

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO-PUNO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION SECUNDARIA



**“JCLIC COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL APRENDIZAJE DEL AREA DE
CIENCIAS SOCIALES DEL COMPONENTE CIUDADANIA EN ESTUDIANTES
DEL PRIMER GRADO DE LA I.E.S.T.I ROQUE SÁENZ PEÑA DE AYAVIRI-
2007”**

ZARA TURPO PUMA

BENANCIO FRANCISCO LOPE VALENCIA

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN:
EDUCACION CON MENCION EN LA ESPECIALIDAD DE CIENCIAS
SOCIALES**

PROMOCION-2008

PUNO PERÚ

2008

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO – PUNO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**

**“JCLIC COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL APRENDIZAJE
DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES DEL COMPONENTE DE
CIUDADANÍA EN ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA
I.E.S.T.I. ROQUE SÁENZ PEÑA DE AYAVIRI – 2007”**

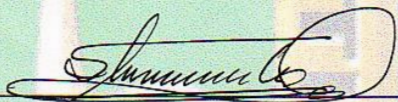
ZARA TURPO PUMA

BENANCIO FRANCISCO LOPE VALENCIA

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

APROBADA POR EL SIGUIENTE JURADO:

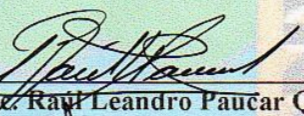
PRESIDENTE

: 
Lic. Salvador Mamani Chayña

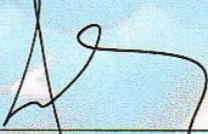
PRIMER MIEMBRO

: 
M.Sc. Wenceslao Quispe Yapo

SEGUNDO MIEMBRO

: 
Lic. Raúl Leandro Paucar Quispe

DIRECTOR DE TESIS

: 
M.Sc. Percy Samuel Yabar Miranda

ASESOR DE TESIS

: 
Lic. Lalo Vásquez Machicao

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Nacional del Altiplano, a la Facultad de Ciencias de la Educación y a los Docentes de dicha Casa de Estudios, por haber sido forjadores en nuestra formación profesional como educadores de la sociedad

Con mucha gratitud y aprecio a nuestro asesor de investigación Msc. Lalo Vásquez Machicao, al Lic. René Suca Yunga y nuestro Director de Investigación a todos ellos por la orientación en la Tesis de Investigación

Los ejecutores Zara y Francisco

DEDICATORIA

*Con las más grandes gratitudes,
dedico esta investigación con mucho
cariño y amor a mis queridos padres
(Leónidas Lope y Juana Valencia),
por su gran apoyo económico y
moral en toda mi realización
profesional*

Francisco

DEDICATORIA

Este trabajo esta dedicado con especial cariño para mis padres (Exaltación Turpo, Narcisa Puma y mis hermanos Nancy /Fredy) por el apoyo incondicional para la realización de este trabajo y mi formación profesional.

Zara

ÍNDICE

RESUMEN	09
----------------------	----

INTRODUCCIÓN	11
---------------------------	----

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema.....	13
------------------------------------	----

1.2. Definición del problema.....	15
-----------------------------------	----

1.3. Limitación de la investigación.....	15
--	----

1.4. Justificación del problema.....	16
--------------------------------------	----

1.4. Objetivos de la investigación.....	16
---	----

1.4.1. Objetivo general.....	17
------------------------------	----

1.4.2. Objetivos específicos.....	17
-----------------------------------	----

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación.....	18
--	----

2.2. Sustento teórico.....	20
----------------------------	----

2.2.1.El Software Educativo Jcllic... ..	20
--	----

2.2.2. Instalación del programa	24
---	----

2.2.3.Actividades que se pueden realizar con el Jcllic	22
--	----

2.2.4. Software y Software Educativo.....	40
---	----

2.2.4.1. El Software	40
----------------------------	----

2.2.4.2. El Software Educativo.....	41
-------------------------------------	----

2.2.5. Nuevas tecnologías de la información y la comunicación.....	42
--	----

2.2.6. Aprendizaje.....	44
-------------------------	----

2.2.6.1 Aprendizaje significativo.....	46
2.2.8. Capacidades.....	49
2.2.8.1. Capacidades del Área de Ciencias Sociales.....	50
2.2.8.2. Contenidos del Componente de Ciudadanía.....	51
2.3 Glosario de términos.....	61
2.3.1. LA Tecnología Informática.....	63
2.3.2. Software Educativo	63
2.4. Hipótesis de la investigación.....	63
2.4.1. Hipótesis general.....	63
2.4.2. Hipótesis específicos.....	63
2.4.3. Sistema de variables.....	64
2.5.1. Operacionalización de variables.....	65

CAPÍTULO III

DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo y diseño de investigación.....	67
3.1.1 Tipo de investigación.....	67
3.1.2 Diseño de investigación.....	67
3.2 Población y muestra de la investigación.....	68
3.2.1 Población.....	68
3.2.2 Muestra.	69
3.3. Ubicación y descripción de la población.....	69
3.4. Material experimental que se utilizo.....	70
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	70
3.6. Procedimiento para realizar el experimento. .-.....	71

3.7. Plan de tratamiento de datos.....	72
3.8. Diseño estadístico para la prueba de hipótesis.....	73

CAPITULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Resultados obtenidos en la Pre test	75
4.1.1. Grupo Experimental.....	76
4.1.2 Grupo de control.....	79
4.2. Prueba de hipótesis al inicio del experimento.....	82
4.3. Resultados obtenidos en la Pos test.....	83
4.3.1 Grupo Experimental.....	82
4.3.2 Grupo de Control.....	86
4.4. Prueba de Hipótesis despides del experimento.....	89
COLUSIONES	90
SUGERENCIAS	91
BIBLIOGRAFÍA	92
ANEXOS	93
ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA	
ANEXO 2: MATRIZ DE EVALUACIÓN	
ANEXO 3: DISEÑO CURRICULAR DIVERSIFICADO	
ANEXO 4: NOTAS DE PRE TES Y POS TEST	
ANEXO 5: GUÍA DEL ESTUDIANTE	
ANEXO 6: GUÍA DEL DOCENTE.	

RESUMEN

El trabajo de investigación se realizó, durante el año académico 2007 titulado “JCLIC COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES DEL COMPONENTE DE CIUDADANÍA EN ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA I.E.S.T.I. ROQUE SÁENZ PEÑA DE AYAVIRI- 2007”, la investigación se resume en la siguiente interrogante ¿Es eficaz el Jclíc como recurso didáctico en el aprendizaje del área de Ciencias Sociales del componente de Ciudadanía en estudiantes del primer grado de la I.E.S.T.I. Roque Sáenz Peña de Ayaviri – 2007.

En este problema de investigación, de tipo experimental, tenemos dos variables:

- Variable independiente: La aplicación de Jclíc como recurso didáctico
- Variable dependiente: Aprendizaje del área de Ciencias Sociales

El objetivo general del trabajo de investigación es; determinar la eficacia del JCLIC como recurso didáctico en el aprendizaje del área de Ciencias Sociales del Componente de Ciudadanía, en estudiantes del primer año de la I.E.S.T.I. “Roque Sáenz Peña” de Ayaviri-2007.

En el trabajo de investigación se consideró la siguiente hipótesis general: La aplicación del JCLIC es eficaz como recurso didáctico en el aprendizaje del área de Ciencias Sociales del Componente de Ciudadanía en los estudiantes del primer grado de la I.E.S.T.I “Industrial Roque Sáenz Peña” de Ayaviri-2007

La metodología utilizada en esta investigación es de tipo experimental y de diseño cuasi – experimental, para la prueba de hipótesis se ha utilizado la Prueba Z la cual se ha utilizado al inicio del experimento con el propósito de identificar la homogeneidad de ambos grupos. La población de estudio es el primer grado de la I.E.S.T.I “Industrial Roque Sáenz Peña” de Ayaviri. Por lo tanto se concluye que la aplicación del Jclic como recursos didáctico es eficaz para el aprendizaje de los alumnos.

INTRODUCCIÓN

El informe de investigación que damos a conocer es el resultado de una investigación de carácter experimental que busca incrementar el aprendizaje de manera significativa en los alumnos de la I.E.S.T.I. Industrial Roque Sáenz Peña – Ayaviri, específicamente en el primer grado.

El trabajo de investigación denominado “JCLIC COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES DEL COMPONENTE DE CIUDADANÍA EN ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA I.E.S.T.I. ROQUE SÁENZ PEÑA DE AYAVIRI- 2007”, con el que se pretende optar el Título de Licenciado en Ciencias de la Educación con mención en la Especialidad de Ciencias Sociales, el mismo que está estructurado por los siguientes capítulos:

PRIMER CAPÍTULO, se refiere al planteamiento del problema de investigación; en donde se describe claramente el problema que tiene los estudiantes en el rendimiento de su aprendizaje, específicamente de la I.E.S.T.I. Industrial Roque Sáenz Peña – Ayaviri, proponiendo como alternativa de solución la aplicación del Software JCLIC; considerando la definición del problema, justificación y los respectivos objetivos.

SEGUNDO CAPÍTULO, se considera el marco teórico, que se refiere al conjunto de conocimientos teóricos, científicos y tecnológicos; sustento

teórico, glosario de términos y el sistema de variables empleados en nuestra investigación.

TERCER CAPÍTULO, está referido al diseño metodológico de la investigación que nos permitió proporcionar las pautas, pasos que se debía seguirse en la investigación, en el que se considera el tipo y diseño de investigación utilizado en el experimento, incluye la población, muestra de estudio, ubicación y descripción de la población y todo lo que se refiere a la técnica e instrumento de recolección de datos.

CUARTO CAPÍTULO, se presenta los resultados de la investigación que consiste en delinear, como se pretende organizar los datos un vez recogidos, los cuales son expuestos en cuadros, gráficos y sus correspondientes interpretaciones para tener una mejor comprensión de los resultados de la investigación. Por otro lado, después de este capítulo se encuentran las conclusiones, sugerencias, bibliografía y anexos.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.

A inicios del siglo XXI, nadie puede ya dudar de la inevitable implantación generalizada de tecnologías en casi todos los campos de la producción, la educación, la cultura, las artes, etc.

Una de las grandes aspiraciones del sistema educativo peruano es ofrecer a la juventud del país una educación con alto nivel y calidad, pero para satisfacer este anhelo, en estos tiempos de constantes innovaciones en el campo de la educación es necesario que el futuro profesional de la educación esté primeramente consciente de esta necesidad y luego se halle debidamente equipado con los conocimientos y requerimientos que la modernidad, la tecnología y la realidad educativa exigen.(Diseño curricular;2006)

En la I.E.S.T.I "Industrial Roque Sáenz Peña" de la ciudad de Ayaviri, los estudiantes que cursan el primer grado presentan un bajo nivel de aprendizaje,

en el área de Ciencias Sociales teniendo como antecedente el acta de consolidación de evaluación de Educación Básica Regular en el nivel de Educación Secundaria del año 2006 en la que se observa que el promedio fue de 12 tanto en el grupo experimental y control.

El bajo nivel de aprendizaje de los estudiantes de esta Institución Educativa se debe fundamentalmente al no empleo de recursos didácticos educativos adecuados de acuerdo al avance tecnológico en el campo de la educación. Lo cual hace que el aprendizaje sea memorístico, mecánico y rutinario, sin estimular el desarrollo de las capacidades que permitan al alumno construir sus aprendizajes y sean ellos los forjadores de sus conocimientos de manera integral. El caso concreto es que el docente no tiene claramente definida las estrategias a utilizar, entonces solo se vale de la simple exposición verbal, el uso del pizarrón, como único medio didáctico, siendo así, no todos los alumnos alcanzan a construir o auto construir sus propios aprendizajes.

Con la aplicación del Jclíc como recurso didáctico permite al docente crear con facilidad una variedad de actividades en el área de Ciencias Sociales, a la vez cuenta con funcionalidades cuya visualización no está restringida a ningún operativo en particular.

Jclíc está desarrollado en la plataforma Java, es un proyecto de código abierto (open source) y funciona en diversos entornos y sistemas operativos. El antecesor del Jclíc es el clic, una aplicación que desde 1992 ha sido utilizada

por muchos educadores de diversos países como un recurso para la creación de actividades de aprendizaje para sus estudiantes. También es usado como una herramienta de autor que permite al docente crear actividades educativas.

El Jcllic está formado por un conjunto de aplicaciones informáticas que sirven para realizar diversos tipos de actividades educativas, tales como: juego de memoria, comprensión lectora, rompecabezas, asociaciones, ejercicios de texto, palabras cruzadas, etc. que el docente del área de Ciencias Sociales pueda aplicar sin restricción alguna y de esta manera poder dar una enseñanza eficaz de acuerdo al avance tecnológico en el que nos encontramos

1.2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA.

¿ES EFICAZ EL JCLIC COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES EN EL COMPONENTE DE CIUDADANÍA EN ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA I.E.S.T.I. "ROQUE SÁENZ PEÑA" DE ÁYAVIRI - 2007.?

1.3 LIMITACIÓN DE LA INVESTIGACION

La limitación que se ha presentado en la Investigación es:

- Esta investigación tiene por objetivo medir el logro de capacidades del área de Ciencia Sociales en el Componente de Ciudadanía motivo por el cual se exige la evaluación de la capacidad Frente al Área

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA.

Este trabajo de investigación tiene como propósito experimentar, la aplicación del JCLIC y su importancia en el aprendizaje del Componente de Ciudadanía, en los alumnos del primer año de la I.E.S.T.I. Industrial Roque Sáenz Peña de la ciudad de Ayaviri; para lograr este propósito, se utilizó el Software de JCLIC, que ayudó a contribuir en un aprendizaje más eficiente en el estudiante.

En la actualidad la informática educativa, puede aportar de manera significativa, en la mejora de los procesos de aprendizaje; en el área de Ciencias Sociales.

Con este trabajo de investigación, se trata de subsanar la falta de recursos didácticos, para el aprendizaje del Área de Ciencias Sociales; además sirve para dar a conocer, a todos los docentes y alumnos las bondades que presentan el JCLIC.

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.

1.5.1. OBJETIVO GENERAL.

- Determinar si eficaz la aplicación de las actividades del JCLIC como recurso didáctico en el aprendizaje del área de Ciencias Sociales del Componente de Ciudadanía, en estudiantes del primer año de la I.E.S.T.I. “Roque Sáenz Peña” de Ayaviri-2007.

1.5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Determinar el logro del aprendizaje en la capacidad de Manejo de Información en el componente de Ciudadanía con la aplicación de las actividades de Jclíc.
- Identificar el nivel de aprendizaje de la capacidad Comprensión Espacio Temporal con la aplicación de las actividades del Jclíc
- Evaluar la aplicación del Jclíc en el aprendizaje de la capacidad de Juicio Crítico en relación al componente Ciudadanía.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.

Para la elaboración de este proyecto se considera los siguientes antecedentes de investigación

“ELABORACIÓN DEL SOFTWARE EN NEOBOOK-CLIC Y SU APLICACIÓN COMO RECURSO TIC PARA EL APRENDIZAJE DE LOS TRIÁNGULOS DE LOS ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DE LA I.E.S. N° 32 DE PUNO.” Cuyo autor es: **Ciro Walter Gonzales Pérez**; donde tuvo por objetivo determinar si el software elaborado en NEOBOOK-CLIC como un recurso TIC es eficaz para mejorar el aprendizaje de los alumnos del 4º grado de educación Secundaria de la I.E.S.T.I. Industrial N°32 de Puno, el diseño que se aplicó fue cuasi experimental con pre y post test, con la presencia de dos grupos de control y experimental se llega a la conclusión de que el uso del software elaborado en Neobook – CLIC para el aprendizaje de los triángulos

permite mejorar el nivel de aprendizaje en la asignatura de Matemática en los alumnos del 4º grado de la I.E.S. Industrial N° 32 de la ciudad de Puno.

“EL SOFTWARE COMO MEDIO Y MATERIAL DE APRENDIZAJE DE ENSEÑANZA DEL SISTEMA DE NUTRICIÓN HUMANA EN EL ÁREA DE CTA EN ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DE LA I.E.S. JOSE DOMINGO CHOQUEHUANCA DEL DISTRITO DE LA ESTACION DE PUCARA EN EL AÑO 2004”. Autores **Valentín Pumaleque y Pedro Parí**, donde tuvo por objetivo determinar la eficacia del Software Educativo como medio y material de enseñanza – aprendizaje del sistema de Nutrición Humana en el área de Ciencia Tecnología y Ambiente, el diseño que se aplica es cuasi – experimental, llega ala conclusión de que la aplicación del Software Educativo como medio y material de enseñanza aprendizaje es eficaz, porque permite a los alumnos del cuarto grado de la I.E.S. José Domingo Choquehuanca, a participar directamente en su aprendizaje significativo.

“APLICACIÓN DEL SOFTWARE EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE ESTAICA Y CINEMÁTICA EN EDUCACION SECUNDARIA EN ALUMNOS DEL QUINTO GRADO DE LA I.E.S. MARÍA AUXILIADORA DE LA CIUDAD DE PUNO.” Cuyos responsables son: **Edith Sandra Jiménez Aliaga y Lucila Beatriz Cañapataña Laríco**, donde la población de estudio estaba formado por los alumnos de quinto grado de la I.E.S. María Auxiliadora de la ciudad de Puno, el objetivo general fue aplicar el Software Educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje de estática y cinemática, arribaron a la siguiente conclusión el proceso de enseñanza aprendizaje de la Física de los

alumnos del quinto grado de la Institución Educativa María Auxiliadora de la ciudad de Puno es más eficiente con la aplicación del Software Educativo.

2.2. SUSTENTO TEÓRICO.

2.2.1. EL SOFTWARE EDUCATIVO JCLIC

JClic es la nueva versión de Clic, una herramienta para la creación de aplicaciones didácticas multimedia que tiene ya más de 10 años de historia, durante los cuales han sido muchos los educadores que lo han utilizado para crear actividades interactivas que trabajan aspectos procedimentales de diversas áreas del currículum, desde educación infantil hasta secundaria.

JClic pretende aprovechar las ventajas derivadas de la evolución de Internet, de las prestaciones técnicas de los ordenadores y de los entornos gráficos de usuario.

CARACTERÍSTICAS DE JCLIC

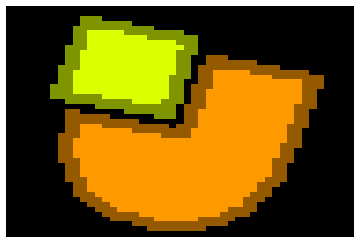
- Permite la compatibilidad con las aplicaciones realizadas con Clic 3.0 de manera que el gran banco de recursos existentes hasta ahora pueda ser utilizado con esta nueva plataforma de desarrollo de actividades interactivas.
- Al estar desarrollado mediante Java y trabajar con aplicaciones en línea, las actividades de Jclic podrán realizarse con independencia del sistema operativo del ordenador cliente Windows, Linux, Mac OX, Solaris, etc.

- Al almacenarse los datos en formato XML el nuevo Jclic permite compartir los datos de las aplicaciones ya que emplea un formato estándar y abierto. Por otro lado, disponemos de un acceso a una base de datos común a través de la cual y mediante la ayuda de un buscador podemos encontrar distintos tipos de actividades interactivas que se pueden instalar fácilmente en los equipos.
- Al ser modular, podrán desarrollarse nuevas herramientas que hagan aún más potente este programa.
- Permitir crear actividades mediante una herramienta más intuitiva y gráfica denominada JClic autor.
- Cualquiera de las actividades desarrolladas para JClic.

APLICACIONES DEL JCLIC

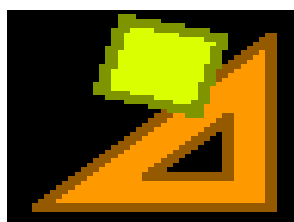
JClic consta de tres aplicaciones:

JClic



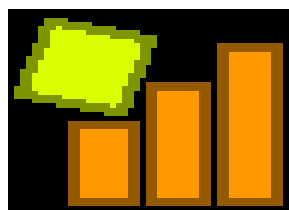
Es el programa principal y sirve para ver y ejecutar las actividades. Permite crear y organizar las bibliotecas de proyectos y escoger entre diversos entornos gráficos y opciones de funcionamiento.

- **JClic autor**



Esta herramienta permite crear, modificar y probar proyectos JClic en un entorno visual muy intuitivo e inmediato. También ofrece la posibilidad de convertir al nuevo formato los paquetes hechos con Clic 3.0, y otras prestaciones como la publicación de las actividades insertadas en una página Web o la creación automática de archivos de instalación de proyectos JClic.

- **JClic reports**



Un módulo que permite gestionar una base de datos donde se recogen los resultados obtenidos por los alumnos al realizar las actividades de los proyectos

JClic. El programa trabaja en red y ofrece también la posibilidad de generar informes estadísticos de los resultados.

La herramienta de programación escogida ha sido Java, y el formato en que se almacenan los datos de las actividades es el XML.

Es importante hacer constar que para utilizar JClic y para crear nuevas actividades no hay que saber programar en Java o escribir documentos XML.

Para utilizar JClic hay que tener instalada la versión 1.3.1 o superior de la máquina virtual Java, así como un certificado digital y diversos complementos. La primera vez que se visita una Web que contiene un applet JClic hay que comprobar la existencia de estos componentes y, en caso negativo, redirigir la navegación hacia una página desde donde se pueden descargar.

EJECUCIÓN DE LAS APLICACIONES

Para ejecutar JClic o JClic Author podemos seguir alguno de los siguientes procesos:

1. Abrir la página de descargas de JClic y hacer “clic” en los botones de las aplicaciones que deseamos ejecutar.
2. Abrir java Web Start y ejecutar las aplicaciones descargadas. Puede suceder que no veamos en la ventana de esta herramienta las aplicaciones

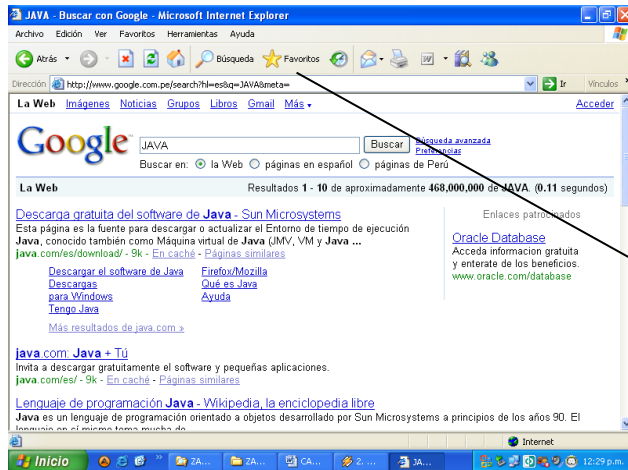
descargadas de JClic, para poder acceder a ellas, deberemos acceder al menú VER, y seleccionar la opción APLICACIONES DESCARGADAS.

3. La tercera opción es ejecutar los programas desde los accesos directos que se crean al ejecutar por primera vez las aplicaciones.

2.2.2. INSTALACIÓN DEL PROGRAMA

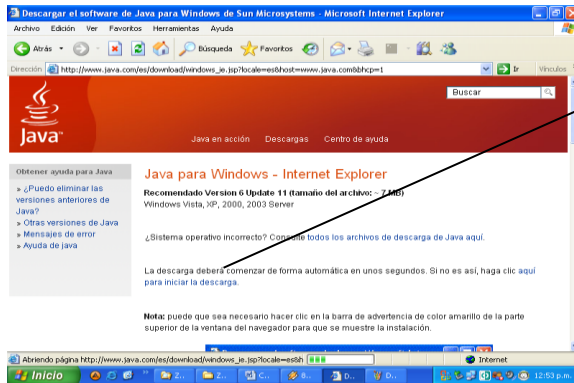
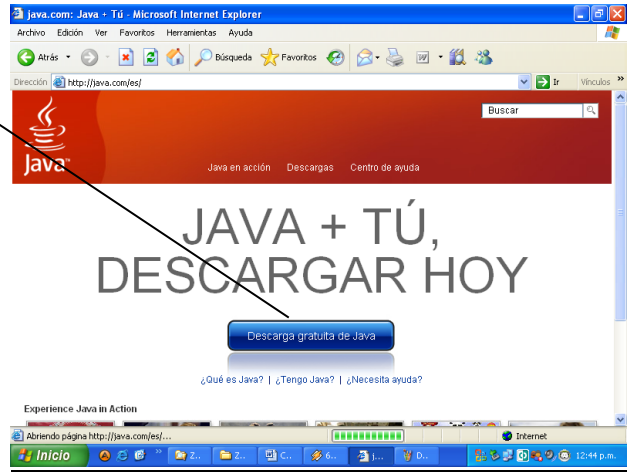
A. DESCARGA DEL JAVA DESDE EL INTERNET

Primero para acceder daremos clic en Internet Explorer que puede ser desde el menú inicio o desde el escritorio



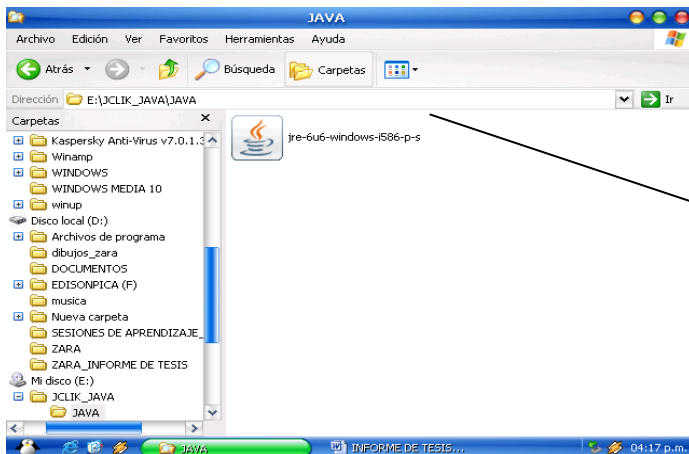
Primero daremos clic y luego escribiremos Java y clic en el botón busca y nos mostrará la siguiente ventana y en ella daremos clic aquí (Descarga gratuita del software Java) y nos mostrará la siguiente ventana

Se mostrará esta ventana en ella ubicaremos el enlace que dice descarga gratuita del Java daremos clic en ella



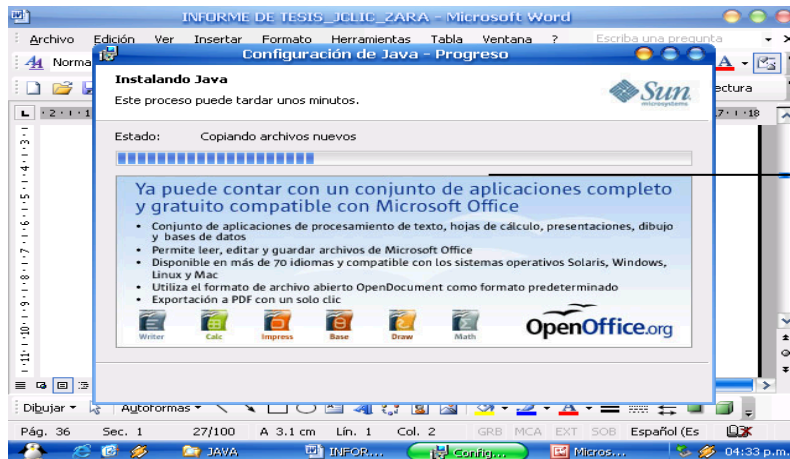
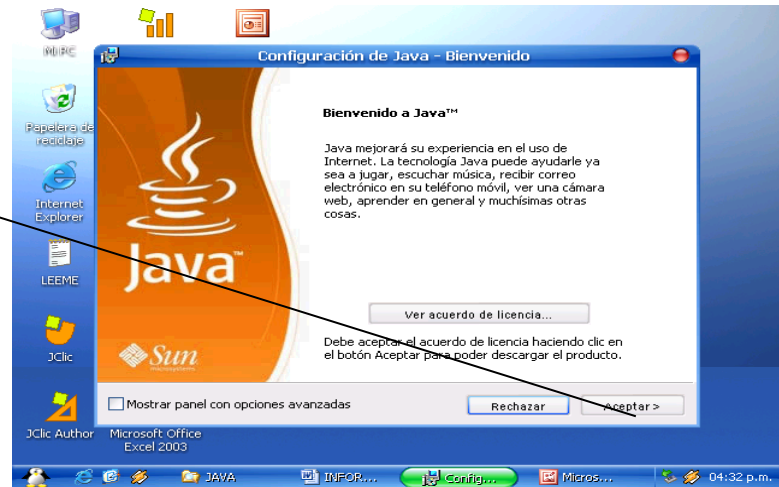
Luego de ello nos aparecerá esta ventana en ella daremos clic en iniciar descarga al iniciar la descarga lo guardaremos en el archivo que deseemos ya sea en el escritorio o cualquier disco local

B. INSTALACIÓN DEL JAVA



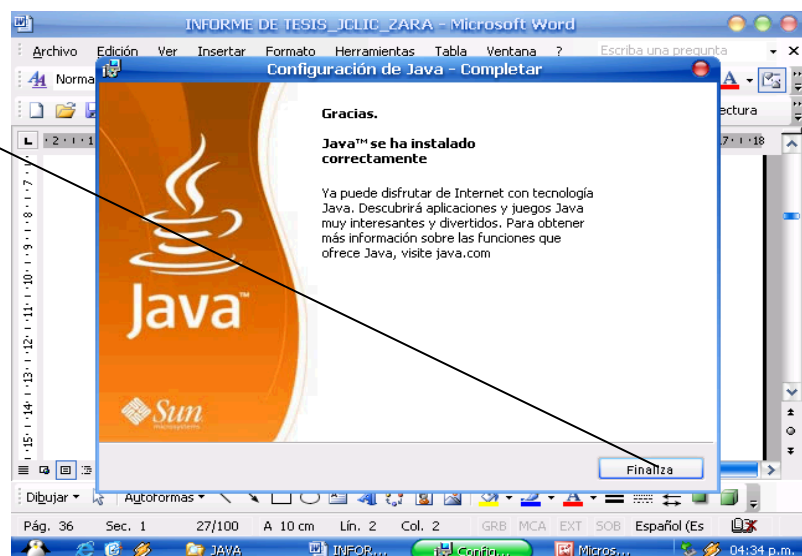
Presionaremos las teclas Win + E para acceder al explorador de Window se mostrará de la siguiente manera
Luego ubicaremos la carpeta del CD E:\JCLIK_JAVA\JAVA donde haremos clic en ella que nos permitirá abrir y ejecutar el instalador de Java virtual y listo

Luego se mostrará la siguiente ventana luego daremos clic en el botón **Aceptar**



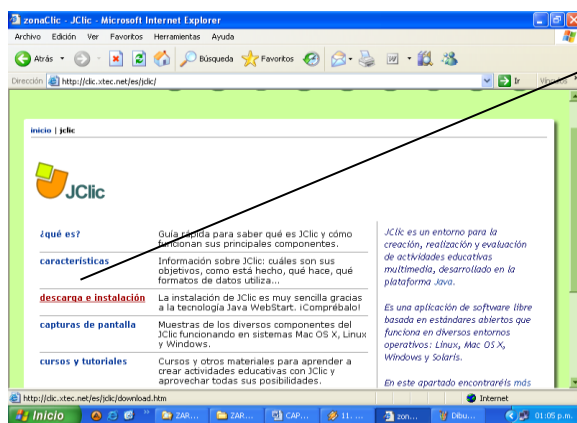
Enseguida aparecerá la siguiente ventana esta demorará un poco debido a que se esta copiando en el disco duro (instalación)

Una vez ya completada la instalación nos mostrará la siguiente ventana y en ella daremos clic en el botón **Finalizar** y el JAVA ya estará instalada en nuestro



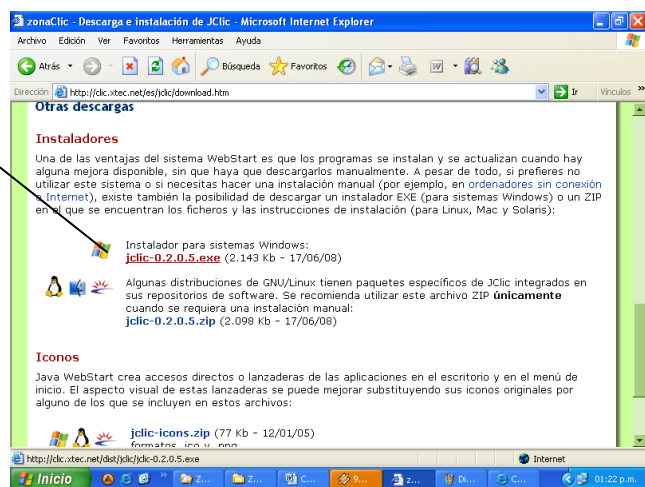
C. DESCARGA DE JCLIC DESDE EL INTERNET

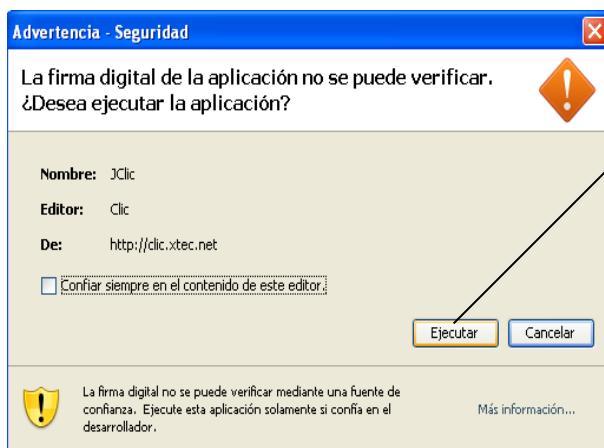
Para descargar el Jclíc debemos acceder a Internet y en el buscador Google buscaremos Jclíc y nos mostrará los enlaces correspondientes. Luego daremos clic en el primer enlace Zona clic – Jclíc y mostrará la siguiente ventana



Este es el enlace correspondiente a la zona Clic-Jclíc y posee opciones para poder explorar y nosotros nos ubicaremos en descarga e instalación que esta mas abajo, tal como se muestra en la siguiente ventana

Luego de ello daremos clic en Jclíc y empezara la descarga

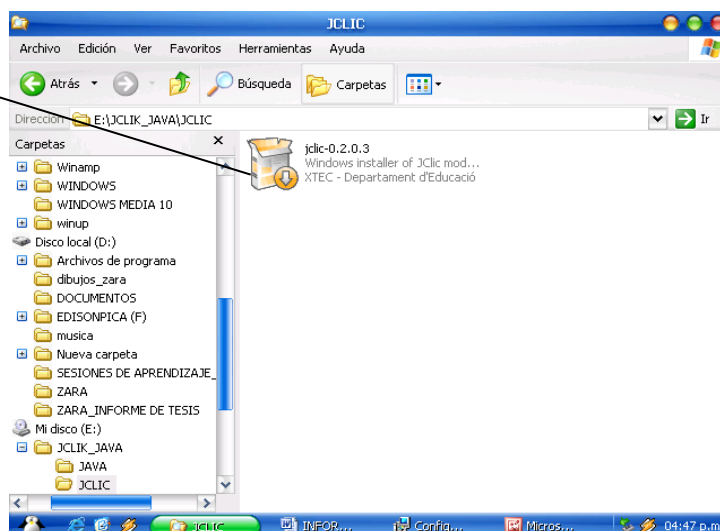


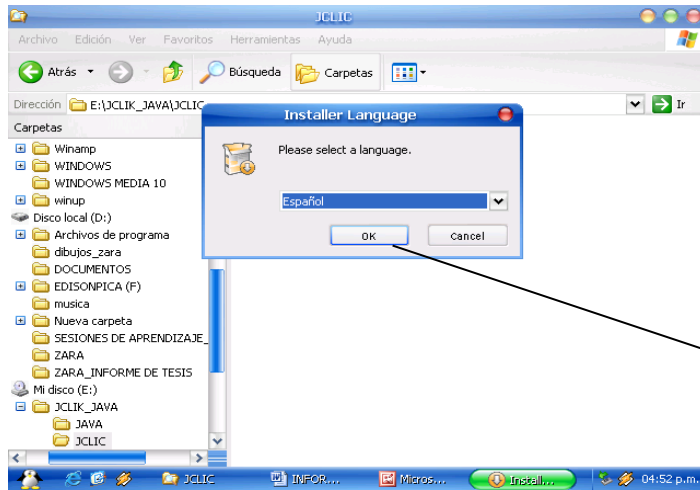


Luego de ello ejecutaremos la aplicación y lo instalaremos en la unidad que deseemos preferentemente en la C:

D. INSTALACIÓN DEL JCLIC

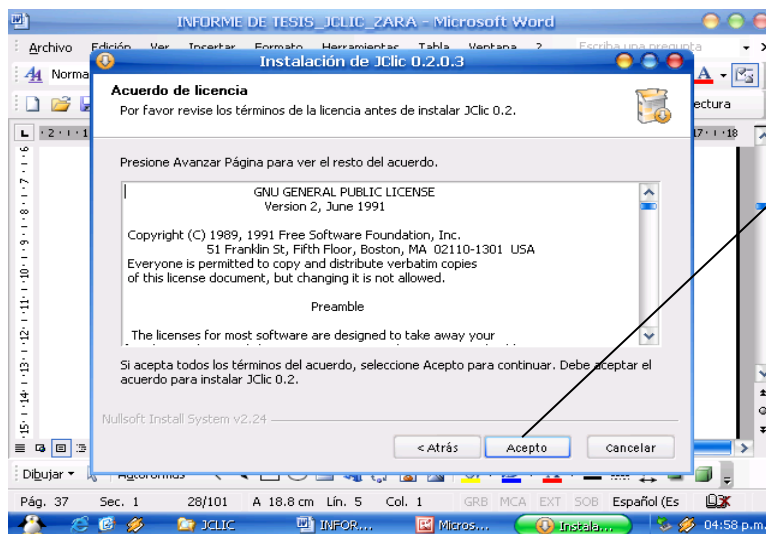
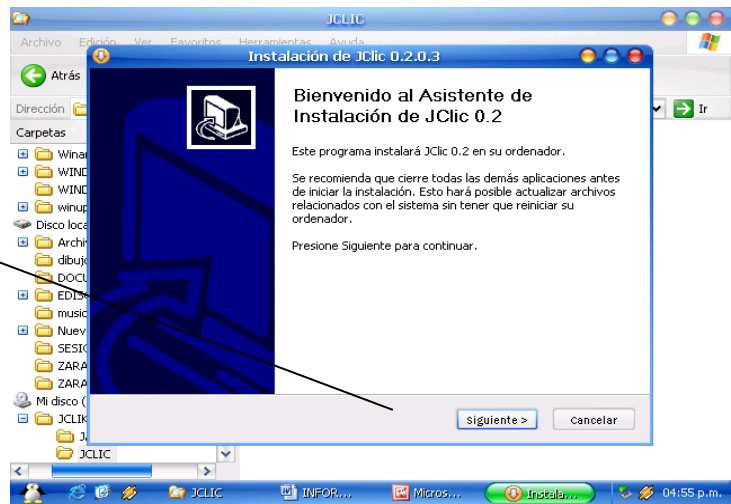
Presionaremos las teclas Win + E para acceder al explorador de Window se mostrara de la siguiente manera Luego ubicaremos la carpeta del CD E:\JCLIK JAVA\JCLIC donde haremos clic en ella que nos permitirá abrir el Jclic.





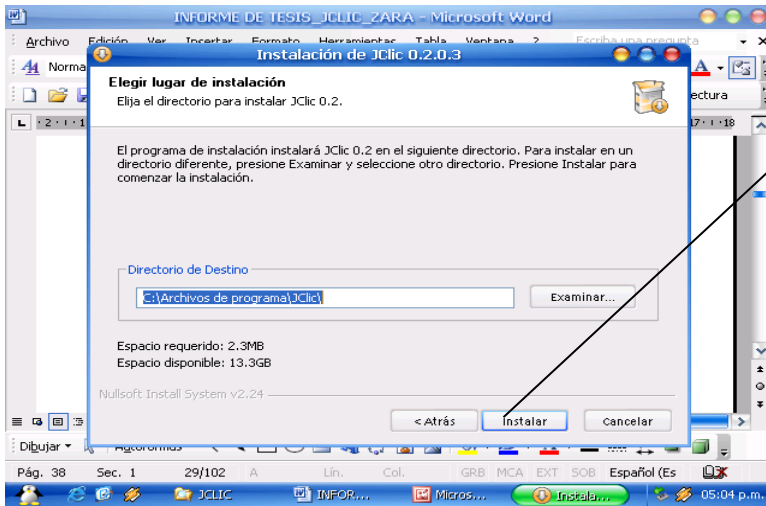
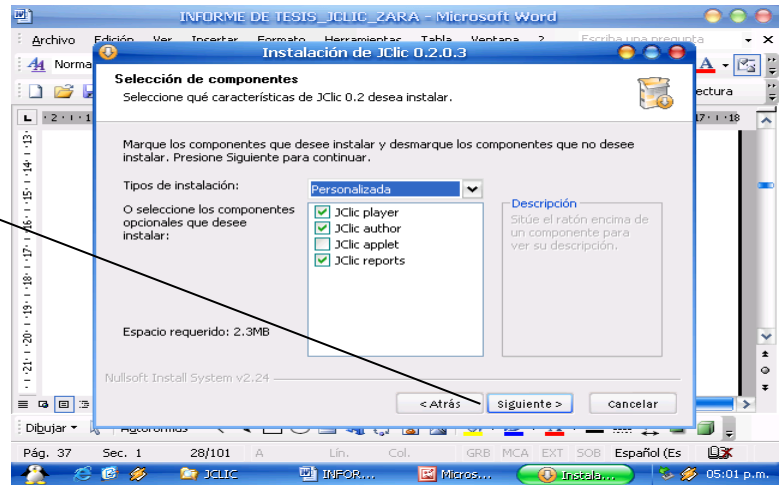
En esta ventana elegiremos el idioma y por defecto esta español y daremos clic en el botón OK

Enseguida se mostrara la ventana instalación en ella daremos clic en el botón **Siguiente**



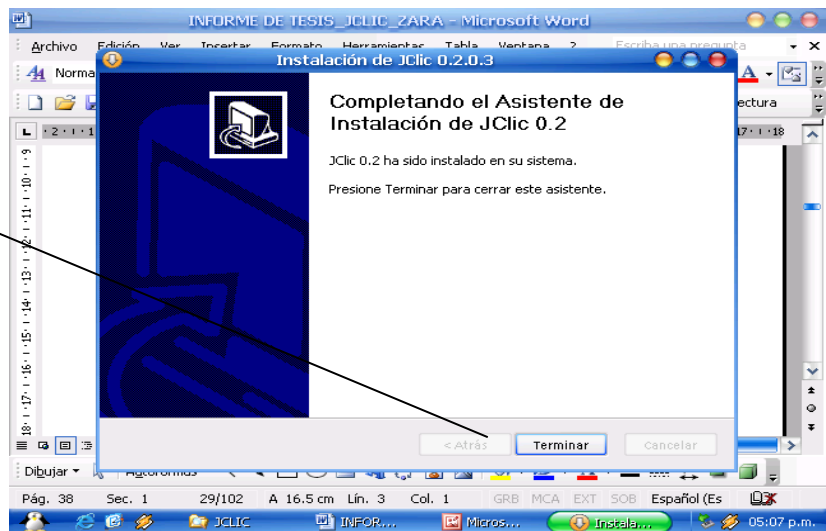
En la siguiente ventana daremos clic en el botón **Acepto**

Y luego daremos clic en **Acepto**

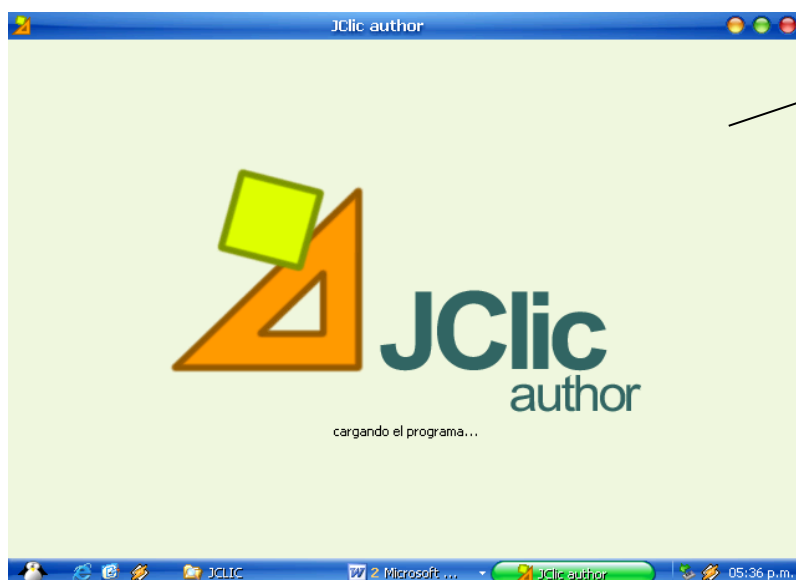


En la siguiente ventana haremos clic en **Instalar** y por defecto se instalará en la unidad c:

Para terminar la instalación haremos clic en **Terminar** y con esto hemos instalado Jclic

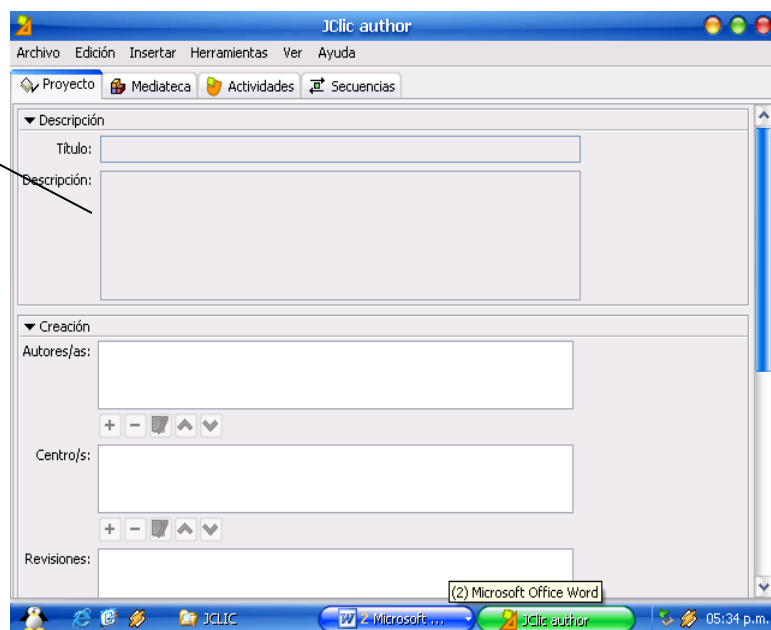


2.2.3. ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR CON EL JCLIC



El Jclíc Autor nos va permitir poder desarrollar nuestras actividades en la que podremos (manipular, diseñar, modificar...)

Las actividades se realizarán en la siguiente ventana en la cual haremos clic en nuevo proyecto y podremos elegir la actividad que deseemos



Las actividades que podemos realizar son:

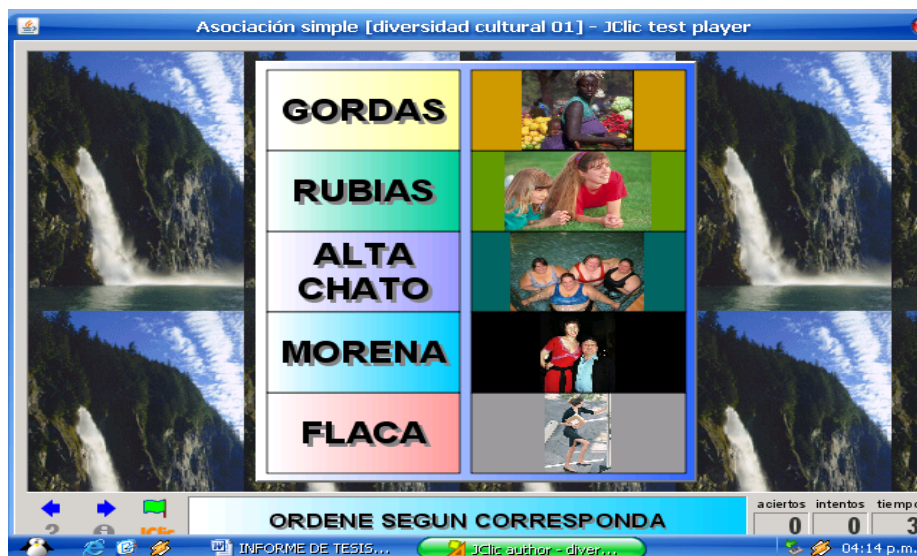
1. ACTIVIDAD DE ASOCIACIÓN COMPLEJA

En este tipo de actividad se presentan también dos conjuntos de información, pero éstos pueden tener un número diferente de elementos y entre ellos se pueden dar diversos tipos de relación: Uno a uno, diversos a uno.



2. ACTIVIDAD DE ASOCIACIÓN SIMPLE

Se presentan dos conjuntos de información que tienen el mismo número de elementos. A cada elemento del conjunto imagen corresponde sólo un elemento del conjunto origen.



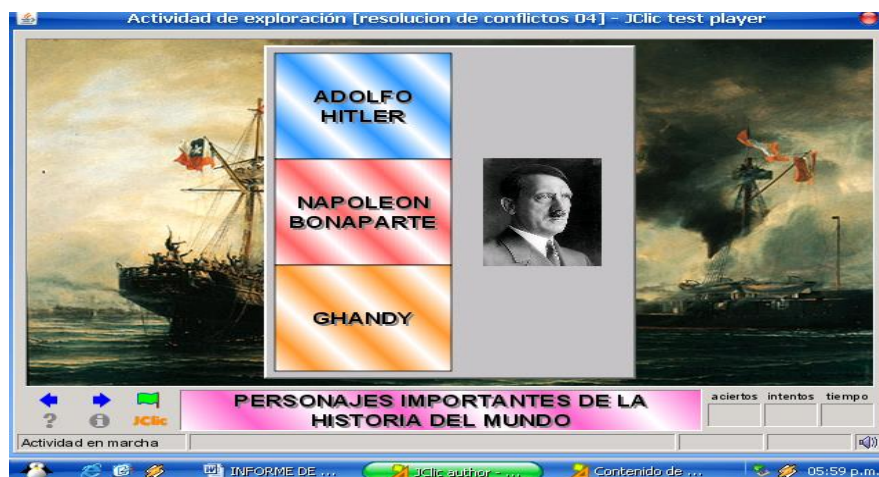
3. ACTIVIDAD DE JUEGO DE MEMORIA

Cada una de las piezas que forman el objeto aparece escondido dos veces dentro de la ventana de juego. En cada jugada se destapan un par de piezas, que se vuelven a esconder si no son idénticas. El objetivo es localizar todas las parejas.



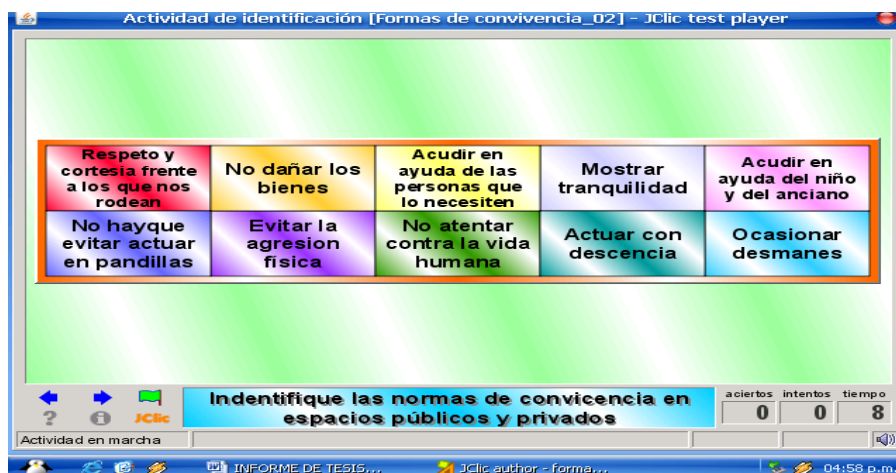
4. ACTIVIDAD DE EXPLORACIÓN

Se muestra una información inicial y al hacer clic en ella aparece, para cada elemento, una determinada pieza de información



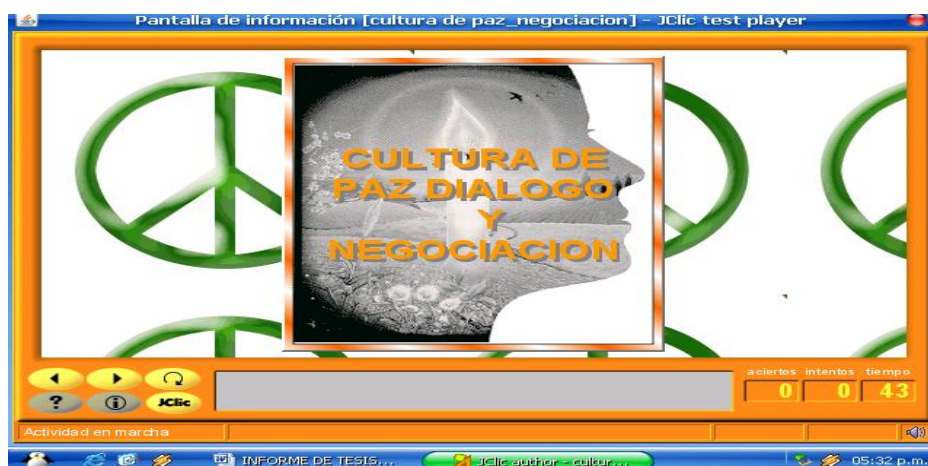
5. ACTIVIDAD DE IDENTIFICACIÓN

Se presenta sólo un conjunto de información y hay que hacer clic en aquellos elementos que cumplan una determinada condición.



6. ACTIVIDAD DE INFORMACIÓN

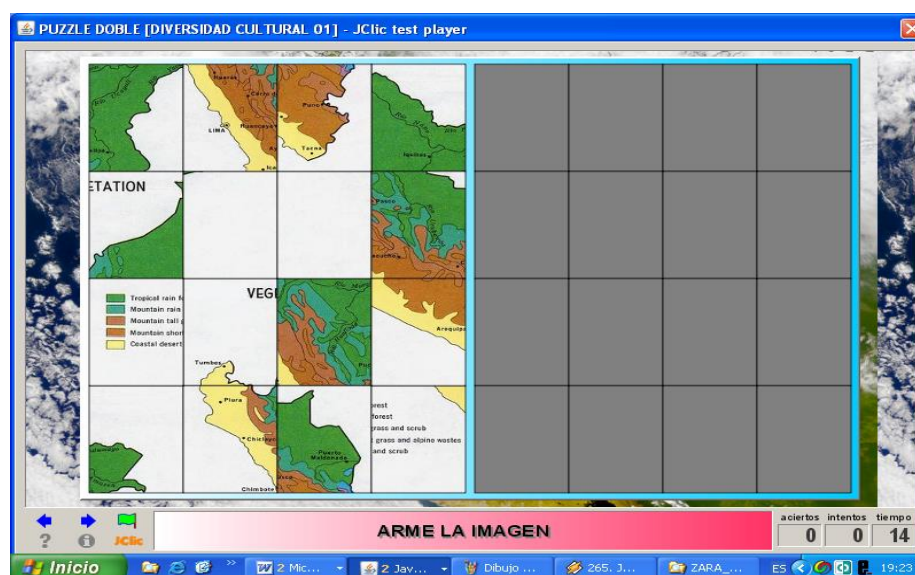
Se muestra un conjunto de información y, opcionalmente, se ofrece la posibilidad de activar el contenido multimedia asociado a cada elemento.



7. ACTIVIDAD DE PUZZLE DOBLE

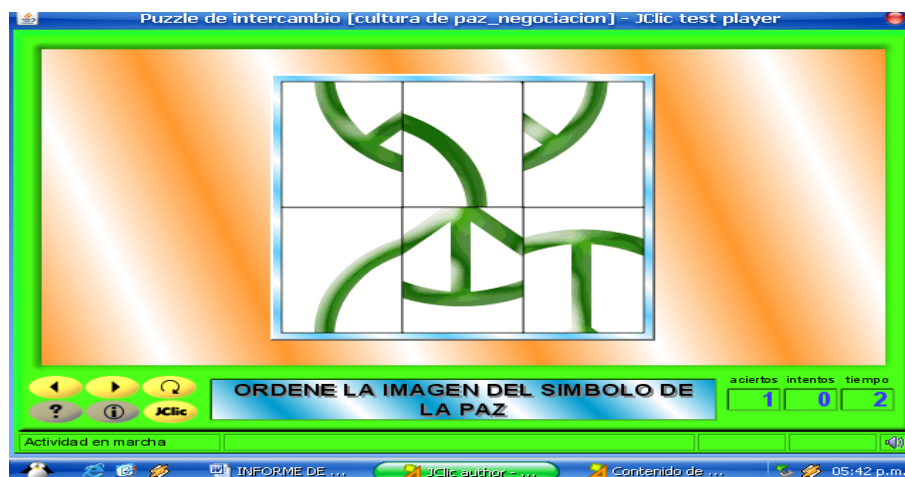
Se muestran dos paneles. En uno aparece la información desordenada y el otro está vacío.

Hay que reconstruir el objeto en el panel vacío arrastrando las piezas una por una



8. ACTIVIDAD DE PUZZLE DE INTERCAMBIO

En un único panel se mezcla la información. En cada jugada se conmutan las posiciones de dos piezas hasta ordenar el objeto.



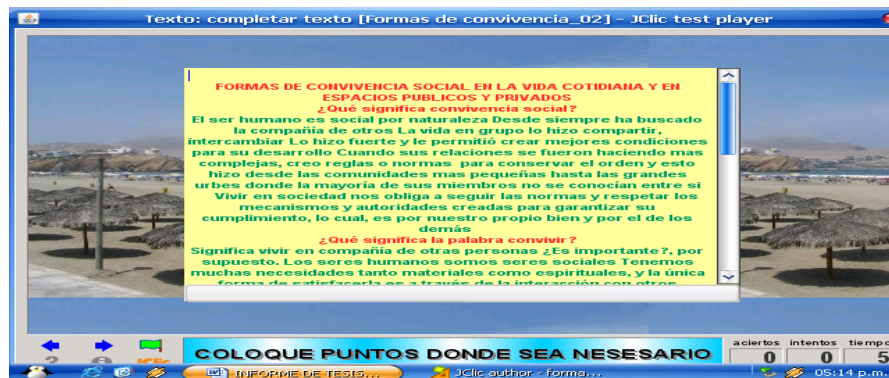
9. ACTIVIDAD DE PUZZLE DE AGUJERO

En un único panel se hace desaparecer una pieza y se mezclan las restantes. En cada jugada se puede desplazar una de las piezas que limitan con el agujero, hasta tenerlas todas en el orden original.



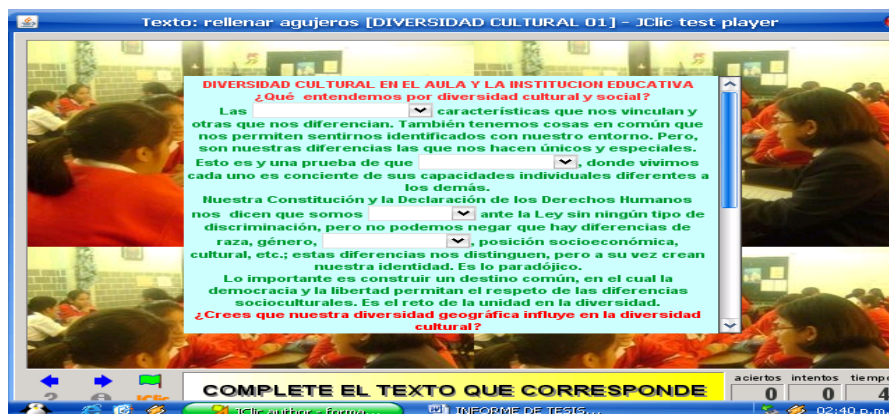
10. ACTIVIDAD DE COMPLETAR TEXTO

En un texto se hacen desaparecer determinados elementos (letras, palabras, signos de puntuación, frases) y el usuario debe completarlo.



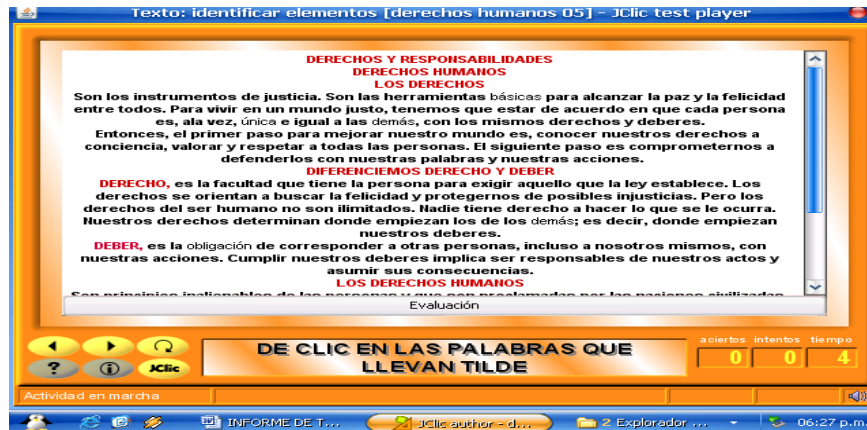
11. ACTIVIDAD DE TEXTO RELLENAR AGUJEROS

En un texto se seleccionan determinadas palabras, letras y frases que se esconden o se camuflan. La resolución de cada uno de los elementos escondidos se puede plantear de maneras diferentes: Escribiendo en un espacio vacío, corrigiendo una expresión que contiene errores o seleccionando en una lista entre distintas respuestas posibles.



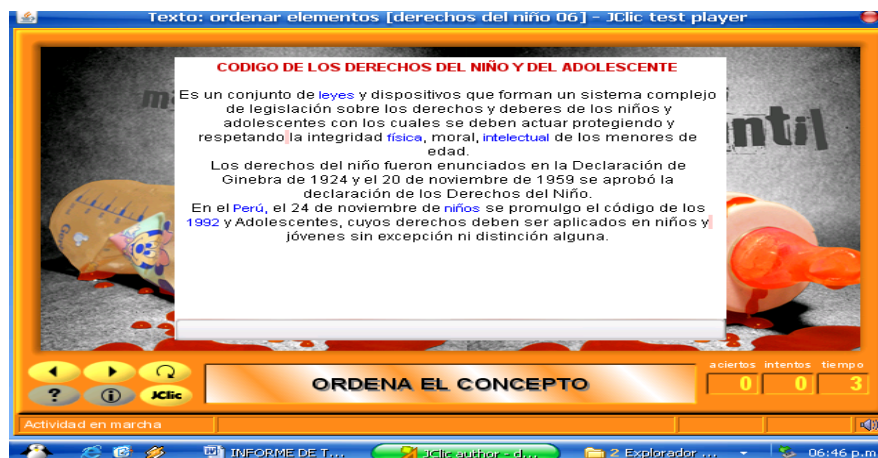
12. ACTIVIDAD DE TEXTO IDENTIFICAR

El usuario debe señalar con un clic del ratón determinadas palabras, letras, cifras, símbolos o signos de puntuación.



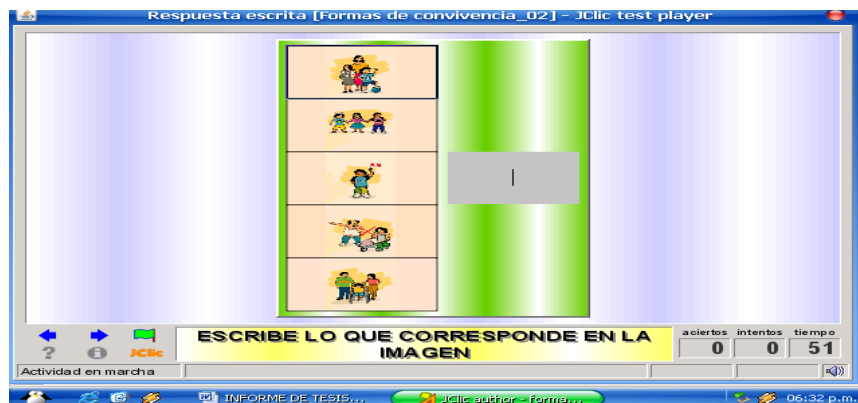
13. ACTIVIDAD DE TEXTO ORDENAR ELEMENTOS

En el momento de diseñar la actividad se seleccionan en el texto algunas palabras o párrafos que se mezclarán entre sí. El usuario ha de intentar volver a ponerlo en orden.



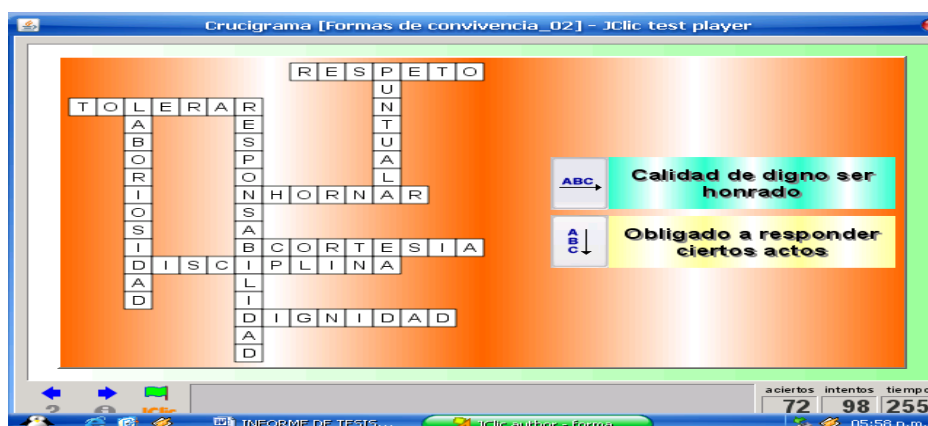
14. ACTIVIDAD DE RESPUESTA ESCRITA

Se muestra un conjunto de información y, para cada uno de sus elementos, hay que escribir el texto correspondiente.



15. ACTIVIDAD DE CRUCIGRAMA

Hay que ir rellenando el panel de palabras a partir de sus definiciones. Las definiciones pueden ser textuales, gráficas o sonoras. El programa muestra automáticamente las definiciones de las dos palabras que se cruzan en la posición donde se encuentre el cursor en cada momento.



16. ACTIVIDAD DE SOPA DE LETRAS

Hay que encontrar las palabras escondidas en una parrilla de letras. Las casillas neutras de la parrilla (aquéllas que no pertenecen a ninguna palabra) se rellenan con caracteres seleccionados al azar en cada jugada.



2.2.4. SOFTWARE Y SOFTWARE EDUCATIVO.

2.2.4.1. EL SOFTWARE

El software se refiere a todos los componentes intangibles y/o lógicos de una computadora, es decir son el conjunto de programas, procedimientos, reglas, documentación y datos asociados que forman parte de las operaciones de un sistema de cómputo que hacen posible la realización de una tarea específica. Por ejemplo el funcionamiento de una PC, es gracias al sistema operativo; la redacción de una sesión de aprendizaje, que es gracias a un procesador de textos, etc.

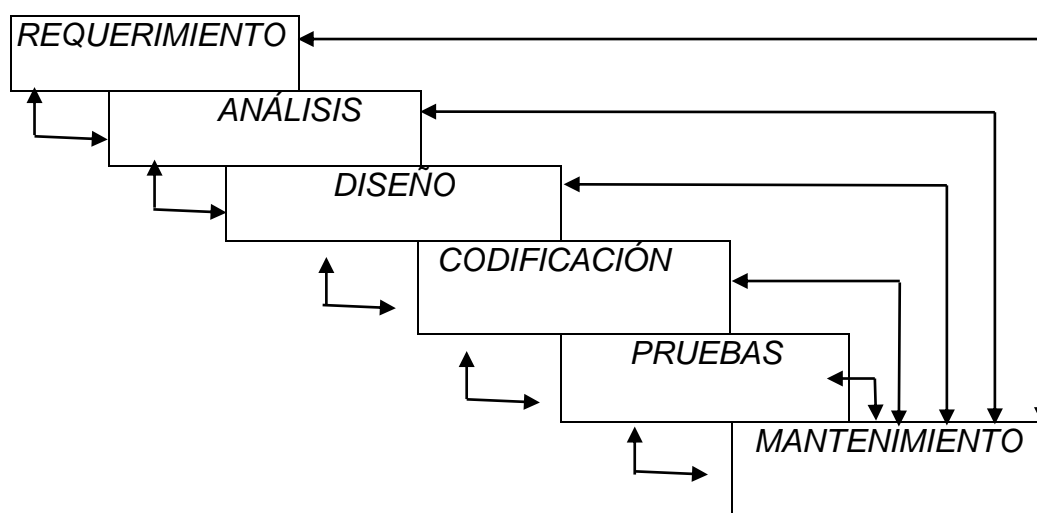
El software permite la relación del ser humano y la maquina (través de la interfaz/ monitor) y de las maquinas entre si (a través de redes de computadora/protocolos).

a. FUNCIONES

Las funciones que cumple el software son:

- Administrar los recursos de computo (hardware)
- Proporcionar las herramientas para optimizar estos recursos.
- Actuar como intermediario entre el usuario y la información almacenada

b. CICLO DE VIDA DEL SOFTWARE



2.2.4.2. EL SOFTWARE EDUCATIVO

Esta definición engloba todos los programas que han estado elaborados con fin didáctico, desde los tradicionales programas basados en los modelos conductistas de la enseñanza, los programas de Enseñanza Asistida por Ordenador (EAO), hasta en los programas experimentales de Enseñanza Inteligente Asistida por Ordenador (EIAO), que, utilizando técnicas propias del

campo de los Sistemas Expertos y de la Inteligencia Artificial en general, pretenden imitar la labor tutorial personalizada que realizan los profesores y presentan modelos de representación del conocimiento en consonancia con los procesos cognitivos que desarrollan los alumnos.

No obstante según esta definición, más basada en un criterio de finalidad que de funcionabilidad, se excluyen del software educativo todos los programas de uso general en el mundo empresarial que también se utilizan en los centros educativos con funciones didácticas o instrumentales como por ejemplo: procesadores de texto, gestores de base de datos, hojas de cálculo, editores gráficos. Estos programas, aunque puedan desarrollar unas funciones didácticas no han estado elaborados específicamente con esta finalidad

(Software Educativo Jcllic U.A.N.C.V. – Juliaca 2007 Pág. 05)

2.2.5 NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES EN LA EDUCACIÓN.

Después de la aparición de la imprenta hace aproximadamente 500 años y su aporte al proceso de enseñanza, pocos avances en el campo de la tecnología han provocado una transformación tan trascendente en el campo de educación como el surgimiento de las maquinas computadoras electrónicas y los métodos (M.C.E.) en la década del 40.

El desarrollo acelerado de la industria electrónica ha traído consigo la posibilidad de inserción de estos equipos en el entorno educativo y el hogar, lo que ha convertido a los ordenadores en un elemento que estimula el reanálisis de los currículos escolares y los métodos de enseñanza-aprendizaje. Esta

situación presente en diversos países, aunque con diferentes niveles de desarrollo económico social, ha conllevado a que desde varios lustros el uso de los ordenadores en el proceso de enseñanza-aprendizaje sea el centro de atención en un elevado número de investigadores y en los últimos años se haya convertido en punto de mira de los propios gobiernos de varios países, quienes han reconocido que el desarrollo de un país estará dado, como señalan **Gómez, Alentar y Fernández (1995)**, no en función de la cantidad de materia prima que poseen o de los productos manufacturados que pueden producir, sino en la función de la cantidad de información científico-técnico que sus universidades y centros de investigación son capaces de producir y hacer circular como mercancía y para esta competencia se hace necesario contar con una base educacional sólida.

Con la construcción, en 1946 de primera máquina computadora completamente electrónica se dió un salto cualitativo en el desarrollo científico-técnico como muy pocos hasta ese entonces LA ENIAC (Electrónica and Numeric integrator and calculator) se constituyó en la primogénita de una generación que no muestra aun síntomas de detener su acelerado crecimiento en parámetros como velocidad de operaciones, capacidad e almacenamiento (tanto interna como externa) y fiabilidad, entre otros atributos.

Como consecuencia natural de este proceso de desarrollo tecnológico, aparejado al mismo comenzó a gestarse al surgimiento de una nueva ciencia, y en este caso nos referimos a las ciencias de la computación, expresión inglesa

cuyo equivalente, muy en boga en nuestros tiempos, proveniente del francés, es el de informática.

Si buscamos una definición sencilla y la más exacta posibles para nuestro interés no podemos dejar de mencionar la dada por Vaquero, (1993) cuando expreso, en su discurso de inauguración del curso en 1993-1994 en la Universidad Complutense en Madrid que:

“Quizás la definición más corta y atinada de informática es la siguiente: la ciencia del tratamiento de la información.”

O de otra manera:

“La informática es la ciencia que trata de sustituir al hombre en sus tareas mentales mientras que la automática se dirige a la sustitución del hombre en sus tareas físicas” (García Santameses, citado por Vaquero, 1993.)

2.2.6. APRENDIZAJE.

Es un proceso de construcción de conocimientos de adquisición de habilidades y destrezas. En otras palabras es un proceso de construcción de representaciones personales significativas y con sentido de un objeto o situación de la realidad. De esta manera perspectiva el educando aprende cuando es capaz de elaborar una representación personal significativa de la realidad en interacción con sus compañeros y el docente, así como con el medio natural y social en el que se encuentra

Sin embargo el aprendizaje no solo es un proceso interno(interpersonal) elaborado por el propio educando en interacción con su realidad social y natural, es también un proceso colectivo interpersonal, resultado de la

interacción con otros educandos, por ello los educandos deben emprender tareas de aprendizaje colectivamente organizados.

En suma el verdadero aprendizaje humano, según el constructivismo pedagógico, es una construcción organizada (**Evaluación del aprendizaje Bermejo Saúl – 2004**)

En cuanto al desarrollo del aprendizaje **DAVID AUSBEL** dice:

“Ningún interés teórico es más esencial ni urgente en el estado actual de nuestros conocimientos, que la necesidad de distinguir con toda claridad los principales tipos de aprendizaje (por repetición y significativo, de formación de conceptos y verbal y no verbal de la resolución de problemas) que pueden tener lugar en el salón de clases.

La manera más importante de diferenciar los tipos de aprendizaje en el salón de clases consiste en formular dos distinciones de proceso, definitivas, que los seleccionen a todos ellos; la primera distinción es la del aprendizaje por recepción y por descubrimiento y la otra, entre aprendizaje mecánico o por repetición o significativo. La primera distinción es de suma importancia porque la mayoría de las nociones adquiridas por el alumno, lo mismo dentro que fuera de la escuela, no las descubre por sí mismo, sino que le son dadas.”
(Ausbel.1997.34)

2.2.6.1 APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

“Los aprendizajes realizados por el alumno deben incorporarse a su estructura de conocimiento de modo significativo, es decir que las nuevas adquisiciones se relacionen con lo que él ya sabe, siguiendo una lógica, con sentido, y no arbitrariamente. Para que se consigan aprendizajes significativos, según él (Ausbel), es preciso reunir las siguientes condiciones: a) El contenido propuesto como objeto de aprendizaje debe estar bien organizado, de manera que se facilite al alumno su asimilación mediante el establecimiento de relaciones entre aquél y los conocimientos que ya posee. Junto con una buena organización de los contenidos, es precisa además una adecuada presentación por parte del docente, que favorezca la atribución de significado a los mismos por el alumno. b)...es preciso además que el alumno haga un esfuerzo por asimilarlo, es decir, que manifieste una buena disposición ante el aprendizaje propuesto. Por tanto, debe estar motivado para ello, tener interés y creer que puede hacerlo. c) Las condiciones anteriores no garantizan por sí solas que el alumno pueda realizar aprendizajes significativos, si no cuenta en su estructura cognoscitiva con los conocimientos previos necesarios y dispuestos (activados), donde enlazar los nuevos aprendizajes propuestos. De manera que se requiere una base previa suficiente para acercarse al aprendizaje en un primer momento y que haga posible establecer las relaciones necesarias para aprender.”

2.2.7. RECURSO DIDÁCTICO

¿Qué es un Recurso Didáctico?

Comenzaremos con una definición sencilla de recurso didáctico. Un recurso didáctico es cualquier material que se ha elaborado con la intención de facilitar al docente su función y a su vez la del alumno. No olvidemos que los recursos didácticos deben utilizarse en un contexto educativo.

¿Qué Funciones desarrollan los recursos didácticos?

A continuación lo resumiremos en seis funciones:

1. Los recursos didácticos proporcionan información al alumno.
2. Son una guía para los aprendizajes, ya que nos ayudan a organizar la información que queremos transmitir. De esta manera ofrecemos nuevos conocimientos al alumno.
3. Nos ayudan a ejercitar las habilidades y también a desarrollarlas.
4. Los recursos didácticos despiertan la motivación, **la** impulsan y crean un interés hacia el contenido del mismo.
5. Evaluación. Los recursos didácticos nos permiten evaluar los conocimientos de los alumnos en cada momento, ya que normalmente suelen contener una serie de cuestiones sobre las que queremos que el alumno reflexione.

6. Nos proporcionan un entorno para la expresión del alumno. Como por ejemplo, rellenar una ficha mediante una conversación en la que alumno y docente interactúan (<http://www.pedagogia.es/recursos-didacticos/>)

Los recursos son canales que facilitan el aprendizaje. Producen un aprendizaje significativo en el alumno. Estos deben planearse y definirse tomando en cuenta:

- Las características del curso
- El tema
- Duración del curso.
- El público objetivo

Durante mucho tiempo el docente ha buscado que el alumno aprenda lo máximo posible y para ello se ha valido de distintos medios como mapas, diagramas, películas, transparencias y en la actualidad por ejemplo medios electrónicos como blogs, wikis, presentaciones multimedia, pizarras eléctricas etc. Todos estos medios le han permitido hacer más claros y accesibles sus temas.

Los recursos didácticos permiten:

- Presentar los temas o conceptos de un tema de una manera objetiva, clara y accesible.
- Proporcionar al aprendiz medios variados de aprendizaje.
- Estimular el interés y la motivación del grupo.
- Acercan a los participantes a la realidad y a darle significado a lo aprendido.

- Permiten facilitar la comunicación. Complementan las técnicas didácticas y economizan tiempo. (<http://blog.pucp.edu.pe/item/35199>)

Definición

Todo aquel medio material (proyector, libro, texto, video...) o conceptual (ejemplo, simulación...) que se utiliza como apoyatura en la enseñanza, normalmente presencial, con la finalidad de facilitar o estimular el aprendizaje.

Características:

- Es un instrumento
- Inciden en la transmisión educativa
- Se conciben en relación con el aprendizaje
- Afectan a la comunicación educativa

Categorías/clasificaciones

- Materiales y conceptuales.
- Orales, escritos, audiovisuales

(<http://www.recursoseees.uji.es/fichas/fc14.pdf>)

2.2.8. CAPACIDADES.

En el diseño curricular básico de Educación Secundaria se define a las capacidades como potencialidades inherentes a la persona y que ésta puede desarrollar a lo largo de toda su vida. Ellas se cimientan en la interrelación de procesos cognitivos, socio-afectivos y motores. Las capacidades son: fundamentales, de área y específicas.

2.2.8.1. CAPACIDADES DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES.

El área de Ciencias sociales, prioriza, el desarrollo de tres capacidades:

- Manejo de información.
- Comprensión espacio-temporal y
- Juicio crítico.

☺ **Manejo de información.**

Evalúa y comunica información confiable y razonada referida a procesos históricos del espacio geográfico en los contextos coherentes, rigurosos y originales respetando los principios éticos.

☺ **Comprensión espacio – temporal.**

Comprende y evalúa cambios y permanencias en los procesos temporales, históricos, económicos, sociales, culturales, tecnológicos, geopolíticos y del espacio geográfico de su región, del país, etc., de Latinoamérica y del mundo y comunica sus decisiones en forma coherente, rigurosa y original, apreciándolos como electos de su patrimonio cultural de la identidad nacional y de la humanidad.

☺ **Juicio crítico.**

Juzga y argumenta puntos de vista personales, coherentes, rigurosos, críticos y originales sobre aspectos sociales, históricos y del espacio geográfico de su región, del país, de Latinoamérica y del mundo, valorando y tomando posición en base a principios éticos en el proceso de construcción de una cultura democrática.

2.2.8.2. CONTENIDOS DEL COMPONENTE DE CIUDADANIA

1. DIVERSIDAD CULTURAL Y SOCIAL

Las personas tenemos características que nos vinculan y otras que nos diferencian. También tenemos cosas en común que nos permiten sentirnos identificados con nuestro entorno. Pero, son nuestras diferencias las que nos hacen únicos y especiales. Esto es y una prueba de que hay diversidad, donde vivimos cada uno es conciente de sus capacidades individuales diferentes a los demás.

Nuestra Constitución y la Declaración de los Derechos Humanos nos dicen que somos iguales ante la Ley sin ningún tipo de discriminación, pero no podemos negar que hay diferencias de raza, género, religión, posición socioeconómica, cultural, etc.; estas diferencias nos distinguen, pero a su vez crean nuestra identidad. Es lo paradójico.

¿Cómo se manifiesta esta diversidad cultural y social?

- Principalmente esta diversidad cultural se manifiesta en lo siguiente:
- Social
- Económico
- Educativo

DIVERSIDAD CULTURAL EN EL AULA

Te habrás fijado que no todos son iguales. Unos tienen ojos negros otros no, pelo negro o rubio, tez morena o blanca, unos son altos o bajos, etc. Esto tomando en cuenta las diferencias físicas.

Psíquicamente, unos son alegres, tristes, melancólicos, serios, tímidos, etc. En cuanto a la situación socioeconómica, unos provienen de otros lugares, otros son del lugar, con casa propia o no, con todas las comodidades, lugares con todos los servicios, etc.

Como vemos en el aula se dan diferencias individuales que hay que respetar. Cada alumno es una realidad peculiar, en su propio modo de ser y actuar, que debe ser acompañado de una adecuada adaptación al entorno grupal para así lograr avances significativos en la educación.

2. FORMAS DE CONVIVENCIA SOCIAL EN LA VIDA COTIDIANA Y EN ESPACIOS PÚBLICOS Y PRIVADOS

¿Qué significa convivencia social?

El ser humano es social por naturaleza. Desde siempre ha buscado la compañía de otros. La vida en grupo lo hizo compartir, intercambiar. Lo hizo fuerte y le permitió crear mejores condiciones para su desarrollo. Cuando sus relaciones se fueron haciendo mas complejas, creo reglas o normas para conservar el orden y esto hizo desde las comunidades mas pequeñas hasta las grandes urbes donde la mayoría de sus miembros no se conocían entre si.

Vivir en sociedad nos obliga a seguir las normas y respetar los mecanismos y autoridades creadas para garantizar su cumplimiento, lo cual, es por nuestro propio bien y por el de los demás.

¿Qué significa la palabra convivir?

Significa vivir en compañía de otras personas. ¿Es importante?, por supuesto. Los seres humanos somos seres sociales. Tenemos muchas necesidades tanto materiales como espirituales, y la única forma de satisfacerla es a través de la interacción con otros individuos.

Debemos indicar que toda convivencia se basa en 3 principios fundamentales el derecho a la vida, a la libertad y a la igualdad. Solo respetándolos y con la colaboración mutua y solidaria de todos, podemos lograr nuestras metas.

3. CULTURA DE PAZ DIÁLOGO Y NEGOCIACIÓN

DEFINAMOS LA PAZ

La **paz** (palabra derivada del [latín](#) pax = absentia belli) es generalmente definida como un estado de tranquilidad o quietud, como una ausencia de disturbios, agitación o conflictos.

Más específicamente, puede referirse a la ausencia de [violencia](#) o [guerra](#). En este sentido, la paz entre las naciones es el objetivo de numerosos hombres y organizaciones como la antigua [SDN](#) o la actual [ONU](#).

4. DIÁLOGO Y NEGOCIACIÓN

DIÁLOGO Es una conversación entre dos o más personas, mediante la que se intercambian información y se comunican pensamientos sentimientos y deseos. Puede ser oral o escrito.

NEGOCIACIÓN La Negociación es un proceso entre dos partes en donde existen dos posiciones diferentes sobre un mismo asunto, las dos partes quieren llegar a un acuerdo y para esto se comunican intercambiando propuestas y concesiones.

Deben cumplirse las **tres condiciones** mencionadas anteriormente para que el proceso de Negociación ocurra:

5. RESOLUCIÓN PACÍFICA DE CONFLICTOS

CONFLICTO

La definición más simple, y la que la mayoría de nosotros posiblemente elegiríamos, es la que se refiere a una situación en la que dos personas no están de acuerdo con la forma de actuar de una de ellas, o con que una de ellas tome las decisiones.

¿ES DIFÍCIL DIALOGAR?

No, para que exista, se necesita que las partes sean sinceras y tolerantes, es decir, estar abiertos para recibir las ideas del otro. Se deberá buscar la verdad y no necesariamente hacer valer nuestro punto de vista.

El dialogo es fundamental para resolver los conflictos y sirve para nuestras relaciones de convivencia. Por ello, debemos practicarlo en familia, con las amistades, con nuestros profesores, con los vecinos, etc.

6. DERECHOS Y RESPONSABILIDADES

DERECHOS HUMANOS

LOS DERECHOS

Son los instrumentos de justicia. Son las herramientas básicas para alcanzar la paz y la felicidad entre todos. Para vivir en un mundo justo, tenemos que estar de acuerdo en que cada persona es, ala vez, única e igual a las demás, con los mismos derechos y deberes.

DIFERENCIEMOS DERECHO Y DEBER

DERECHO, es la facultad que tiene la persona para exigir aquello que la ley establece. Los derechos se orientan a buscar la felicidad y protegernos de posibles injusticias. Pero los derechos del ser humano no son ilimitados. Nadie tiene derecho a hacer lo que se le ocurra.

DEBER, es la obligación de corresponder a otras personas, incluso a nosotros mismos, con nuestras acciones. Cumplir nuestros deberes implica ser responsables de nuestros actos y asumir sus consecuencias.

LOS DERECHOS HUMANOS

Son principios inalienables de las personas y que son proclamadas por las naciones civilizadas. Son esenciales en el hombre y si ellos no son respetados, la dignidad humana se degrada o rebaja.

7. CÓDIGO DE LOS DERECHOS DEL NIÑO Y DEL ADOLESCENTE

Es un conjunto de leyes y dispositivos que forman un sistema complejo de legislación sobre los derechos y deberes de los niños y adolescentes con los cuales se deben actuar protegiendo y respetando la integridad física, moral, intelectual de los menores de edad.

Los derechos del niño fueron enunciados en la Declaración de Ginebra de 1924 y el 20 de noviembre de 1959 se aprobó la declaración de los Derechos del Niño.

En el Perú, el 24 de noviembre de 1992 se promulgo el código de los niños y Adolescentes, cuyos derechos deben ser aplicados en niños y jóvenes sin excepción ni distinción alguna.

8. CARTA DEMOCRÁTICA INTERAMERICANA

¿Qué significa Democracia Interamericana?

se refiere a los países cuyos gobiernos representativos han sido elegidos por el pueblo mediante el voto popular , libre y democrático . Todos mantienen relaciones diplomáticas y económicas mediante tratados internacionales

los países de América Latina están organizados en una institución que es la OEA que en su carta fundamental establece el respeto a la democracia y a los derechos humanos .

IMPORTANCIA DE LA CARTA DEMOCRÁTICA INTERAMERICANA

LA ASAMBLEA GENERAL DE LA OEA

Considerando que la carta de la organización de los Estados Americanos reconoce que la democracia representativa es indispensable para la estabilidad , paz y el desarrollo de la región y que uno de los propósitos de la OEA es

promover y consolidar la democracia representativa dentro del respeto del principio de no intervención

Recordando que los jefes de Estado y de Gobierno de la Américas, celebrada en Québec el 20 y 22 de abril del 2001 en la ciudad de Québec, adoptando una cláusula democrática que establece que cualquier alteración o ruptura inconstitucional del orden democrático es un Estado del hemisferio constituyendo a la consolidación de los valores democráticos

Considerando que la educación es un medio eficaz para fomentar la conciencia de los ciudadanos con respecto a sus propios países y de esta forma, lograr una participación significativa en el proceso de toma de decisiones y reafirmando la importancia del desarrollo de los recursos humanos para lograr un sistema democrático y solidó

¿QUÉ ES LA OEA?

La Organización de los Estados Americanos (OEA) es el principal foro político para el diálogo multilateral y la toma de decisiones de carácter hemisférico. La Organización trabaja para fortalecer la paz y seguridad, consolidar la democracia, promover los derechos humanos, apoyar el desarrollo social y económico y promover el desarrollo sostenible de los países de América. En su accionar busca construir relaciones más fuertes entre las naciones y los pueblos del hemisferio

“Organización de Estados Americanos”: Fue creada el 30 de abril de 1948 en la 9ª Conferencia Internacional Americana celebrada en Bogotá. La OEA. Es un organismo regional dentro del marco de las Naciones Unidas y sustituyó a la

Oficina Comercial de las Repúblicas Americanas creada en la Conferencia Internacional Americana. Sus objetivos y principios son los siguientes:

9. ORGANIZACIONES CIVILES REGIONALES Y NACIONALES DIFERENCIA ENTRE REGIONALIZACIÓN Y DESCENTRALIZACIÓN

¿Qué es la descentralización?

La descentralización es un proceso de largo plazo y una forma democrática de organizar nuestro país. Con la descentralización las regiones podrán elegir su propio plan de desarrollo, priorizando sus necesidades.

La descentralización busca hacer frente a los problemas y sus consecuencias generados por el centralismo.

ORGANIZACIONES DEL GOBIERNO REGIONAL

Se daba en la ley organiza de Gobiernos Regionales N°27867

FINALIDAD DE LOS GOBIERNOS REGIONALES

Los gobiernos regionales tienen por finalidad esencial fomentar el desarrollo regional integral, sostenible, promoviendo la inversión pública y privada y el empleo y garantizar el ejercicio pleno de los derechos y la igualdad de oportunidades de sus habitantes, de acuerdo con los planes y programas nacionales, regionales y locales de desarrollo.

ESTRUCTURA ORGÁNICA BÁSICA DE LOS GOBIERNOS REGIONALES

EL CONCEJO REGIONAL.- es el ente que dicta las leyes regionales y fiscaliza el funcionamiento de la región. El presidente de la región. Elegido por votación directa para un periodo de cuatro años. Puede ser reelegido

Concejo de coordinación Regional.-

Integrado por los alcaldes provinciales y representantes de la sociedad civil .como órgano consultivo y de coordinación con las municipalidades del lugar

DEFENSORÍA DEL PUEBLO

Parte del Ministerio Público encargada de velar por la garantía y el ejercicio de los Derechos Fundamentales de los ciudadanos. No es un organismo investigativo, ni tiene atribución para sancionar; su función se limita a oír las quejas de los ciudadanos y tramitarla ante los organismos de control como Procuraduría, Fiscalía

DEFENSA CIVIL


La Defensa Civil es una actividad de servicio permanente del [Estado](#) en favor de la [comunidad](#), que tiende a desarrollar y coordinar las medidas de todo orden destinadas a predecir y prevenir desastres de cualquier origen, a limitar, mitigar o neutralizar los daños que tales desastres pudiesen causar a personas y [bienes](#), así como a realizar, en las zonas afectadas, las [acciones](#) de emergencia para permitir la continuidad del régimen administrativo y funcional en todos los órdenes de actividad.

10. PREVENCIÓN DE ACCIDENTES EN EL AULA**EN EL PLAN ESCOLAR**

Sabiendo que cada local escolar es una realidad distinta , dado que nuestra región presenta climas diversos y recursos propios ,las construcciones son con materiales diferentes ,Defensa Civil hace los reconocimientos respectivos y minuciosos

Las zonas en peligro se evitarán y serán reparadas, las zonas de seguridad servirán de puntos de reunión en caso de evacuación

ZONAS DE SEGURIDAD INTERNA

- Patios y áreas libres al interior del colegio
- Se señalizan con la figura  símbolo universal de seguridad, de color verde significa libre
- se emplea la letra o palabra clave según el tipo de desastre Ej. "S" sismo
- se coloca en columnas centrales debajo de vigas de materiales nobles de umbrales de puerta o dinteles, debajo de muebles fuertes en habitaciones pequeñas

ZONAS DE SEGURIDAD EXTERNA

- Figuras rectangulares con pintas diagonales, símbolo de la zona de seguridad fuera del aula o de oficina (color verde)
- La figura del círculo con un número para referencia de 3.5 a 4 metros de diámetro, sirve para agrupar a 45 alumnos, si el local tiene varios pisos, los círculos de seguridad deberían estar más alejados de la construcción

Las zonas son: patios, playas corredoras, amplias, campos deportivos, parques.

2.3. GLOSARIO DE TÉRMINOS.

2.3.1. CAPACIDADES.

Son potencialidades inherentes a la persona que esta puede desarrollar a lo largo de toda su vida, dando lugar a la determinación de los logros educativos.

2.3.2. EVALUACION.

Es un proceso de información y reflexión que consiste en seleccionar información referida a personas, procesos, fenómenos y cosas, así como a sus interacciones con el propósito de emitir juicios de valor orientados a la toma de decisiones.

2.3.3. INDICADORES.

Los indicadores son enunciados que describen señales o manifestaciones que evidencian con claridad los aprendizajes de los estudiantes respecto a una capacidad o actitud.

2.3.4. COMPUTADORA.

Una computadora, computador u ordenador, como también se le llama, “es una máquina electrónica que procesa información a grandes velocidades, basadas en instrucciones que son evaluadas para obtener un resultado preestablecido”.

2.3.5. HARDWARE.

Se refiere a la parte física de la computadora: El monitor, el teclado, impresoras, cables, discos, etc.

2.3.6. CD-ROM.

Son discos de gran capacidad de almacenamiento de información, mientras no tenga que ser actualizada constantemente. Por ello resultan útiles para materiales de preferencia como enciclopedias, catálogos, directorios y manuales de productos.

-Con dificultades o en inicio de aprendizaje(C): Se concede cuando el estudiante desarrolla solo algunos indicadores previstos. Comportamiento inadecuado. (10 a 00).

2.3.7. SOFTWARE.

Conjunto de instrucciones codificadas para ser leídas e interpretadas por una computadora. Estas instrucciones fueron concebidas para el procesamiento electrónico de datos

2.3.9 JCLIC.

Es un entorno para la creación, realización y evaluación de actividades educativas multimedia, desarrollado en el lenguaje de programación Java.

Es una aplicación de software libre basada en estándares abiertos que funciona en diversos entornos operativos: Linux, Mac OS X, Windows y Solaris

2.3.8. SOFTWARE LIBRE.

Es el software que, una vez obtenido, puede ser usado, copiado, estudiado y modificado y redistribuido libremente

2.3.9. LA TECNOLOGÍA INFORMÁTICA (IT).

Según lo definido por la asociación de la Tecnología Informática de América (ITAA) es “el estudio, diseño, desarrollo, puesta en práctica, ayuda o gerencia de los sistemas informáticos computarizados, particularmente usos del software y hardware.” En fin, se ocupa del uso de computadoras y del software electrónico de convertir, de almacenar, de proteger, de procesar, de transmitir y de recuperar la información.

2.3.10. SOFTWARE EDUCATIVO.

Es el software destinando a la enseñanza y el auto aprendizaje y además permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas

2.4. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL.

- La aplicación del JCLIC es eficaz como recurso didáctico en el aprendizaje del área de Ciencias Sociales del Componente de Ciudadanía en los estudiantes del primer grado de la I.E.S.T.I “Industrial Roque Sáenz Peña” de Ayaviri-2007.

2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICOS

- Al aplicar el Jclíc permite mejorar el aprendizaje de los estudiantes con relación a la capacidad de Manejo de información.
- El Jclíc permite elevar el nivel de aprendizaje de la capacidad de Comprensión Espacio Temporal.
- El aprendizaje de la capacidad de Juicio Crítico es eficaz con la utilización del Jclíc.

2.4.3. SISTEMA DE VARIABLES

a) Variable independiente:

- La aplicación del JCLIC como recurso didáctico

b) Variable dependiente:

- Aprendizaje del área de Ciencias Sociales

2.5.1. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.

VARIABLES	DIMENSIÓN		INDICADORES	VALORES
INDEPENDIENTE La aplicación del JCLIC como recursos didáctico	INFORMACIÓN	Pantalla de información		Deficiente Regular Bueno
	ASOCIACIÓN	Compleja	Da una relación compleja de los conjuntos de información uno a uno	
		Simple	Relaciona los dos conjuntos de información que tienen el mismo número de elementos	
	JUEGO DE MEMORIA	Juego de memoria	Descubre parejas de elementos entre un conjunto de casillas inicialmente escondidas	
	EXPLORACIÓN	Actividad de exploración		
	IDENTIFICACIÓN	Actividad de identificación	Reconoce de un conjunto de elementos verdaderos elementos	
	PUZZLE	Doble	Reconstruye el objeto en el panel vacío llevando ahí las piezas una por una	
		Intercambio	Ordena el objeto del único panel en donde el objeto esta desordenado	
		Agujero	Desplaza en el panel una de las piezas hacia el agujero, hasta que queden todas en el orden original	
	TEXTO	Completar texto	Completa letras, palabras, signos de puntuación, frases que están desaparecidas en el texto	
		Rellenar agujeros	Completa palabras letras y frases camufladas en el texto de diferentes maneras: escribiendo en el espacio, corrigiendo una expresión que contiene errores o seleccionando diversas respuestas	
		Identificar elementos	Determina con un clic palabras, letras, cifras, símbolos o signos de puntuación	
		Ordenar elementos	Ordena el texto o párrafo poniéndolo adecuadamente	
	RESPUESTA	Escrita	Escribe el texto correspondiente según el conjunto de información que se muestra	
	PALABRAS CRUZADAS	Crucigrama	Rellena el panel de palabras a partir de sus definiciones textuales, graficas o sonoras	
PALABRAS ESCONDIDAS	Sopa de letras	Encuentra las palabras escondidas en un panel de letras		

<p>DEPENDIENTEA prendizaje del área de Ciencias Sociales</p>	<p>MANEJO DE INFORMACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analiza información relevante sobre la Diversidad cultural en el aula y la Institución Educativa a través de un resumen ▪ Analiza formas de convivencia social en la vida cotidiana y en espacios públicos privados en un cuadro comparativo ▪ Analiza fuentes de información sobre Cultura de paz, negociación y resolución pacífica de conflictos de forma analítica 	<p>ESCALA VIGESIMAL 00 – 20</p>
	<p>COMPRESION ESPACIO TEMPORAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Argumenta puntos de vista sobre los derechos humanos a través de una exposición ▪ Juzga fuentes de información sobre las Carta Democrática Interamericana ▪ Analiza fuentes de información sobre las organizaciones civiles mediante un cuadro comparativo 	
	<p>JUICIO CRITICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analiza fuentes de información regional y nacional mediante información textual. ▪ Identifica fuentes de información sobre defensa civil mediante información textual ▪ Identifica fuentes de información sobre las organización escolares a través de un resumen 	

CAPÍTULO III

DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.

3.1.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

El presente trabajo de investigación corresponde al tipo experimental ya que se manipulan deliberadamente una variable independiente, con el objetivo de analizar su efecto sobre la variable dependiente, es decir la determinación de las relaciones causa-efecto

3.1.2 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El diseño que asume es cuasi experimental de dos grupos intactos .uno de control y otro experimental, con prueba de entrada y salida su esquema es el siguiente:

Ge Y₁ ————— X ————— Y₂ Ge

Gc Y₁ ————— Y₂ Gc

Donde:

Y_1 : Pre test

Y_2 : Pos test

G_c : Grupo de control

G_e : Grupo experimental

X : Tratamiento experimental

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN.

3.2.1 POBLACIÓN

La población de investigación se realizó por el método no probabilístico constituido por los alumnos del primer grado de la I.E.S.T.I. “Industrial Roque Sáenz Peña” de la ciudad de Ayaviri, y esta constituida de la siguiente manera:

CUADRO Nº 01
DISTRIBUCIÓN DE ALUMNOS MATRICULADOS EN EL PRIMER GRADO
DE LA I.E.S.T.I. “ROQUE SÁENZ PEÑA AYAVIRI 2007.

SECCIÓN	NÚMERO DE ALUMNOS
A	19
B	14
C	16
TOTAL	49

Fuente: Nómina de matrícula 2007

Elaboración: Los ejecutores.

3.2.2 MUESTRA.

En esta investigación la muestra se obtuvo por el método de lotería donde las secciones fueron las siguientes:

CUADRO N°02
DISTRIBUCIÓN DE ALUMNOS EN EL PRIMER GRADO DE LA
I.E.S.T.I. ROQUE SÁENZ PEÑA DE AYAVIRI DE LAS SECCIONES “A” Y B”

Grupos	Nº de alumnos	Edad promedio
Control “A”	19	11 años
Experimental “B”	14	11 años
TOTAL	33	11 años

Fuente: Nómina de matrícula 2007

Elaboración: Los ejecutores.

3.4. UBICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN.

La población de investigación esta constituido por los alumnos del primer grado de la I.E.S.T.I. “Industrial Roque Sáenz Peña” cuya dirección está situada en el Jr. Arequipa N°1110 del distrito Ayaviri Provincia de Melgar Departamento de Puno, Nivel Secundario, Modalidad Menores, Género escolar Mixto, variante Técnico Industrial cuyo Director a cargo es el Lic. HECTOR FLORES CHAMBI, Docente de

Innovación el Lic. René Suca Yunga y la docente del área de Ciencias Sociales es la Lic. Olga Rosa Pallara Lavilla.

3.4. MATERIAL EXPERIMENTAL QUE SE UTILIZO.

Los materiales que se emplearon en esta investigación se detallan a continuación:

- a) Software JCLIC
- b) Computadoras.
- c) Guías de estudio.
- d) Fichas de evaluación.
- e) Papelotes.
- f) Laminas.

3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.

Para la recolección de datos se utilizó las siguientes técnicas e instrumento

TÉCNICA:

EL EXAMEN.- Esta técnica es propio de obtención de notas, los cuales permitirán obtener resultados en ambos grupos, para conocer diferencias del nivel de aprendizaje significativo. Su instrumento que se utilizará es la prueba escrita entre lo que se tiene:

- Pre test
- Pos test

INSTRUMENTO

LA PRUEBA

Consiste en la elaboración y aplicación de instrumentos que utilizando preguntas escritas permiten recoger respuestas sobre aquello que se prevee evaluar

3.6. PROCEDIMIENTO PARA REALIZAR EL EXPERIMENTO.

En la ejecución del presente trabajo de investigación se realizó con los siguientes procedimientos:

- a).** Se solicitó a la dirección de I.E.S.T.I. la autorización para acceder durante un trimestre escolar a las dos secciones determinadas en la muestra para realizar la investigación experimental. Luego se coordinó con el profesor responsable del área de Ciencia sociales del primer grado y con el profesor de innovación a cargo del centro de cómputo.
- b).** Se diseñó las guías del experimento de acuerdo a los contenidos a desarrollarse.
- c).** Se elaboró los instrumentos para la recolección de información.
- d).** Se aplicó la PRE TEST a los alumnos de ambos grupos, para conocer el nivel de aprendizaje que hayan obtenido hasta el momento y poder observar la homogeneidad de ambos grupos.
- e).** Se ejecutó el experimento en el grupo experimental aplicando Software Jclíc en el aprendizaje del Componente de
- f).** En el grupo experimental se dio una introducción al manejo y utilización del Software Educativo Jclíc con una guía para el estudiante

- g)** En tanto al grupo de control no se aplicó ningún experimento pero se cuidó que el profesor siga desarrollando el mismo contenido
- h).** Se aplicó la POS TEST a los alumnos de ambos grupos, para conocer el nivel de aprendizaje que hayan obtenido.
- i).** Finalmente se sistematizó los datos obtenidos para ver la información de la aplicación del Software Jclíc el aprendizaje del Área de Ciencias Sociales en el Componente de Ciudadanía.

3.7. PLAN DE TRATAMIENTO DE DATOS.

Para el tratamiento de datos se tomó en cuenta los datos obtenidos en las evaluaciones. Clasificando, presentando y ordenado en tablas y cuadros estadísticos, como son: la distribución de frecuencias con sus respectivas gráficas. Para un mejor análisis e interpretación de los resultados. Se procederán de la siguiente manera:

- Evaluación y revisión de datos
- Codificación de datos
- Tabulación de datos
- Construcción de la distribución de frecuencias.
- Presentación de los gráficos estadísticos.
- Interpretación de cuadros y gráficos.

Se utilizó los siguientes estadígrafos:

- ✓ Medidas de tendencia central: la media aritmética y la moda.
- ✓ Medidas de dispersión: la varianza i la desviación estándar.

3.8. DISEÑO ESTADÍSTICO PARA LA PRUEBA DE HIPÓTESIS.

Para la prueba de hipótesis se ha utilizado la Prueba Z la cual se ha utilizó al inicio del experimento con el propósito de identificar la homogeneidad de ambos grupos tanto en el grupo experimental como en el grupo de control; también se efectuó la misma prueba al concluir el experimento para ver la validez de la hipótesis en la investigación.

2 NIVEL DE SIGNIFICANCIA:

$\alpha=0.05$ se trabajará con un 5% de error y un 95% de confianza

2. PRUEBA ESTADISTICA

$$Z_c = \frac{\bar{X}_E - \bar{X}_c}{\sqrt{\frac{S_E^2}{n_E} + \frac{S_c^2}{n_c}}}$$

Donde:

- Z_c = Z – calculada
- \bar{X}_c = Promedio de grupo de control.
- \bar{X}_E = Promedio de grupo experimental.
- S_c^2 = Varianza del grupo de control
- S_E^2 = Varianza del grupo experimental.
- S_c = Desviación estándar del grupo de control
- S_E = Desviación estándar del grupo experimental.
- n_c = Tamaño de la muestra del grupo de control
- n_E = Tamaño de la muestra del grupo experimental.

Medias de Tendencia Central y Dispersión:

1. Media Aritmética

Es el cociente que resulta de dividir la suma de los valores de los datos entre el número total de los mismos.

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

2. Varianza

Mide la variación de los datos alrededor de la media aritmética esta medida esta en unidades al cuadrado y jamás tiene valores negativos.

$$S^2 = \frac{\sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2}{N}$$

3. Desviación Estándar

Es una de las medidas de dispersión más confiables. Permite establecer la normalidad de una desviación de frecuencia y de acuerdo a criterios matemáticos y gráficos determina la normalidad o irregularidad de la curva estadística

$$S = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2}{N}}$$

Donde:

$(X_i - \bar{X})^2$ = Es el cuadrado de la diferencia entre un valor X y la medida aritmética.

$\sum_{i=1}^N (X_i - \bar{X})^2$ = Suma de los cuadrados de dichas diferencias.

N = Número de datos.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

En este capítulo se presenta los resultados obtenidos en la investigación, realizada en los alumnos del primer grado de la I.E.S.T.I. Roque Sáenz Peña de la ciudad de Ayaviri – 2007, con sus respectivos análisis e interpretación de datos, este capítulo está organizado de la siguiente manera: primero, los resultados de la Pre test de ambos grupos. Segundo resultado de la Pos test del grupo de experimental y de control por capacidades del Área de Ciencias Sociales del Componente de Ciudadanía.

4.1 RESULTADOS DE PRE TEST

4.1. 1 GRUPO EXPERIMENTAL

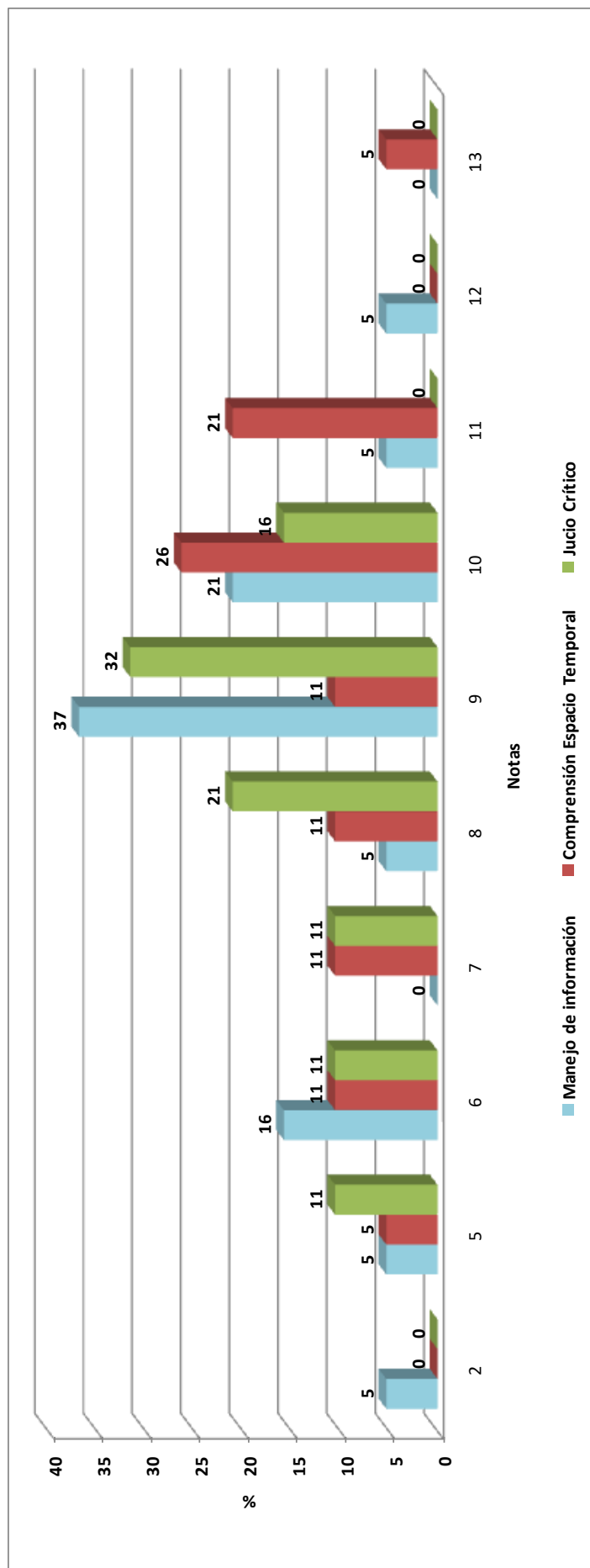
CUADRO N° 03

RESULTADOS DEL PRE TEST, SEGÚN CAPACIDADES EN ESTUDIANTES DEL GRUPO EXPERIMENTAL DE LA IESTI “INDUSTRIAL ROQUE SÁENZ PEÑA” DE LA CIUDAD DE AYAVIRI, 2007.

NOTAS	CAPACIDADES DE ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES					
	Manejo de información		Comprensión Espacio Temporal		Juicio Crítico	
	fi	%	fi	%	fi	%
2	1	5	0	0	0	0
5	1	5	1	5	2	11
6	3	16	2	11	2	11
7	0	0	2	11	2	11
8	1	5	2	11	4	21
9	7	37	2	11	6	32
10	4	21	5	26	3	16
11	1	5	4	21	0	0
12	1	5	0	0	0	0
13	0	0	1	5	0	0
TOTAL	19	100	19	100	19	100

FUENTE : Instrumentos del Pre Test.
ELABORACIÓN : Los ejecutores.

GRÁFICO Nº 01
RESULTADOS DEL PRE TEST, SEGÚN CAPACIDADES EN ESTUDIANTES DEL GRUPO EXPERIMENTAL DE LA IES "INDUSTRIAL ROQUE SÁENZ PEÑA" DE LA CIUDAD DE AYAVIRI, 2007.



FUENTE : Cuadro Nº 01.
 ELABORACIÓN : Los ejecutores.

ESTADÍSTGRAFOS

	C1	C2	C3	PC
Media A.	8	9	8	8

INTERPRETACIÓN

Del cuadro N° 03 y del gráfico N° 01 se observa lo siguiente:

- a)** En el siguiente cuadro se aprecia con bastante notoriedad que aplicando la prueba de la media aritmética por cada capacidad da como resultado un promedio de 09 en la escala vigesimal, se pudo verificar que antes de aplicar el experimento en los estudiantes de la **IESTI “Industrial Roque Sáenz Peña” de La Ciudad De Ayaviri, 2007**; tenían una gran dificultad y pocos conocimientos lo que refleja un promedio
- b)** En la capacidad de Manejo de Información del grupo experimental se pudo observar al inicio del experimento la mayor parte de los estudiantes obtuvieron una nota desaproboratoria que representa al 37% de estudiantes; esto indica que la mayor parte presenta dificultades en su aprendizaje; sobre todo en la capacidad de interpretar y evaluar críticamente información y solo hubo un 5 % que obtuvo una nota aprobatoria.
- c)** En la Capacidad Comprensión Espacio Temporal el 26% de estudiantes que representan a la mayoría obtuvo una nota desaproboratoria que tiene dificultades en la capacidad de reconocer, analizar y explicar los procesos físicos humanos, el 10% que representa a la minoría aprobó con tas de 11 y 12
- d)** En la capacidad de JUICIO CRÍTICO de este grupo experimental el 32% de estudiantes obtuvieron una nota de 09, la mayor parte de alumnos desaprobo en esta capacidad esto nos indica que estos alumnos no están

desarrollado la capacidad de un razonamiento cuestionador, autónomo y comprometido, sobre diversos temas y realidades.

4.1. 2 GRUPO CONTROL

CUADRO Nº 04

RESULTADOS DEL PRE TEST, SEGÚN CAPACIDADES EN ESTUDIANTES DEL GRUPO CONTROL DE LA IESTI "INDUSTRIAL ROQUE SÁENZ PEÑA" DE LA CIUDAD DE AYAVIRI, 2007.

NOTAS	CAPACIDADES DE AREA DE CIENCIAS SOCIALES					
	Manejo de información		Comprensión Espacio Temporal		Juicio Crítico	
	fi	%	fi	%	fi	%
3	4	29	0	0	0	0
4	1	7	1	7	1	7
5	1	7	1	7	2	14
6	1	7	3	21	3	21
7	2	14	3	21	1	7
8	0	0	0	0	1	7
9	2	14	1	7	1	7
10	0	0	1	7	2	14
11	3	21	2	14	1	7
12	0	0	2	14	1	7
13	0	0	0	0	1	7
TOTAL	14	100	14	100	14	100

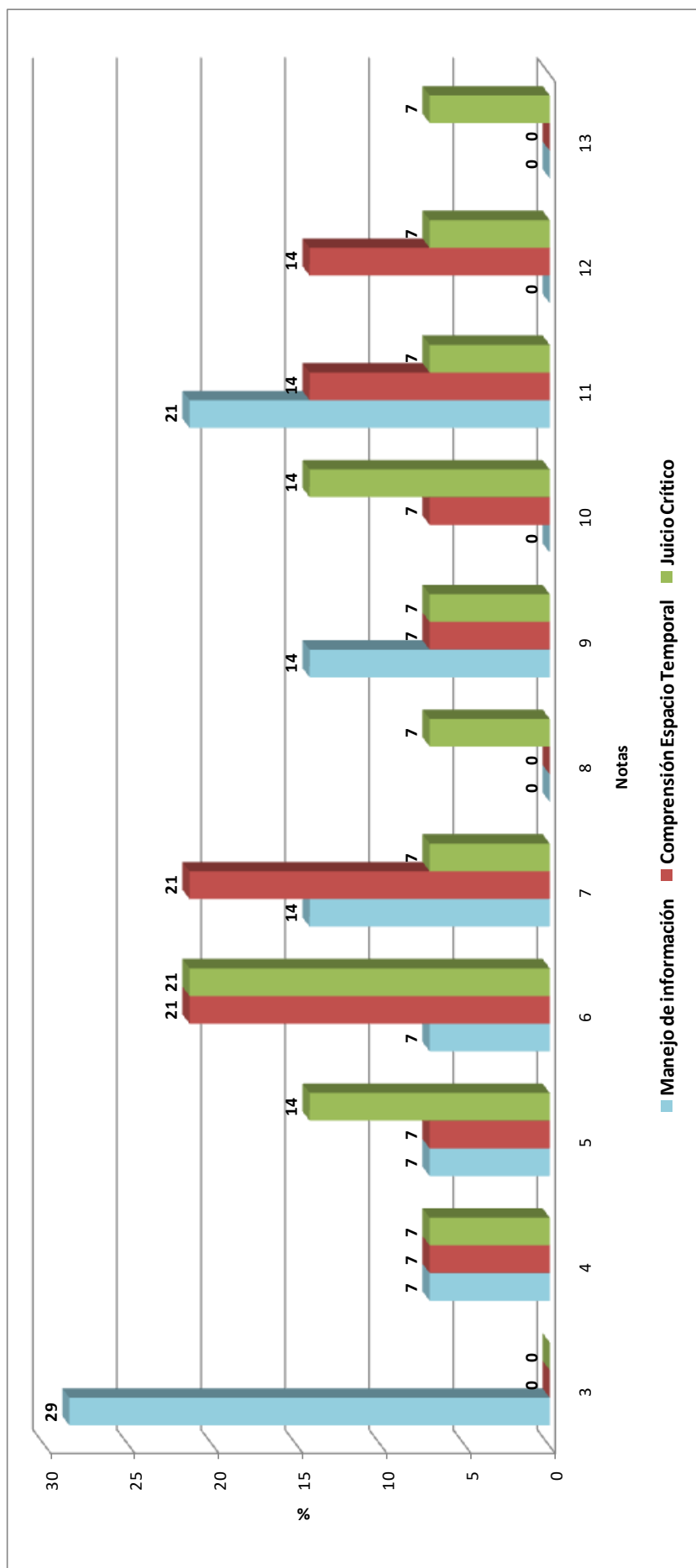
FUENTE : Instrumentos del Pre Test.

ELABORACIÓN : Los ejecutores.



GRÁFICO N° 02

RESULTADOS DEL PRE TEST, SEGÚN CAPACIDADES EN ESTUDIANTES DEL GRUPO CONTROL DE LA IESTI "INDUSTRIAL ROQUE SÁENZ PEÑA" DE LA CIUDAD DE AYAVIRI, 2007.



FUENTE : Cuadro N° 01.
ELABORACIÓN : Los ejecutores.

ESTADÍGRAFOS

	C1	C2	C3	PC
Media A.	6	8	8	7

INTERPRETACIÓN

Del cuadro N° 04 y del gráfico N° 02 se observa lo siguiente:

a) En el siguiente cuadro se observa claramente que al aplicar la prueba estadística de la media aritmética por capacidades, se obtuvo un promedio de 08 en la escala vigesimal, de lo que se puede deducir de manera genérica que los estudiantes del grupo de control como al igual que el grupo experimental presentan dificultades en el aprendizaje del área de ciencias sociales en el componente de ciudadanía en estudiantes de la **IESTI “Industrial Roque Sáenz Peña” De La Ciudad De Ayaviri, 2007**

b) En la capacidad de Manejo de Información del grupo experimental se pudo observar al inicio que la mayor parte de los estudiantes obtuvieron una nota desaprobatoria de 03 que representa al 29% de estudiantes; esto indica que la mayor parte tiene dificultades en su aprendizaje y solo 21 % aprobó con una nota mínima de 11.

c). En la Capacidad Comprensión Espacio Temporal el 42% de estudiantes obtuvieron notas de 06 y 07 representado a la mayoría de estudiantes que desaprobaron esto significa que tiene dificultades en la capacidad de reconocer, analizar y explicar, el 28% que representa a la minoría aprobó con nota mínimas de 11 y 12

d) En la capacidad de Juicio Crítico de este grupo experimental el 21% de estudiantes obtuvieron una nota de 06, la mayor parte de alumnos desaprobó en esta capacidad lo que indica que estos alumnos no están desarrollados dicha capacidad de un razonamiento cuestionador, autónomo y comprometido, sobre diversos temas y realidades del área.

4.2 PRUEBA DE HIPÓTESIS AL INICIO DEL EXPERIMENTO

a) **Hipótesis estadística**

Ho: El nivel de aprendizaje del área de Ciencias Sociales que tienen los estudiantes de grupo experimental es igual al nivel de aprendizaje del área de Ciencias Sociales de los estudiantes del grupo control.

Ha: El nivel de aprendizaje del área de Ciencias Sociales que tienen los estudiantes de grupo experimental es diferente al nivel de aprendizaje del área de Ciencias Sociales de los estudiantes del grupo control.

b) **Aplicación de la prueba de Zeta con el SPSS versión 15 en español**

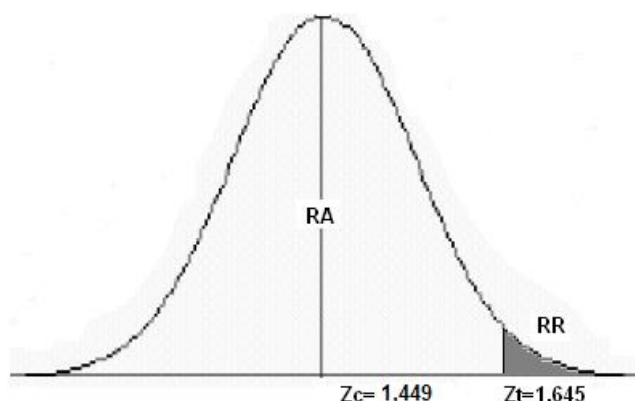
Estadísticos de grupo

VAR00001	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media
VAR00002 ge	19	8,79	1,960	,450
gc	14	7,57	2,875	,768

Prueba de muestras independientes

	Prueba de Levene para la igualdad de varianzas	Prueba T para la igualdad de medias								
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
									Inferior	Superior
VAR00002	Se han asumido varianzas iguales No se han asumido varianzas iguales	5,473	,026	1,449	31	,157	1,218	,841	-4,96	2,933
				1,368	21,602	,185	1,218	,890	-6,30	3,066

c) **Regla de decisión**



Como $Z_c=1,449 < Z_t=1,645$, entonces se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

d) **CONCLUSIÓN**

Entonces podemos señalar que al inicio del experimentos ambos grupos, tanto el experimental como el control se encuentran en las mismas condiciones en

cuanto a nivel de aprendizaje del área de Ciencias Sociales, lo cual es lo esperado para realizar el experimento.

4.3 RESULTADOS DEL POS TEST

4.3.1 GRUPO EXPERIMENTAL

CUADRO N° 05

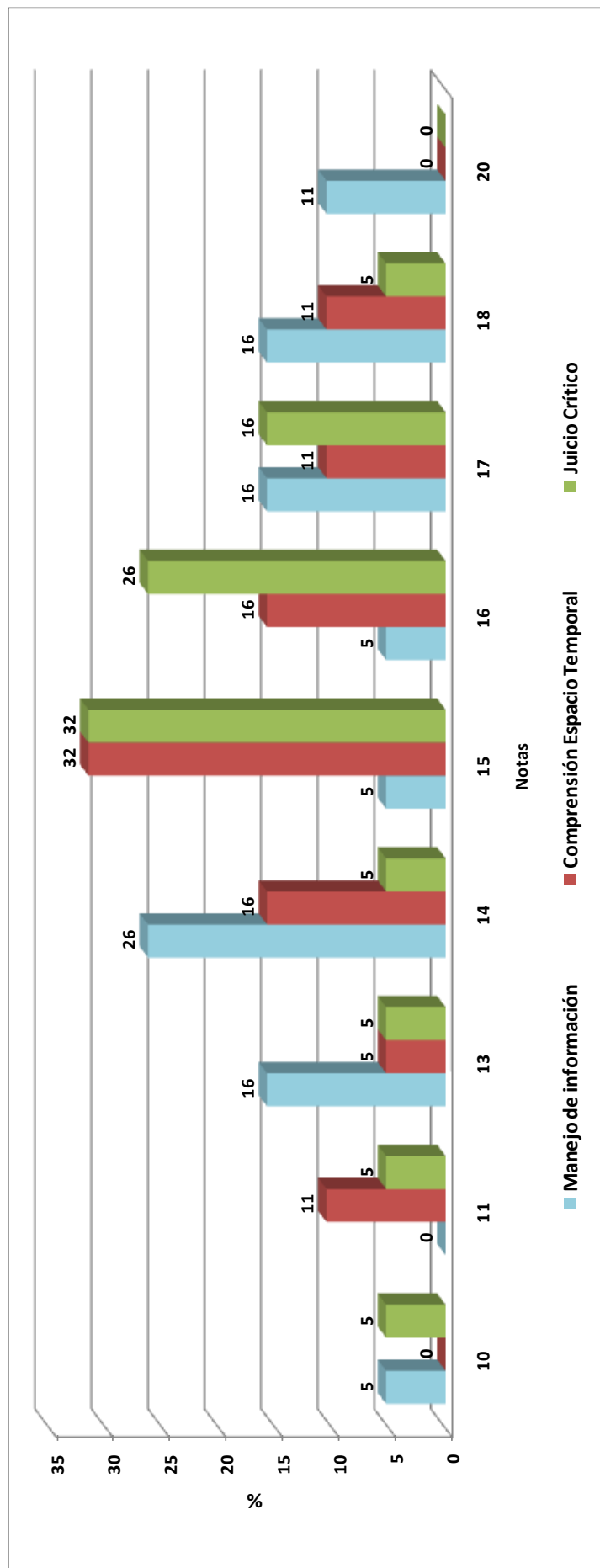
RESULTADOS DEL POS TEST, SEGÚN CAPACIDADES EN ESTUDIANTES DEL GRUPO EXPERIMENTAL DE LA IESTI “INDUSTRIAL ROQUE SÁENZ PEÑA” DE LA CIUDAD DE AYAVIRI, 2007.

NOTAS	CAPACIDADES DE ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES					
	Manejo de información		Comprensión Espacio Temporal		Juicio Crítico	
	fi	%	fi	%	fi	%
10	1	5	0	0	1	5
11	0	0	2	11	1	5
13	3	16	1	5	1	5
14	5	26	3	16	1	5
15	1	5	6	32	6	32
16	1	5	3	16	5	26
17	3	16	2	11	3	16
18	3	16	2	11	1	5
20	2	11	0	0	0	0
TOTAL	19	100	19	100	19	100

FUENTE : Instrumentos del Pos Test.
ELABORACIÓN : Los ejecutores.

GRÁFICO Nº 03

RESULTADOS DEL POS TEST, SEGÚN CAPACIDADES EN ESTUDIANTES DEL GRUPO EXPERIMENTAL DE LA IESTI "INDUSTRIAL ROQUE SÁENZ PEÑA" DE LA CIUDAD DE AYAVIRI, 2007.



FUENTE : Cuadro Nº 03.
ELABORACIÓN : Los ejecutores.

ESTADÍGRAFOS

	C1	C2	C3	PC
Media A.	16	15	15	15

INTERPRETACIÓN

- a)** En el siguiente cuadro se aprecia que después de aplicar la prueba estadística de media aritmética por capacidades al grupo experimental de obtuvo un promedio de 15 en la escala vigesimal, pudiendo afirmarse que el Jclíc repercutió eficazmente en el rendimiento del aprendizaje
- b)** En el siguiente gráfico mostrado 26 % de los estudiantes obtuvieron una nota vigesimal aprobatoria, lo que demuestra claramente que también es eficaz para el desarrollo de la capacidad de manejo de información, por las diversas actividades existentes en este software que propician a mejorar y afianzar la aprensión de información; frente tres estudiantes que representan el 16 % ya que llegaron a obtener promedios muy satisfactorios
- c)** En lo referente a la capacidad de comprensión espacio temporal en el gráfico se aprecia con bastante objetividad que el 32% de los estudiantes logró desarrollar esta capacidad con destacado éxito, por que permito a los estudiantes ubicarse en el tiempo y en espacio, utilizando las actividades del Jclíc frente a un 11 % de estudiantes que presento una dificultad debido a la inasistencia que estos en ocasiones presentaban,
- d)** De similar manera se observa con lo referente a la capacidad de juicio crítico, en esta capacidad se aprecia que tiene un mismo nivel con relación a la capacidad de comprensión espacio temporal ya también representa el 32%, de donde se puede deducir que permitió el desarrollo del juicio crítico, frente a un 11% de estudiantes

CONCLUSIÓN

se aprecia que después de la aplicación del experimento del Jclíc como recurso didáctico se puede observar que el rendimiento en cuanto al aprendizaje por capacidades fue eficaz por que ayudo a mejorar el desarrollo de las capacidades del área de Ciencias Sociales del Componente de Ciudadanía

CUADRO Nº 06

4.3.2 GRUPO CONTROL

RESULTADOS DEL POS TEST, SEGÚN CAPACIDADES EN ESTUDIANTES DEL GRUPO CONTROL DE LA IESTI "INDUSTRIAL ROQUE SÁENZ PEÑA" DE LA CIUDAD DE AYAVIRI, 2007.

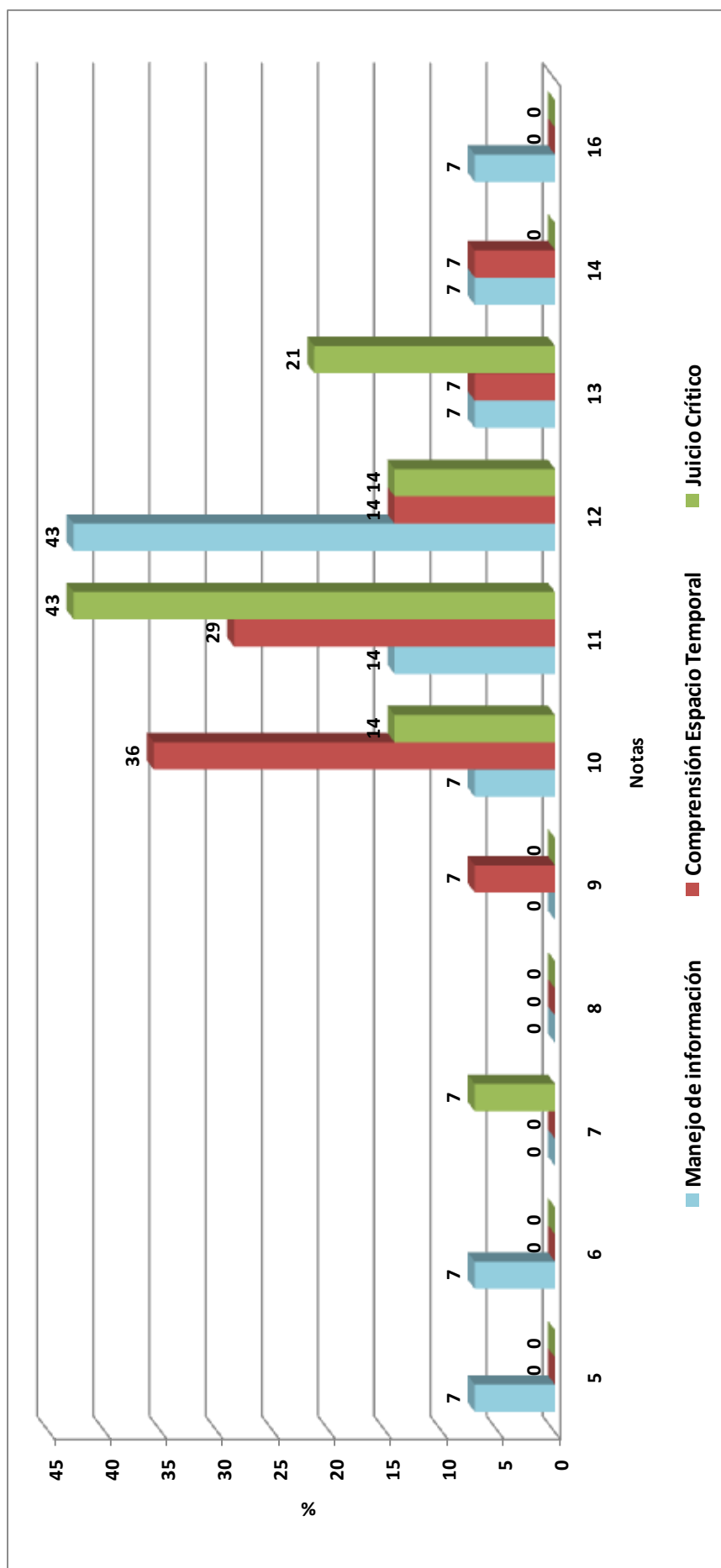
NOTAS	CAPACIDADES DE ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES					
	Manejo de información		Comprensión Espacio Temporal		Juicio Crítico	
	fi	%	fi	%	fi	%
5	1	7	0	0	0	0
6	1	7	0	0	0	0
7	0	0	0	0	1	7
8	0	0	0	0	0	0
9	0	0	1	7	0	0
10	1	7	5	36	2	14
11	2	14	4	29	6	43
12	6	43	2	14	2	14
13	1	7	1	7	3	21
14	1	7	1	7	0	0
16	1	7	0	0	0	0
TOTAL	14	100	14	100	14	100

FUENTE : Instrumentos del Pos Test.

ELABORACIÓN : Los ejecutores.

GRÁFICO N° 04

RESULTADOS DEL POS TEST, SEGÚN CAPACIDADES EN ESTUDIANTES DEL GRUPO CONTROL DE LA IESTI "INDUSTRIAL ROQUE SÁENZ PEÑA" DE LA CIUDAD DE AYAVIRI, 2007.



FUENTE : Cuadro N° 04.
ELABORACIÓN: Los ejecutores.

ESTADÍSTICOS

	C1	C2	C3	PC
Media A.	11	11	11	11

INTERPRETACIÓN

a) En el siguiente cuadro que representa a los promedios por capacidades del área de Ciencias Sociales en el Componente de Ciudadanía, que es de 11 puntos en la escala vigesimal, lo que nos ilustra este cuadro es que el rendimiento de capacidades del grupo de control no fue eficiente según las medidas de tendencia central, ante ello podemos concluir que utilizando los métodos rutinarios no se obtienen resultados tan óptimos

b) En el siguiente gráfico que representa a los alumnos del grupo del control se aprecia con bastante notoriedad la desigualdad existente en el logro de aprendizajes por capacidades, puesto que se pudo observar que del total de estudiantes el 43% de las notas obtenidas, mostraron un desarrollo de capacidades no muy satisfactorias esto en la capacidad de comprensión espacio temporal y la juicio crítico ya que ostentan el mismo porcentaje, frente aun 36% de notas obtenidas en la capacidad de manejo de información, de lo que se puede precisar, que no todos los estudiantes lograron alcanzar un resultado óptimo en cuanto a la aprensión de sus aprendizajes, debido a la utilización de métodos que en muchas ocasiones no despiertan el interés de los estudiantes teniendo en cuenta de que se tratan de estudiantes del primer nivel de Educación Secundaria

4.4 PRUEBA DE HIPÓTESIS DESPUES DEL EXPERIMENTO

a) Planteamiento de hipótesis estadísticas:

Ho: La aplicación del JCLIC es eficaz como recurso didáctico en el aprendizaje del área de Ciencias Sociales del Componente de Ciudadanía en los estudiantes del grupo experimental.

Ha: La aplicación del JCLIC no es eficaz como recurso didáctico en el aprendizaje del área de Ciencias Sociales del Componente de Ciudadanía en los estudiantes del grupo experimental.

b) Aplicación de la Prueba de Z con el SPSS versión 15 en español

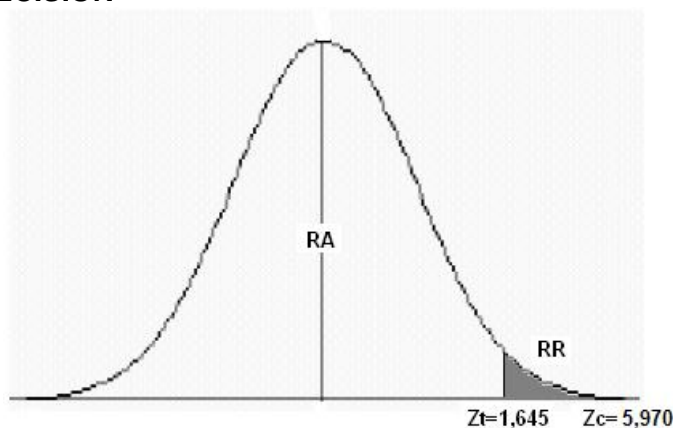
Estadísticos de grupo

Variables	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media
Grupos ge	19	15,2105	2,07040	,47498
gc	14	11,2857	1,54066	,41176

Prueba de muestras independientes

	Prueba de Levene para la igualdad de varianzas	Prueba T para la igualdad de medias								
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
									Inferior	Superior
VAR00004	Se han asumido varianzas iguales No se han asumido varianzas iguales	1,198	,282	5,970	31	,000	3,92481	,65747	2,58389	5,26574
				6,244	30,988	,000	3,92481	,62861	2,64273	5,20689

C) REGLA DE DECISIÓN



Como $Z_c = 5,970 > Z_t = 1,645$, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

D) CONCLUSIÓN

Entonces la aplicación del aplicación del JCLIC como recurso didáctico permite mejorar el nivel de aprendizaje del área de Ciencias Sociales del Componente de Ciudadanía, así de esta manera se valida la hipótesis planteada.

CONCLUSIONES

PRIMERA: Se determina que la aplicación del JCLIC, es muy eficaz y motivador como recurso didáctico en el aprendizaje del área de Ciencias Sociales del Componente de Ciudadanía, ya que mejoró significativamente el rendimiento y la asimilación del aprendizaje en las diferentes capacidades del área en los estudiantes del primer grado, clara muestra de esto es el resultado de la prueba estadística de la media aritmética con una estimación promedio de todas las capacidades de 15 en el grupo experimental con diferencia a un promedio de 11 del grupo de control confirmando de esta manera nuestra hipótesis

SEGUNDA: La aplicación del Jclíc permite mejorar el aprendizaje de los estudiantes con relación a la capacidad de Manejo de información según promedio aritmético del grupo experimental se obtuvo 16 puntos, cabe mencionar que en esta capacidad se obtuvo el mayor puntaje con relación al pre test que fue de 8 puntos en la escala vigesimal

TERCERA: El Jclíc permite elevar el nivel de aprendizaje de la capacidad de Comprensión Espacio Temporal del grupo experimental con un promedio aritmético que es de 15 puntos en comparación al promedio aritmético de 8 puntos al inicio del experimento por lo tanto el Jclíc es un recurso didáctico

CUARTA: El capacidad de Juicio Crítico tiene el promedio aritmético de 15 puntos en el grupo experimental del pre test los que nos permite manifestar que coadyuva al aprendizaje de los estudiantes

SUGERENCIAS

PRIMERA: Se sugiere a los docentes de la Institución Roque Sáenz Peña complementar el uso de sus recursos con la utilización del Jclíc ya este software mejorara el aprendizaje de los estudiantes

SEGUNDA: Realizar investigaciones, orientadas a la utilización del software educativos.

TERCERA: Al utilizar las actividades del Jclíc se debe enseñar a los estudiantes al manejo pertinente de los mismos.

BIBLIOGRAFÍA

- AUSBEL, David Psicología Educativa. Un punto de vista Cognoscitivo. Editorial Trillas S.A. de C:V. 10º Impresión 1997. Impreso en México.
- FERNÁNDEZ CÓRDOVA, José Estadística Descriptiva. Fondo Editorial del Pedagógico
del Pedagógico San Marcos. 1ra Edición. 2005. Lima - Perú.
- HERNÁNDEZ, R y otros Metodología de la investigación. McGraw-Hill/interamericana.3ra edición. 2003. México.
- MENDOZA G. Francisco Estadística Educativa 1ra Edición 1999 Editorial Titiakaka, Puno - Perú
- PALOMINO Q., Platón Diseños y técnicas de la investigación. FCEDUC. Programa de complementación académica. UNA- PUNO. Perú. Edit. Titikakaka.
- SANTILLANA Ciencias sociales. 1ra edición .Nov. del 2004. Lima-Perú.

SITIOS WEBS

(<http://www.monografias.com/trabajos7/mult/mult2.shtml>)

(<http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>)

(<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/jclic/unidad> es.htm)

(<http://www.pedagogia.es/recursos-didacticos/>)

(<http://blog.pucp.edu.pe/item/35199>)

(<http://www.recursosees.uji.es/fichas/fc14.pdf>)