

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
SECUNDARIA



TESIS

**El uso de la Plataforma Prezi en el desarrollo de las
habilidades cognitivas en el área de Historia, Geografía y
Economía en los estudiantes de la I.E. “Antonio Alvarez de
Arenales” – Huayllay – 2017**

**Para optar el título profesional de:
Licenciado en Educación**

Con Mención:

Historia, Ciencias Sociales y Turismo

Autor: Bach. Gisela Soledad PAZ ARTICA

Asesor: Mg. Pelayo Teodoro ALVAREZ LLANOS

Cerro de Pasco – Perú – 2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
SECUNDARIA



TESIS

El uso de la Plataforma Prezi en el desarrollo de las
habilidades cognitivas en el área de Historia, Geografía y
Economía en los estudiantes de la I.E. “Antonio Alvarez de
Arenales” – Huayllay – 2017

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Mg. Ana María NAVARRO PORRAS
PRESIDENTE

Dr. Sanyorei PORRAS COSME
MIEMBRO

Lic. Eduardo Marino PACHECO PEÑA
MIEMBRO

Mg. Luis Javier DE LA CRUZ PATIÑO
ACCESITARIO

DEDICATORIA

A DIOS a mi padre **ANDRES PAZ ARTEGA** a mi madre **ANTONIA ARTICA HUAMÁN**, A mis hermanas (os) y a mí por mi esfuerzo personal

RECONOCIMIENTO

En reconocimiento del trabajo de investigación realizada es para mí padre **ANDRES PAZ ARTEGA** y a mi madre **ANTONIA ARTICA HUAMÁN** quienes con su amor, paciencia y esfuerzo me han permitido llegar a cumplir hoy un sueño más, gracias por inculcar en mí el ejemplo de esfuerzo y valentía, de no temer las adversidades porque Dios está conmigo siempre.

A mis hermanas (os) por su cariño y apoyo incondicional, durante todo este proceso, por estar conmigo en todo momento gracias. A toda mi familia porque con sus oraciones, consejos y palabras de aliento hicieron de mí una mejor persona y de una u otra forma me acompañan en todos mis sueños y metas.

Agradecemos a los docentes de la escuela profesional de educación secundaria por haber compartido sus conocimientos a lo largo de la preparación de la carrera profesional así mismo de manera especial, al **Dr. MARCELINO HUAMÁN PANÉZ** por su enseñanza y consejos sabios más allá de la meta y al **Mg. PELAYO TEODORO ALVAREZ LLANOS** asesor del proyecto de investigación quien ha guiado con su paciencia, y su rectitud como docente y por su valioso aporte para la nuestra investigación que se logró realizar.

GRACIAS

RESUMEN

Con el avance de la tecnología aparecen nuevas formas de poder enseñar a nuestros estudiantes, el presente trabajo tiene como principal problema el poco manejo que le dan los docentes de los diferentes grados, cursos e instituciones educativas a las plataformas virtuales como es el caso de la presente tesis, que enfoca la gran importancia de la plataforma Prezi y la relación que tiene con las habilidades cognitivas en el área de Historia, Geografía y Economía, realizado en la I.E. “Antonio Álvarez de Arenales”, del distrito de Huayllay, de la misma manera el objetivo principal es determinar la relación que existen entre las dos variables ya mencionadas, y al realizar los estudios aplicando encuestas y revisando calificaciones, haciendo estudio en base a nuestro marco teórico, se llega a la conclusión que si se logra aplicar la plataforma Prezi el aprendizaje de nuestro estudiantes será más fructífero a los resultados antes encontrados, además se optimiza la atención de los estudiantes gracias a su estilo dinámico de Prezi, empecemos aprovechar todo lo que nos brinda la nueva era del conocimiento y la tecnología.

Se pretende incorporar al profesional de la información, en su proyección como docente para que le permitan crear ambientes más favorables en clases, talleres y capacitaciones de autosuperación, asegurando con ello un efectivo proceso enseñanza-aprendizaje para los oyentes. Los usuarios de esta tecnología pueden insertar imágenes, videos, texto, enlaces, grafos, entre otros; aunque su mayor atractivo radica en que brinda la posibilidad de configurar la trayectoria y dirección de los contenidos, a través del efecto zoom o Zooming User Interface (ZUI), tan peculiar en esta aplicación. Puede ser utilizado por docentes y estudiantes para todo tipo de presentación de contenidos; para que los estudiantes aprendan y expongan lo aprendido; para que organicen los contenidos que van a presentar y para ejercitar la forma en que comunican sus ideas. Las funciones de Prezi hacen que su plataforma sea ideal para elaborar material educativo, pues favorece el aprendizaje de forma visual y organizada. Por lo tanto, con Prezi, el docente de secundario en el área de Historia, Geografía Y Economía tiene mayores posibilidades para organizar ideas, formular conceptos y crear puntos de atención con una herramienta gratuita y de interfaz amigable.

Palabras clave: Prezi, innovación tecnológica, TICs, entornos académicos

ABSTRACT

With the advancement of technology, new ways of teaching our students appear, this work has as its main problem the little management given by teachers of different grades, courses and educational institutions to virtual platforms such as the case of This thesis, which focuses on the great importance of the Prezi platform and the relationship it has with cognitive skills in the area of History, Geography and Economics, conducted at E.I. "Antonio Álvarez de Arenales", from the district of Huayllay, in the same way the main objective is to determine the relationship between the two variables already mentioned, and when conducting studies applying surveys and reviewing qualifications, doing study based on our framework Theoretical, it is concluded that if the Prezi platform is applied, the learning of our students will be more fruitful to the results found above, in addition the attention of the students is optimized thanks to its dynamic Prezi style, we begin to take advantage of everything It gives us the new era of knowledge and technology.

It is intended to incorporate the information professional, in his projection as a teacher to allow him to create more favorable environments in classes, workshops and self-improvement training, thereby ensuring an effective teaching-learning process for listeners. Users of this technology can insert images, videos, text, links, graphs, among others; Although its greatest attraction is that it offers the possibility to configure the trajectory and direction of the contents, through the zoom effect or Zooming User Interface (ZUI), so peculiar in this application. It can be used by teachers and students for all types of content presentation; so that students learn and expose what they have learned; to organize the contents they will present and to exercise the way they communicate their ideas. Prezi functions make its platform ideal for developing educational material, as it favors learning in a visual and organized way. Therefore, with Prezi, the secondary level teacher in the area of History, Geography and Economics has greater possibilities to organize ideas, formulate concepts and create points of attention with a free and friendly interface tool.

Keyword: Prezi, technological innovation, ICTs, academic environments

INTRODUCCIÓN

SEÑOR PRESIDENTE DEL JURADO:

SEÑORES MIEMBROS QUE LO ACOMPAÑAN:

Hoy en la actualidad, estamos inmersos en un mundo donde la tecnología abarcado gran parte de nuestra vida diaria, desde las formas de comunicarse hasta el mundo profesional; en la parte académica siempre ha existido el tema de cómo llegar al estudiante en clases como la de historia, geografía y economía, en donde contiene un temario amplio y nutrido, pero a la vez extenso y en algunos casos llegan a ser aburridos por parte de las estudiantes, es así que se busca nuevas formas de enseñanza donde los docentes buscan estrategias que mejoren el aprendizaje de los estudiantes, llegando incluso a verse obligado a dejar su plaza docente por el simple hecho de verse incapaz en el área, observar la gran cantidad de estudiantes que solo retienen un 10% de lo aprendido. Es así que se busca estrategias virtuales como Power Point las cuales son muy electivas por los docentes, pero muy poco efectivo en los estudiantes.

Para llevar a cabo este estudio, adopte la investigación cuantitativa ya que se va a buscar aquella relación entre la plataforma Prezi y las habilidades cognitivas en el área de Historia, Geografía y Economía, utilizando la metodología descriptiva con tipo descriptivos – correlacional

Con el fin de conseguir este objetivo, el presente trabajo se ha estructurado en cuatro capítulos además de las recomendaciones, conclusiones, anexos y la bibliografía.

LA AUTORA

ÍNDICE

Pág.

DEDICATORIA

RECONOCIMIENTO

RESUMEN

ABSTRAC

INTRODUCCIÓN

ÍNDICE

CAPITULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.	Identificación y Determinación del Problema	1
1.2.	Delimitación de la Investigación	2
1.3.	Formulación del Problema	3
1.3.1.	Problema General	3
1.3.2.	Problemas Específicos	3
1.4.	Formulación de Objetivos	3
1.4.1.	Objetivo General	3
1.4.1.	Objetivos Específicos	4
1.5.	Justificación De La Investigación	4
1.6.	Limitaciones De La Investigación	5

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.	Antecedentes de Estudio	6
2.2.	Bases Teóricas Científicas	9
2.3.	Definición de Términos Básicos	35
2.4.	Formulación de Hipótesis	36
2.4.1.	Hipótesis general	36

2.4.2. Hipótesis específicas	36
2.5. Identificación de Variables	37
2.6. Definición Operacional De Variables e Indicadores	37

CAPITULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de Investigación	39
3.2. Métodos De Investigación	39
3.3. Diseño de Investigación	39
3.4. Población y Muestra de Estudio	40
3.5. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	40
3.6. Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos	40
3.7. Tratamiento Estadístico	41
3.8. Selección, Validación Y Confiabilidad De Los Instrumentos De Investigación	41
3.9. Orientación Ética	41

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción Del Trabajo De Campo	43
4.2. Presentación, Análisis e Interpretación de Resultados	44
4.3. Prueba de Hipótesis	50
4.4. Discusión de Resultados	55

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

BIBLIOGRAFIA

ANEXOS

CAPITULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. IDENTIFICACIÓN Y DETERMINACIÓN DEL PROBLEMA.

La presente investigación tiene como finalidad básica estimar “EL USO DE LA PLATAFORMA PREZI EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS EN EL ÁREA DE HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. “ANTONIO ÁLVAREZ DE ARENALES” – HUAYLLAY – 2017”

En la actualidad, especialmente en la práctica educativa, buscar estrategias de enseñanza - aprendizaje, distintas a las tradicionales, empleando las Tic y el trabajo cooperativo es recomendable.

Podríamos decir, que el alumno de hoy, puede ser protagonista de su propio proceso de aprendizaje, pero para ello, el docente debe crear propuestas o estrategias didácticas que ayuden al educando ser constructor de su conocimiento, idea que no deja de lado al docente, sino que lo convierten en “mediador o facilitador del aprendizaje”.

Dentro de ello buscando nuevas formas de enseñar surge la idea de conocer sobre la plataforma Prezi que en su mayoría lo usan para grandes presentaciones empresariales; la pregunta es ¿Podría Prezi ser utilizado en el sector educación?, las cuales llegando a una posible respuesta es que si, se podría utilizar por su amplio contenido gráfico y dinámico más allá de Power Point que es monótono.

Se buscó una solución a los problemas de enseñanza individualizada, tradicional desde la investigación – acción, la misma que involucró al docente investigador como partícipe del cambio.

1.2. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El presente trabajo empezará desde la misma I.E. donde se realizó la investigación, solicitando al director que se incluya como parte de las planificaciones anuales, a partir de la experiencia que tendrá, servirá como experiencia innovadora que abarcara ya no solo un colegio sino los que son parte de la región y así poder continuar y reforzar la investigación a nivel aplicativo.

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.3.1. PROBLEMA GENERAL

¿Qué relación existe entre el uso de la plataforma Prezi y el desarrollo de las habilidades cognitivas en el Área de Historia, Geografía y Economía en los Estudiantes de la I.E. “Antonio Álvarez de Arenales” – Huayllay – 2017?”

1.3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

- a. ¿Cuál es el nivel de conocimiento de la plataforma Prezi en los Estudiantes de la I.E. “Antonio Álvarez de Arenales” – Huayllay – 2017?
- b. ¿Cuáles son las habilidades cognitivas en el Área de Historia, Geografía y Economía en los Estudiantes de la I.E. “Antonio Álvarez de Arenales” – Huayllay – 2017?
- c. ¿Cuál es el nivel de correlación entre el uso de la plataforma Prezi y el desarrollo de las habilidades cognitivas en el Área de Historia, Geografía y Economía en los Estudiantes de la I.E. “Antonio Álvarez de Arenales” – Huayllay – 2017?

1.4. FORMULACION DE OBJETIVOS

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar el nivel de relación que existe entre el uso de la plataforma Prezi y el desarrollo de las habilidades cognitivas en el Área de Historia, Geografía y Economía en los Estudiantes de la I.E. “Antonio Álvarez de Arenales” – Huayllay – 2017.

1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a. Evaluar el nivel de conocimiento de la plataforma Prezi en los Estudiantes de la I.E. “Antonio Álvarez de Arenales” – Huayllay – 2017.
- b. Identificar las habilidades cognitivas en el Área de Historia, Geografía y Economía en los Estudiantes de la I.E. “Antonio Álvarez de Arenales” – Huayllay – 2017.
- c. Determinar el nivel de correlación entre el uso de la plataforma Prezi y el desarrollo de las habilidades cognitivas en los Estudiantes de la I.E. “Antonio Álvarez de Arenales” – Huayllay – 2017.

1.5. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

En la actualidad, especialmente en la práctica educativa, buscar estrategias de enseñanza - aprendizaje, distintas a las tradicionales, empleando las Tic y el trabajo cooperativo es recomendable. Podríamos decir, que el alumno de hoy, puede ser protagonista de su propio proceso de aprendizaje, pero para ello, el docente debe crear propuestas o estrategias didácticas que ayuden al educando ser constructor de su conocimiento, idea que no deja de lodo al docente, sino que lo convierten en "mediador o facilitador del aprendizaje". La importancia de la presente investigación está en que se pretende demostrar cómo la Plataforma Prezi, permiten el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Historia Geografía y Economía, en alumnos de cuarto y quinto año de nivel secundario de la Institución Educativa “Antonio Alvarez de Arenales” – Huayllay. Se buscó una solución

a los problemas de enseñanza individualizada tradicional desde la investigación – acción la misma que involucro al docente investigador como participe del mismo.

1.6. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

Las presentes limitaciones del trabajo restringen la investigación como son la falta de instrumentos que sean al alcance por su naturaleza del trabajo se tenía que realizar el bosquejo en páginas de internet, ahora para poder estandarizar el instrumento se tuvo inconvenientes con los profesionales por la disposición de tiempo para poder corregirlas, en cuestión de libros se acudió a bibliotecas de la región para poder realizar la búsqueda de información que es escaza y eso dificulta la investigación.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE ESTUDIO

Para el desarrollo de la investigación del presente trabajo se buscaron antecedentes en las bibliotecas de las universidades, institutos pedagógicos-tecnológicos y páginas Web, a nivel local, regional, nacional e internacional. De ellas por relacionarse con el tema, o con una de las variables de estudio se ha considerado exponer los siguientes antecedentes:

- a)** SERRANO ALDANA, Ronald Paul (2012); en su trabajo de investigación titulado: “Desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Historia, Geografía y Economía mediante el uso de la webquest. Una propuesta didáctica para alumnos de segundo de

secundaria de la I.E. Los Álamos de lima - Perú”, llegan a la conclusión:

- El uso de la WebQuest como aplicación de las Tecnologías de la Información y Comunicación constituye un recurso importante, no sólo, porque contribuye positivamente en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de Historia, Geografía y Economía, sino también porque contribuye a otras áreas del currículo. En mi calidad de investigador puedo asegurar que el uso de este recurso didáctico sería igualmente valioso y trascendental para optimizar objetivos y metas cognitivas.

b) GILAR GORBE, Raquel (2003) en su trabajo: “Adquisición de habilidades cognitivas. Factores en el desarrollo inicial de la competencia experta”, llega a la conclusión:

- La metodología empleada permite contrastar hipótesis teóricas alternativas acerca de la contribución relativa de elementos clave, como la habilidad de organización del conocimiento y la inteligencia, sobre la adquisición de la competencia experta, y pone de manifiesto que cada una de estas variables hace una contribución independiente a la explicación del aprendizaje, siendo la organización del conocimiento la variable que ejerce una mayor influencia directa.

c) PERALTA PALOMINO, Marlene y RODRIGUEZ SAN MIGUEL, Fanny (2011) en su trabajo de investigación titulado: “Procesos cognitivos en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del curso de biología de la facultad de ciencias de la

Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle”, llegó a la siguiente conclusión:

- El uso y el manejo pertinente de las estrategias cognitivas permitió el desarrollo de algunas dimensiones del pensamiento creativo como la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

d) HARO MEDIAVILLA, Maria Elizabeth y MENDEZ MAIGUA, Alejandra Victoria (2010), en su investigación: “El desarrollo de los procesos cognitivos básicos en los estudiantes del Colegio Nacional Ibarra sección diurna de los segundos y terceros años de bachillerato”, Llegan a las siguientes conclusiones:

- Después de realizar el diagnóstico se ha llegado a la conclusión que profesores tiene problemas y falta de conocimiento en el desarrollo de procesos cognitivos en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- Los estudiantes tienen problemas y falta de conocimiento en el manejo y desarrollo de los procesos cognitivos en el proceso de aprendizaje.

e) POPÁ BARRIOS, Dorian Josué (2016), En su trabajo de investigación titulada “Prezi y su relación con el aprendizaje centrado en el estudiante”, llega a la siguiente conclusión:

- Prezi estimula a los estudiantes para desarrollar su creatividad y su forma de pensar diferente, porque los estudiantes que recibieron la capacitación sintieron que con el uso de Prezi desarrollaron estas habilidades, se ve representado en la escala de valoración con el 58% que estaba totalmente de acuerdo, 19% más bien de acuerdo, esto es fundamental ya que más de la mitad

de la población indica con Prezi y el aprendizaje centrado en el estudiante desarrollaron estas habilidades.

2.2. BASES TEÓRICAS - CIENTÍFICAS

2.2.1. USO DE LA PLATAFORMA PREZI

a. Historia de la Plataforma Prezi

- Su historia Prezi nació gracias al éxito obtenido por la empresa Microsoft para sistemas operativos Microsoft Windows y Mac OS mediante el programa desarrollador de PowerPoint entre 1985 y 1987. Se destacó como un software diseñado para la realización de presentaciones por ordenador utilizando desde animaciones de texto o imágenes importadas de la computadora hasta la aplicación de plantillas, distintos diseños de fuente y de animación digital. Con PowerPoint se realizan hasta 30 millones de presentaciones virtuales por día, logrando gran popularidad y reconocimiento. Los creadores de este desarrollador digital, anteriormente productores de software pertenecientes a la compañía Forethought, Inc., entablaron negociaciones con Microsoft Corporation dirigido por Bill Gates para emplear el uso de este programa a las redes digitales de todo el mundo, y así poder obtener beneficios de sus funcionalidades en el nuevo modo de realizar presentaciones graficas por computadora.
- El creador de Prezi, en el 2007, Adam Somlai-Fischer, arquitecto virtual y destacado diseñador informático de la

Red nacido en 1976 en la ciudad de Budapest, Hungría, había interactuado con un colega suyo, Peter Halacsy, para el desarrollo y creación de Prezi que se realizó en la misma Budapest. Según los informes obtenidos durante el periodo de trabajo que albergó hasta mayo de 2008, las principales ideas que caracterizaría a la nueva herramienta una vez lanzada en Internet sería la ausencia de diapositivas que facilitarían mejor la explicación de los temas que se quieran sintetizar por medio de una presentación que se haga. Oficialmente, luego de haber recibido mejoras técnicas y funcionales, en abril del 2009, Prezi ya podía entrar en funcionamiento debido.

- Actualmente, Adam Somlai-Fischer cuenta con 35 años de edad. De joven, asistió a la Universidad de Budapest y Estocolmo estudiando arquitectura. Se ha destacado por utilizar elementos de tecnología combinado con el arte y la arquitectura, la diversidad de los proyectos en los que está involucrado. En 2009, cuando ya se había lanzado la aplicación de Prezi en la Web, ganó el “World Technology Award” en la categoría de Artes y el premio estatal de la excelencia “La juventud de marzo” por parte del Primer Ministro de Hungría .Co-fundador de Prezi y colega de Somlai-Fischer Peter Halacsy, le propuso a Adam desarrollar un editor de presentaciones que estuviera

- disponible para todo el público: la cual fue un éxito rotundo en la extravagante nueva herramienta de la Web 2.0.
- Prezi adquiere reconocimiento Los fundadores del TED (Tecnología, Entretenimiento y Diseño) aportaron fondos y prestaron apoyo a la compañía húngara de Somlai-Fischer en julio de 2009 mediante la empresa cooperativa e informática de The Sapling Foundation. Sunstone Capital también participó en el hecho junto con la empresa dueña del TED. Cuatro meses después, la compañía se trasladó a San Francisco, California, USA, donde se abrió la oficina y sede oficial de Prezi. Prezi ya es hoy en día, una nueva manera de crear presentaciones no lineadas basadas en flash que sorprende a los “veteranos usuarios” de PowerPoint y de sus cada vez avanzadas versiones digitales.

b. ¿Qué es Prezi?

- PREZI nació a causa del éxito del software PowerPoint desarrollado por la empresa Microsoft en la década de los 80. Prezi resulta ser una aplicación de la Web 2.0, que se caracteriza principalmente por ser “Una aplicación mejorada del Power Point”. Se trata de una herramienta online que permite la creación de presentaciones hechas por los usuarios de Internet. Esta herramienta se destaca por poseer accesorios que son ventajosos para su

maniobrabilidad y su eficacia en los trabajos de exposición que se realizan en la Red.

- Prezi garantiza A pesar de ser una herramienta moderna y avanzada de la Web 2.0, no ha sido tan utilizada por los navegadores. A pesar de ser la forma más elegante y efectiva de llevar a cabo presentaciones por línea, varios usuarios afirman que PowerPoint se convirtió no solo en el complemento de una presentación, sino en la parte dominada de esa presentación. Prezi garantiza creatividad y presenta un sistema intuitivamente Interactividad en el momento moderno que emplea aplicaciones de desarrollar interesantes y que reemplazan a las clásicas dinámicas presentaciones en diapositivas por un lienzo que generan la Web en general, además ... distintas maneras de maniobrar Prezi.

c. ¿Para qué sirve Prezi?

- Como principal objetivo, Prezi sirve para crear presentaciones basadas en flash que da a percatar un nuevo modo de conocer información mediante exposiciones virtuales que se realizan en la herramienta mediante accesorios de buena funcionalidad. Aquí, como las presentaciones se desarrollan a través de una sola ventana en vez de varias diapositivas, la máxima agilidad aplicada diferencia la manera de exhibir presentaciones a la vista de otros programas. Ésta aplicación de la Web 2.0

también tiene finalidades para su uso dentro de lo que es la educación y la enseñanza mediante acceso a mundos virtuales e informáticos. Esta disponibilidad permite su uso en todas las secciones de aprendizaje para comprender más fácilmente contenidos con fines educativos.

- Prezi : en las aulas y SlideShare: Según y con lo que ofrece Prezi para la realización de presentaciones en las aulas, la coordinación fusionada del estudiante con la aplicación online, servirá para que el alumno capte la atención que engendran las cualidades del programa Web, cautivando así a que experimente una intuitiva manera de adentrarse paso a paso y lograr una autorregulación en sí mismo para ser aprovechada en el transcurso del tiempo en el que operará ésta herramienta para trabajos futuros basados en temáticas de aprendizaje. Cualquier trabajo hecho en Prezi son constantemente subidos a la página Web de SlideShare para su mantenimiento y visualización hacia otros usuarios

d. Diferencias entre Prezi y Power Point

PREZI	PPT
Más dinámico y creativo.	Formato mucho más lineal.
Diseño más complejo.	Diseño más simple.
Incorpora movimiento e interacción con imágenes, videos, páginas web y más información que se puede adjuntar.	Es posible trabajar con imágenes, videos y sonidos de manera más básica.
Permite trabajar a varias personas de manera simultánea para ir creando conjuntamente la presentación.	No es posible trabajar de forma simultánea en la creación de la presentación.
Permite destacar cierta información realizando <i>zooms</i> o acercamientos a imágenes o texto de importancia.	No posee <i>zoom</i> o encuadres diversos a los preestablecidos para Power Point.

e. Prezi en el aula

- Más allá de un modelo dinámico, Prezi es una excelente plataforma donde se puede incluir imágenes, videos, artículos; poder así realizar interacción entre el cerebro humano y las animaciones en 3D, donde se accede hasta en un 90% de atención por parte de los estudiantes con el proceso de aprendizaje, además genera mayor aprendizaje por parte de tema que se trabaje.

f. Prezi, una herramienta web 2.0

- Los servicios disponibles hoy en red, o servicios Web, tienen como característica el “procesamiento remoto de las aplicaciones” a través de Internet, aplicaciones que en su mayoría son gratuitas y permiten la interacción directa por parte del usuario con contenidos y/o con otros usuarios, estableciendo procedimientos transparentes en el uso de recursos del sistema y el almacenamiento. Ahora bien, esto se ha potenciado en la denominada “Web 2.0”, movimiento que se refiere al desarrollo de servicios más enfocados al usuario final, proponiendo que el uso de Internet facilite mayor cercanía e interacción mediante, incluso, la integración de servicios.
- La Web 2.0 ha permitido que las aplicaciones trabajen cada vez más en forma colaborativa, ahorrando tiempo y recursos económicos, y propendiendo por niveles de seguridad y confiabilidad bastante amplios. Además

ofrece recursos versátiles a los usuarios buscando que sean de muy fácil manejo para disminuir la necesidad de procesos de “alfabetización digital”, y lograr que sean aplicaciones al alcance de todos. Al trabajar en entornos colaborativos que generan gran confianza y amigabilidad, el temor y las posturas asociadas a un uso meramente social de las tecnologías se han convertido en actitudes de curiosidad y gusto hacia estas herramientas, propiciando con ello su apropiación.

- Prezi es un ejemplo entre los muchos servicios que existen hoy en Internet. Es una herramienta que permite hacer presentaciones de una forma sencilla e innovadora, contrarrestando el mal uso de programas de presentaciones como Power Point o su homólogo Impress, del paquete de Open Office, que ha llevado a las personas a construir material de apoyo basado en el uso excesivo de texto e imágenes que no dicen nada o nada tienen que ver con lo que se está exponiendo. Prezi incluye el manejo de una presentación esquematizada en forma de una red de ideas, donde se puede “navegar” por ellas de forma más dinámica y de manera más libre y no lineal.
- Prezi es una aplicación de la nube, es decir, se trabaja en Internet, lo que implica que no se instala en la máquina, evitando problemas de licenciamiento. Lo único que se

requiere es tener instalado cualquier navegador y, como es una aplicación basada en Flash, tener una versión actualizada, preferiblemente la más reciente de Flash Player, la cual es gratuita

g. Manual de Uso de Prezi

a. Creación de una cuenta

- Ingresaremos en www.prezi.com para crear una cuenta. Puede ser gratuita o de pago. En nuestro caso podemos optar por las cuentas de Educación. Para ello ingresaremos nombre, correo y contraseña. La versión gratuita funciona sólo desde Internet y con límite de almacenamiento.

¡Te damos la bienvenida! ¿De qué forma quieres usar Prezi?

<p>Public</p> <p>Tus presentaciones serán visibles públicamente</p> <p>USD 0/mes (sin cuota mensual)</p> <p>Continúa</p> <p>descubre más</p>	<p>Enjoy</p> <p>Mantén la privacidad de las presentaciones</p> <p>USD 6/mes (más impuestos)</p> <p>Suscríbete</p> <p>descubre más</p>	<p>Pro</p> <p>Mantén la privacidad de las presentaciones y edita sin conexión con Prezi para Mac/Windows</p> <p>USD 14/mes (más impuestos)</p> <p>Suscríbete</p> <p>descubre más</p>	<p>Equipos</p> <p>Obtén Prezi para tu equipo u organización</p> <p>Precios por volumen (facturados anualmente)</p> <p>Comprar licencias para equipos</p> <p>descubre más</p>
--	---	--	--

Estudiantes y profesores
Prezi ofrece descuentos al registrarse con una dirección de correo de una Institución educativa
[Planes educativos >](#)

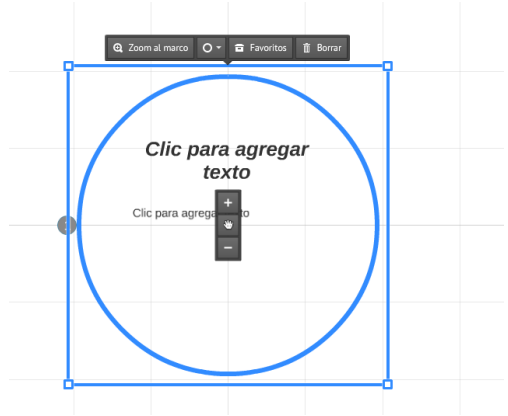
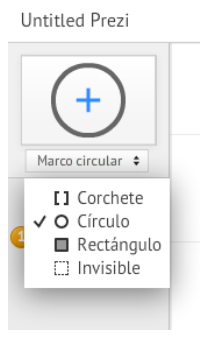
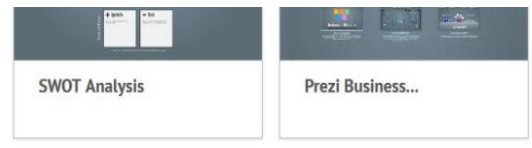
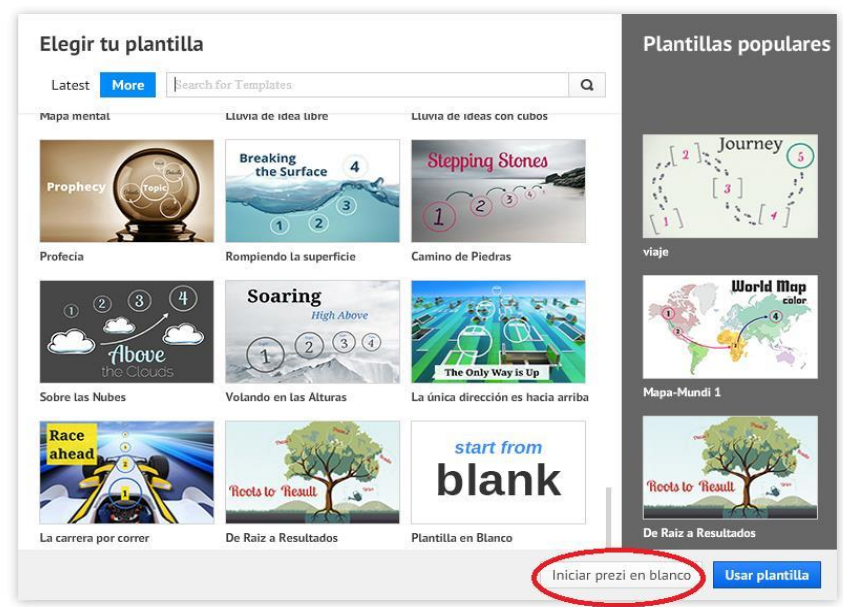
FAQ
[¿Cómo funciona la facturación?](#)
[¿Puedo cancelar?](#)

b. Crear una presentación

- El usuario podrá crear una nueva presentación cuando haya ingresado en la cuenta a través del correo electrónico y la contraseña. Para ello clicaremos en el botón *Nuevo Prezi*.

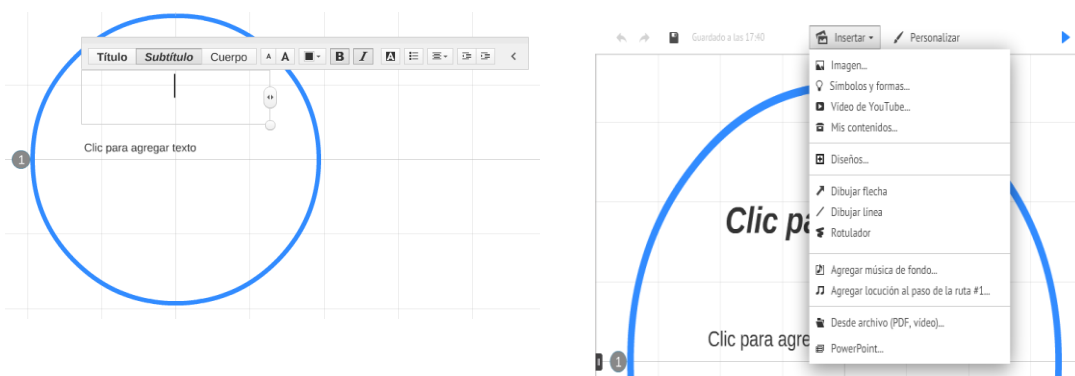
- o Lo primero que aparecerá será una serie de plantillas que podremos escoger para nuestra nueva presentación. Si no optamos por una plantilla y decidimos crear una

zi,



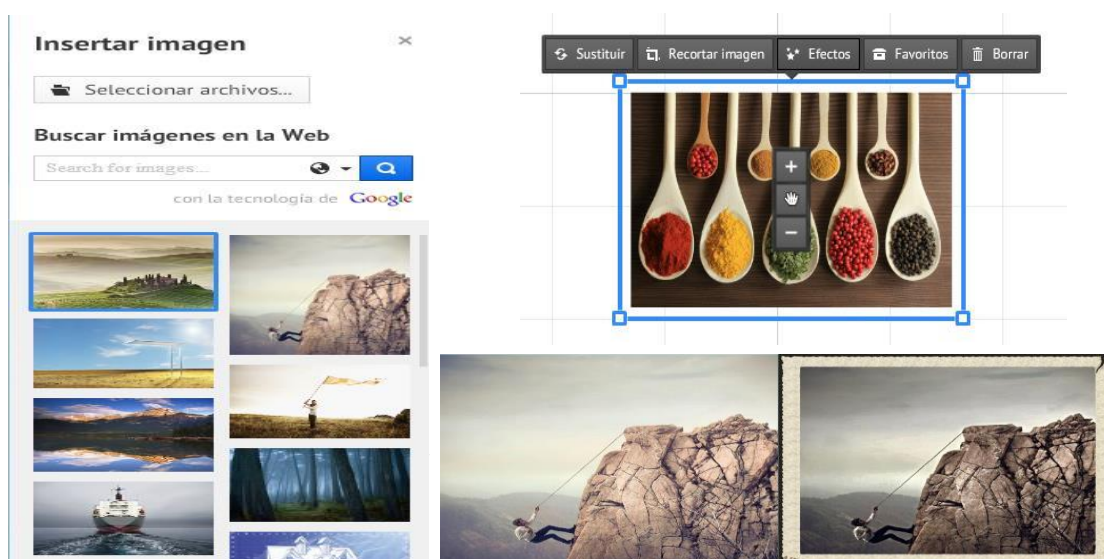
c. Agregar texto

- Si clicamos encima de donde pone: *Clic para agregar texto*, aparecerá una caja de texto que nos indicará las opciones referentes a la fuente que vamos a usar, como el color, el tamaño o la alineación.

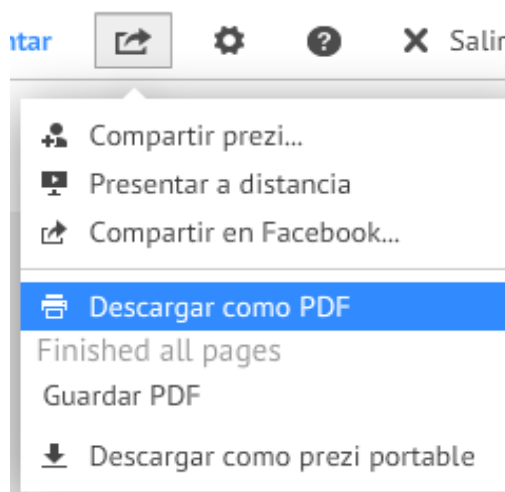


d. Insertar imágenes

- Para insertar imágenes existen tres posibilidades.
 - Seleccionar archivo desde PC
 - Imágenes recomendadas
 - Buscar imágenes en la web
- Una vez hemos insertado la imagen, esta se puede editar.



- Podemos exportar una presentación a PDF entrando en ella y dando clic a *Compartir* y luego *Descargar como PDF*.
- Al presionar este ícono, inmediatamente la presentación comienza a exportarse en PDF. Para guardarlo deberemos seleccionar la opción de Guardar PDF.



f. Presentación offline


- Otra forma de descargar un Prezi es salir de la presentación presionando el botón *Salir* ubicado en la esquina superior derecha de nuestra presentación, el cual guarda tu trabajo automáticamente antes de salir.
- Esto nos llevará a la ventana dónde se encuentran las presentaciones hechas desde nuestra cuenta. Debemos seleccionar la presentación que queremos descargar y con la que queremos trabajar offline. Para ello lo haremos desde la opción de *Descargar* que se

encuentra en la barra de herramientas justo debajo de la presentación seleccionada.




Descargar "Untitled Prezi"

Presentar



en Windows y Mac
sin instalación

Editar y presentar



funciona solo
con la [aplicación Prezi](#)

⚠ Los videos de YouTube necesitan una conexión de internet para reproducirse

↓ Descargar
Cerrar

S'està obrint untitled-prezi-oegvynjn8xoa.zip

Heu triat obrir:

- untitled-prezi-oegvynjn8xoa.zip
 - que és: Documento de Microsoft Office Word (55,5 MB)
 - des de: <https://s3.amazonaws.com>

Què hauria de fer el Firefox amb aquest fitxer?

Obre amb 7-Zip File Manager (per defecte)

Deixa el fitxer

Fes-ho automàticament per a fitxers com aquests a partir d'ara.

D'acord
Cancel·la

2.2.2 HABILIDAD COGNITIVA EN EL ÁREA DE HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA

a. Conceptos y Teorías

- Actualmente estamos sumergidos en la era de la revolución tecnológica y, por ello, el número de conocimientos culturales y técnicos, de teorías y habilidades, de modelos y estrategias, etc., aumentan de modo exponencial; siendo por lo que la educación se enfrenta al gran reto de transmitirlos relacionando a la vez lo teórico con la vida real, problema cada vez más difícil de solucionar. Además, curiosa y paradójica- mente, hallándonos de pleno en la era de la comunicación social, nos

encontramos con los niveles más altos, históricamente hablando, de incomunicación personal; lo que agrava sobremanera esta problemática.

- La verdad es que, en general, nuestros alumnos dedican muy poco tiempo al trabajo autónomo, especialmente a las consultas, y su actividad se reduce casi exclusivamente, en la mayor parte de los casos, a escuchar (no oír siquiera) al profesor, empleando como única habilidad cognitiva, tomar notas y memorizar los apuntes para los exámenes; lo cual denota interés por las clases de tipo expositivo, una alta orientación en sus actividades de trabajo y un procesamiento pasivo de la información.

- Por otra parte, no sólo se trata de una cuestión de índole práctica, sino que es una imposición de la perspectiva cognitiva frente a la conductista, interesada por el procesamiento de la información y su almacenamiento en memoria, destacando cómo los resultados del aprendizaje no dependen exclusivamente del modo en que el profesor presenta la información; sino, además, del modo en que el alumno la procesa, la interioriza y la guarda (Weinstein y Mayer, 1986).

b. Bases científicas y filosóficas

- Esta propuesta está fundamentada en los aportes que han realizado a la educación actual, la Psicología Cognitiva, las Neurociencias, la Gnoseología y la Informática. Los defensores de la Psicología Cognitiva han postulado que el aprendiz es un procesador de información. Esta ingresa al sistema nervioso a través de los órganos de los sentidos y después de sufrir un conjunto de procesos complejos es seleccionada, codificada y almacenada durante unos cuantos

segundos en una estructura mental denominada Memoria a Corto Plazo (M.C.P). Luego es trasladada, según su importancia a otra estructura mental llamada Memoria Largo Plazo (M.L.P.), en la cual permanece codificada y jerarquizada en distintas formas y de donde se puede recuperar, utilizando diversas técnicas. Es en esta M.L.P. donde tiene lugar el “verdadero aprendizaje”. La permanencia del conocimiento adquirido depende de su capacidad de ser significativo para el alumno y de integrar una Estructura Cognoscitiva, la cual puede formarse a través de la ejercitación de las habilidades cognitivas, metacognitivas y de las estrategias de apoyo, objeto de esta propuesta.

- Cuando el aprendizaje es visto desde el punto de vista cognitivo, su producto deja de tener la importancia que le atribuían los psicólogos neoconductistas. Los psicólogos cognitivos hacen particular énfasis en las transformaciones que hace el aprendiz, de los estímulos que recibe de su ambiente. Estas transformaciones que formaban parte de la “caja negra” conductista tiende a convertirse, con los aportes de las investigaciones cerebrales realizadas por las Neurociencias, en la “caja transparente” cognitiva. De manera que el modus operandi de estos cambios informacionales sea comprendido y aplicado por los estudiantes, pasando estos, de un estado de incompetencia inconsciente a un estado de competencia consciente como lo postula la Teoría del Aprendizaje de la Programación Neurolingüística.

c. Tipos de Habilidades

- **Habilidades Cognitivas:** Son un conjunto de operaciones mentales, cuyo objetivo es que el alumno integre la información adquirida a través de los sentidos, en una estructura de conocimiento que tenga sentido para él. Formar y desarrollar estas habilidades en el aprendiz es el objeto de esta Propuesta. El concepto de Habilidad Cognitiva es una idea de la Psicología Cognitiva que enfatiza que el sujeto no sólo adquiere los contenidos mismos sino que también aprende el proceso que usó para hacerlo: aprende no solamente lo que aprendió sino como lo aprendió (Chadwick y Rivera, 1991).

- **Habilidades Metacognitivas:** Constituyen un conjunto de operaciones mentales que tienen como fin, enseñar al alumno a controlar su propio aprendizaje, a darse cuenta de qué, cómo, cuándo y qué grado de satisfacción le proporciona lo que aprende.

d. Las Habilidades Cognitivas

- **Definición:** Las habilidades cognitivas son las destrezas y procesos de la mente necesarios para realizar una tarea, además son las trabajadoras de la mente y facilitadoras del conocimiento al ser las responsables de adquirirlo y recuperarlo para utilizarlo posteriormente (Reed, 2007). Para adquirir una habilidad cognitiva es necesario que se ejecuten tres momentos. En un primer momento, la persona desconoce que la habilidad existe; en un segundo momento, se realiza el proceso en sí de adquirir la habilidad y desarrollarla a través de la práctica, y, en un tercer momento, la habilidad ya es independiente de los conocimientos pues ha sido interiorizada de tal manera que su aplicación en casos simples es fluida y automática

(Hernández, 2001). Las habilidades cognitivas se pueden clasificar en básicas y superiores. Las básicas son consideradas como centrales y ayudan a construir las habilidades cognitivas superiores y pueden ser utilizadas en diferentes momentos del proceso de pensamiento y en más de una ocasión. Ahora bien, en la actualidad no existe una taxonomía única de habilidades cognitivas, por lo que, como punto de partida en el presente estudio se utilizó la siguiente clasificación de habilidades básicas y superiores. Habilidades cognitivas básicas: enfoque, obtención y recuperación de información, organización, análisis, transformación y evaluación. Habilidades cognitivas superiores: solución de problemas, toma de decisiones, pensamiento crítico creativo.

Habilidades Cognitivas Superiores	Solución de Problemas	Toma de Decisiones	Pensamiento Crítico	Pensamiento Creativo	Melioration
Tarea	Resolver una dificultad conocida	Escoger la mejor alternativa	Entender significados particulares	Crear ideas nuevas, estéticas	Selección de la información apropiada
Habilidades Cognitivas Básicas enfatizadas	Enfoque Organización Transformación	Información Análisis Evaluación	Enfoque Análisis Evaluación	Información Análisis Transformación	Información Organización Transformación
Producto	Solución generalizada	Respuesta justificada	Razones fundamentadas, pruebas, teorías	Nuevos significados, productos	Integración completa de información

- Son las facilitadoras del conocimiento, aquellas que operan directamente sobre la información: recogiendo, analizando, comprendiendo, procesando y guardando información en la memoria, para, posteriormente, poder recuperarla y utilizarla dónde, cuándo y cómo convenga. En general, son las siguientes:

- Atención: Exploración, fragmentación, selección y contradistractoras.
- Comprensión (técnicas o habilidades de trabajo intelectual): Captación de ideas, subrayado, traducción a lenguaje propio y resumen, gráficos, redes, esquemas y mapas conceptuales. A través del manejo del lenguaje oral y escrito (velocidad, exactitud, comprensión).
- Elaboración: Preguntas, metáforas, analogías, organizadores, apuntes y mnemotecnias.
- Memorización/Recuperación (técnicas o habilidades de estudio): Codificación y generación de respuestas. Como ejemplo clásico y básico, el método 3R: Leer, recitar y revisar (read, recite, review).

e. Taxonomía de Bloom

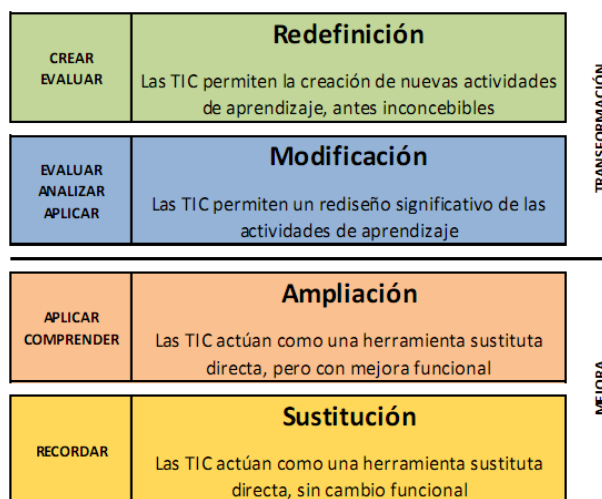
- En 1948, un grupo de profesores estadounidenses, encabezado por Benjamín Bloom, asumieron la tarea de clasificar unos objetivos educativos, que permitieran orientar la enseñanza y aprendizaje a unas metas concretas, teniendo en cuenta tres aspectos: el cognitivo, el afectivo y el psicomotor.
- El trabajo del apartado cognitivo se finalizó en 1956 y normalmente se conoce con el nombre de Taxonomía de Bloom. La idea central de esta taxonomía es que señala los objetivos de aprendizaje y habilidades cognitivas que los profesores desean que sus alumnos alcancen. Tienen una estructura jerárquica que va de la habilidad cognitiva más simple a la más compleja o elaborada, hasta llegar al de la evaluación.

Conocimiento: Recordar información	Comprensión: Interpretar información poniéndola en sus propias palabras	Aplicación: Usar el conocimiento o la generalización en una nueva situación
Organizar Definir Duplicar Rotular Enumerar Parear Memorizar Nombrar Ordenar Reconocer Relacionar Recordar Repetir Reproducir	Clasificar Describir Discutir Explicar Expresar Identificar Indicar Ubicar Reconocer Reportar Re-enunciar Revisar Seleccionar Ordenar Decir Traducir	Aplicar Escoger Demostrar Dramatizar Emplear Ilustrar Interpretar Operar Preparar Practicar Programar Esbozar Solucionar Utilizar
Análisis: Dividir el conocimiento en partes y mostrar relaciones entre ellas	Síntesis: Juntar o unir, partes o fragmentos de conocimiento para formar un todo y construir relaciones para situaciones nuevas.	Evaluación: Hacer juicios en base a criterios dados
Analizar Valorar Calcular Categorizar Comparar Contrastar Criticar Diagramar Diferenciar Discriminar Distinguir Examinar Experimentar Inventariar Cuestionar Examinar	Organizar Ensamblar Recopilar Componer Construir Crear Diseñar Formular Administrar Organizar Planear Preparar Proponer Trazar Sintetizar redactar	Valorar Argumentar Evaluar Atacar Elegir Comparar Defender Estimar Evaluar Juzgar Predecir Calificar Otorgar puntaje Seleccionar Apoyar Valorar

TAXONOMÍA DE BLOOM PARA LA ERA DIGITAL (CHURCHES, 2008)

CATEGORÍA	RECORDAR	COMPRENDER	APLICAR	ANALIZAR	EVALUAR	CREAR
Descripción	Recuperar, recordar o reconocer conocimiento que está en la memoria.	Construir significado a partir de diferentes tipos de funciones, sean estas escritas o gráficas.	Llevar a cabo o utilizar un procedimiento durante el desarrollo de una representación o de una implementación.	Descomponer en partes materiales o conceptuales y determinar cómo estas se relacionan o se interrelacionan, entre sí, o con una estructura completa, o con un propósito determinado.	Hacer juicios en base a criterios y estándares utilizando la comprobación y la crítica.	Juntar los elementos para formar un todo coherente y funcional; generar, planear o producir para reorganizar elementos en un nuevo patrón o estructura.
Ejemplos de Verbos para el mundo digital	<ul style="list-style-type: none"> utilizar viñetas (bullet pointing) resaltar marcar (bookmarking) participar en la red social (social bookmarking) marcar sitios favoritos (favouriting/local bookmarking) buscar, hacer búsquedas en Google (googling) 	<ul style="list-style-type: none"> hacer búsquedas avanzadas hacer búsquedas Booleanas hacer periodismo en formato de blog (blog journalism) "Twittering" (usar Twitter) categorizar etiquetar comentar anotar suscribir 	<ul style="list-style-type: none"> correr (ejecutar) cargar jugar operar "hackear" (hacking) subir archivos a un servidor compartir editar 	<ul style="list-style-type: none"> recombinar enlazar validar hacer ingeniería inversa (reverse engineering) "cracking" recopilar información de medios (media clipping) mapas mentales 	<ul style="list-style-type: none"> comentar en un blog revisar publicar moderar colaborar participar en redes (networking) reelaborar probar 	<ul style="list-style-type: none"> programar filmar animar blogear video blogear (video blogging) mezclar remezclar participar en un wiki (wiki-ing) publicar "videocasting" "podcasting" dirigir transmitir

BLOOM MODELO SAMR (Ruben Puentedura)



(Diagrama inspirado en el trabajo de Rubén Puentedura², Andrew Churches³ & Kathy Schrock⁴)

f. Cuadro de Habilidades de Historia, Geografía y Economía

CAPACIDAD DE ESPECÍFICA	DEFINICIÓN	PROCESOS COGNITIVOS		CAPACIDADES ESPECÍFICAS QUE TIENES PROCESOS SIMILARES	FORMA DE EVIDENCIA
		PROCESOS COGNITIVOS / MOTORES	CARACTERÍSTICAS DEL PROCESO	RECONOCER	El estudiante identifica
IDENTIFICAR	Capacidad para ubicar	Recepción de información	Proceso mediante el cual se lleva la		

	en el tiempo, en el espacio o en algún medio físico elementos, partes, características, personajes, indicaciones u otros aspectos	Caracterización	información a las estructuras mentales. Proceso mediante el cual se encuentra características y referencias.		cuando señala algo, hace marcas, subraya, resalta, registra lo que o n 29 e
		Reconocimiento y expresión	Proceso mediante el cual se contrasta las características reales del objeto de reconocimiento con las características existentes en las estructuras mentales.		
DISCRIMINAR	Capacidad para encontrar las diferencias esenciales entre dos o mas elementos, procesos o fenómenos	Recepción de la información	Proceso mediante el cual se lleva la información a las estructuras mentales.		El estudiante discrimina cuando elabora cuadros de doble entrada, explica diferencias, elige algo sustancial de un conjunto de elementos.
		Identificación y contrastación de características	Proceso mediante el cual se identifica características de cada elemento y se compara con las características de otros.		
		Manifestación de las diferencias	Proceso mediante el cual se lleva la información a las estructuras mentales.		
COMPARAR	Capacidad para cotejar dos o mas elementos, objetos, procesos o fenómenos con la finalidad de encontrar	Recepción de la información	Proceso mediante el cual se lleva la información a las estructuras mentales		El estudiante compara cuando encuentra elem
		Identificación de las características individuales	Proceso mediante el cual se identifica o señala referentes de cada elemento.		
		Contrastación de	Proceso mediante el cual se contrasta las		

	semejanzas o diferencias	características de dos o mas objetos de estudio	características de dos o más elementos.		entos comunes o aspectos distintos entre los fenómenos que observa, hace cuadros comparativos, para ellos.
SELECCIONAR	Capacidad que permite escoger los elementos de un todo, de acuerdo con determinados criterios y con un propósito definido	Búsqueda y recepción de información	Proceso mediante el cual se busca información en contextos o fuentes diversas.		El estudiante selecciona cuando separa objetos, características, cuando registra información de su interés, cuando hace elecciones, etc.
		Determinación de criterios o especificaciones	Proceso mediante el cual se establecen criterios o especificaciones que servirán de referente para la selección.		
		Identificación y contrastación de criterios o especificaciones con prototipos	Proceso mediante el cual se identifica características de elementos y se contrasta con los criterios o especificaciones.		
		Elección del modelo	Proceso mediante el cual se elige el elemento.		
ORGANIZAR	Capacidad que permite disponer en forma ordenada elementos,	Recepción de la información	Proceso mediante el cual se lleva la información a las estructuras mentales.		El estudiante organiza cuando
		Identificación de los	Procesos mediante el cual se ubica los		

	objetos, procesos o fenómenos, teniendo en cuenta determinados criterios.	elementos que se organizara	elementos y el contexto que se desea organizar		do diagrama, elabora mapas conceptuales, redes semánticas, esquemas, cuadros sinópticos, coloca cada cosa en su lugar
		Determinación de criterios de organización	Proceso mediante el cual se establecen criterios de organización		
		Disposición de los elementos considerando los criterios y orden establecidos	Proceso mediante el cual se realiza la acción, o disposición de los elementos de acuerdo con los criterios establecidos.		
ANALIZAR	Capacidad que permite dividir el todo en partes con la finalidad de estudiar, explicar o justificar algo estableciendo relaciones entre ellas.	Recepción de la información	Proceso mediante el cual se lleva la información a las estructuras mentales.		El estudiante analiza cuando identifica los hechos principales de un acontecimiento histórico, establece relaciones entre ellos, determina sus causas y cons
		Observación selectiva	Proceso mediante el cual se observa selectivamente la información identificando lo principal, secundario complementario.		
		División del todo en partes	Procedimiento mediante el cual se divide la información en partes, agrupando ideas o elementos		
		Interrelación de las partes para explicar o justificar	Procedimiento mediante el cual se explica o justifica algo estableciendo relaciones entre las partes o elementos del todo		

					ecue ncias y las expli ca en funci ón del todo
INFERIR	Capacidad para obtener información nueva a partir de los datos explícitos o de otras evidencias	Recepción de la información	Proceso mediante el cual se lleva la información a las estructuras mentales.	DEDUCIR	El estudiante enjuicia cuanto emite una apreciación personal, hace comentarios, plantea argumentos a favor o en contra, expresa puntos de vista.
		Identificación de premisas	Proceso mediante el cual se identifica información que se utilizara como base para la inferencia		
		Contrastación de las premisas con el contexto	Proceso mediante el cual se contrastan las premisas o supuestos con el contexto		
		Formulación de criterios	Proceso mediante el cual se obtienen deducciones a partir de las premisas o supuestos		
JUZGAR	Capacidad para cuestionar el estado de un fenómeno, la producción de un acontecimiento, el pensamiento de los demás, las formas de organización, tratando de encontrar sus virtudes y deficiencias y asumiendo	Recepción de la información	Proceso mediante el cual se lleva la información a las estructuras mentales.	ENJUICIA R	El estudiante enjuicia cuando emite una apreciación personal, hace comentarios, plant
		Formulación de criterios	Proceso mediante el cual se establecen criterios que permitan emitir un juicio		
		Contrastación de los criterios con el referente	Proceso mediante el cual se compara los criterios establecidos con el referente, con la finalidad de encontrar las virtudes y deficiencias		
		Emisión de la opinión a juicio	Proceso mediante el cual se emite y asume una posición		

	una posición al respecto				ea argumentos a favor o en contra, expresa puntos de vista.
APLICAR	Capacidad que permite la puesta en práctica de principios o conocimientos en actividades concretas	Recepción de la información	Proceso mediante el cual se lleva la información a las estructuras mentales.	EMPLEAR UTILIZAR	El estudiante aplica cuando emplea, administra o pone en práctica un conocimiento, un principio, una fórmula o un proceso con el fin de obtener un determinado efecto, un resultado o un rendimiento en algui
		Identificación del proceso, principio o concepto que se aplicara	Proceso mediante el cual se identifica y se comprende el proceso, principio o concepto que se pretende aplicar		
		Secuenciación de procesos y elección de estrategias	Proceso mediante el cual se establecen secuencias, un orden y estrategias para los procedimientos que realizará.		
		Ejecución de los procesos y estrategias	Proceso mediante el cual se pone en práctica los procesos y estrategias establecidos.		

					en o algo
FORMULAR	Capacidad que permite establecer relaciones entre elementos para presentar resultados, nuevas construcciones o solucionar problemas	Recepción de la información	Proceso mediante el cual se lleva la información a las estructuras mentales.	PLANTEAR	El estudiante formula cuando expresa mediante signos matemáticos, las relaciones entre diferentes magnitudes que permitirán obtener un resultado; cuando plantea un proyecto, etc.
		Identificación de elementos	Proceso mediante el cual se identifican los elementos que se deben relacionar para obtener resultados o generar nuevas construcciones		
		Interrelación de los elementos	Proceso mediante el cual se establecen relaciones entre los elementos		
		Presentación de las interrelaciones	Proceso mediante el cual se pone en práctica las relaciones entre elementos obteniéndose los resultados o las nuevas construcciones		
REPRESENTAR	Capacidad que permite representar objetos mediante dibujos, esquemas, diagramas, etc.	Observación del objeto o situación que se representará	Proceso mediante el cual se observa con atención el objeto o situación que se representará	DIAGRAMAR ESQUEMATIZAR DISEÑAR GRAFICAR DIBUJAR	El estudiante representa cuando dibuja un objeto, actúa en una obra teatral,
		Descripción de la forma / situación y ubicación de sus elementos	Proceso mediante el cual se toma conciencia de la forma y de los elementos que conforman el objeto o situación que se representará		
		Generación de un orden y secuenciación de la representación	Proceso mediante el cual se establece un orden para realizar la representación		

		Representación de la forma o situación externa e interna	Proceso mediante el cual se lleva o recupera la información de las estructuras mentales		elabora un plano, croquis, plano o diagrama
ARGUMENTAR	Capacidad que permite sustentar o sostener puntos de vista	Recepción de la información	Proceso mediante el cual se lleva la información a las estructuras mentales.		El estudiante argumenta cuando sustenta con fundamentos determinados temas o puntos de vista en una exposición, discusión, alegado, etc.
		Observación selectiva de la información que permitirá fundamentar	Proceso mediante el cual se identifican la información que se utilizarán para fundamentar los argumentos		
		Presentación de los argumentos	Proceso mediante el cual se representa los argumentos en forma escrita u oral		
REALIZAR	Capacidad que permite ejecutar un proceso, tarea u operación	Recepción de la información del que hacer, por que hacer y como hacer (imágenes)	Proceso mediante el cual se recibe información sobre el que se va a realizar. En algunos casos se requiere incorporar imágenes visuales del como se va a realizar	OPERAR ELABORAR Procesa EJECUTAR	El estudiante realiza cuando lleva a cabo un procedimiento para la producción
		Identificación y secuenciación de los procedimientos que involucra la realización	Proceso mediante el cual se identifica y secuencia los procedimientos que se pretenden realizar		
		Ejecución de los procedimientos	Proceso mediante el cual se pone en práctica los procedimientos de la realización. En una		

		controlados por el pensamiento	primera instancia controlados por el pensamiento y en una segunda instancia es la puesta en practica de los procedimientos de manera automática		n de un bien, un movimiento físico, un paso de una danza, etc.
--	--	--------------------------------	---	--	--

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BASICOS

2.3.1 Habilidad: Es la habilidad de llevar a cabo una tarea con resultados determinados a menudo dentro de una cantidad determinada de tiempo, energía o ambos. Las habilidades a menudo se pueden dividir en dominio general y habilidades específicas del dominio.

2.3.2 Conocimiento: Se suele entender como: Hechos o información adquiridos por una persona a través de la experiencia o la educación, la comprensión teórica o práctica de un asunto referente a la realidad. Lo que se adquiere como contenido intelectual relativo a un campo determinado o a la totalidad del universo.

2.3.3. Cognitivo: Es la facultad de un ser vivo para procesar información a partir de la percepción, el conocimiento adquirido y características subjetivas que permiten valorar la información.

2.3.4.Taxonomía: Es, en su sentido más general, la ciencia de la clasificación. El término se emplea habitualmente para designar a la taxonomía biológica, la «teoría y práctica de clasificar organismos».

2.3.5. Educación: Es el proceso de facilitar el aprendizaje o la adquisición de conocimientos, habilidades, valores, creencias y hábitos de un grupo de personas que los transfieren a otras personas, a través de la narración de cuentos, la discusión, la enseñanza, el ejemplo, la formación o la investigación.

2.3.6. Prezi: Es un programa de presentaciones para explorar y compartir ideas sobre un documento virtual basado en la informática en nube. La aplicación se distingue por su interfaz gráfica con zoom, que permite a los usuarios disponer de una visión más acercada o alejada de la zona de presentación, en un espacio 2.5D.

2.3.7. Power Point: Es un programa de presentación desarrollado por la empresa Microsoft para sistemas operativos Windows, macOS y últimamente para Android y iOS.

2.3.8. Investigación: Es considerada una actividad orientada a la obtención de nuevos conocimientos y su aplicación para la solución a problemas o interrogantes de carácter científico.

2.4. FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS

2.4.1. Hipótesis General.

- a. El uso de la plataforma prezi PERMITE en los estudiantes de la I.E. “Antonio Álvarez de Arenales” el desarrollo de las habilidades cognitivas.

2.4.2. Hipótesis Específicas.

- a. El uso de la plataforma Prezi NO PERMITE en los Estudiantes de la I.E. “Antonio Álvarez de Arenales” el desarrollo de las habilidades cognitivas.

2.5. IDENTIFICACIÓN DE VARIABLES

2.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE

Uso de la Plataforma Prezi

2.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE

Desarrollo de Habilidades Cognitivas en el Área de Historia,
Geografía y Economía

2.6. DEFINICIÓN OPERACIONAL DE VARIABLES E INDICADORES

VAR IABL E	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADOR ES	CRITERIO DE VALORACIÓN
Uso de Plataforma Prezi	Prezi es una herramienta online (que posee una versión off line) para crear presentaciones multimedia, tipo Power Point con el gran aliciente de que a diferencia de esta que funciona en base a diapositivas	Prezi funciona en base a un gran lienzo en el cual se puede hacer zoom in y zoom out en cada elemento por ejemplo creando un mapa conceptual o un mapa mental en el cual se vaya focalizando en ciertos elementos a la hora de la presentación (texto,	- Dominio de la herramienta - Dominio del tema - Conocimiento sobre Prezi - Interes y Voluntad	- Excelente - Mediana mente - Muy poco - Desconoce	Medido en base al cuestionario de Uso de la Plataforma Prezi aplicado a los estudiantes

		imágenes, videos)			
Desarrollo de Habilidades Cognitivas	El concepto de habilidad cognitiva es una idea de la Sociología Cognitiva que enfatiza que el sujeto no sólo adquiere los contenidos mismos sino que también aprende el proceso que usó para hacerlo: aprende no solamente lo que aprendió sino cómo lo aprendió.	Las habilidades cognitivas son medidas en base las capacidades del área y también mediante un Test de Habilidades cognitivas.	Operaciones Mentales.	- <i>Percepción</i> - <i>Atención</i> - <i>Memoria</i> - <i>Compresión</i> - <i>Aplicación</i> - <i>Análisis</i> - <i>Síntesis</i> - <i>Evaluación</i>	Basado en el test de habilidades cognitivas adaptado al área de historia, geografía y economía.

CAPITULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

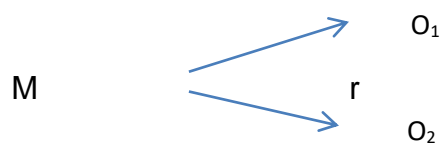
Es de tipo DESCRIPTIVO – CORRELACIONAL

3.2. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

El método es DESCRIPTIVO

3.3. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El diseño es CORRELACIONAL.



DONDE:

M = Muestra

O_{1, 2} = Representa Cada Variable

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO

3.4.1. Población

Constituye los Estudiantes de la I.E. “Antonio Álvarez de Arenales” – Huayllay.

3.4.2. Muestra

En este caso corresponde a una muestra simple no probabilística, correspondiente a los estudiantes del Cuarto “A” y Quinto “A” grado de educación secundaria de la I.E. “Antonio Álvarez de Arenales” – Huayllay.

3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.5.1. Técnicas

Las técnicas que se aplicaran en el presente estudio son las siguientes: Observación: En el aula en la aplicación del cuestionario y el Fichaje: Sirve para tener de forma ordenada la información.

3.5.2. Instrumentos

Los instrumentos de recolección de datos que se aplicaran en el presente estudio son los siguientes: Cuestionario sobre el Uso de Prezi, Cuestionario para identificar sus habilidades cognitivas y Registro de notas (Actas)

3.6. TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS

3.6.1. Técnicas para el Procesamiento

- Codificación (Numeración de los datos)
- Conteo (Cantidad de estudiantes de acuerdo a la muestra)
- Traslado manual y tecnológicos a una PC

3.6.2. Técnicas para el Análisis de Datos

- Cálculo de frecuencias
- Correlación tipo Pearson

3.7. TRATAMIENTO ESTADÍSTICO:

Se empezó el trabajo recolectando datos a partir de las actas, luego el permiso para poder aplicar los cuestionarios después se pasó al tratamiento estadístico donde se utilizó una serie de técnicas para realizar la parte estadísticas como por ejemplo: Cálculo de frecuencias para poder saber los porcentajes, Correlación tipo Pearson que sirvió como ayuda para nuestras variables y saber el nivel de relación, gráficos estadísticos que sirvieron de ayuda para ordenar los datos de los 52 estudiantes con la técnica de la observación y fichaje se registró datos de los cuestionarios.

3.8. SELECCIÓN, VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Para tal efecto se acudió a la técnica de validación por expertos, teniendo en consideración 01 docente de especialidad, 01 docente de investigación y otro docente de estadística aplicado a la educación. A cada uno se les hizo entrega de los instrumentos con su respectiva matriz de instrumentos, en el momento oportuno nos hicieron las observaciones y más que todo colaboraron en la corrección y luego la orientación para su aplicación.

3.9. ORIENTACIÓN ÉTICA

Iniciando desde los antecedentes del trabajo de investigación podemos llegar a entender la problemática que existe respecto al uso de la plataforma Prezi que se ha estudiado, se ha tenido ciertas dificultades

que se lograron subsanar y seguir con nuestro trabajo, la colaboración que se tuvo gracias a los docentes, ahora sí puedo decir que dicha investigación como parte de mi labor profesional me sirvió mucho ya que lo aplico dentro mi experiencia más que una investigación que se realiza es parte de mi trabajo diario.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del Trabajo de Campo

El trabajo de investigación empezó con la búsqueda de información de nuestro temas, luego se buscó a docentes que ayuden a la aprobación y validación de los cuestionarios luego se hizo la aplicación de los cuestionario de Prezi y Habilidades Cognitivas previo a ello se solicitó el permiso para poder realizarlo al director encargado, después se realizó la codificación de cada cuestionario para tener mayor fiabilidad para el tratamiento estadístico, después se usó la correlación tipo Pearson para conocer la relación entre las variables, se usó también los gráficos estadísticos y tabla de frecuencia, una vez terminada todo la parte estadística probamos la hipótesis y empezamos con el desarrollo de la tesis.

4.2. PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Para tal efecto hemos tomado en cuenta a estudiantes de la Institución Educativa “Antonio Álvarez de Arenales” – Huayllay

4.2.1. USO DE LA PLATAFORMA PREZI EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “ANTONIO ÁLVAREZ DE ARENALES” – HUAYLLAY.-

CUADRO N° 01

Puntajes obtenidos, sobre el cuestionario sobre el uso de la plataforma Prezi aplicado a 52 estudiantes del 4° “A” y 5° “B” de la Institución Educativa “Antonio Álvarez de Arenales” – Huayllay.

N° DE ESTUDIANTES	PUNTAJE
01	15
02	14
03	16
04	18
05	12
06	14
07	12
08	18
09	18
10	14
11	11
12	13
13	05
14	02
15	15
16	16
17	19
18	20
19	22
20	09

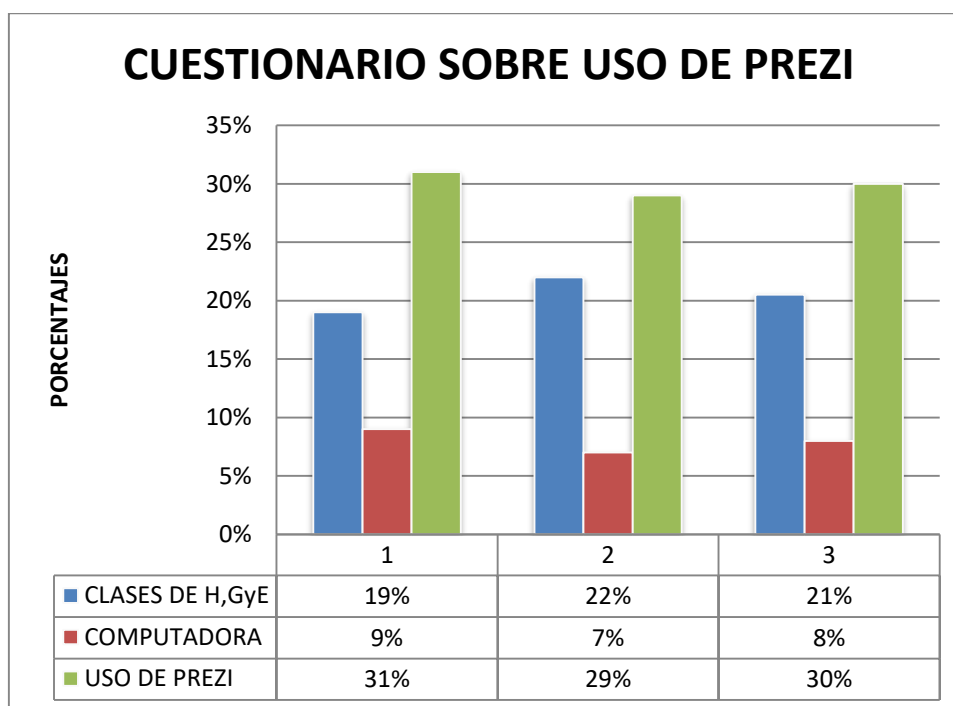
21	10
22	16
23	19
24	16
25	15
26	19
27	14
28	04
29	12
30	11
31	11
32	15
33	17
34	19
35	03
36	09
37	10
38	13
39	12
40	17
41	21
42	24
43	12
44	25
45	12
46	18
47	17
48	12
49	19
50	07
51	17
52	15

CUADRO 02

Resultado del cuestionario sobre uso de la plataforma Prezi aplicado a 52 estudiantes del 4° "A" y 5° "B" de la Institución Educativa "Antonio Álvarez de Arenales" – Huayllay.

¿Cuál es el nivel de conocimiento de la Plataforma Prezi en los estudiantes de la I.E. "Antonio Álvarez de Arenales" - Huayllay?

CRITERIOS	4° "A"	5° "A"	TOTAL
CLASES DE H, G y E ¿Te gusta la clase? (1)	26%	19%	25%
COMPUTADORA ¿Tienes una computadora propia? (2)	59%	63%	60%
USO DE LA PLATAFORMA PREZI ¿Conoces sobre la Plataforma Prezi? (3)	15%	18%	15%
TOTAL	100%	100%	100%



El 60% de los estudiantes manifiesta tener una computadora en casa, el 25% de los estudiantes les gusta las clases de Historia, Geografía y Economía y el 15% conoce sobre la Plataforma Prezi.

4.2.2. HABILIDADES COGNITIVAS EN EL ÁREA DE HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “ANTONIO ÁLVAREZ DE ARENALES” – HUAYLLAY.-

CUADRO 03

Puntajes obtenidos en el Cuestionario de Habilidades Cognitivas en el Área de Historia, Geografía y Economía aplicado a 52 estudiantes del 4º “A” y 5º “B” de la Institución Educativa “Antonio Álvarez de Arenales” – Huayllay.

N° DE ESTUDIANTES	PUNTAJE
01	21
02	20
03	19
04	17
05	21
06	22
07	25
08	18
09	19
10	15
11	21
12	22
13	15
14	18
15	21
16	17
17	20
18	10
19	12
20	22
21	24
22	23

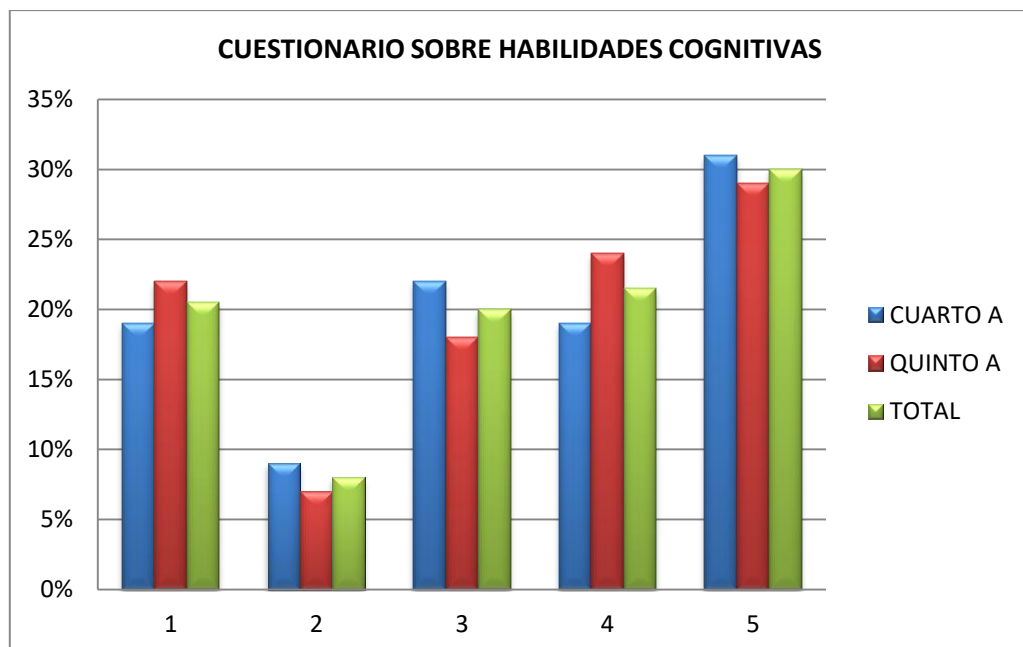
23	17
24	15
25	18
26	23
27	22
28	16
29	19
30	12
31	11
32	19
33	14
34	16
35	23
36	16
37	14
38	18
39	21
40	25
41	12
42	22
43	21
44	19
45	14
46	17
47	13
48	18
49	21
50	20
51	21
52	21

CUADRO 04

Habilidades Cognitivas de los Estudiantes de la Institución Educativa “Antonio Álvarez De Arenales” – Huayllay

¿Cuáles son las habilidades Cognitivas de los Estudiantes de la Institución Educativa “Antonio Álvarez De Arenales” – Huayllay?

HABILIDAD COGNITIVA	4° "A"	5° "A"	TOTAL
PERCEPCIÓN (1)	19%	22%	21%
ATENCIÓN (2)	9%	7%	8%
MEMORIA (3)	22%	18%	20%
COMPRENSIÓN (4)	19%	24%	22%
PENSAMIENTO – COGNICIÓN (5)	31%	29%	30%
TOTAL	100%	100%	100%



El 30% de los estudiantes tiene una habilidad cognitiva de Pensamiento – Cognición, un 22% una habilidad de Compresión, un 21% de Percepción, un 20% de Memoria y un 8% de Atención.

4.3. PRUEBA DE HIPÓTESIS

Para tal efecto se realiza la Correlación entre las Variables de Uso de Prezi y Habilidades Cognitivas en Historia, Geografía y Economía.

CUADRO 05

Resultados de la aplicación de los Cuestionarios de Uso de la Plataforma Prezi y Habilidades Cognitivas en el área de Historia, Geografía y Economía.

<i>ESTUDIANTES</i>	<i>X</i>	<i>Y</i>	<i>X²</i>	<i>Y²</i>	<i>X.Y</i>
1	15	21	225	441	315
2	14	20	196	400	280
3	16	19	256	361	304
4	18	17	324	289	306
5	12	21	144	441	252
6	14	22	196	484	308
7	12	25	144	625	300
8	18	18	324	324	324
9	18	19	324	361	342
10	14	15	196	225	210
11	11	21	121	441	231
12	13	22	169	484	286
13	5	15	25	225	75
14	2	18	4	324	36
15	15	21	225	441	315
16	16	17	256	289	272
17	19	20	361	400	380
18	20	10	400	100	200
19	22	12	484	144	264
20	9	22	81	484	198
21	10	24	100	576	240
22	16	23	256	529	368
23	19	17	361	289	323
24	16	15	256	225	240
25	15	18	225	324	270
26	19	23	361	529	437

27	14	22	196	484	308
28	4	16	16	256	64
29	12	19	144	361	228
30	11	12	121	144	132
31	11	11	121	121	121
32	15	19	225	361	285
33	17	14	289	196	238
34	19	16	361	256	304
35	3	23	9	529	69
36	9	16	81	256	144
37	10	14	100	196	140
38	13	18	169	324	234
39	12	21	144	441	252
40	17	25	289	625	425
41	21	12	441	144	252
42	24	22	576	484	528
43	12	21	144	441	252
44	25	19	625	361	475
45	12	14	144	196	168
46	18	17	324	289	306
47	17	13	289	169	221
48	12	18	144	324	216
49	19	21	361	441	399
50	7	20	49	400	140
51	17	21	289	441	357
52	15	21	225	441	315
N° 52	$\Sigma X = 744$	$\Sigma Y = 960$	$\Sigma X^2 = 11890$	$\Sigma Y^2 = 18436$	$\Sigma X.Y = 13649$
	-- $X = 14.308$	-- $Y = 18.462$			
	$S_x = 4.941$	$S_y = 3.739$			

Calculando en Coeficiente r de correlación Pearson

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N(\sum X^2) - (\sum X)^2][N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

Dónde:

X = Resultados del Cuestionario Uso de la Plataforma Prezi

Y = Resultados del Cuestionario Habilidades Cognitivas

--

X = Media aritmética

S = Desviación estándar

N = Número total de estudiantes

Aplicando a la fórmula se obtiene el siguiente resultado

$$r_{xy} = \frac{52(13649) - (744)(960)}{\sqrt{[52(11890) - (744)^2][52(18436) - (960)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{709748 - 714240}{\sqrt{[618280 - 553536][958672 - 921600]}}$$

$$r_{xy} = \frac{-4492}{\sqrt{[64744][37072]}} = \frac{-4492}{\sqrt{2400189568}} = \frac{-4492}{48991.73}$$

$$r_{xy} = 0.091689$$

La correlación de Pearson es POSITIVA MUY BAJA

Interpretación:

El resultado obtenido de 0.092; este valor se encuentra lejos al valor aceptable de 1, esto nos muestra que existe una correlación POSITIVA MUY BAJA, entre Uso de la Plataforma Prezi y Habilidades Cognitivas. Pero esto no necesariamente implica que las variables son pueden existir todavía relaciones no lineales entre las dos variables.

Contrastación de la Hipótesis:

Se planteó las siguientes hipótesis:

H0:

HIPOTESIS NULA: “El uso de la plataforma Prezi NO PERMITE en los Estudiantes de la I.E. “Antonio Álvarez de Arenales” el desarrollo de las habilidades cognitivas en el área de Historia, Geografía y Economía”.

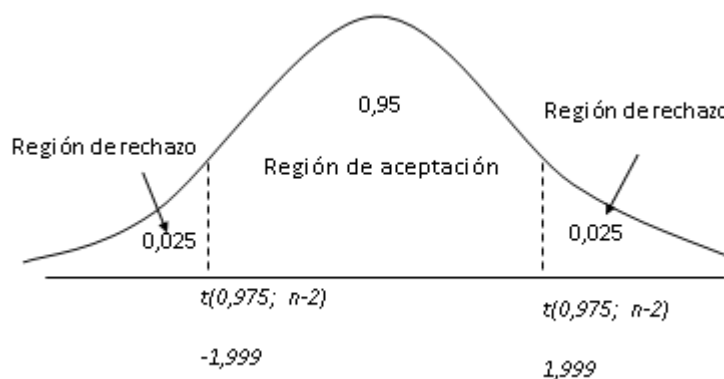
$$r_{xy} = 0$$

H1:

HIPOTESIS ALTERNA: “El uso de la plataforma Prezi PERMITE en los estudiantes de la I.E. “Antonio Álvarez de Arenales” el desarrollo de las habilidades cognitivas en el área de Historia, Geografía y Economía”.

$$r_{xy} \neq 0.$$

a. Elección del nivel de significación: $\alpha = 0,05$ (5 %) y dividir el espacio muestral en dos regiones:



b. Calculemos la estadística muestral:

$$t_r = r \sqrt{\frac{n-2}{1-r^2}}$$

$$t_r = \frac{0.092 \sqrt{52-2}}{\sqrt{1-0.092^2}}$$

$$t_r = \frac{0.092 \sqrt{50}}{\sqrt{1-0.008464}}$$

$$t_r = \frac{0.092 \sqrt{50}}{\sqrt{0.991536}}$$

$$t_r = \frac{0.092 \sqrt{50.4268}}{\sqrt{0.991536}}$$

$$t_r = 0.6533$$

Hecho el análisis del valor crítico de t es 1,999 al nivel de significación de 5 %; el valor de $t_r = 0,6533$.

Como $t_r = 0,6533$ es menor que $t_{crít.} = 1,999$; entonces rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna.

Luego concluimos que a un nivel de significación de 5 % existe correlación nula entre Uso de la Plataforma Prezi y Habilidades Cognitivas, es decir son dependientes dichas variables.

4.4. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

- El uso de las tecnologías hoy en día se ha vuelto muy vital, mas aun hablando del trabajo que se ha realizado como lo es el Uso de Plataforma Prezi como una herramienta de la mejora de los aprendizajes en los estudiantes; teniendo en consideración que el primer objetivo de nuestro estudio es evaluar el conocimiento sobre la Plataforma Prezi las cuales fueron evaluadas mediante un cuestionario en las que se obtuvo el resultado que el 60% de los estudiantes manifiesta tener una computadora en casa, el 25% de los estudiantes les gusta las clases de Historia, Geografía y Economía y el 15% conoce sobre la Plataforma Prezi.
- Respecto al segundo objetivo de la investigación, donde se realizó la identificación de las habilidades cognitivas aplicadas mediante un cuestionario donde se obtuvo que el 30% de los estudiantes tiene una habilidad cognitiva de Pensamiento – Cognición, un 22% una habilidad de Compresión, un 21% de Percepción, un 20% de Memoria y un 8% de Atención.
- En el caso del tercer objetivo que se refiere a correlacionar ambas variables se obtuvo que una variable depende de la otra, es decir, que ambas se contextualizan de acuerdo a su uso.
- Los resultados encontrados, previamente analizados, nos permiten conocer la preferencia en las habilidades cognitivas de los estudiantes, pero tal vez no siempre garantice que la utilización de la Plataforma Prezi sea eficaz y efectiva en los estudios, pudiendo también beneficiarse desarrollando nuevas formas de aprender en sus cursos.

CONCLUSIONES

1. Prezi garantiza creatividad y presenta un sistema intuitivamente Interactividad en el momento moderno que emplea aplicaciones de desarrollar interesantes y que reemplazan a las clásicas dinámicas presentaciones en diapositivas por un lienzo que generan la Web en general.
2. Sobre el conocimiento de Prezi se identifica que es muy poco sobre el conocimiento de preso teniendo las $\frac{3}{4}$ de los estudiantes que lo conocen pero que si les encantaría trabajar parte de su creatividad.
3. En el caso de habilidades cognitivas la mayoría de los estudiantes mantiene el pensamiento mientras que la debilidad es la atención las cuales se deben a monótonas estrategias que se aplica.
4. En la presentación de los cuadros de resultados existe relación entre variables de uso de la plataforma Prezi y habilidades cognitivas, donde se utilizó la correlación de Pearson, por lo tanto, son variables dependientes con un grado de correlación positivo muy bajo.

RECOMENDACIONES

- 1.** Presentar a los estudiantes diferentes clases con la plataforma Prezi las cuales cambian a la monotonía de Power Point.
- 2.** Realizar un estudio investigativo más profundo ya que solo se usó como muestra a estudiantes de cuarto y quinto año de educación secundaria.
- 3.** Enseñar a los estudiantes en función Prezi ya que se llegó a comprobar que esta plataforma puede llegar a ser beneficioso para la aplicación en clase, además de mejorar sus habilidades y atraer su atención.
- 4.** Organizar seminarios de capacitación para todos los docentes de diferentes niveles sobre Uso de la Plataforma Prezi como nueva forma de uso en las Tics.

BIBLIOGRAFÍA

- BALLESTEROS JIMENEZ, S. (2001). *Habilidades cognitivas básicas: formación y deterioro*. UNED. Madrid
- HARO MEDIAVILLA, M. E y MENDEZ MAIGUA, A. V. (2010). *“El desarrollo de los procesos cognitivos básicos en los estudiantes del Colegio Nacional Ibarra sección diurna de los segundos y terceros años de bachillerato”*. (Tesis Pregrado). Universidad Técnica del Norte
- KAIL, R. Y CAVANAUGH, J. (2006). *Desarrollo Humano una perspectiva del ciclo vital*, (3ª. ed.), México, Thomson.
- HERNANDEZ SAMPIERI, R (2017). *Metodología de la investigación – Sexta Edición – UCA*. Recuperado de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- MORALES RODRIGUEZ, M. (2013). *Habilidades para la Vida (Cognitivas y sociales)*. Recuperado de <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/3231>
- PEÑALOSA, E. (2013) *Estrategias docentes con tecnología: guías prácticas*, México, Pearson.
- PERALTA PALOMINO, M y RODRIGUEZ SAN MIGUEL, F (2011). *“Procesos cognitivos en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del curso de biología de la facultad de ciencias de la Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle”* (Tesis doctoral). Universidad Nacional Enrique Guzman y Valle – Cantuta
- POGGI, G. (08 de agosto del 2013). *Prezi: Lleva tus presentaciones a otro nivel*. Recuperado de <https://www.buenosnegocios.com/notas/buenas-practicas/prezi-lleva-tus-presentaciones-otro-nivel-n300>
- POPÁ BARRIOS, D. J. (2016). *“Prezi y su relación con el aprendizaje centrado en el estudiante”*. (Tesis Pregrado). Universidad Rafael Landívar – Guatemala
- Prezi (02 de julio del 2017). Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Prezi>
- SERRANO ALDANA, R (2012). *Desarrollo de habilidades cognitivas en el área de historia, geografía y economía mediante el uso de la WebQuest: una*

propuesta didáctica para alumnos de segundo de secundaria de la I. E. "Los Álamos" de Lima – Perú. (Tesis) Universidad de Piura. Facultad de Ciencias de la Educación. Área Departamental de Ciencias de la Educación.

- Software de presentaciones. Herramienta Online para presentaciones. Prezi. Recuperado de <https://prezi.com/es/>

ANEXO

CUESTIONARIO SOBRE EL USO DE LA PLATAFORMA PREZI

Apellidos y Nombres: _____

Grado y sección: _____

Fecha: _____

1. ¿Te gusta las clases de Historia, Geografía y Economía?

2. ¿Cuentas con una computadora o laptop propia?

3. ¿Conoces sobre la plataforma Prezi?

Observaciones:

Gracias por su colaboración.

CUESTIONARIO SOBRE HABILIDADES COGNITIVAS BÁSICAS

Nombre: _____ Edad: _____

Fecha de nac.: _____ Fecha eval.: _____

Sensación- Percepción:

Visual

Fija mirada en objetos en inmóviles (usar cualquier objeto)

Si	No	Observaciones

Sigue con la mirada objetos en movimiento

Si	No	Observaciones

Sabe de qué color es el objeto

Si	no	Observaciones

Sabe de qué forma del objeto

Si	No	Observaciones

Sabe de qué tamaño es el objeto

Si	no	Observaciones

Auditiva: Usar cualquier tipo de sonido (aplauso, susurro, voz varonil, voz femenina, instrumentos, etc.)

Oído derecho

Sonidos intensidad baja

Si	no	Observaciones

Sonidos intensidad alta

Si	no	Observaciones

Sonidos agudos

Si	no	Observaciones

Sonidos graves

Si	no	Observaciones

Oído izquierdo

Sonidos intensidad baja

Si	no	Observaciones

Sonidos intensidad alta

Si	no	Observaciones

Sonidos agudos

Si	no	Observaciones

Sonidos graves

Si	no	Observaciones

Táctil (reacciona ante)

Rose de manos en el rostro:

Si	no	Observaciones

Rose de manos en sus manos

Si	no	Observaciones

Presión en su rostro:

Si	no	Observaciones

Presión en sus manos

Si	no	Observaciones

Temperatura fría en su rostro

Si	no	Observaciones

Temperatura fría en sus manos

Si	no	Observaciones

Temperatura tibia en su rostro

Si	no	Observaciones

Temperatura tibia en sus manos

Si	no	Observaciones

Texturas

Suave	Si	no	Observaciones
Áspera			
Lisa			
Rogosa			

Atención:

Arousal: ¿está vigíl?

Si	No	Observaciones

Focalizada: ¿Centra su atención?

Si	no	Observaciones

Dividida: ¿Atiende dos cosas a la vez?

Si	no	Observaciones

Alternante: ¿Cambia su foco de atención?

Si	no	Observaciones

Sostenida: ¿Mantiene por un tiempo prolongado la atención?

Si	no	Observaciones

Selectiva: ¿Puede seleccionar un solo estímulo entre varios?

Si	no	Observaciones

Memoria

Recuerda a corto plazo: recuerda esta lista de palabras, repítelas después de que yo las diga

Lista	Lo dice	No lo dice	Observación
Mesa			
Silla			
Cuchara			
Tenedor			
Plato			

Vaso			
Mantel			

Recuerda a largo plazo: escucha estas palabras, te las preguntaré más adelante. (20 min. Después, usar un distractor en ese tiempo).

Lista	Lo dice	No lo dice	Observación
Árbol			
Casa			
Mariposa			
Sol			
Río			
Banca			
Libro			

Observaciones:



