ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA MONTERRICO

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE

USO DE SOFTWARE EDUCATIVO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA CONSTRUIR APRENDIZAJES SIGNIFICATIVO

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

CUSI ACUÑA, Elizabeth Lucía

GASPAR VIZCARRA, Fiorella Araceli

REQUEJO VALVERDE, Brigite Jimena

ROMERO HORNA, Janeth Marisol

ASESORA:

ALVAREZ CABANA, Ángela Marlene

Lima, diciembre de 2020

ÍNDICE

Introducción **3**
Delimitación y planteamiento del problema **5**
Justificación **7**
Antecedentes **8**
Objetivos **9**
Capítulo I: Marco teórico conceptual **10**
1.1. Software Educativo **10**
1.1.1. Importancia del software educativo **10**
1.1.2. Características de Software educativo **11**
1.1.3. Clases de software educativo **11**
1.2. Aprendizaje significativo **15**
1.2.1. Características del aprendizaje significativo **15**
1.2.2. Ventajas del aprendizaje significativo **16**
1.2.3. Tipos de aprendizaje significativo **17**
1.2.3.1. Aprendizajes de representaciones **17**
1.2.3.2. Aprendizaje de proposiciones **18**
1.2.3.3 Aprendizaje de conceptos **19**
Capítulo II: Metodología de la investigación **21**
Conclusiones **24**
Bibliografía **25**

Introducción

La presente investigación, busca mencionar y ratificar lo importante que es la tecnología en la vida de las personas a nivel global, y aún más en la superación y evolución de la educación. Estas afirmaciones son racionales y lógicas debido a que la nueva era en que se encuentran las personas, se centra en lo digital; dándole importancia y consideración a los softwares educativos, las plataformas virtuales y todo aquello que se involucra en el aprendizaje de los niños de manera significativa, para que, de ese modo, los estudiantes logren ser competentes en la sociedad.

En este sentido, la presente investigación influye como una respuesta o alternativa a que los docentes se actualicen y demuestren que las estrategias de enseñanza – aprendizaje, se puede presentar de manera creativa al estudiante, brindando soluciones y ventajas al desenvolvimiento y desarrollo del niño; así como también al mismo docente.

Por consiguiente, el informe está organizado de la siguiente manera:

En primer lugar, la investigación consta de una introducción, delimitación y planteamiento del problema, justificación, antecedentes, objetivo general y específicos.

En el capítulo I, se describe el marco teórico de Software educativo; mencionando sus características, funciones, dimensiones e importancia del mismo; también se expone la importancia del aprendizaje significativo y la relación satisfactoria que tiene a partir del uso de distintas herramientas como el de igual modo las ventajas que deja esta enseñanza.

En el capítulo II, se presenta la metodología de la investigación, en la cual se manifiesta mediante la técnica documental, los distintos pasos y eventos resaltantes; por ello es sumamente importante adquirir conocimiento sobre estas novedosas maneras de brindar enseñanza – aprendizaje.

Finalmente se presentan las conclusiones que se obtuvieron mediante la ardua indagación realizada y las referencias de los documentos que sostienen la presente investigación.

Delimitación y planteamiento del problema

La educación que se brinda a los niños, debe ser siempre clara, verídica y sobre todo significativa para sus vidas; ya que, lo aprendido, será útil en el desenvolvimiento de su vida futura y para su realización, como un ser competente en la sociedad; aportando evolución y mejora en todo su entorno.

Hoy en día, las personas son conscientes de la situación crítica que sucede a nivel mundial, ya que a causa de la pandemia del virus COVID-19 se busca una solución con miras a la reflexión, empatía, solidaridad, mayor cuidado y, sobre todo, sin olvidar el aporte al sector educativo, donde los docentes tienen como gran labor, el actualizarse y dar un giro sorprendente en cuanto a la manera de enseñar y aprender nuevas metodologías virtuales.

(Granda, 2013), menciona que “la educación en el Perú, como en el resto del mundo, presenta retos que reclaman cada vez más, no solo una educación de calidad sino una actualización en los enfoques, métodos y herramientas; sobre todo, la actitud de los protagonistas en el proceso enseñanza-aprendizaje dados los cambios vertiginosos que experimenta la sociedad actual”. De esta manera el rector de la universidad católica, da un hincapié en la apertura, flexibilidad y vanguardia que deben tener los educadores, frente a la integración de las TIC en la enseñanza; convirtiéndose la tecnología en una estrategia importante para que gradualmente se pueda ir superando las barreras de desigualdad en cuanto al manejo del mundo digital en los procesos de aprendizaje.

De este modo, el mundo digital influye actualmente en la enseñanza y aprendizaje en la educación, basándose de múltiples tecnologías que se puede utilizar para confrontar el

brote del famoso virus, que ha llegado como un huracán a las vidas de las personas, teniendo la labor de actualizar y modificar diversas planificaciones, sesiones, materiales previstos y realizados para el año escolar lectivo; donde una buena docente no se deja vencer por ni un solo obstáculo, sino más bien sobresale ante ello dando lo mejor que tiene e innovando en su enseñanza.

Tal es así que, (Ortíz, 2020), periodista del diario Gestión; anunció a inicios del mes de marzo 2020, que el ministro de educación Martín Benavides Abanto, tiene como estrategia lanzar un plan educativo, dirigido a estudiantes y público en general para aprovechar en casa, el aislamiento social obligatorio por el brote del coronavirus. Fue así como inició la aventura de conocer más sobre la tecnología, softwares, plataformas virtuales, hasta edición de videos para las diferentes clases; convirtiendo los hogares en nidos de enseñanza para niños y adolescentes que no podían, ni deberían quedarse sin seguir aprendiendo; más aún de una manera autónoma y sobre todo herramientas que brindan gran innovación y superación en el ámbito educativo.

Por lo expuesto la presente investigación manifiesta la siguiente interrogante: ¿Es significativo y relevante tener en cuenta en la actualidad, el conocimiento de las nuevas herramientas tecnológicas, como el software educativo en el ámbito escolar?

Justificación

La presente investigación, busca beneficiar el desarrollo integral del estudiante y del mismo modo beneficiar el fortalecimiento, actualización de la práctica y desenvolvimiento docente. Es necesario recalcar que esta metodología, presenta relevancia en el tiempo con miras a futuro en el proceso de enseñanza, claramente superando las dificultades y diferencias en el aprendizaje oportuno y significativo del mundo digital a nivel global; implicando capacidades y competencias tecnológicas en niños y adolescentes.

Con el aporte del software educativo, utilizado como una herramienta pedagógica en la construcción del aprendizaje del niño; tanto docentes como estudiantes se ven beneficiados al interactuar e involucrarse con la tecnología. Sin lugar a duda se partirá desde sus conocimientos previos, donde seguidamente se envolverán en un nuevo mundo el cual despertará su curiosidad, actitud y ganas de seguir aprendiendo de manera permanente ¿Y qué se logrará? Pues se obtendrá mejores resultados en el sector educativo, tanto en estudiantes como en docentes, así como una mayor disposición del niño e interés por saber más de una manera creativa y actual; transformándolos en seres investigadores, alimentando su curiosidad y ganas por descubrir lo nuevo; ayudando en la formación de adultos competentes e innovadores.

Esta investigación es viable, ya que un software o plataforma virtual es sencilla de instalar o descargar en las computadoras, sin requerimiento monetario, sino más bien de manera libre que se puede encontrar en la red y de fácil descarga; siendo utilizadas de manera inmediata en el proceso de enseñanza.

Antecedentes

Entre los antecedentes internacionales que sostienen la presente investigación, se encuentran las siguientes:

Internaciones

"Análisis, Diseño e Implementación de un Software Educativo para la Enseñanza–Aprendizaje de la Asignatura de Matemática Dirigido a los Estudiantes de Tercer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa "Luís Felipe Torres", Comunidad Santa Rosa de Zula, Parroquia Achupallas, Cantón Alausí" de (Anilema Guamán, 2016); realiza la importancia del Software educativo para la enseñanza-aprendizaje en el curso de matemáticas en la cuidad de Riobamaba, Ecuador.

La semejanza se encuentra en la implementación del Software educativo como herramienta para la enseñanza- aprendizaje; el cual, es el objetivo principal de la investigación planteada. Sin embargo, la diferencia principal es que la investigación mencionada, abarca un grado especifico y se centra en el curso de matemáticas, donde pretende construir una propuesta sistematizada, dándole una importancia educativa trascendental y vital, mientras que, en la investigación planteada, se desea enfocar el aprendizaje significativo, de manera más informativa que experimental.

Nacionales

"El Uso Del Software Educativo Cuadernia En El Proceso De Enseñanza - Aprendizaje Y En El Rendimiento Académico De La Matemática De Los Estudiantes Del 5to. Año De Secundaria De La Institución Educativa Nº 5143 Escuela De Talentos. Callao

2015.” Realizada por (Encalada Díaz, 2018); se enfoca en la importancia del Software educativo para la enseñanza aprendizaje en el curso de matemáticas en la Región del Callao.

La semejanza se encuentra en la implementación del Software educativo como herramienta para la enseñanza- aprendizaje y su rendimiento académico en el curso de matemática; el cual, es el objetivo principal de la investigación. La diferencia principal es que se enfoca en estudiantes de 5to grado y se centra en el curso de matemáticas, cuyo objetivo es saber sobre el rendimiento de sus estudiantes. Mientras que la investigación planteada se centra en el aprendizaje significativo de manera cognitiva más que experimental.

Objetivos

Objetivo General

- Dar a conocer la importancia y beneficios del uso de las tecnologías mediante softwares educativos para el desarrollo óptimo de aprendizajes significativos.

Objetivo específico

1. Indagar la importancia del software educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
2. Identificar la importancia y los beneficios del aprendizaje significativo mediante las plataformas interactivas.
3. Exponer el impacto de las herramientas tecnológicas para desarrollar un aprendizaje significativo, en la actualidad.

Capítulo I: Marco teórico conceptual

1.1. Software Educativo

(Molina Gutiérrez & Dery Rincón, 2013), define software educativo como programas informativos que proporcionan conocimientos los cuales se pueden utilizar de manera lúdica para el refuerzo académico y no requiere permisos para adquirirlos.

Pérez marques 2010 define a software educativo todos los programas de uso global del ámbito empresarial y educativo con funciones didácticas o instrumentales.

(Chafloque Huamán , 2018) define al software educativo como herramienta esencial para el desarrollo del aprendizaje, donde se hace uno de la tecnología para el desarrollo habilidades cognitivas.

1.1.1. Importancia del software educativo

En este año estamos pasando por muchos cambios y modificaciones en el ámbito académico, debido a la coyuntura y estado de emergencia se ha implementado diversas formas de enseñanza de manera virtual. Esta causa ha generado que utilicemos herramientas que ayuden a la enseñanza de los estudiantes, las cuales nos ayuden a llegar a un aprendizaje significativo y formando una persona autónoma y con un buen uso de las TICS.

Como sabemos el software educativo es un sistema donde los estudiantes logran tener una comunicación interactiva, permitiéndoles de esta manera que ellos sean más independientes, ejerciendo el contenido y su carácter interactivo, logrando potenciar

sus habilidades cognitivas mediante actividades intelectuales como es de observación, interpretación, pensamiento crítico, flexible, reflexivo, etc.

Por otra parte, es recomendable brindarles a los estudiantes trabajos independientes para que hagan uso de algún tipo de software educativo, como medio novedoso e interactivo, brindándole la curiosidad y el sentir de que es hora de enfrentar las dificultades que ellos tienen, y así se motive a elevar su calidez en su proceso de enseñanza aprendizaje.

1.1.2. Características de Software educativo

Las características del software según (Chafloque Huamán , 2018) son:

- **Finalidad:** Orientada a la enseñanza – aprendizajes adaptables a todas las formas.
- **Utilización del computador:** Esta es una herramienta que se utiliza como soporte.
- **Facilidad de uso:** Facilita el desplazamiento, además que se pueden adaptar al interés del estudiante, formando un lazo amigable en el entorno virtual.
- **Interactividad:** permite la interacción y cambio de información entre los estudiantes.

1.1.3. Clases de software educativo

Medios audiovisuales.

Los medios audiovisuales son un elemento fundamental en los centros educativos, debido a sus audios, videos, grabaciones, fotografía, etc., estos generan una gran motivación a los estudiantes. Estos tienen como finalidad el intercambio de comunicación, es decir, los mensajes interactivos, los cuales desarrolla la creatividad y la interacción activa.

Los estudiantes desarrollan un papel autónomo en su educación.

- **YouTube:** Permite el intercambio de información almacenada o actualizada de diversos temas, también permite la comunicación, mediante los comentarios. Tiene una función importante, ya que se puede utilizar como herramienta didáctica de forma privada y colectiva. (Ramírez Ochoa, 2016)

- **PowerPoint:** Su utilidad es para presentaciones orales de estudiantes, docentes y expositores. Este reemplaza al pizarrón. Moreno et al. (2014) menciona ventajas del PowerPoint como, información visual más ordenada y atractiva, ahorro de tiempo, presentación adaptable (oscuro o iluminada), variedad de colores, se puede realizar notas a lo largo de la presentación, utilización de multimedia, texto, gráficos, fotografías, sonidos y videos.

- **Powtoon:** no requiere instalación a la PC, su uso es más sencillo que PowerPoint. Según (Gaceta informativa, 2018) permite animaciones y presentaciones a partir de plantillas, la plataforma es gratuita y para el público en general y permite el diseño de videos animados. Este medio es importante para el sector educativo, debido a la forma didáctica, novedosa y entretenida para poder dar los conocimientos.

Servicios informativos.

Su finalidad es difundir o distribuir la información para el público en general, ya sea público o privado, haciendo uso de distintos formatos como, texto, imágenes, audio

y video. Debido a ello tenemos una gran accesibilidad, inmediatez, disponibilidad, actualización constante, una amplia extensión e integración de los usuarios.

También hay plataformas exclusivas con material especializado o confidencial y que operan una suscripción o afiliación. Existen diferentes plataformas informativas como: Radios, televisivos, agencias informativas ente otras. Da el acceso a distintas aplicaciones que faciliten el acceso al internet, por ende, a las informaciones que brinda. Estas son una buena herramienta educativa, debido a innovación de la modalidad de enseñanza – aprendizaje con el propósito de brindar una calidad educativa.

Admiten un dialogo en tiempo real, a través de diversas plataformas como zoom, meet, entre otros, también con contenidos como el envió de mensajes privados, compartir fotos, textos y musca, noticias, trabajos, etc. (Ponce, 2012)

- **Los blogs:** Esta es una plataforma que brinda información, sobre diferentes temas, son publicaciones de apuntes, ejercicios, videos explicativos, imágenes ilustradas y diversos útiles en línea. Estas son de mucha utilidad ya que pueden enriquecer la clase y los repositorios que podrían utilizar los estudiantes. (Angulo Aguirre , 2017)

- **Classroom:** Es una plataforma gratuita con la finalidad a las tareas educativas y destinadas para los aprendizajes. (Martin R, Calvillo , & Tourón , 2017)

Programas interactivos.

Un programa interactivo es aquel que requiere una retroalimentación para ser ejecutada y usada por el estudiante. Este se caracteriza para introducir textos, medios audiovisuales, para interactuar con facilidad. Otro beneficio es que puedes llevar el seguimiento de las acciones que realizan los estudiantes y dar una oportuna retroalimentación. Finalmente, busca el trabajo colectivo, la innovación y el aprendizaje constante, así como la creación de nuevas ideas para los diversos contextos. (Cobos Romani , 2018)

Permiten que los estudiantes sean protagonistas de sus aprendizajes, es decir que formen de manera autónoma. Entre los principales programas interactivos están:

Facebook: Esta sirve para desarrollar la interactividad con diferentes personas, a través de grupos privado, chats personales, videollamadas grupales, esta plataforma permite contarse a una red social con amigos, familiares socios de negocios. También , cuenta con una política de privacidad para cuidar la información que se ofrece a dicha red.

Google Drive: Es una herramienta de Google que permite realizar diversos trabajos de manera conjunta; estas pueden ser documentos con imágenes y comentarios; presentaciones que se pueden descargar en PDF, PPT Y TXT, también insertar imagen y videos, las cuales son compatibles con Office; hoja de cálculo**;** dibujos, que incluyen mapas mentales, lluvia de ideas, posters, etc.

Kahoot: Esta plataforma ayuda a registrar los aprendizajes de los estudiantes, aporta entusiasmo y la participación de los estudiantes.

1.2. Aprendizaje significativo

Según mencionan (Ausbel, Novak, & Hanesian, 1983), nombra que el aprendizaje significativo es una teoría de la asimilación, por ello resalta la función principal que es la interacción junto con las estructuras cognoscitivas, donde el desempeño se logra evidenciar en los procesos que va teniendo el alumno y es ahí donde obtiene un nuevo aprendizaje.

Además, (Rodriguez, 2004) nos informa que el aprendizaje significativo es una teoría psicológica donde el sujeto crea sus propios procesos con el fin de aprender, es decir logra tener un aprendizaje mediante la práctica dándole un sentido a lo que realiza. Por eso, resalta que en las aulas los estudiantes son partícipes de aprender de manera natural, donde los resultados los docentes lo evidencia mediante una evaluación.

Esta teoría del aprendizaje significativo marca elementos que garantizan la adquisición, la asimilación y la retención del contenido, donde la escuela ofrece un significado a todo su alumnado para la vida cotidiana.

1.2.1. Características del aprendizaje significativo

Según menciona el autor (Moreira, 2000), resaltando al psicólogo Ausubel, realiza las diferencias entre el aprendizaje significativo y mecánico dando un énfasis de que el aprendizaje para que sea significativo necesita de un término inicial del aprendizaje mecánico, es decir si se estudia en el área de Matemática, el tema términos algebraicos

se requiere memorizar las fórmulas, es por ello que los aprendizajes se complementan dando un uso significativo. En el aprendizaje significativo existen características, entre ellos tenemos:

- Los conocimientos lo incorporan el alumno en su estructura cognitiva.
- El alumno relaciona sus saberes previos con nuevos conocimientos.
- El alumno aprende por que le nace de él mismo conocer el tema siendo algo valioso en su aprendizaje.

Es importante que los docentes sean capaces de brindar actividades significativas a los estudiantes, puesto que, si el docente propicia la motivación, el alumno va mostrar iniciativa por lograr aprender la materia, sin embargo, también se observan docentes que promueven un aprendizaje memorístico, es ahí donde ocasiona que el alumno solo aprende para un objetivo que es aprobar el examen y al final no logra tener conocimiento de lo que ha aprendido.

1.2.2. Ventajas del aprendizaje significativo

Según informa la autora (Rodriguez, 2004) el aprendizaje significativo presenta una serie de ventajas, entre ellos tenemos:

- Fomenta la motivación en el alumno, permitiendo que éste se encuentre alegre, y tenga el deseo por aprender.
- Emplea el contexto del alumno para que lo relacione con una situación cotidiana.
- Aprende a partir de una interacción con lo que le rodea.

- Facilita la adquisición por aprender nuevos conocimientos, ya que es un aprendizaje útil y valioso.
- Coopera en la construcción del aprendizaje junto con sus compañeros.
- Brinda y fomenta la comprensión al relacionar sus conocimientos previos con los nuevos, creando un significado útil en su aprendizaje.
- Desarrolla el pensamiento crítico es decir si considera importante lo que aprende, puede dar una opinión mucho más asertiva de lo que ha aprendido.
- Fomenta el aprender a aprender, ya que permite realizar una metacognición en el aprendizaje, realizando las siguientes interrogantes: cuánto aprendí, que estrategias utilicé, en su aprendizaje.
- Es activo porque aprende mediante la práctica, es decir haciendo interacción con el material que se le brinda.
- Permite interiorizar al alumno en un proceso activo y personal, mediante la reflexión y autoevaluación de su aprendizaje.

1.2.3. Tipos de aprendizaje significativo

Mediante el desarrollo del aprendizaje escolar según (Ausbel, Novak, & Hanesian, 1983), existen tres tipos de aprendizaje significativo, entre ellos tenemos:

1.2.3.1. Aprendizajes de representaciones

Según (Novak, J, & G, 1988) “el aprendizaje por representación quiere decir que es una clase del aprendizaje significativo donde el aprendiz se le reconoce mediante un signo, palabra o símbolo, como la etiqueta de un objeto”.

Una principal característica del aprendizaje por representación es nombrar una variedad de veces para que el sujeto reconozca y logre identificar los nombres de los hechos u objetos.

El aprendizaje por representación enseña a captar el significado ya sea las palabras o el de un vocabulario, puesto que al obtener el significado se relaciona con alguna imagen y así realiza una equivalencia representativa.

Cabe resaltar que Ausubel señala que existen dos fases en este aprendizaje las cuales son: una pre formación de conceptos y una post formación de conceptos, es decir en los primeros años de vida de las personas logran tener sólo un concepto de la palabra por ejemplo si al niño se le muestra una pera lo relaciona que es una fruta pero ahí nomás logra un aprendizaje, sin embargo con el transcurrir de los años va a obtener otro aprendizaje y es ahí donde crea un significado más amplio de lo que ya sabe, el aprendizaje de palabras puede llevar a adquirir palabras y palabras- concepto.

1.2.3.2. Aprendizaje de proposiciones

El aprendizaje de proposiciones según la Real Academia Española (RAE) es una expresión entre el sujeto y el predicado, que afirma o niega el primero del segundo; es decir son un conjunto de conceptos que se enfoca en dar ideas mediante oraciones.

El aprendizaje significativo de proposiciones según (Ausbel, Novak, & Hanesian, 1983) menciona que el objeto no radica en aprender

proposiciones de equivalencia representativa sino se engloba en el aprendizaje de proposiciones verbales donde expresan ideas distintas a las de equivalencia representativa.

Por ello, al referirnos en el aprendizaje de proposiciones se hace un énfasis a la búsqueda de comprender una proposición en base a nuevas ideas, esto quiere decir que las personas tienen la libertad de crear nuevas ideas donde le realizan una distinta representación y significado.

Por ejemplo, en un aula de clases, el niño puede aprender cuáles son los estados de agua, es decir sólido, líquido y gaseoso; sin embargo, la proposición de este aprendizaje significativo sería conocer a más detalle cómo está compuesto cada estado del agua.

Se enfoca en lograr la comprensión de una proposición en base a nuevas ideas, se refiere a que las personas crean nuevas ideas ya sea compuestas o combinadas dándole una representación y significado.

1.2.3.3. Aprendizaje de conceptos

El aprendizaje de conceptos es un elemento fundamental donde la función es realizar los procesos psicológicos en el aprendizaje, por ende, gran parte de las personas adultas aprenden por conceptos o asimilación, ya que el hombre realiza representaciones de su entorno.

(Ausbel, Novak, & Hanesian, 1983), sostiene y enfatiza que para obtener un aprendizaje significativo depende tener conceptos previos en su

estructura cognitiva; es decir si no tiene conocimientos previos en la cognición y no hay conocimientos nuevos, no existirá un aprendizaje.

Según este autor, “Los conceptos consiste en tener criterios abstractos que sean comunes a una categoría dada por objetos, eventos o fenómenos, es decir a pesar de la diversidad que se tiene a lo largo de las dimensiones diferentes, por eso se caracterizan a los atributos de criterio compartidos por todos los miembros de la categoría” p.86 , esto quiere decir que Ausubel relata que existen los conceptos son primarios y secundarios; cuando se refiere a conceptos primarios es tener una observación directa, por ejemplo casa, mesa, puerta, etc. Sin embargo, en los conceptos secundarios, no muestra una representación visible como son los valores, etc.; este tipo de conceptos adquiere una asimilación conceptual es decir integrar de los conocimientos previos que uno tiene, agregar otros nuevos.

Capítulo II: Metodología de la investigación

El sistema educativo en la actualidad pretende desarrollar diversas competencias, capacidades y habilidades potenciales en los estudiantes que beneficien en su realización personal, desempeño laboral y su capacidad de resolución de problemas de su vida cotidiana, siendo inculcada desde la etapa escolar. Es imprescindible también saber que, gracias a la globalización y el avance de la ciencia, el uso de nuevas tecnologías y manejo de herramientas virtuales o digitales, influyen de manera total en la calidad educativa de las escuelas, dependiendo del acceso y apertura a estas nuevas formas de estudio o relación escolar.

Por ello, la presente investigación busca sostener la importancia de las herramientas digitales como softwares que beneficien al sistema educativo, contribuyendo al desarrollo de nuevas estrategias de enseñanza para un óptimo aprendizaje logrado.

Iniciando de esta manera, con la investigación, observación y evaluación del contexto en el cual se encuentra el país en la actualidad, debido al impacto del Virus COVID-19, el cual afecta de manera progresiva a la población mundial; sin embargo, según (UNESCO, 2020) Perú fue el primer país de América Latina en decretar el aislamiento social obligatorio, donde más de 9.9 millones de estudiantes peruanos han sido afectados de cierta manera por la postergación de clases y suspensión de clases presenciales; optando de esta manera por innovar diversas estrategias para seguir ejerciendo una educación de calidad y equidad, haciendo uso de distintas plataformas virtuales y Softwares educativos.

A partir de ello se inicia con la Indagación y recuperación de diferentes archivos confiables y verídicos, sobre la definición exacta de Softwares educativos, como lo menciona (Arcos, 2015), el cual describe al Software como un programa cuyo propósito es propiciar un material didáctico para facilitar la obtención de nuevos saberes y conocimientos en el proceso pedagógico, mediante una enseñanza inteligente intervenido por un ordenador.

(Niola, 2015), también menciona que, el Software educativo hace del aprendizaje formal y memorísticos, una estrategia de aprendizaje constructivista, ya que brinda la interacción del estudiante con el docente, siendo este último un ente mediador de conocimientos, donde promueve y guía el logro de diferentes aprendizajes, influenciado por estrategias innovadoras y adecuadas para la selección de información, desarrollando el pensamiento creativo y la construcción de propios saberes, predominando la motivación innata, ya que es un instrumento activo en el proceso educativo logrando así aprendizajes significativos.

David Ausubel, autor y fundador del aprendizaje significativo, junto a otros teóricos cognitivos, exponen que el aprendizaje se adquiere de manera activa, donde diferentes percepciones, ideas, conceptos se van construyendo en base a la reestructuración de nuevas incógnitas, y por la motivación activa de materiales de estudio.

Teniendo expuesto lo anterior, se puede decir que la motivación es innata en las diferentes herramientas tecnológicas, ya que son diversas en el campo educativo tecnológico y al ser una herramienta diferente a las obtenidas anteriormente despierta cierta curiosidad en los estudiantes, desarrollando así su capacidad creativa y de

resolución de problemas, logrando un aprendizaje significativo al relacionar el contenido con la tecnología.

(Valdez, 2012), menciona que la teoría del constructivismo contiene los siguientes principios del aprendizaje significativo: Principio activo; donde el estudiante tiene el interés y el compromiso del proceso consiente del conocimiento; Principio constructivo; donde los estudiantes aportan conocimientos previos, cuestionamientos y generan así, nuevos aprendizajes; Principio colaborativo; donde la escuela es partícipe de diferentes estrategias de apoyo como las comunidades de aprendizaje y proyectos sociales, en el cual intervengan los miembros de la comunidad, valorando así las diferentes capacidades y habilidades de todos los miembros en conjunto; Principio conversacional, donde el diálogo es el principal factor de aprendizaje, ya que los alumnos interactúan, manifiestan ideas e incógnitas y relacionan sus saberes; Principio contextualizado, en el cual los alumnos intervienen en ciertas tareas significativas influenciadas por su entorno, teniendo su propio conocimiento previo y relacionando el contenido aprendido; Principio reflexivo, donde permite articular los diferentes aprendizajes obtenidos y reflexionan sobre sus decisiones o percepciones conscientes del aprendizaje.

Por consecuente se realiza la relación directa del Software como herramienta de importancia para desarrollar aprendizajes significativos, contribuyendo a la Educación de manera indispensable en la actualidad, propiciando diferentes habilidades, competencias y capacidades, que fortalecen la calidad educativa; sin embargo; cabe mencionar que se debería priorizar también el acceso a esta tecnología en zonas rurales o vulnerables, para generar una educación de calidad y de equidad para todos.

Conclusiones

1. Cabe resaltar que aún hay mucho por experimentar en el mundo de la tecnología y sobre todo en las muy novedosas aplicaciones, softwares educativos, plataformas virtuales y múltiples estrategias virtuales; pero vamos aprendiendo y enriqueciéndonos con el realizar diario de nuestro nuevo y actualizado modo de dictar clases que estamos innovando en este año actual. Es por ello que una docente vanguardista, no se atemoriza, ni se deja vencer por los retos de la actualidad; sino más bien se acoge de ellos para superarse y demostrar que el ser docente es una profesión multifacética y dedicada, que con el tiempo va mejorando y dejando huella en la vida de futuros adultos que mostraran un pedacito de ese educador que toco su vida.

2. El Software educativo es una herramienta pedagógica importante sobre todo en la coyuntura que estamos viviendo, debemos hacer uso de ellas para poder brindar una educación de calidad.

3. El software educativo es una de las herramientas más importantes, debido ayudan que el estudiante desarrolla su autonomía y aprende de una manera más didáctica con diversas plataformas como Class Dojo, Educaplay, Kahoot, Classroom, herramientas Google, Google meet, zoom, entre otras.

Referencia

Angulo Aguirre , L. (2017). Tics en la Educación Informática y herramientas digitales. En L. Angulo Aguirre, *TIC EN LA EDUCACIÓN INFORMÁTICA Y HERRAMIENTAS DIGITALES.* Macro.

Anilema Guamán, J. (2016). *"Análisis, Diseño e Implementación de un Software Educativo para la Enseñanza–Aprendizaje de la Asignatura de Matemática Dirigido a los Estudiantes de Tercer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa "Luís Felipe Torres",.* Obtenido de http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/2650/1/UNACH-FCEHT-TG-INFORM-2016-000014.pdf

Arcos. (Julio de 2015). Implementación de un software educativo utilizando técnicas de inteligencia artificial, realidad virtual y realidad aumentada para el cuarto año de educación general básica de la unidad educativa Saint Dominic. Sangolquí.

Ausbel, A., Novak, J., & Hanesian, H. (1983). Psicología educativa, un punto de vista cognoscitivo. Mexico: Trillas.

Chafloque Huamán , J. P. (2018). *Implementación de un Software Educativo Basado en el modelo Learning By Doing para mejorar el rendimiento académico de la asignatura de matemática en alumnos de tercer grado de educación primaria de la I.E. 10132 Jesús Divino Maestro.* Chiclayo . Obtenido de http://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1624/1/TL_ChafloqueHuamanJoselyne.pdf

Cobos Romani , C. (2018). Nuevos Alfabetismo, Viejos Problemas: El Nuevo Mundo del trabajo y la asignatura pendiente de la Educación. *Razón y palabra* . Obtenido de http://www.razonypalabra.org.mx/N/N73/MonotematicoN73/03-M73Cobo.pdf

Encalada Díaz, I. (2018). *"El Uso Del Software Educativo Cuadernia En El Proceso De Enseñanza - Aprendizaje Y En El Rendimiento Académico De La Matemática De Los Estudiantes Del 5to. Año De Secundaria De La Institución Educativa Nº 5143 Escuela De Talentos. Callao 2015.".* Obtenido de http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/3096/TESIS_MAEST_INFOR.APLIC.EDUCA_IVAN%20ANGEL%20ENCALADA%20D%C3%8DAZ_%26_REN%C3%81N%20DELGADO%20ALVA.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Gaceta informativa . (2018). PowToon, herramienta para videos educativos. *Gaceta informativa* .

Granda, J. D. (2013). *La educación a distancia en el Perú.* Chimbote - Lima.

Martin R, D., Calvillo , A., & Tourón , J. (2017). The Flipped Learning: Guía "gamificada" para novatos y no tan novatos (Spanish Edition). En D. Martin R, A. Calvillo, & J.

Tourón, *The Flipped Learning: Guía "gamificada" para novatos y no tan novatos (Spanish Edition)* (pág. 48).

Molina Gutiérrez, T., & Dery Rincón, A. (2013). *Software educativo para optimizar el curso introductorio de la Universidad Nacional Abierta.* Obtenido de https://www.redalyc.org/pdf/356/35630150008.pdf

Moreira, M. A. (2000). *Aprendizaje significativo: teoría y practica.* Sta. Cruz: Grupa Machado.

Niola. (febrero de 2015). Análisis del uso de software educativo,como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de matemática, en los estudiantes de E.G.B de launidad educativa particular Leonhard Euler. Guayaquil. Obtenido de https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/10287/1/UPS-GT001176.pdf

Novak, J, D., & G, B. (1988). *Aprendiendo a aprender.* Barcelona.

Ortíz, B. (20 de marzo de 2020). Ministro de educación anuncia nuevo plan "Aprendo en casa". *Diario Gestión*.

Ponce, I. (2012). Redes Sociales. *Observatorio tecnológico*. Obtenido de http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/component/content/article/1043-redes-sociales?showall=1

Ramírez Ochoa , M. I. (2016). POSIBILIDADES DEL USO EDUCATIVO DE YOUTUBE. *RA XIMHAI, 12*(6). Obtenido de https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194036.pdf

Rodriguez, L. (2004). La teoria del aprendizaje significativo. Pamplona, España.

UNESCO. (2020). El sistema educativo peruano: buscando la calidad y la equidad durante los tiempos de COVID-19. *UNESCO*.

UNESCO. (2020). El sistema educativo peruano: buscando la calidad y la equidad durante los tiempos de COVID-19. *UNESCO*.

UNESCO. (2020). El sistema educativo peruano: buscando la calidad y la equidad durante los tiempos de COVID-19.

Valdez. (2012). XVII CONGRESO DE CONTADURÍA ADMINISTRACIÓN E INFORMÁTICA. *Teorías educativas y su relación con las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC).* México. Obtenido de http://congreso.investiga.fca.unam.mx/docs/xvii/docs/L13.pdf