aulas; en una nueva reconceptualización de los términos, el contenido conceptual consiste en comprender y ordenar el mundo de las ideas en determinadas categorías y relaciones significativas, permitiendo los educandos conocer o construir de manera sistematizada la información de diversas áreas” (Cabero, 2001, pág. 83).

Según cabero se deduce el contenido conceptual para proceso de enseñanza aprendizaje es simplemente conocer y construir conceptos o informaciones de diversas áreas de una manera sistematizada. Lo que conlleva un análisis concreto de conceptos para su interiorización y acomodación.

**b) Contenidos procedimentales.**

“Un procedimiento es un conjunto de acciones ordenadas y finalizadas, es decir orientadas a la consecución de una meta. Para que un conjunto constituya un procedimiento es necesario que este orientado hacia una meta y que las acciones o pasos que sucedan con un cierto orden.

“La complejidad de los procedimientos varía en función del número de acciones o pasos implicados en su realización de grado de libertad en el orden de sucesión de las acciones o pasos y de la naturaleza de la meta a cuya consecución se orienta” (MINEDU, 2012, pág. 46).

La complejidad de los contenidos procedimentales dadas de una manera no muy clara por el MINEDU, permite explicar a los contenidos procedimentales como un conjunto de estrategias que permitan el logro de los aprendizajes.

### **2.2.11. Objetivos de la educación básica regular**

Según el (MINEDU, 2012, pág. 8) los objetivos estipulados son:

- Formar integralmente al educando en los aspectos físico-afectivo y cognitivo para el logro de su identidad personal y social, ejercer la ciudadanía y desarrollar actividades laborales y económicas que le permitan organizar su proyecto de vida y contribuir en desarrollo del país
- Desarrollar capacidades, valores y actitudes que permitan al educando aprender a lo largo de toda su vida.
- Desarrollar aprendizajes en los campos de la ciencia, humanidades, la técnica, la cultura, el arte, la educación física y los deportes, así como aquellas que permitan al educando un buen uso y usufructo de las nuevas tecnologías.

### **2.2.12. Área de Ciencias Sociales**

La denominación del área de ciencias sociales está en función de que al interior de ella se considera los conocimientos de aprendizaje.

Así en primer término las ciencias sociales tienen como finalidad lograr que cada adolescente sea capaz de desenvolverse como persona en la sociedad en el espacio y en el tiempo, que le toca vivir.

El área debe ser por lo tanto, un espacio que permite al estudiante comprender el pasado y el presente, identificar y asumir sus raíces y reconocer las condiciones y las posibilidades que en su medio natural y social le brindan con el fin de darle perspectiva a su futuro permitiéndole construir su propio proyecto de vida y su país.

En este sentido, el área propicia en los estudiantes que interprete y participe en su realidad y para ello promueve el desarrollo de aprendizaje con capacidad de dar respuesta a múltiples situaciones que plantean la vida en la sociedad, afirman su sentido de pertenencia al Perú y su comprensión del mundo actual (MINEDU, 2012, pág. 12).

### 2.3. GLOSARIO DE TÉRMINOS BÁSICOS

**SOFTWARE:** Se conoce como software al equipamiento lógico o soporte lógico de un sistema informático, que comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas, en contraposición a los componentes físicos que son llamados hardware.

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

**PEDAGOGÍA:** La Pedagogía estudia a la educación como fenómeno complejo y multirreferencial, lo que indica que existen conocimientos provenientes de otras ciencias y disciplinas que le pueden ayudar a comprender lo que es la educación.

**EXPERIMENTO:** Un experimento es un procedimiento mediante el cual se trata de comprobar (confirmar o verificar) una o varias hipótesis relacionadas con un determinado fenómeno, mediante la manipulación y el estudio de las correlaciones de la(s) variables que presumiblemente son su causa.

**APRENDIZAJE:** Es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

**EFICIENCIA:** es la capacidad de disponer de alguien o de algo para conseguir un objetivo con el mínimo de recursos posibles. No debe confundirse con eficacia.

## **2.4. HIPÓTESIS Y VARIABLES**

### **2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL**

La aplicación del software neobook es eficiente en el mejoramiento de aprendizaje del área Historia, Geografía y Economía los estudiantes del 2do grado de la Institución Educativa Secundaria Taraco – Puno 2015.

### **2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS**

- El nivel de aprendizaje es homogéneo antes de aplicar el software neobook del área Historia, Geografía y Economía.
- El nivel de aprendizaje logrado con la aplicación del software neobook es eficaz en el área Historia, Geografía y Economía.
- El nivel de aprendizaje logrado por el grupo experimental es superior al grupo de control en el aprendizaje del área Historia, Geografía y Economía.

**2.4.3. CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES**

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA
<b>1. VARIABLE INDEPENDIENTE</b> Software Neobook	Registran datos	Registran datos y fechas importantes. Selecciona los acontecimientos principales.	<b>Se aplican en todas las sesiones de aprendizaje</b>
	Afirmación de conocimientos	Organiza información en siglos, décadas, años.	
<b>2. VARIABLE DEPENDIENTE</b> Nivel De Aprendizaje	Manejo de información.	Analiza la distribución espacial entorno a las demandas culturales en Mesoamérica. Analiza la distribución espacial de los desarrollos culturales del Tahuantinsuyo.	<b>(C) inicio de aprendizaje 00 – 10</b>  <b>(B) proceso de aprendizaje 11 – 12</b>  <b>(A) logro 13 – 16</b>  <b>(A D) logro destacado 17 – 20</b>
	Comprensión espaciotemporal.	Identifica los aportes de las sociedades andinas.	
	Juicio crítico	Argumenta la duración, causas y consecuencias de los cambios y permanencias suscitados en el periodo de Europa feudal y el surgimiento de la burguesía.	
	Actitud ante el área.	Valora los logros alcanzados por los peruanos en la historia del Perú y contexto mundial.	

## CAPÍTULO III

### DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

**TIPO:** El presente trabajo de investigación según su estrategia es de tipo experimental, La misma que está orientada a experimentar la aplicación del software neobook para elevar el logro del aprendizaje en el área Historia, Geografía Y Economía.

**DISEÑO:** Del diseño de investigación es de tipo cuasi experimental con dos grupos, uno de control (sin tratamiento) y el otro experimental (con tratamiento); con pre y post prueba respectivamente.

El diseño lo esquematizamos de la siguiente manera:

**Grupo Experimental:**

$$a_1 \text{ _____ } G_e \text{ _____ } x \text{ _____ } a_2$$

**Grupo Control:**

$$a_1 \text{ _____ } G_c \text{ _____ } - \text{ _____ } a_2$$

Dónde:

$a_1$  : Pre prueba

$a_2$  : Post prueba

$X$  : Tratamiento al grupo experimental

– : Sin tratamiento al de grupo control

$G_e$  : Grupo experimental

$G_c$  : Grupo de control

### 3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA DE INVESTIGACIÓN

#### 3.2.1. POBLACIÓN

La población de estudio y está constituida por todo los alumnos que asistieron al 2<sup>do</sup> grado, sección “A” y “B” de la Institución Educativa Secundaria Taraco – Puno, 2015

En el siguiente cuadro detallamos cuantitativamente.

**Cuadro 1: Distribución de alumnos del segundo grado de la I. E. S. Taraco**

Nº	SECCIONES	Nº DE ALUMNOS
1	A	25
2	B	25
3	C	28
4	D	30
5	E	28
6	F	29
<b>TOTAL</b>	<b>06 Secciones</b>	<b>178</b>

Fuente: Nómima de matrícula de la I. E. S. Taraco 2015.

Elaborado por: Los investigadores.



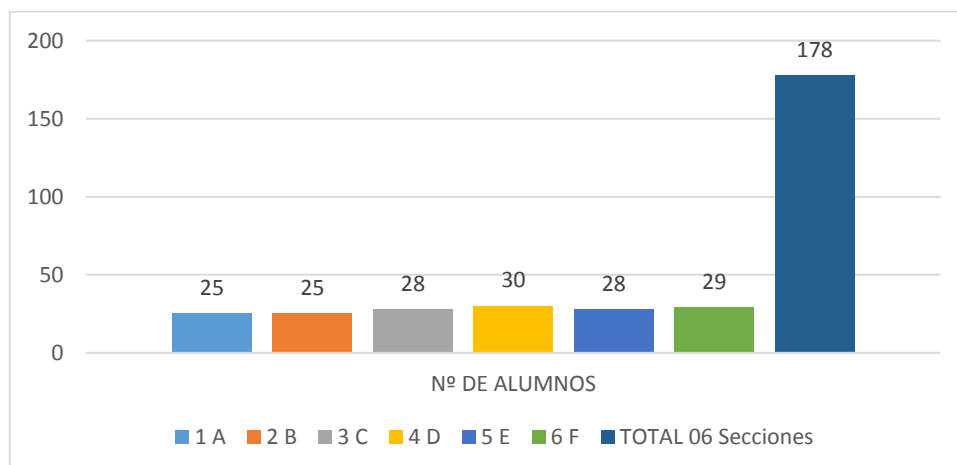


Gráfico 1: Población de estudio del año 2015

Fuente: cuadro N° 01

Elaborado por: Los investigadores

### 3.2.2. MUESTRA.

La presente investigación está conformada por dos grupos, en este caso dos secciones, que fueron seleccionadas por el muestreo no probabilístico (muestra intencionada) la sección “A” y la sección “B”. Donde quedaron presentados, el grupo experimental por el segundo grado “B” y el grupo de control por el segundo grado “A” de la I. E. S. Taraco, los que se describen en el siguiente cuadro:

**Cuadro 2: Distribución de los alumnos del segundo grado “a” y “b” de la I. E. S. Taraco**

Grupo	Grado y Sección	N° de estudiantes		Total
		Varones	Mujeres	
Experimental		14	17	31
Control		14	18	32
Total		28	35	63

Fuente: Cuadro No 01 de población

Elaborado por: Los investigadores.

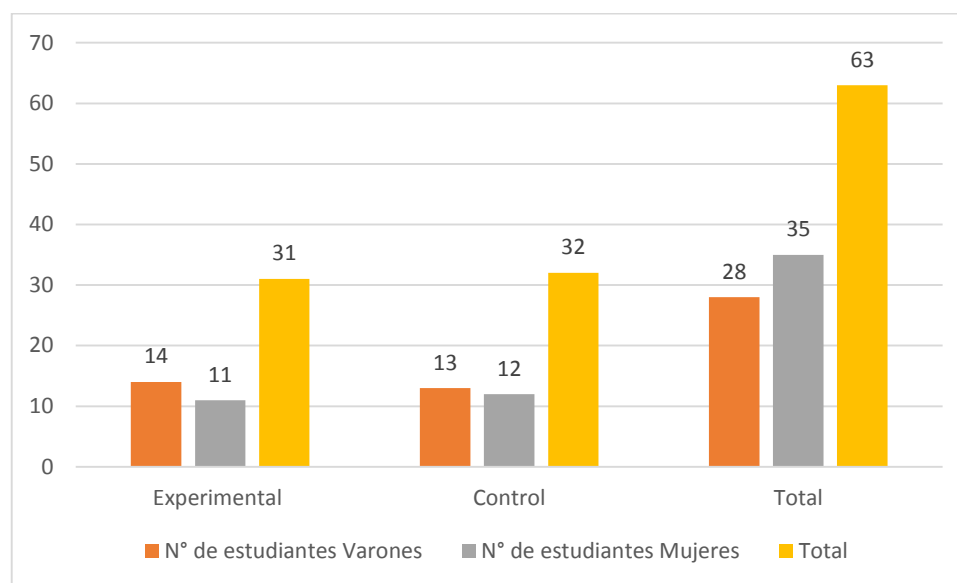


Gráfico 2: Muestra de investigación del año 2015

Fuente: Cuadro N° 02

Elaborado por: Los investigadores.

### 3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

#### 3.3.1. TÉCNICAS

##### 3.3.1.1. EL EXAMEN O EVALUACIÓN:

Esta técnica consiste en la formulación de preguntas, con el fin de determinar, concretamente, el nivel de conocimiento que el sujeto tiene sobre una determinada materia. Es para evaluar la dimensión conceptual y procedimental. La técnica, cuando se trata de una investigación en la que involucra a variable aprendizaje, debe ser utilizada obligatoriamente.

### **3.3.2. INSTRUMENTOS.**

#### **3.2.2.1. PRUEBA ESCRITA:**

Es un conjunto de preguntas que se deducen de los indicadores de la variable a investigarse, debiendo ser su formulación ordenada y clara. En la presente investigación se utiliza:

#### **PRUEBA DE ENTRADA:**

Se aplica al inicio del experimento para recoger información del nivel de logro de aprendizajes antes del tratamiento experimental. Para su validación se utilizará una prueba de hipótesis.

#### **PRUEBA DE SALIDA:**

Se aplica al concluir el experimento, para recoger información del nivel de logro de aprendizaje después del tratamiento experimental. Al igual que la prueba de entrada, para su validación se utilizará una prueba de hipótesis.

### **3.4. PLAN DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

- Primero, se realiza una prueba evaluativa de entrada (Pre test) al grupo control y experimental.
- Segundo, se desarrolla el experimento (Tratamiento) mediante la utilización del software educativo, para el aprendizaje significativo a los estudiantes del grupo experimental.
- Tercero, se presenta en cada sesión a desarrollar, pautas para el desarrollo del software educativo, en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

- Cuarto, se toma una prueba de salida (post test), para comprobar los resultados.
- Quinto, Se ubica los datos en un cuadro para ser analizados e interpretados sistemáticamente.
- Sexto, se indaga la diferencia de la prueba de entrada y salida el grupo de control con el grupo experimental aplicando el diseño planteado.
- Séptimo, se comprueba el nivel de logro de aprendizaje del área.

### 3.5. PLAN DE TRATAMIENTOS DE DATOS

Los datos recogidos a través de los instrumentos correspondientes, son procesados de acuerdo a los resultados obtenidos.

El plan que se sigue es el siguiente:

- Primero, se establecen las características de los instrumentos de investigación.
- Segundo, se seleccionan ítems o preguntas por su forma para establecer los cuadros de distribución de frecuencias.
- Tercero, se organiza la matriz de procesamiento y tratamiento de datos o tabulación para cada tipo de pregunta o ítems.
- Cuarto, se trasladaron los datos de los instrumentos a la matriz de procesamiento y tratamiento de datos.
- Elaboración de cuadros de distribución porcentual.
- Ilustración de algunos cuadros con gráficos de barras.
- Determinación de la media aritmética para conocer la tendencia del aprendizaje de los alumnos. Para esto se aplicará la siguiente fórmula:

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i x_i}{n}$$

$n$  = Población.

$\bar{X}$  = Media aritmética.

$\sum f_i x_i$  = Sumatoria de frecuencias relativas y marca de clase.

- Determinación de la desviación estándar con el fin de establecer, la dispersión promedio de los datos con respecto a la media aritmética, siendo la fórmula la siguiente:

$$S^2 = \frac{\sum f_i X_i^2 - (\sum f_i X_i)^2 / n}{n - 1}$$

### 3.6. DISEÑO ESTADÍSTICO PARA PROBAR LA VERACIDAD O LA FALSEDAD DE LA HIPÓTESIS

Se prueba mediante la aplicación de la diferencia de medias y aplicándose la “t” Calculada, cuya fórmula es la siguiente:

$$t_c = \frac{\bar{x}_e - \bar{x}_c}{\sqrt{\frac{S_e^2}{n_e} + \frac{S_c^2}{n_c}}}$$

Dónde:

$t_c$  = “t” Calculada.

$X_e$  = Media aritmética de entrada.

$X_s$  = Media aritmética de salida.

$S_e$  = Desviación estándar de entrada.

$S_s$  = Desviación estándar de salida.

$n$  = Muestra.

Se utilizó el programa estadístico SPSS VERSION 22,0 y el Microsoft del Excel 2010

**Regla de decisión.**- Si el valor de la Zeta Calculada ( $Z_c$ ) es superior al valor de la Zeta Tabulada ( $Z_t$ ), se optará por la hipótesis de investigación; de lo contrario será tomada como cierta la hipótesis nula.

## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN

#### 4.1. DISEÑO ESTADÍSTICO PARA PROBAR LA VERACIDAD O LA FALSEDAD DE LA HIPÓTESIS

##### 4.1.1. Objetivo específico I

Identificar el nivel de aprendizaje de los estudiantes del grupo de control y experimental con prueba de entrada antes de aplicar el software neobook.

**Cuadro 3: Notas cuantitativas antes de la aplicación del software neobook en el año 2015**

N°	Grupo control	Grupo experimental
1	13	14
2	13	13
3	12	13
4	10	16
5	10	10
6	15	12
7	13	14
8	14	12
9	13	12
10	11	13
11	14	12
12	16	13

13	11	10
14	12	9
15	15	10
16	13	16
17	13	14
18	13	10
19	14	10
20	12	14
21	14	11
22	14	12
23	13	13
24	11	10
25	11	14
<b>Media</b>	<b>12.8</b>	<b>12.28</b>
<b>Desviación estándar</b>	<b>1.5546</b>	<b>1.9261</b>
<b>Coefficiente de Variación</b>	<b>0.1215</b>	<b>0.1569</b>

Fuente: evaluación de entrada grupo control y experimental  
Elaboración del investigador

### Interpretación:

El cuadro No 03 muestra resultados de las evaluaciones de entrada, tanto del grupo control como del grupo experimental, en ello se evidencia que; el promedio es de 12,8 puntos con un coeficiente de variación de 12,15% en el grupo control, mientras que en el grupo experimental el promedio es de 12,28 puntos con un coeficiente de variación de 15,69% encontrándose los grupos relativamente homogéneos en cuanto al promedio, respecto al coeficiente de variación en el grupo experimental se observa mayor heterogeneidad y mayor desviación en cuanto a la desviación estándar, encontrando que los rendimientos de los estudiantes son regulares en el área de; Historia, Geografía y Economía en los estudiantes del 2do grado de la Institución Educativa Secundaria Taraco – Puno 2015



**Cuadro 4: Notas cuantitativas antes de la aplicación del software neobook en el año 2015.**

Escala	Grupo control		Grupo Experimental	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
<b>Deficiente</b>	2	8.0%	7	28.0%
<b>Regular</b>	15	60.0%	11	44.0%
<b>Bueno</b>	8	32.0%	7	28.0%
<b>Total</b>	25	100.0%	25	100.0%

Fuente: evaluación de entrada grupo control y experimental  
Elaboración del investigador

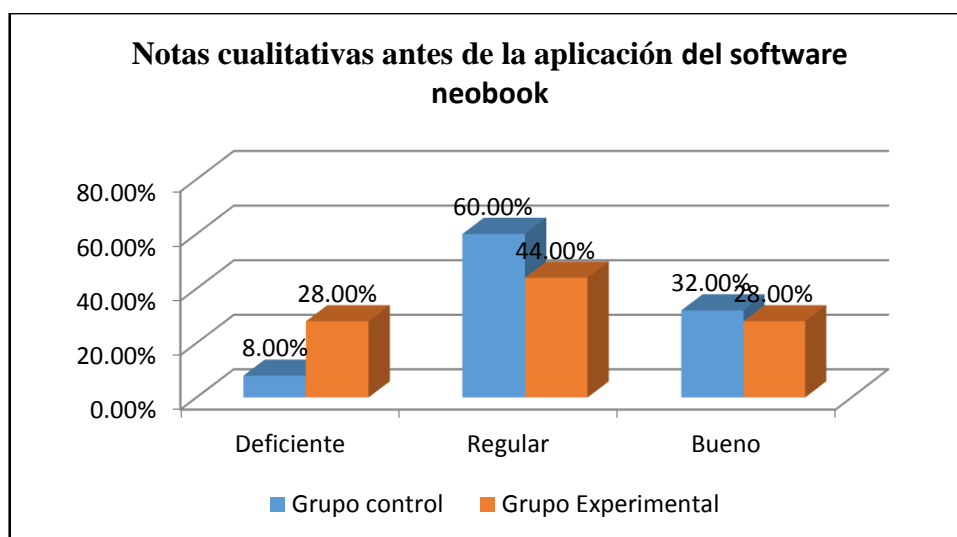


Gráfico 3: Notas cualitativas antes de la aplicación del software neobook en el año 2015

Fuente: cuadro N° 4  
Elaboración de los investigadores.

**Interpretación:**

El cuadro No 04 muestra resultados respecto a las notas cualitativas antes de la aplicación del software neobook en los grupos control y experimental, en ello se observa

que 15 estudiantes que representa el 60% se ubicaron en la escala regular, 8 estudiantes que representa el 32% se ubicaron en la escala bueno, en el grupo control, mientras que en el grupo experimental 11 estudiantes que representa el 44% se ubicaron en la escala de regular, 7 estudiantes que representa el 28% se ubicaron en la escala bueno, observando pequeñas diferencias en ambos grupos antes de la aplicación del software neobook, evidenciando que en ambos grupos gran porcentaje de estudiantes tienen un rendimiento de regular y deficiente.

#### 4.1.2. Objetivo específico II

Aplicar el software neobook al grupo experimental durante un trimestre para comprobar el logro de nivel de aprendizaje.

**Cuadro 5: Notas cuantitativas del grupo experimental y control para comprobar el logro de nivel de aprendizaje.**

No	Grupo control				Grupo experimental			
	Prueba de entrada		Prueba de salida		Prueba de entrada		Prueba de salida	
	CA	RI	CA	RI	CA	RI	CA	RI
1	13	13	13	12	14	13	17	18
2	13	12	13	12	13	12	16	17
3	12	11	12	12	11	15	16	15
4	8	11	9	11	15	17	19	18
5	9	10	9	10	9	10	13	12
6	13	16	12	16	12	11	19	18
7	12	14	12	14	12	16	17	18
8	12	15	12	15	12	11	15	15
9	13	13	12	13	11	12	16	15
10	10	11	9	11	12	13	18	17
11	14	13	14	13	12	12	16	19
12	16	15	15	15	15	11	17	18
13	10	12	10	12	9	10	13	14
14	11	12	11	9	8	9	16	15
15	14	15	14	15	9	10	13	14

16	14	12	14	12	15	16	19	18
17	11	14	11	14	15	12	18	17
18	15	11	10	11	10	9	14	15
19	15	12	15	16	9	10	13	14
20	9	15	9	15	11	16	16	17
21	12	15	12	15	11	11	17	18
22	13	14	12	14	11	12	16	17
23	11	14	11	14	12	13	18	17
24	10	12	9	12	10	9	16	15
25	10	11	10	11	13	15	16	17
<b>Media</b>	<b>12</b>	<b>12.92</b>	<b>11.6</b>	<b>12.96</b>	<b>11.64</b>	<b>12.2</b>	<b>16.16</b>	<b>16.32</b>
<b>D. S.</b>	<b>2.0817</b>	<b>1.6813</b>	<b>1.9149</b>	<b>1.9253</b>	<b>2.0793</b>	<b>2.4152</b>	<b>1.8637</b>	<b>1.7729</b>
<b>C. V.</b>	<b>0.1735</b>	<b>0.1301</b>	<b>0.1651</b>	<b>0.1486</b>	<b>0.1786</b>	<b>0.1980</b>	<b>0.1153</b>	<b>0.1086</b>

Fuente: evaluación de entrada y salida del grupo control y experimental  
Elaboración del investigador

### Interpretación:

El cuadro No 03 muestra resultados de las evaluaciones de entrada, tanto del grupo control como del grupo experimental, respecto a las dimensiones; En ello se observa que; en el grupo de control el promedio es de 12 puntos y un coeficiente de variación de 17,35% en la dimensión de construcción y autonomía, el promedio es de 12,92 puntos y un coeficiente de variación de 13,01% en la dimensión de relaciones interpersonales en la evaluación de entrada, además el promedio es de 11,6 puntos y un coeficiente de variación de 16,51% en la dimensión de construcción y autonomía, el promedio es de 12,96 puntos y un coeficiente de variación de 14,86% en la dimensión de relaciones interpersonales en la evaluación de salida, mientras que en el grupo de experimental el promedio es de 11,64 puntos y un coeficiente de variación de 17,86% en la dimensión de construcción y autonomía, el promedio es de 12,2 puntos y un coeficiente de variación de 19,80% en la dimensión de relaciones interpersonales en la evaluación de entrada,

además el promedio es de 16,16 puntos y un coeficiente de variación de 11,53% en la dimensión de construcción y autonomía, el promedio es de 16,32 puntos y un coeficiente de variación de 10,86% en la evaluación de salida, encontrando que los rendimientos de los estudiantes en el área de; Historia, Geografía y Economía tienen rendimientos positivos, sin embargo en el grupo experimental se observa incremento en su rendimiento académico en dicho área.

**Cuadro 6: Notas cuantitativas del grupo experimental y control para comprobar el logro de nivel de aprendizaje.**

Escala	Grupo control								Grupo Experimental							
	Prueba de entrada				Prueba de salida				Prueba de entrada				Prueba de salida			
	C.A.		R. I.		C.A.		R. I.		C.A.		R. I.		C.A.		R. I.	
	fi	%	fi	%	fi	%	Fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	Fi	%
Deficiente	7	28.0%	1	4.0%	8	32.0%	2	8.0%	7	28.0%	7	28.0%	0	0.0%	0	0.0%
Regular	1		1	56.0%	1	48.0%	1	48.0%	1	52.0%	1	48.0%		16.0%	1	4.0%
	2	48.0%	4	%	2	%	2	%	3	%	2	%	4	%		
Bueno	6	24.0%	0	40.0%	5	20.0%	1	44.0%	5	20.0%	6	24.0%	1	60.0%	1	64.0%
Eficiente	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	6	24.0%	8	32.0%
Total	2	100.0%	2	100.0%	2	100.0%	2	100.0%	2	100.0%	2	100.0%	2	100.0%	2	100.0%
	5	%	5	%	5	%	5	%	5	%	5	%	5	%	5	%

Fuente: evaluación de entrada y salida del grupo control y experimental

Elaboración del investigador

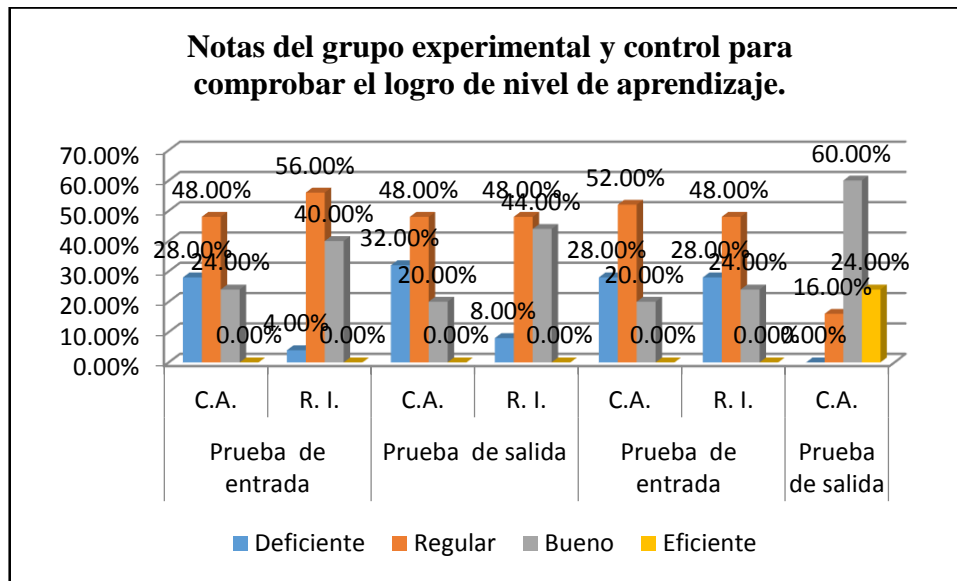


Gráfico 4: Notas del grupo experimental y control para comprobar el logro de nivel de aprendizaje.

Fuente: Cuadro N° 6  
Elaboración del investigador

**Interpretación:**

El cuadro No 06 muestra resultados respecto a las notas cualitativas del grupo experimental y control para comprobar el logro de nivel de aprendizaje., en el grupo control en la prueba de entrada se observa que; 12 estudiantes que representa el 48% se ubicaron en la escala regular en la competencia de construcción de la autonomía, 14 estudiantes que representa el 56% se ubicaron en la escala regular en la competencia de relaciones interpersonales, en la prueba de salida se evidencia que; 12 estudiantes que representa el 48% se ubicaron en la escala regular en la competencia de construcción de la autonomía, 12 estudiantes que representa el 48% se ubicaron en la escala regular en la competencia de relaciones interpersonales, mientras que en el grupo experimental en la prueba de entrada se observa que; 13 estudiantes que representa el 52% se ubicaron en la

escala regular en la competencia de construcción de la autonomía, 12 estudiantes que representa el 48% se ubicaron en la escala regular en la competencia de relaciones interpersonales, mientras que en la prueba de salida se evidencia que; 15 estudiantes que representa el 60% se ubicaron en la escala bueno en la competencia de construcción de la autonomía, 16 estudiantes que representa el 64% se ubicaron en la escala bueno en la competencia de relaciones interpersonales, además se observa que 6 estudiantes con el 24% y 8 con el 32% se ubican en la escala eficiente, demostrando que existe logros de aprendizajes significativos en los estudiantes

#### 4.1.3. Objetivo específico III

Comparar los resultados de ambos grupos, mediante una prueba de salida después de haber aplicado el software neobook.

**Cuadro 7: Notas cuantitativas después de la aplicación del software neobook.**

No	Grupo control	Grupo experimental
1	13	18
2	13	17
3	12	16
4	10	19
5	10	13
6	14	19
7	13	18
8	14	15
9	13	16
10	10	18
11	14	18
12	15	18
13	11	14
14	10	16
15	15	14
16	13	19

17	13	18
18	11	15
19	16	14
20	12	17
21	14	18
22	13	17
23	13	18
24	11	16
25	11	17
<b>Media</b>	<b>12.56</b>	<b>16.72</b>
<b>Desviación estándar</b>	<b>1.7098</b>	<b>1.7445</b>
<b>Coefficiente de variación</b>	<b>0.1361</b>	<b>0.1043</b>

Fuente: evaluación de salida grupo control y experimental  
Elaboración del investigador

### Interpretación:

El cuadro No 07 muestra resultados de las evaluaciones de salida, tanto del grupo control como del grupo experimental, en ello se evidencia que; el promedio es de 12,56 puntos con un coeficiente de variación de 13,51% en el grupo control, mientras que en el grupo experimental el promedio es de 16,72 puntos con un coeficiente de variación de 10,43% encontrándose a los grupos en diferentes resultados en cuanto al promedio y al coeficiente de variación en el grupo experimental se observa mayor homogeneidad y mayor promedio, la que indica que los rendimientos de los estudiantes son mejores con la aplicación del software neobook en el área de; Historia, Geografía y Economía en los estudiantes del 2do grado de la Institución Educativa Secundaria Taraco – Puno 2015.

### Cuadro 8: Notas cuantitativas después de la aplicación del software neobook.

Escala	Grupo control		Grupo Experimental	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
<b>Deficiente</b>	4	16.0%	0	0.0%

<b>Regular</b>	14	56.0%	1	4.0%
<b>Bueno</b>	7	28.0%	13	52.0%
<b>Eficiente</b>	0	0.0%	11	44.0%
<b>Total</b>	25	100.0%	25	100.0%

Fuente: evaluación de salida grupo control y experimental  
Elaboración del investigador

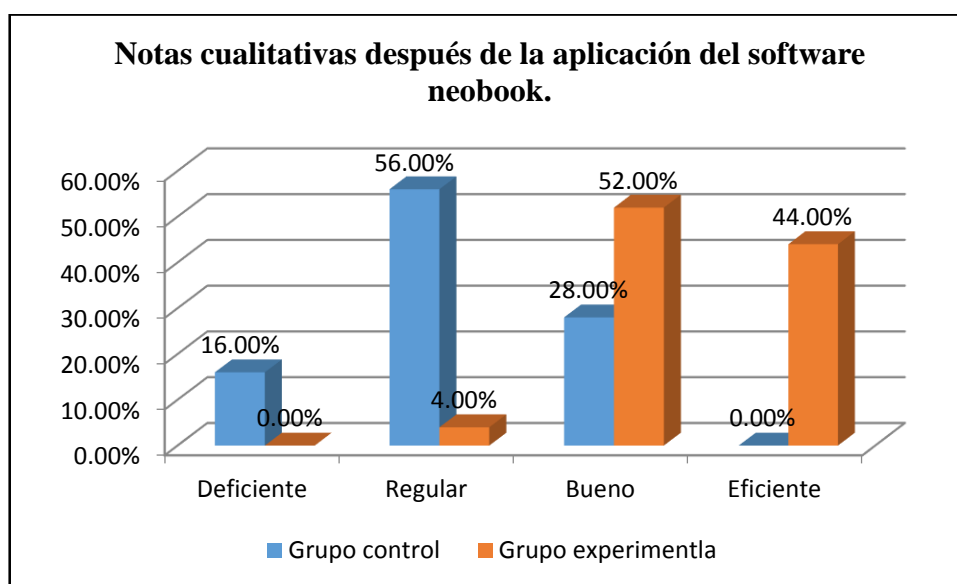


Gráfico 5: Notas cualitativas después de la aplicación del software neobook.

Fuente: cuadro N° 8

Elaboración del investigador

**Interpretación:**

El cuadro No 08 muestra resultados respecto a las notas cualitativas después de la aplicación del software neobook, en los grupos control y experimental, en ello se observa que 14 estudiantes que representa el 56% se ubicaron en la escala regular, 7 estudiantes que representa el 28% se ubicaron en la escala bueno, en el grupo control, mientras que en el grupo experimental 11 estudiantes que representa el 44% se ubicaron en la escala eficiente, 13 estudiantes que representa el 52% se ubicaron en la escala bueno, observando



gran diferencia en ambos grupos después de la aplicación del software neobook, evidenciando que el grupo experimental ha incrementado su rendimiento porque acumulando se observa que el 96% de los estudiantes se ubicaron entre la escala de bueno y eficiente ello demuestra que la aplicación del software neobook es eficiente para el aprendizaje de los estudiantes.

#### 4.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS

**Ha.** La aplicación del software neobook es eficiente en el mejoramiento de aprendizaje del área Historia, Geografía y Economía los estudiantes del 2do grado de la Institución Educativa Secundaria Taraco – Puno 2015

**Ho.** La aplicación del software neobook no es eficiente en el mejoramiento de aprendizaje del área Historia, Geografía y Economía los estudiantes del 2do grado de la Institución Educativa Secundaria Taraco – Puno 2015.

**Cuadro 9: Efecto del grupo experimental respecto al grupo control.**

No	Grupo control		Grupo experimental		Efecto del grupo control	Efecto del grupo experimental
	Prueba entrada	Prueba de salida	Prueba entrada	Prueba de salida		
1	13	13	14	18	0	4
2	13	13	13	17	0	4
3	12	12	13	16	0	3
4	10	10	16	19	0	3
5	10	10	10	13	0	3
6	15	14	12	19	-1	7
7	13	13	14	18	0	4
8	14	14	12	15	0	3
9	13	13	12	16	0	4
10	11	10	13	18	-1	5

11	14	14	12	18	0	6
12	16	15	13	18	-1	5
13	11	11	10	14	0	4
14	12	10	9	16	-2	7
15	15	15	10	14	0	4
16	13	13	16	19	0	3
17	13	13	14	18	0	4
18	13	11	10	15	-2	5
19	14	16	10	14	2	4
20	12	12	14	17	0	3
21	14	14	11	18	0	7
22	14	13	12	17	-1	5
23	13	13	13	18	0	5
24	11	11	10	16	0	6
25	11	11	14	17	0	3
<b>MEDIA</b>	<b>12.8</b>	<b>12.56</b>	<b>12.28</b>	<b>16.72</b>	<b>-0.24</b>	<b>4.44</b>
<b>S</b>	<b>1.5546</b>	<b>1.7098</b>	<b>1.9261</b>	<b>1.7445</b>		
<b>CV</b>	<b>0.1215</b>	<b>0.1361</b>	<b>0.1569</b>	<b>0.1043</b>		

Fuente: evaluación de entrada y salida grupo control y experimental  
Elaboración del investigador

### Efecto de las pruebas

Grupo control		Grupo experimental	
Prueba entrada	Prueba de salida	Prueba entrada	Prueba de salida
12.8	12.56	12.28	16.72
<b>Diferencia = -0,24</b>		<b>Diferencia = 4,44</b>	
<b>Efecto <math>4,44 - (-0.24) = 4,68</math></b>			

Fuente: evaluación de entrada y salida grupo control y experimental  
Elaboración del investigador

### Eficiencia

Por regla de tres simple, consideramos que la prueba de entrada tiene un promedio de 12,28 y ésta representa el 100%, entonces la proporción del efecto de 4,68 tiene una

eficiencia del 38,11% la que indica que la aplicación del software neobook genera un efecto positivo en el aprendizaje del área de Historia, Geografía y Economía.

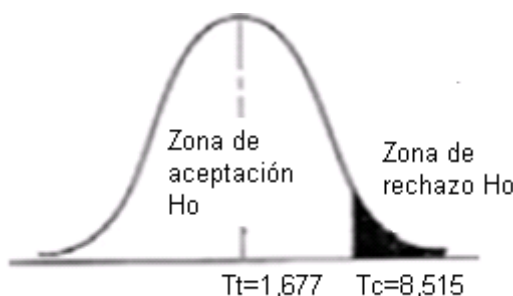
**Estadísticos Prueba de salida**

Grupo de estudio	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media
Grupo control	25	12,56	1,710	,342
Grupo experimental	25	16,72	1,745	,349

Fuente: evaluación de salida grupo control y experimental  
Elaboración del investigador

**Prueba T**

T	Gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias
8,515	48	,000	4,160



**Decisión**

La prueba “t” calculada muestra un valor de 8,515, con 48 grados de libertad siendo esta superior al valor de la “t” tabulada 1,667, por tanto aceptamos las hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis nula donde La aplicación del software neobook es eficiente en el mejoramiento de aprendizaje del área Historia, Geografía y Economía los estudiantes del 2do grado de la Institución Educativa Secundaria Taraco – Puno 2015, a un nivel de confianza del 95% además que la prueba es altamente significativa debido al

valor de probabilidad 0,000 que es menor a 0,05 y la diferencia de medias es de 4,160 la que indica que existe incremento significativo en el aprendizaje de los estudiantes

## CONCLUSIONES

**Primera:** Según la prueba estadística de la “T” calculada que muestra un valor de 8,515, con 48 grados de libertad siendo esta superior al valor de la “t” tabulada 1,667, por tanto la aplicación del software neobook en el aprendizaje del área Historia, Geografía y Economía los estudiantes del 2do grado de la Institución Educativa Secundaria Taraco – Puno 2015, a un nivel de confianza del 95% además Por regla de tres simple, consideramos que la prueba de entrada tiene un promedio de 12,28 y ésta representa el 100%, entonces la proporción del efecto de 4,68 tiene una eficiencia del 38,11% la que indica que la aplicación del software neobook genera un efecto positivo en el aprendizaje.

**Segunda:** Según el cuadro No 03, que muestra resultados de las evaluaciones de entrada, tanto del grupo control como del grupo experimental, en ello se evidencia que; el promedio es de 12,8 puntos con un coeficiente de variación de 12,15% en el grupo control, mientras que en el grupo experimental el promedio es de 12,28 puntos con un coeficiente de variación de 15,69% encontrándose los grupos en similares condiciones y según el cuadro N° 04, los educandos se ubican en la escala regular en sus aprendizaje, lo que significa que el nivel de aprendizaje en los grupos de estudio es relativamente homogéneo antes de la aplicación del software neobook el área de; Historia, Geografía y Economía los estudiantes del 2do grado de la Institución Educativa Secundaria Taraco – Puno 2015

**Tercera:** Según el cuadro No 05, Notas cuantitativas del grupo experimental y control para comprobar el logro de nivel de aprendizaje. Interpersonales del grupo experimental en promedio e notas de la prueba de entrada son 11,64 y 12,2 correspondientes a las competencias respectivamente, mientras en la prueba de salida los promedios en notas de las competencias son 16,16 y 16,32 lo que significa que la aplicación de la técnica del Sociodrama en el grupo experimental muestra incremento en su rendimiento académico

**Cuarta:** Según el cuadro No 07 muestra resultados de las evaluaciones de salida, tanto del grupo control como del grupo experimental, en ello se evidencia que; el promedio es de 12,56 puntos con un coeficiente de variación de 13,51% en el grupo control, mientras que en el grupo experimental el promedio es de 16,72 puntos con un coeficiente de variación de 10,43% encontrándose a los grupos en diferentes resultados en cuanto al promedio y al coeficiente de variación en el grupo experimental se observa mayor homogeneidad y mayor promedio, la que indica que los rendimientos de los estudiantes son mejores con la aplicación del software neobook en el área de; Historia, Geografía y Economía los estudiantes del 2do grado de la Institución Educativa Secundaria Taraco – Puno 2015

## SUGERENCIAS

- Primera:** Se sugiere a todos los docentes del área de Historia, Geografía y Economía aplicar el software neobook, en el proceso de enseñanza ya que genera efectos positivos en el aprendizaje de los estudiantes del 2do grado de la Institución Educativa Secundaria Taraco – Puno.
- Segunda:** Se sugiere aplicar el software neobook en grupos de estudiantes o secciones que evidencien un nivel de aprendizaje relativamente homogéneos ya que se puede obtener mejores resultados, además el nivel de aprendizaje es un indicio que hace entender de la capacidad de la retención de la información que son muy similares, pero también se puede aplicar el software neobook en los grupos sumamente heterogéneos.
- Tercera:** Se sugiere utilizar el software neobook la enseñanza el área de Historia, Geografía y Economía ya que su aplicación genera incremento significativo en el rendimiento académico de los educandos.
- Cuarta:** Se sugiere hacer una evaluación mensual, trimestral o anual de los resultados que se obtiene después aplicar la técnica del software neobook con la finalidad de cerciorarse de los rendimientos de los estudiantes y su mejoría con la aplicación del software neobook en el área de; Historia, Geografía y Economía.

## BIBLIOGRAFÍA

- Ávila González, B. L. (2010). *Software educativo*. Colombia: ProQuest Ebook Central.
- Cabero, J. (2001). *Tecnología educativa. Diseño y utilización de medios en la enseñanza*. Madrid: Paidós.
- Choque Bustincio, M. M., & Condori Mamani, D. R. (2014). *El software educativo como recurso didáctico para la comprensión lectora en los estudiantes del 2do grado de la I.E.P. Nro. 70 024 Laykakota – Puno en el 2014*. Puno: Universidad Nacional del Altiplano - Puno.
- Enriquez Vicuña, N. L. (2013). *"Influencia del software educativo LITTLE PEOPLE DISCOVERY AIRPORT en la adquisición de las mociones lógicas – matemáticas, en los niños de 5 años de la I.E.I.P. "padre nuestro de la ciudad de Arequipa"*. Puno: Universidad Nacional del Altiplano - Puno.
- Galvez, J. (2004). *Métodos y Técnicas del Aprendizaje – teoría y práctica*. Trujillo: Gráfica Norte.
- Gómez del Castillo Segurado, M. (2002 ). *Análisis de valores en el software educativo multimedia*. evilla: M.I.D.E.
- Gómez del Castillo Segurado, M. T. (2005). *Análisis de valores en el software educativo multimedia*. Sevilla: El Cid Editor.
- Gonzáles, V. (2003). *Estrategia de enseñanza aprendizaje*. México D.F.: Pax.
- Hernández, P. F. (2006). Sistema operativo Windows. *El Cid Editor*,  
<http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliounapunosp/detail.action?docID=3171317>.
- Larico Laura, Y. P., & Canaza Choquehuanca, G. (2015). *Los softwares educativos de Física en el aprendizaje de cinemática y estadística en los estudiantes del 5to grado de la I.E.S. Industrial "Perú Birf" Juliaca 2014*. Puno: Universidad Nacional del Altiplano - Puno.
- MINEDU. (2012). *Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular*. Lima: Fenix E.I.R.L.
- Pardinas, F. (2005). *Metodologías y Técnicas de Investigación en Ciencias Sociales* (Trigesimaoctava ed.). México: Siglo XXI.
- Sampedro, R. R. (2009). El uso del software educativo en Cuba: su inserción en el proceso pedagógico de las secundarias básicas cubanas. *El Cid Editor* , 12.



- Schwartz, S., & Pollishure, M. (1998). *Una organización de la clase centrada en el alumnado*. Madrid: Narcea.
- Senge, R., Bross, Y., & Smith, G. (2006). *La quinta disciplina de la práctica*. Buenos Aires: Granica.
- Valentin Lopez, G. M. (2014). *Informática básica*. Madrid: Editorial CEP, S.L.
- Yabar, P. (2008). *Estrategias Metodológicas De Enseñanza – Aprendizaje Editorial: Titikaka-FCEDUC-UNA-P*. Puno: Titikaka.

# ANEXO

## PROGRAMACIÓN ANUAL 2015

**Grado:** Segundo de Secundaria  
**Área:** Historia, Geografía y Economía

### DESCRIPCIÓN GENERAL

El área de Historia, Geografía y Economía tiene por finalidad desarrollar en los estudiantes las competencias “construye interpretaciones históricas”, “actúa responsablemente en el ambiente” y “actúa responsablemente respecto a los recursos económicos”. De esta forma, se fomenta el desarrollo de competencias que propicien el ejercicio ciudadano y la vida democrática en nuestra sociedad, al tiempo que permitan consolidar identidades personales y sociales con disposición a la interculturalidad y la integración latinoamericana, sin menoscabo de su ambiente.

En este grado, según establece el Mapa de Progreso para el ciclo VI, los estudiantes serán capaces de:

- construir explicaciones sobre los procesos históricos, en las que no solo se clasifiquen las causas, sino también se establezcan relaciones entre ellas. Es fundamental entender la perspectiva de los protagonistas y de los autores de las fuentes, y para eso deben comparar e integrar la información de ellas. Otro aspecto importante es que logren relacionar la relevancia de los hechos o procesos históricos con sus consecuencias, y los cambios y permanencias que se generan en el tiempo. Deben incluir en sus explicaciones nociones o conceptos más abstractos, como aquellos relacionados con las instituciones sociopolíticas y no solo con las personas que las representan;
- utilizar información cuantitativa y cualitativa de diferentes fuentes para explicar que el espacio geográfico no es estático sino que experimenta cambios y permanencias por la intervención de los diversos actores sociales y fenómenos naturales. Además explican que los conflictos de origen ambiental y territorial son procesos complejos, y los analizan desde múltiples perspectivas, al igual que las situaciones de riesgo que enfrenta la población. Asimismo, los estudiantes se ubican y orientan en el espacio de manera consistente y se guían por elementos de referencia y cartográficos;
- reconocer los roles e interrelaciones entre los diferentes agentes económicos en un mercado, y comprender que la escasez de los recursos determina las decisiones que se toman en cada nivel (personal, familiar, institucional y estatal). Además, propone una reflexión crítica con respecto a la informalidad y sus consecuencias negativas para el sistema económico y tributario. Asimismo, busca que apliquen lo aprendido y que elaboren presupuestos personales para gestionar de manera eficiente sus recursos.

Los campos temáticos para este grado son los siguientes: La Edad Media, las principales civilizaciones en América, el mundo en la Edad Moderna, América en la época de los virreinos y su relación con Europa. Riesgo, peligro y vulnerabilidad, procesos y dinámica poblacional, Las 11 ecorregiones de Antonio Brack La configuración de los territorios Ciclo económico y factores de producción , actividades extractivas, productivas, transformativas, los grandes problemas de la economía: pobreza, desempleo, explotación, informalidad, consumismo

ORGANIZACIÓN DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS		Número de semanas/sesiones	Construye interpretaciones históricas.			Actúa responsablemente en el ambiente.			Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos.	Campos temáticos	Producto		
Título de la unidad/ Situación significativa			Interpreta críticamente fuentes diversas.	Comprende el tiempo histórico y emplea categorías temporales.	Elabora explicaciones históricas reconociendo la relevancia de determinados procesos.	Explica las relaciones entre los elementos naturales y sociales que intervienen en la construcción de los espacios geográficos.	Evalúa las problemáticas ambientales y territoriales desde múltiples perspectivas.	Evalúan situaciones de riesgo y propone acciones para disminuir la vulnerabilidad frente a los desastres.				Maneja y elabora diversas fuentes de información y herramientas digitales para	Comprende las relaciones entre los elementos del sistema económico y financiero.
<b>Unidad I:</b> Analizamos y organizamos información sobre la Europa feudal. <b>Situación significativa:</b> Los días de la Edad Media transcurrían en medio de castillos protegidos por enormes muros y pesadas puertas; ciudades constantemente asediadas por turbas provenientes de lugares lejanos; jinetes con armaduras de metal, protegiendo a los señores feudales; campesinos empobrecidos y expuestos a epidemias, etc. ¿Por qué, en la Edad Media, las personas deciden abandonar las ciudades y habitar las zonas rurales sometiéndose a la protección de un señor feudal?			X	X	X	X			X				
<b>Unidad II:</b> Comprendemos y explicamos los aportes del mundo moderno. <b>Situación significativa:</b> A partir del siglo XIV, el mundo europeo comenzó a manifestar agudos problemas en el ámbito económico poniendo en evidencia la crisis del sistema feudal. Esta situación mejoró a mediados del siglo XV, produciéndose algunos cambios que dieron inicio al periodo histórico denominado Edad Moderna. Así durante el siglo XVI y XVII la sociedad. Entonces ¿Por qué si estos acontecimientos se desarrollan entre los siglos XVI y XVII se habla de Edad Moderna?			X	X	X				X				

<p><b>Unidad III:</b> Organizamos información sobre la población y su organización económica.  <b>Situación significativa:</b>                      Por diversas razones en nuestro país se han producido diversos fenómenos migratorios. A partir de 1950, por razones de índole económicas se produce un proceso migratorio de poblaciones desde las zonas rurales hacia las zonas urbanas de la costa. Años más tarde a partir de 1980 se produjo otros procesos migratorios, las poblaciones afectadas por la violencia abandonan sus lugares de origen y se trasladan a espacios que les proporcionen mayor seguridad.                      ¿Cómo se han organizado económicamente los migrantes para satisfacer sus necesidades?                      ¿Cuál es la relación entre indicadores demográficos de la población y la organización económica?</p>	3 semanas/3 sesiones					<p>Desarrollo sostenible:                      Actividades económicas, indicadores demográficos básicos.                      Las actividades económicas y las necesidades humanas..</p>	<p>Dossier sobre población y organización económica</p>
<p><b>Unidad IV:</b> Dialogamos sobre el desarrollo y la calidad ambiental en nuestra región.  <b>Situación significativa:</b> Nuestro país se caracteriza por una gran diversidad de recursos naturales. Sin embargo, en las últimas décadas parte de esta diversidad está siendo afectada por el auge de ciertas actividades económicas.                      ¿Cuál es la importancia de los recursos naturales para el desarrollo y bienestar de nuestra región? ¿Pueden coexistir de manera armónica crecimiento económico y calidad ambiental? ¿Por qué?</p>	4 semanas/4 sesiones	<p>X</p>	<p>X</p>	<p>X</p>		<p>Valoración de los recursos en las 11 ecorregiones de Antonio Brack La organización y la configuración del territorio peruano: áreas urbanas y áreas rurales.</p>	<p>Foro sobre desarrollo y calidad ambiental en la región.</p>
<p><b>Unidad V:</b> Analizamos y organizamos información sobre el Tahuantinsuyo y otras culturas americanas.  <b>Situación significativa:</b>                      En América, existen evidencias materiales del desarrollo de grandes civilizaciones muchas de ellas declaradas patrimonio de la humanidad. Machu Picchu, construido en los andes peruanos durante el Incanato; Chichen Itzá, en la península de Yucatán y construido por los mayas; y la ciudad de Tenochtitlan, de los aztecas.                      ¿Cómo se organizaron política y económicamente territorialmente estas sociedades para aprovechar de manera eficaz sus recursos y para controlar amplios territorios?</p>	4 semanas/4 sesiones	<p>X</p>	<p>X</p>	<p>X</p>		<p>Principales sociedades en América: el Tahuantinsuyo, Mayas y Aztecas</p>	<p>Mural de información del Tahuantinsuyo y las culturas americanas.</p>
<p><b>Unidad VI:</b> Analizamos la situación de las actividades económicas en el Perú.  <b>Situación significativa:</b>                      El Perú es un país con actividades económicas diversificadas que comprende los tres ámbitos productivos: el sector primario, secundario y terciario. Debido a la gran variedad de recursos naturales y a la diversidad del espacio geográfico se han desarrollado con más énfasis las actividades relacionadas a la extracción de recursos (minería, pesca, tala, etc.). Pero, el desarrollo de las actividades económicas no es homogéneo en todo el territorio, situación que se vincula con las condiciones del clima, de los suelos y de la hidrografía que presenta cada una de las regiones.                      ¿Cuáles son las estrategias que se deberían implementar para conducir a nuestro país al desarrollo económico?</p>	3 semanas/3 sesiones		<p>X</p>	<p>X</p>	<p>X</p>	<p>Las actividades económicas y las necesidades económicas. Sectores económicos.</p>	<p>Informe sobre la situación de las actividades económicas</p>

<p><b>Unidad VII:</b> Secuenciamos y comprendemos el proceso de conquista y organización del Virreinato.</p> <p><b>Situación significativa:</b> Sabemos que en la actualidad estamos inmersos en un mundo globalizado, pues resulta fácil a través de las redes sociales conectarnos con personas de otras culturas en cuestión de segundos. Décadas y siglos atrás el proceso de conexión entre los pueblos fue lento y progresivo, mediante circunstancias que dieron lugar al encuentro de diferentes culturas. En el caso del continente americano y el de nuestro país, se dio cuando llegaron los primeros exploradores europeos y, a partir de ello, se produjeron muchos cambios que marcaron los destinos de nuestro continente y sobre todo de nuestro país. Entonces, nos planteamos la pregunta: ¿Cuáles fueron los cambios que se produjeron la cultura andina al consolidarse la dominación europea?</p>	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
<p>4 semanas/4 sesiones</p>																						
<p><b>Unidad VIII:</b> Proponemos un Plan de Gestión del Riesgo en la escuela.</p> <p><b>Situación significativa:</b> De acuerdo al lugar donde vivimos, seguramente hemos experimentado algunos fenómenos como sequías, inundaciones, heladas, huacos, movimientos sísmicos, u otros. Sin embargo no estamos lo suficientemente preparados para enfrentar estos problemas y ello se evidencia en la falta de un plan que nos permita tomar medidas de prevención y sensibilizar a las personas sobre cómo deben actuar antes, durante y después de la ocurrencia de fenómenos naturales. Como adolescentes ¿De qué manera podemos contribuir en la prevención de riesgos en nuestro colegio?</p>																						
<p>3 semanas/3 sesiones</p>																						
<p><b>Unidad IX:</b> Analizamos los grandes problemas económicos del Perú.</p> <p><b>Situación significativa:</b> Se dice que el Perú está experimentando un crecimiento económico interesante. Sin embargo, sabemos que persisten las desigualdades en la calidad de vida de las personas y tal vez te has preguntado por qué ocurren estas cosas. Observamos que las condiciones de vida de muchas personas son inaceptables: la alimentación deficiente, la precariedad en sus viviendas, los escasos recursos para acceder a mejores oportunidades de educación, entre otras necesidades que reflejan la situación de pobreza que viven muchas familias. ¿Qué decisiones deberíamos tomar como ciudadanos para enfrentar los grandes problemas económicos en nuestro país (pobreza, informalidad, desempleo, etc.)?</p>																						
<p>3 semanas/3 sesiones</p>																						

### VÍNCULO CON OTRAS ÁREAS CURRICULARES

UNIDAD I: Esta unidad se vincula con el Área de Comunicación, específicamente con la competencia de producción escrita y la capacidad de elaborar textos con pertinencia a un determinado propósito y a una determinada situación comunicativa, lo cual se evidenciará en los textos que los estudiantes elaboren en sus infografías.

**UNIDAD II:** Esta Unidad se vincula con el Área de Comunicación, específicamente con la competencia de producción escrita y la capacidad de elaborar textos con pertinencia a un determinado propósito y a una determinada situación comunicativa, lo cual se evidenciará en los textos que los estudiantes elaboren en los documentos que acompañarán al portafolio.

**UNIDAD III:** Esta Unidad se vincula con el Área de Comunicación, específicamente con la competencia de expresión oral y la capacidad de aplicar variados recursos expresivos según su propósito y las distintas situaciones, lo cual se evidenciará en la sustentación de las posiciones de los estudiantes en el foro de desarrollo económico y calidad ambiental. Además se vincula con el Área de Formación Ciudadana y Cívica, específicamente con las competencias de participa en asuntos públicos para promover el bien común.

## **MATERIALES Y RECURSOS**

### **Para los estudiantes:**

1. Texto escolar 2°: Historia, Geografía y Economía (2012). Lima: Editorial Santillana
2. Érase una Vez el Hombre: El Hombre del Renacimiento. 14. Planeta de Agostini. Barcelona
3. Atlas Geográfico Económico y Cultural del Perú 14. (2013) Perú Global. El Comercio. Lima - Perú

### **Para el docente**

1. Manual del Texto escolar 2°: Historia, Geografía y Economía (2012). Lima: Editorial Santillana
2. Rutas del aprendizaje 2015, ciclo VI. Área de Historia, Geografía y Economía. Lima: Ministerio de Educación.
3. Leonard Aniñe (2013) La Historia de las Cosas. Fondo de Cultura Económica. Lima- Perú.

## **ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN**

Durante el desarrollo de las unidades y sesiones se realizará los siguientes tipos de evaluación:

- **Evaluación diagnóstica:** Se toma al inicio del año escolar, según los resultados obtenidos el docente reajustará su planificación e identificará a aquellos estudiantes que requieren reforzamiento o nivelación.
- **Evaluación formativa:** Es permanente y permite al docente tomar decisiones sobre sus procesos de enseñanza. Además permite al estudiante autorregular sus procesos de aprendizaje.

**Evaluación sumativa:** Permitirá identificar los logros de aprendizaje de los estudiantes. Se da al finalizar un periodo de tiempo (unidad, bimestre, anual) y permite comunicar a los padres de familia sobre los progresos y dificultades de los estudiantes.

Grado: Segundo de Secundaria  
 Área: Historia, Geografía y Economía

**TÍTULO DE LA UNIDAD**  
 Analizamos y organizamos información sobre Europa feudal.

**SITUACIÓN SIGNIFICATIVA**  
 Los días de la Edad Media transcurrían en medio de castillos protegidos por enormes muros y pesadas puertas; ciudades que se abandonan por los constante asedios de tribus provenientes de lugares lejanos; jinetes con armaduras de metal, protegiendo a los señores feudales, señores feudales que ansiaban ampliar sus dominios territoriales; un clero con amplio poder religioso y económico, iglesias y monasterios llenas de fieles cristianos que veneraban santos, vírgenes y reliquias; campesinos empobrecidos y expuestos a epidemias que ocasionaban elevada mortalidad, etc. Frente a estas situaciones surgen las preguntas: ¿Por qué, en la Edad Media, las personas deciden abandonar las ciudades y habitar las zonas rurales sometiéndose a la protección de un señor feudal?

APRENDIZAJES ESPERADOS		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
<b>Construye interpretaciones históricas.</b>	Interpreta críticamente fuentes diversas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza todo tipo de fuentes para investigar sobre un determinado hecho o proceso histórico.</li> <li>Complementa la información de diversas fuentes sobre un mismo aspecto.</li> <li>Interpreta información de imágenes diversas del pasado y de fuentes gráficas, usando información de otras fuentes.</li> </ul>
	Comprende el tiempo histórico y emplea categorías temporales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Compara ritmos de continuidad y cambio en dos o más variables en un mismo escenario histórico (por ejemplo, tecnología agrícola y evolución de la tecnología militar, etc.).</li> <li>Elabora líneas de tiempo paralelas, identificando hechos y procesos.</li> </ul>
	Elabora explicaciones históricas reconociendo la relevancia de determinados procesos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Relaciona entre sí las causas de un hecho o proceso histórico.</li> <li>Clasifica las causas y las consecuencias según su dimensión, es decir, en sociales, económicas, políticas y culturales etcétera.</li> </ul>
<b>Actúa responsablemente en el ambiente.</b>	Explica las relaciones entre los elementos naturales y sociales que intervienen en la construcción de los espacios geográficos.	Identifica las potencialidades que le ofrece el territorio
	Maneja y elabora diversas fuentes de información y herramientas digitales para comprender el espacio geográfico.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza diversas fuentes cartográficas para el abordaje de problemáticas ambientales y territoriales.</li> <li></li> </ul>



- La Edad Media: Las Invasiones Bárbaras y el surgimiento de las monarquías, el Cristianismo, el sistema feudal, el surgimiento de del islam.

**PRODUCTO**

**Infografías sobre aspectos sociales, políticos y económicos del feudalismo**

**SECUENCIA DE LAS SESIONES**

**4 semanas (12 horas)**

<p><b>Sesión 1: Entre invasiones e imperios (3 horas)</b></p>	<p><b>Sesión 2: Identificamos las relaciones económicas y sociales en el feudalismo. (3 horas)</b></p>
<p><b>Indicador:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza todo tipo de fuentes para investigar sobre las invasiones de los siglos V, IX y X.</li> <li>• Clasifica causas y consecuencias de las invasiones de los siglos V, IX y X.</li> <li>• Utiliza diversos mapas históricos para el abordaje de problemáticas ambientales y territoriales en la edad media.</li> <li>• Identifica las potencialidades que le ofrecía el territorio a los invasores.</li> </ul> <p><b>Campo temático- Conocimientos</b>  <b>La Edad Media: Las Invasiones Bárbaras y el surgimiento de las monarquías</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Las invasiones bárbaras (siglos V – IX)</li> <li>• Las Invasiones del Siglo IX y X</li> <li>• El imperio bizantino</li> </ul> <p><b>Actividad importante:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes elaboran mapas históricos respecto a las rutas que siguieron las invasiones y los territorios que ocuparon los imperios</li> </ul>	<p><b>Indicador:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpreta información de imágenes diversas de la edad media usando información de otras fuentes.</li> <li>• Compara ritmos de continuidad y cambio en aspectos sociales y económicos en la Edad Media</li> <li>• Elabora explicaciones sobre las características de la sociedad feudal, dialogando con otras interpretaciones.</li> </ul> <p><b>Campo temático- Conocimientos</b>  <b>La Edad Media: el sistema feudal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El feudalismo y el contrato de vasallaje</li> <li>• Organización social (nobleza, clero, campesinos)</li> <li>• La expansión agrícola</li> </ul> <p><b>Actividad importante:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes elaboran pirámides sociales funcionales y establecen relaciones entre los sectores sociales</li> </ul>
<p><b>Sesión 3: Comprendemos las religiones y sus conflictos en la Edad Media. (3 horas)</b></p>	<p><b>Sesión 4: Relacionamos el desarrollo del comercio con el resurgimiento de las ciudades. (3 horas)</b></p>
<p><b>Indicador:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Complementa la información de diversas fuentes sobre la iglesia católica y el islamismo.</li> <li>• Elabora líneas de tiempo identificando hechos y procesos vinculados a los conflictos religiosos.</li> <li>• Relaciona entre sí las causas y consecuencias de las Cruzadas.</li> </ul> <p><b>Campo temático- Conocimientos</b>  <b>La Edad Media: el cristianismo, el surgimiento del islam</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La iglesia católica su organización y sus problemas,</li> <li>• El islamismo y su expansión</li> <li>• Las Cruzadas</li> </ul> <p><b>Actividad importante:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboran un cuadro de diferencias y semejanzas entre cristianismo e islamismo</li> </ul>	<p><b>Indicador:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejemplifica cómo, en las distintas épocas, hay algunos aspectos que cambian y otros que permanecen iguales.</li> <li>• Relaciona entre sí las causas del renacimiento urbano y comercial.</li> <li>• Elabora explicaciones sobre el desarrollo del comercio y el resurgimiento de las ciudades.</li> </ul> <p><b>Campo temático:</b>  <b>La Edad media: El sistema feudal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El renacimiento urbano y comercial, y sus consecuencias</li> <li>• El desarrollo del comercio.</li> <li>• El resurgimiento de las ciudades</li> </ul> <p><b>Actividad importante:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboran Cuadros comparativos entre ciudades medievales y ciudades actuales.</li> <li>• Elaboran la infografía</li> </ul>

EVALUACIÓN			
SITUACIÓN DE EVALUACIÓN	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
<b>Elaboran una infografía sobre aspectos sociales, políticos y económicos del feudalismo /rúbrica</b>	Construye interpretaciones históricas.	Interpreta críticamente fuentes diversas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Complementa la información de diversas fuentes sobre un mismo aspecto.</li> <li>• Interpreta información de imágenes diversas del pasado y de fuentes gráficas, usando información de otras fuentes.</li> </ul>
		Comprende el tiempo histórico y emplea categorías temporales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejemplifica cómo, en las distintas épocas, existen algunos aspectos que cambian y otros que permanecen iguales.</li> </ul>
		Elabora explicaciones históricas conociendo la relevancia de determinados procesos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relaciona entre sí las causas de un hecho o proceso histórico.</li> <li>• Elabora explicaciones sobre un hecho o proceso histórico, dialogando con otras interpretaciones.</li> </ul>

**MATERIALES BÁSICOS A UTILIZAR EN LA UNIDAD**

PARA EL ESTUDIANTE

Texto escolar. 2° Historia, Geografía y Economía. (2012). Lima: ed. Santillana.

PARA EL DOCENTE

Rutas de Aprendizaje del ciclo VI para el área de Historia, Geografía y Economía. (2015). Lima: Ministerio de Educación.

Historia Universal. Tomo 2. Edit. Océano. Del módulo de Biblioteca Escolar 2015.

PLANIFICACION DE LA UNIDAD DIDACTICA II

Grado: Segundo de Secundaria  
 Área: Historia, Geografía y Economía

**TÍTULO DE LA UNIDAD**  
 Comprendemos y explicamos los aportes del Mundo Moderno

**SITUACIÓN SIGNIFICATIVA**  
 A partir del siglo XIV, el mundo europeo comenzó a manifestar agudos problemas en los ámbitos social y económico, se evidenció una disminución demográfica, levantamientos populares, epidemias, etc., lo que puso en evidencia la crisis del sistema feudal. Esta situación mejoró a mediados del siglo XV, y se produjeron algunos cambios que dieron inicio al periodo histórico denominado Edad Moderna. Así durante el siglo XVI y XVII la sociedad se evidenció una recuperación económica, el empoderamiento de la burguesía y el desarrollo del arte. Entonces, ¿por qué si estos acontecimientos se desarrollaron entre los siglos XVI y XVII se habla de Edad Moderna? ¿Cuáles fueron los nuevos sectores sociales que se consolidaron en la Edad Moderna? ¿Siguieron siendo la agricultura y la tierra la base de la economía?

**APRENDIZAJES ESPERADOS**

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
<b>Construye interpretaciones históricas.</b>	Interpreta críticamente fuentes diversas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza todo tipo de fuentes para investigar sobre un determinado hecho o proceso histórico.</li> </ul>
	Comprende el tiempo histórico y emplea categorías temporales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ejemplifica cómo, en las distintas épocas, hay algunos aspectos que cambian y otros que permanecen iguales.</li> </ul>
	Elabora explicaciones históricas conociendo la relevancia de determinados procesos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Clasifica las causas y las consecuencias según su dimensión, es decir, en sociales, políticas, económicas, culturales, etc.</li> <li>Relaciona entre sí las causas de un hecho o proceso histórico.</li> <li>Explica creencias, valores y actitudes de personajes históricos en su contexto.</li> </ul>
<b>Actúa responsablemente en el ambiente.</b>	Maneja y elabora diversas fuentes de información y herramientas digitales para comprender el espacio geográfico.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza diversas fuentes cartográficas para el abordaje de problemáticas ambientales y territoriales.</li> </ul>

**CAMPOS TEMÁTICOS**  
 El mundo en la Edad Moderna: características sociales, económicas y culturales

**PRODUCTO MÁS IMPORTANTE**

- Portafolio acerca del Mundo Moderno

 En el portafolio, los estudiantes podrán registrar los productos más importantes que se han trabajado en la sesión. Además, en él archivarán las actividades y tareas trabajadas en el aula (esquemas, cuadros, mapas, etc.). El docente, en el transcurso de las orientaciones, irá orientando y monitoreando el desarrollo de este producto. El portafolio debe ser evaluado a través de una rúbrica.

4 semanas (12 horas)	
<p><b>Sesión 1: Explicamos los factores que causaron el fin de la Edad Media y el surgimiento del Mundo Moderno</b> 3 horas</p> <p>Indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Complementa la información de diversas fuentes sobre las causas del surgimiento del mundo moderno.</b></li> <li>• <b>Relaciona entre sí las causas del surgimiento del Modernismo.</b></li> <li>• <b>Ejemplifica cómo entre los siglos VI y XVI algunos aspectos que cambian y otros que permanecen iguales.</b></li> </ul> <p>Campo temático- Conocimiento Cambios y permanencias en las sociedades europeas de los siglos XVI y XVII.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Factores de los finales de la Edad Media (demográficos, sociales, religiosos, políticos).</b></li> <li>• <b>Factores de surgimiento del Mundo Moderno (económicos, sociales y políticos)</b></li> </ul> <p>Actividad importante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Los estudiantes construyen un organizador de información sobre los cambios de Europa en el siglo XV.</b></li> </ul>	<p><b>Sesión 2: Relacionamos pensamiento y cultura en la sociedad en Europa durante el siglo XVI</b> 3 horas</p> <p>Indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Complementa la información de diversas fuentes sobre el Renacimiento y el Humanismo.</b></li> <li>• <b>Explica creencias, valores y actitudes de personajes históricos en su contexto.</b></li> <li>• <b>Establece relaciones entre las diversas ideas y actitudes de las personas o grupos en el contexto del Humanismo.</b></li> </ul> <p><b>Campo temático- Conocimiento</b> Cambios y permanencias en las sociedades europeas de los siglos XVI y XVII.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>El Humanismo y la ciencia</b></li> <li>• <b>El renacimiento cultural</b></li> <li>• <b>Sociedad</b></li> </ul> <p><b>Actividad importante:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Los estudiantes elaboran cuadros de aportes, creencias y actitudes de los grandes humanistas</b></li> </ul>
<p><b>Sesión 3: Analizamos la situación religiosa: la Reforma protestante y la Contrarreforma</b> 3 horas</p> <p>Indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Complementa la información de diversas fuentes sobre la Reforma y la Contrarreforma.</b></li> <li>• <b>Clasifica según dimensiones (sociales, políticas, económicas, culturales, etc.) las causas y las consecuencias de la Reforma.</b></li> <li>• <b>Explica creencias, valores y actitudes de personajes vinculados a la reforma.</b></li> <li>• <b>Utiliza diversas fuentes cartográficas para el abordaje de problemáticas territoriales relacionadas con la Reforma.</b></li> </ul> <p>Campo temático- Conocimiento Cambios y permanencias en las sociedades europeas de los siglos XVI y XVII.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Los orígenes de la Reforma</b></li> <li>• <b>El luteranismo y otras reformas</b></li> </ul> <p>Actividad importante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Los estudiantes elaboran un dossier sobre el proceso de Reforma y Contrarreforma.</b></li> </ul>	<p><b>Sesión 4 : Conocemos el panorama político de Europa en el siglo XVI</b> 3 horas</p> <p>Indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Complementa la información de diversas fuentes sobre el panorama político de Europa en el siglo XVI.</b></li> <li>• <b>Utiliza diversas fuentes cartográficas para el abordaje de problemáticas territoriales. en el conflicto entre monarquías.</b></li> </ul> <p><b>Campo temático- Conocimiento</b> Cambios y permanencias en las sociedades europeas de los siglos XVI y XVII.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>El predominio de la Monarquía Española</b></li> <li>• <b>El predominio de la Monarquía Inglesa</b></li> <li>• <b>Conflictos y acuerdos</b></li> </ul> <p><b>Actividad importante:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Los estudiantes completan un cuadro comparativo entre monarquías nacionales (España e Inglaterra).</b></li> <li>• <b>Los estudiantes presentan el portafolio que contiene las actividades de cada sesión.</b></li> </ul>

SITUACIÓN DE EVALUACIÓN/INSTRUMENTO	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
<p><b>Presentación del portafolio, cuyos documentos y evidencias mostrarán el progreso de las y los estudiantes /Rúbrica.</b></p>	<p>Construye interpretaciones históricas.</p>	<p>Interpreta críticamente fuentes diversas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Complementa la información de diversas fuentes sobre las causas del surgimiento del mundo moderno.</li> <li>• Complementa la información de diversas fuentes sobre el Renacimiento y el Humanismo.</li> </ul>
		<p>Elabora explicaciones históricas conociendo la relevancia de determinados procesos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clasifica según dimensiones ( sociales, políticas, económicas, culturales etc.) las causas y las consecuencias de la Reforma.</li> <li>• Explica creencias, valores y actitudes de personajes vinculados con la Reforma.</li> </ul>
	<p>Actúa responsablemente en el ambiente.</p>	<p>Maneja y elabora diversas fuentes de información y herramientas digitales para comprender el espacio geográfico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza diversas fuentes cartográficas para el abordaje de problemáticas territoriales. en el conflicto entre monarquías.</li> </ul>

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	EXCELENTE (5 puntos)	SATISFACTORIO (3-4 puntos)	REGULAR (1-2 puntos)	DEBE MEJORAR (0 puntos)	PUNTAJE
<p>Construye interpretaciones históricas</p>	<p>Interpreta críticamente fuentes diversas</p>	<p>Complementa la información de diversas fuentes sobre un mismo aspecto.</p>	<p>Utiliza dos fuentes distintas para obtener y complementar información sobre el mundo moderno, el Renacimiento y el Humanismo.</p>	<p>Utiliza dos fuentes distintas para obtener y complementar información sobre el mundo moderno y el Renacimiento.</p>	<p>Utiliza una fuente para obtener información sobre el mundo moderno y el Renacimiento.</p>	<p>No se evidencia el uso de fuentes para hacer para obtener y complementar información sobre el mundo moderno, el Renacimiento y el Humanismo.</p>	
	<p>Elabora explicaciones históricas conociendo la relevancia de determinados procesos</p>	<p>Clasifica las causas y las consecuencias según su dimensión, es decir, en sociales, políticas, económicas, culturales, etc.</p>	<p>Clasifica según dimensiones (sociales, políticas, económicas, culturales etc.) las causas y las consecuencias de la reforma.</p>	<p>Clasifica según dimensiones (sociales, políticas, económicas, culturales etc.) las causas de la Reforma.</p>	<p>Clasifica según dimensiones (sociales, políticas, económicas, culturales etc.) las consecuencias de la Reforma.</p>	<p>No se evidencias la clasificación de causas y consecuencias de la Reforma.</p>	
		<p>Explica creencias, valores y actitudes de personajes históricos en su contexto</p>	<p>Identifica y explica creencias, valores y actitudes de personajes vinculados con la Reforma.</p>	<p>Identifica creencias, valores y actitudes de personajes vinculados a la Reforma.</p>	<p>Identifica creencias, valores y actitudes de personajes vinculados a la Reforma.</p>	<p>Identifica creencias, y valores de personajes vinculados a la Reforma.</p>	<p>Identifica creencias, de personajes vinculados con la Reforma.</p>

**MATERIALES BÁSICOS EN LA UNIDAD**

- **Texto Escolar. 2 Historia, Geografía y Economía. (2012). Lima: ed. Santillana.**
- **Cuaderno, enlaces PowerPoint.**
- **Videos de Youtube: “El Estado moderno” <<https://www.youtube.com/watch?v=VwHwKwSjQm4>>.**

PLANIFICACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA III

Grado: Segundo de Secundaria

Área: Historia, Geografía y Economía

TITULO DE LA UNIDAD	
Título: Organizamos información sobre la población y su organización económica	

SITUACIÓN SIGNIFICATIVA
Desde los inicios de la República hasta los tiempos actuales en nuestro país se han producido diversos fenómenos migratorios. A partir de 1950, principalmente por razones de índole económica, se produce un gran proceso migratorio; poblaciones ubicadas en las zonas rurales se trasladan hacia las zonas urbanas de la costa motivadas por búsqueda de mejores oportunidades laborales. Años más tarde a partir de 1980 se produjo otro proceso migratorio; las poblaciones afectadas por la violencia abandonan sus lugares de origen y se trasladan a espacios que les proporcionen mayor seguridad. Ahora, en esos nuevos lugares, ¿cómo se han organizado económicamente los migrantes para satisfacer sus necesidades? ¿Cuál es la relación entre indicadores demográficos de la población y la organización económica?

APRENDIZAJES ESPERADOS		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
<b>Actúa responsablemente en el ambiente</b>	Explica las relaciones entre los elementos naturales y sociales que intervienen en la construcción de los espacios geográficos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explica cómo intervienen los diferentes actores sociales en la configuración del espacio geográfico.</li> <li>• Describe los procesos y dinámicas de la población.</li> <li>• Identifica y relaciona los elementos naturales y sociales del paisaje.</li> </ul>
	Evalúa situaciones de riesgo y propone acciones para disminuir la vulnerabilidad frente a los desastres	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce la influencia de las actividades humanas en la generación de situaciones de riesgo inducidas</li> </ul>
	Maneja y elabora diversas fuentes de información y herramientas digitales para comprender el espacio geográfico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora fuentes cuantitativas (estadísticas) y cualitativas (entrevistas, fotos, etcétera) para obtener información vinculada a las temáticas de estudio</li> </ul>
<b>Actúa responsablemente respecto de los recursos económicos</b>	Comprende las relaciones entre los elementos del sistema económico y financiero	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explica los roles que desempeñan la familia, las empresas y el Estado en el sistema económico y financiero.</li> <li>• Explica que los recursos son limitados y que por ello se debe tomar decisiones sobre cómo utilizarlos.</li> </ul>
	Toma conciencia de que es parte de un sistema económico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propone maneras de vivir económicamente responsables.</li> </ul>
CAMPOS TEMATICOS		
Desarrollo sostenible, indicadores demográficos básicos , actividades económicas y las necesidades humanas,		

**Dossier**

A través del Dossier, los estudiantes podrán procesar, organizar, priorizar y retener información de manera que la integren significativamente. El dossier incluirá las evidencias de los trabajos y tareas precisadas en cada una de las sesiones.

**SECUENCIA DE LAS SESIONES**

**3 semanas (9 horas)**

<p>Sesión 1 : Conocemos las características demográficas del país</p>	<p><b>Sesión 2: Explicamos la gestión de riesgo en las ciudades</b></p>
<p>Indicador:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Describe los procesos y las dinámicas de las migraciones poblacionales (indicador precisado).</b></li> <li>• <b>Elabora fuentes cuantitativas (estadísticas) y cualitativas (entrevistas, fotos, etcétera) para obtener información vinculada a las temáticas de estudio.</b></li> </ul> <p>Campo temático :conocimientos</p> <p><b>Indicadores demográficos básicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Indicadores demográficos</b></li> <li>• <b>Migraciones internas y externas</b></li> </ul> <p>Actividad importante</p> <p><b>Completar cuadros de movimientos migratorios internos y externos, análisis de la pirámide poblacional, completar cuadro de indicadores demográficos.</b></p>	<p><b>Indicador:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explica cómo intervienen los diferentes actores sociales en la configuración del espacio geográfico.</li> <li>• Reconoce la influencia de las actividades humanas en la generación de situaciones de riesgo inducidas.</li> <li>• Elabora fuentes cuantitativas (estadísticas) y cualitativas (entrevistas, fotos, etcétera) para obtener información vinculada a las temáticas de estudio.</li> </ul> <p><b>Campo temático :conocimientos</b></p> <p>Desarrollo sostenible:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificación urbana</li> <li>• Gestión de riesgo en las ciudades</li> </ul> <p><b>Actividad importante</b></p> <p>Completar esquemas de causas y consecuencias de crecimiento urbano y organizador de prevención de riesgos en ciudades. Elaborar cuadros estadísticos de riesgos en al comunidad.</p>
<p>Sesión 3 : Identificamos las relaciones y procesos de la dinámica económica</p>	
<p>Indicador:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Explica los roles que desempeñan la familia, las empresas y el Estado en el sistema económico y financiero.</b></li> <li>• <b>Explica que los recursos son limitados y que por ello se debe tomar decisiones sobre cómo utilizarlos.</b></li> </ul> <p>Campo temático :conocimientos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Actividades económicas y las necesidades humanas; Agentes económicos</b></li> <li>• <b>Factores de producción.</b></li> </ul> <p>Actividad importante</p> <p><b>Elaborar mapas conceptuales de agentes económicos y factores de la producción. Elaborar un cuadro sobre las funciones de la familia como agente económico</b></p>	

SITUACIÓN DE EVALUACIÓN	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
A partir de la elaboración del dossier, se evidenciará el progreso de los estudiantes.	Actúa responsablemente en el ambiente.	Explica las relaciones entre los elementos naturales y sociales que intervienen en la construcción de los espacios geográficos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Describe los procesos y dinámicas de la población.</li> </ul>
	Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos.	Comprende las relaciones entre los elementos del sistema económico y financiero.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explica los roles que desempeñan la familia, las empresas y el Estado en el sistema económico y financiero.</li> </ul>

**MATERIALES Y MEDIOS BÁSICOS A UTILIZAR EN LA UNIDAD**

- Texto escolar. 2º Historia, Geografía y Economía. (2012). Lima: ed. Santillana.
- “Cronología de la superpoblación”  
<[https://www.youtube.com/watch?v=o5-2n\\_ILXcU](https://www.youtube.com/watch?v=o5-2n_ILXcU)>
- “Población peruana superó los 30 millones de habitantes según el INEI 11 07 12”  
<https://www.youtube.com/watch?v=mgMu2e6g6S4>
- Huaycos en Chosica”  
<https://www.youtube.com/watch?v=0767PM90IBU>



## EXAMEN DE ENTRADA

Apellidos y nombres:

Grado: SEGUNDO

Fecha:

**EXAMEN DE HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA****I. MARCAR LA ALTERNATIVA CORRECTA:****1. Derrotaron al emperador Romano Valente, en la batalla de Andrianópolis (378):**

- a) Ostrogodos.
- b) Francos.
- c) Visigodos.
- d) Hunos.
- e) Bizantinos.

**2. Rey visigodo que se convirtió al cristianismo; primero en su reino:**

- a) Eurico.
- b) Recaredo.
- c) Teodorico.
- d) Justiniano.
- e) Clodoveo.

**3. Reino donde se formó la heptarquía:**

- a) Anglo-Sajón.
- b) Franco.
- c) Lombardo
- d) Visigodos.
- e) Bizancio

**4. El rey franco "holgazán" Childerico III fue destituido por:**

- a) Carlos Martel.
- b) Pipino el Breve.
- c) Carlomagno.
- d) Ludovico Pío.
- e) Egberto.

**5. Sultán turco que conquistó Constantinopla:**

- a) Solimán.
- b) Mohamed II.

- c) Bayaceto.
- d) Amurates II.
- e) Selim I.

**II. RELACIONAR:****CONSECUENCIAS DE LAS INVASIONES:**

- |                       |   |
|-----------------------|---|
| <b>a) Políticas:</b>  | ( ) Fortalecimiento de la Iglesia Católica y difusión del Cristianismo.                         |
| <b>b) Económicas:</b> | ( ) Decadencia de la vida urbana.   |
| <b>c) Sociales:</b>   | ( ) Colapso de los intercambios comerciales y del sistema monetario.                            |
| <b>d) Religiosas:</b> | ( ) Caída del Imperio Romano de Occidente. Surgimiento de nuevos estados (Los reinos Bárbaros). |

**III. COMPLETAR:****1. ¿A quiénes se les llamaba bárbaros en la época del Imperio romano?****2. ¿Por qué crees que se los llamaba así?**

## EXAMEN DE SALIDA

Apellidos y nombres:

Grado: SEGUNDO

Fecha:

EXAMEN DE HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMÍAIV. MARCAR LA ALTERNATIVA CORRECTA:

1. ¿Qué institución es la que organiza las cruzadas?

- a) La iglesia.
- b) La nobleza citadina.
- c) Los mercenarios.
- d) Los villanos.
- e) Los eclesiásticos.

2. Al conquistar Jerusalén la Cruzada, se eligió como gobernador y defensor del Santo Sepulcro a:

- a) Pedro el Ermitaño.
- b) Bernardo de Claraval.
- c) Raimundo de Tolosa.
- d) Boemundo de Tarento.
- e) Godofredo de Bouillón.

3. Una de las causas del renacimiento urbano es:

- a) Temor e inseguridad por las invasiones bárbaras.
- b) Aparecimiento de una nueva clase social: la burguesía.
- c) La toma de Jerusalén por los Turcos.
- d) La construcción y decoración de iglesias.
- e) La división del Imperio Romano.

4. Es fundamento del feudalismo:

- a) La entrega del feudo.
- b) La posesión de un señorío.
- c) La bendición papal.
- d) La propiedad de la tierra.
- e) La costumbre de vinculación.

5. La relación feudo vasallática se da entre:

- a) Siervos.
- b) Señores.
- c) Comerciantes.
- d) Clérigos.
- e) Militares.

V. RELACIONAR:

Las características del feudalismo:

- e) **Políticas:** ( ) Predominio de una Aristocracia guerrera.
- f) **Económicas:** ( ) La base del sistema descansó sobre la propiedad de la tierra.
- g) **Sociales:** ( ) Debilitamiento del poder real y el predominio de los señores locales.

VI. COMPLETAR:

1. ¿Puedes precisar en qué lugar y época histórica se realiza la escena?

2. ¿Quiénes son las personas que permanecen de rodillas? ¿Porque están en esa posición?