

# Universidad Católica de Santa María

## Escuela de Postgrado

Maestría en Educación con Mención en Gestión de los Entornos

Virtuales para el Aprendizaje



### USO DE VIDEO SCRIBE PARA MEJORAR LAS HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL III SEMESTRE DE DISEÑO DE MODA DEL INSTITUTO MARÍA MONTESSORI – AREQUIPA, 2019

Tesis presentada por la Bachiller:

**Aguilar Sanchez, Luisa Patricia**

Para optar el Grado Académico de:

**Maestro en Educación con Mención en  
Gestión de los Entornos Virtuales para el  
Aprendizaje.**

Asesora:

**Dra. Carcausto Cortez, Liz Candy**

**Arequipa - Perú**

**2021**

UCSM-ERP

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA**  
**ESCUELA DE POSTGRADO**  
**DICTAMEN APROBACIÓN DE BORRADOR DE TESIS**

Arequipa, 15 de Agosto del 2020

**Dictamen: 000158-C-EPG-2020**

Visto el borrador de tesis del expediente 000158, presentado por:

**2018000052 - AGUILAR SANCHEZ LUISA PATRICIA**

Titulado:

**USO DE VIDEO SCRIBE PARA MEJORAR LAS HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN EN LOS  
ESTUDIANTES DEL III SEMESTRE DE DISEÑO DE MODA DEL INSTITUTO MARÍA MONTESSORI  
AREQUIPA, 2019.**

Nuestro dictamen es:

**APROBADO**

**1435 - TOMAYLLA QUISPE YGNACIO SALVADOR  
DICTAMINADOR**



**3219 - ANDIA GONZALES BRIZALDA GUADALUPE  
DICTAMINADOR**



**9209 - CARCAUSTO CORTEZ LIZ CANDY  
DICTAMINADOR**



A ese grupo maravilloso de personas con las  
que me bendijo Dios.

Mi familia.

**Luisa Aguilar.**



Si no puedo dibujarlo, es que no lo entiendo.

**Albert Einstein.**



## RESUMEN

Al aplicar el programa Video Scribe se propone un nuevo proceso de enseñanza aprendizaje para desarrollar habilidades de investigación en los estudiantes de diseño, combinando procesos que posibilitan una visualización general y síntesis de grandes cantidades de información.

La investigación tiene como objetivo demostrar que la aplicación del software Video scribe, permite mejorar las habilidades de investigación en los estudiantes del III semestre de la carrera de Diseño de Moda del Instituto Superior María Montessori.

La hipótesis planteada señala que las habilidades de investigación, son competencias que se educan y se mejoran a partir de la incorporación de nuevos procesos metodológicos que posibiliten un enfoque centrado en el logro de objetivos, Video Scribe prepara a los estudiantes en el desarrollo de su pensamiento crítico que activa sus habilidades instrumentales y sociales.

La aplicación del programa educativo utilizando el software Video Scribe permite un alto nivel de mejora de las habilidades de investigación de los estudiantes del III semestre de Diseño de moda del Instituto María Montessori.

Se planteo una investigación de tipo explicativo de campo, con un diseño cuasi experimental con grupo control y un grupo experimental cada uno de quince estudiantes, con prueba de entrada y de salida; además, se ha utilizado para evaluar las habilidades de investigación, la técnica de la encuesta y como instrumento un test de autoevaluación.

Se demostró que el software Video Scribe mejora las habilidades de investigación, porque genera un aprendizaje complejo en el que se ejecutan diferentes procesos de pensamiento visual como el análisis, interpretación, representación, simbolización y visualización del proceso de investigación. Los principales resultados demostraron que; las habilidades de investigación mediante el uso del software Video Scribe registra una mejora en el promedio de los estudiantes de 14 a 16.

**Palabras clave:** Video Scribe, habilidades de investigación, pensamiento visual.

## ABSTRACT

The application of the Video Scribe program proposes a new teaching-learning process for the development of research skills aimed at design students, combining processes that allow a general visualization and synthesis of large amounts of information.

The research aims to demonstrate that the application of the Video scribe software, allows to improve research skills in the students of the III semester of the Fashion Design career of the Maria Montessori Higher Institute.

The hypothesis raised indicates that research skills are skills that are educated and improved from the incorporation of new methodological processes that enable an approach focused on achieving objectives, Video Scribe prepares students in the development of their thinking critics who foster their instrumental and social skills.

The application of the educational program using the Video Scribe software allows a high level of improvement of the research skills of the students of the III semester of Fashion Design of the María Montessori Institute.

An explanatory field investigation was proposed, with a quasi-experimental design with a control group and an experimental group each of fifteen students, with entrance and exit tests; In addition, it has been used to evaluate research skills, the technique of the survey and as an instrument a self-assessment test.

It was shown that Video Scribe software improves research skills, because it allows complex learning in which different visual thinking processes are executed such as analysis, interpretation, representation, symbolization and visualization of the research process. The main results showed that; Research skills through the use of Video Scribe software records an improvement in the average of students aged 14 to 16.

Keywords: Video Scribe, research skills, visual thinking.

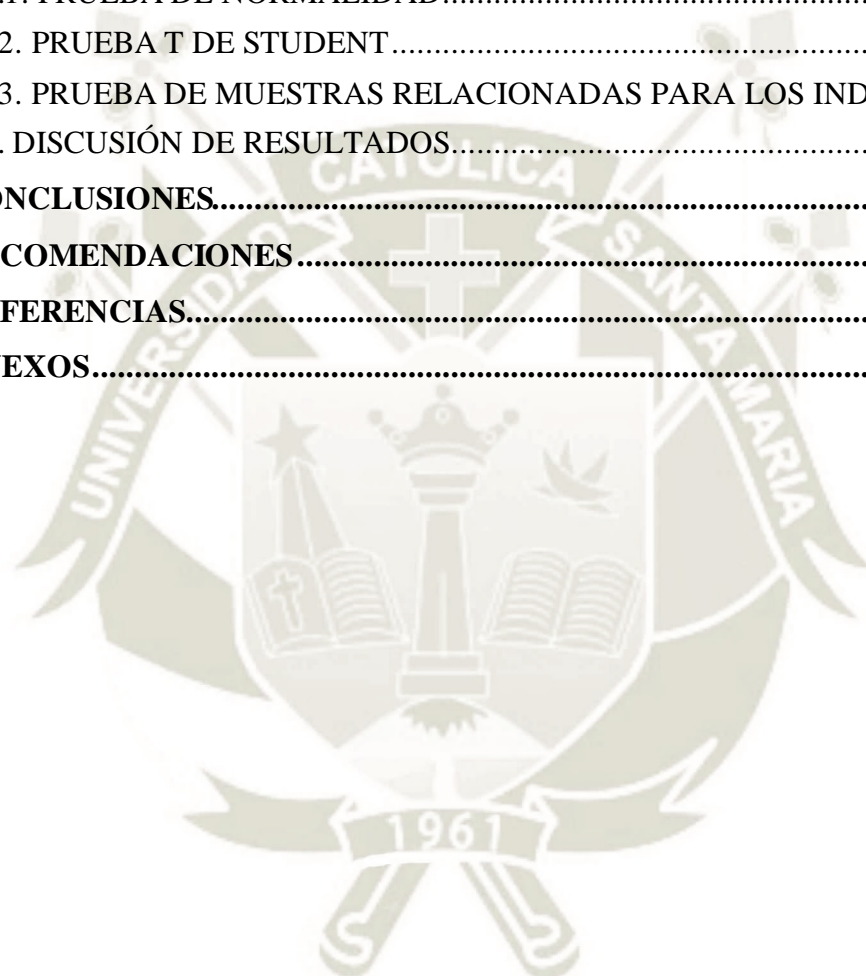
## ÍNDICE

### RESUMEN

### ABSTRACT

INTRODUCCIÓN.....	10
HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN.....	12
OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	13
<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>14</b>
<b>1. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>14</b>
1.1. VIDEO SCRIBE.....	14
1.1.1. EL CONECTIVISMO.....	14
1.1.2. TEORÍA DEL APRENDIZAJE CONSTRUCTIVISTA.....	15
1.1.3. MODELO DE APRENDIZAJE DE BANDLER Y GRINDER.....	17
1.1.4. TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES.....	18
1.1.5. PENSAMIENTO VISUAL.....	19
1.2. HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN.....	25
1.3. ANÁLISIS DE ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.....	32
<b>CAPÍTULO II.....</b>	<b>33</b>
<b>2.METODOLOGÍA.....</b>	<b>33</b>
2.1. TÉCNICAS, INSTRUMENTOS Y MATERIALES DE VERIFICACIÓN.....	33
2.1.1. TÉCNICAS.....	33
2.1.2. INSTRUMENTO.....	33
2.2. CAMPO DE VERIFICACIÓN.....	33
2.2.1. UBICACIÓN ESPACIAL.....	33
2.2.2. UBICACIÓN TEMPORAL.....	34
2.2.3. UNIDADES DE ESTUDIO.....	34
2.3. ESTRATEGIA DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	34
2.3.1. VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS.....	34
2.3.2. NOMBRE DE LA RECOGIDA DE DATOS.....	34
2.3.3. CRITERIOS PARA EL CONTROL DE DATOS.....	34
<b>CAPÍTULO III.....</b>	<b>35</b>
<b>3.RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....</b>	<b>35</b>
3.1. CARACTERÍSTICAS DE LA UNIDAD DE ESTUDIO.....	36
3.2. RESULTADOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA Y DE SALIDA DEL GRUPO CONTROL.....	38

3.3. RESULTADOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA DEL GRUPO EXPERIMENTAL .....	40
3.4. RESULTADOS COMPARATIVOS ENTRE EL GRUPO EXPERIMENTAL Y CONTROL.....	42
3.5. RESULTADOS DE LAS HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN DESARROLLADAS POR VIDEO SCRIBE .....	43
3.6. VERIFICACIÓN DE LA HIPOTESIS .....	46
3.6.1. PRUEBA DE NORMALIDAD.....	46
3.6.2. PRUEBA T DE STUDENT.....	47
3.6.3. PRUEBA DE MUESTRAS RELACIONADAS PARA LOS INDICADORES..	48
3.7. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	48
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>51</b>
<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>52</b>
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>53</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>55</b>





## ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1: GRUPO ETARIO .....	36
TABLA 2: MOTIVO POR EL QUE EJECUTA LA TESIS .....	37
TABLA 3: HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN POR NIVELES EN LA PRUEBA DE ENTRADA DEL GRUPO DE CONTROL .....	38
TABLA 4: HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN POR NIVELES EN LA PRUEBA DE SALIDA DEL GRUPO DE CONTROL .....	39
TABLA 5: HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN POR NIVELES EN LA PRUEBA DE ENTRADA DEL GRUPO EXPERIMENTAL .....	40
TABLA 6: HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN POR NIVELES EN LA PRUEBA DE SALIDA DEL GRUPO EXPERIMENTAL .....	41
TABLA 7: COMPARATIVO DE NIVELES DE HABILIDAD DE INVESTIGACIÓN ENTRE EL GRUPO EXPERIMENTAL Y EL GRUPO DE CONTROL EN LA PRUEBA DE ENTRADA Y PRUEBA DE SALIDA .....	42
TABLA 8: INDICADOR DE HABILIDADES INSTRUMENTALES POR NIVELES SEGÚN LA PRUEBA DE ENTRADA Y PRUEBA DE SALIDA EN EL GRUPO EXPERIMENTAL .....	43
TABLA 9: INDICADOR DE HABILIDADES SOCIALES POR NIVELES SEGÚN LA PRUEBA DE ENTRADA Y PRUEBA DE SALIDA EN EL GRUPO EXPERIMENTAL .....	44
TABLA 10: COMPARATIVO DE LOS NIVELES DE HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN POR INDICADORES SEGÚN LA PRUEBA DE ENTRADA Y PRUEBA DE SALIDA EN EL GRUPO EXPERIMENTAL .....	45

## ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1: GRUPO ETARIO.....	36
FIGURA 2: MOTIVO POR EL QUE SE EJECUTA LA TESIS .....	37
FIGURA 3: HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN POR NIVELES EN LA PRUEBA DE ENTRADA DEL GRUPO CONTROL.....	38
FIGURA 4: HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN POR NIVELES EN LA PRUEBA DE SALIDA DEL GRUPO CONTROL.....	39
FIGURA 5: HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN POR NIVELES EN LA PRUEBA DE ENTRADA DEL GRUPO EXPERIMENTAL.....	40
FIGURA 6: HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN POR NIVELES EN LA PRUEBA DE SALIDA DEL GRUPO EXPERIMENTAL.....	41
FIGURA 7: COMPARATIVO DE NIVELES DE HABILIDAD DE INVESTIGACIÓN ENTRE EL GRUPO EXPERIMENTAL Y EL GRUPO CONTROL EN LA PRUEBA DE ENTRADA Y PRUEBA DE SALIDA .....	42
FIGURA 8: INDICADOR DE HABILIDADES INSTRUMENTALES POR NIVELES SEGÚN LA PRUEBA DE ENTRADA Y PRUEBA DE SALIDA EN EL GRUPO EXPERIMENTAL.....	43
FIGURA 9: INDICADOR DE HABILIDADES SOCIALES POR NIVELES SEGÚN LA PRUEBA DE ENTRADA Y PRUEBA DE SALIDA EN EL GRUPO EXPERIMENTAL .....	44
FIGURA 10: COMPARATIVO DE LOS NIVELES DE HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN POR INDICADORES SEGÚN LA PRUEBA DE ENTRADA Y PRUEBA DE SALIDA EN EL GRUPO EXPERIMENTAL.....	45
FIGURA 11: ESTRUCTURA DE LA INTELIGENCIA Y CAPACIDAD ESPACIAL.....	60
FIGURA 12: ANALOGÍA ENTRE LOS MECANISMOS MENTALES Y LOS PERCEPTIVOS .....	60

## INTRODUCCIÓN

Todos los días de nuestra vida estamos averiguando cosas, de alguna manera ejecutamos algún tipo de investigación, es muy probable que los estudiantes tengan muchas habilidades para investigar, pero no se percatan de ello ni desarrollan esas habilidades.

La investigación es la actividad que involucra los métodos y técnicas para obtener conocimientos, explicaciones y comprender científicamente los problemas y fenómenos planteados, todo profesional hoy en día debe tener la inquietud por la búsqueda de nuevos conocimientos.

Para ser investigador se debe desarrollar habilidades, una habilidad es la capacidad que tenemos para realizar una actividad, el objetivo es el motivo que nos permitirá observar, analizar, sintetizar, organizar, comunicar, crear y documentar.

Video Scribe, que aplica la estructura del pensamiento visual, basado en la presentación animada de contenidos de manera gráfica, aporta al logro del aprendizaje porque activa procesos complejos, según la neurociencia, el acto de pensar es independiente de las palabras. Este programa nos permite aprender, explicar, idear, narrar, conversar, transformar, atender, comunicar, participar, conectar, comprometer, apuntar. Un dibujo sencillo te lleva a la esencia no puede rodearlo de florituras, el hecho de representar ideas a través de un dibujo es comprender proyectos y poder visualizarlos. Estamos en un mundo donde la sobreinformación impide el conocimiento, en el proceso de investigación es importante rescatar el análisis de los datos, llegar a un conocimiento preciso.

El uso de la tecnología facilita el acceso a innumerables fuentes de información, es necesario incluir esta nueva herramienta al proceso de enseñanza aprendizaje, pero no es importante solamente el uso de la tecnología, es necesario también la preparación del personal docente e incluso la inserción de nuevos procesos, estrategias, como parte de la motivación y la enseñanza personalizada que persigue el logro del incremento de las capacidades inherentes en nuestros estudiantes.

El poder desarrollar habilidades para la investigación constituye una demanda urgente, especialmente en educación superior, la sociedad evoluciona y exige nuevos perfiles tanto en los profesores como en los educandos, con la finalidad de que contribuyan al desarrollo a través del aporte de sus investigaciones.

La formación para la investigaciones entendida como un proceso que implica prácticas y actores diversos, en el que la intervención de los formadores como mediadores humanos, se concreta en un quehacer académico consistente en

promover y facilitar, el acceso a los conocimientos, el desarrollo de habilidades, hábitos y actitudes, y la internalización de valores, que demanda la realización de la práctica denominada investigación. (Moreno M. G., 2005)

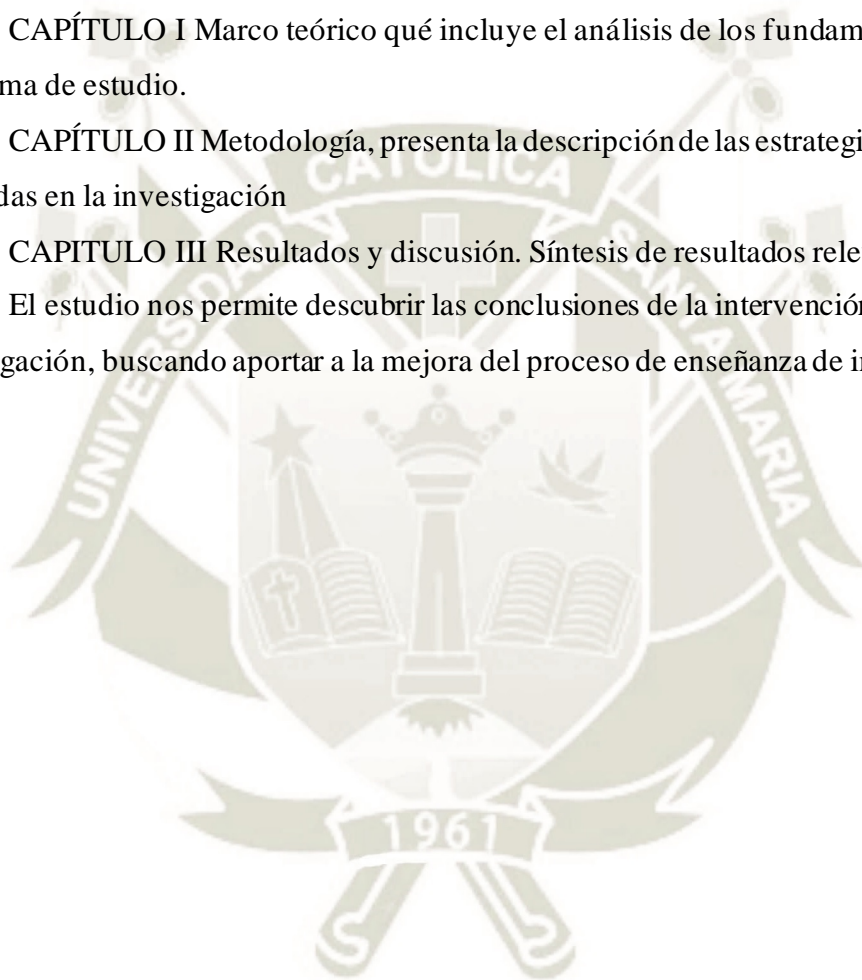
En base a la experiencia realizamos la presente investigación Uso de video scribe para mejorar las habilidades de investigación en los estudiantes del III semestre de diseño de moda del Instituto María Montessori – Arequipa, 2019. El trabajo de investigación presenta los siguientes capítulos:

CAPÍTULO I Marco teórico que incluye el análisis de los fundamentos teóricos del problema de estudio.

CAPÍTULO II Metodología, presenta la descripción de las estrategias metodológicas utilizadas en la investigación

CAPITULO III Resultados y discusión. Síntesis de resultados relevantes.

El estudio nos permite descubrir las conclusiones de la intervención en los grupos de investigación, buscando aportar a la mejora del proceso de enseñanza de investigación.



## **HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN**

### **HIPÓTESIS GENERAL**

Las habilidades de investigación, son competencias que se educan y se mejoran a partir de la incorporación de nuevos procesos metodológicos que posibiliten un enfoque centrado en el logro de objetivos, Video Scribe prepara a los estudiantes en el desarrollo de su pensamiento crítico que activa sus habilidades instrumentales y sociales.

La aplicación del programa educativo utilizando el software Video Scribe permite un alto nivel de mejora de las habilidades de investigación de los estudiantes del III semestre de Diseño de moda del Instituto María Montessori.

### **HIPÓTESIS SECUNDARIAS**

Las habilidades de investigación de los estudiantes del III semestre de la carrera de Diseño de Moda del Instituto María Montessori, previo a la aplicación del programa educativo utilizando el software Video Scribe son mínimas.

Las habilidades de investigación de los estudiantes del III semestre de la carrera de Diseño de Moda del Instituto María Montessori, después a la aplicación del programa educativo utilizando el software Video Scribe mejoraran a un nivel alto.

La diferencia del nivel de las habilidades de investigación de los estudiantes del III semestre de la carrera de Diseño de Moda del Instituto María Montessori, antes y después de la aplicación del programa educativo utilizando el software Video Scribe variará positivamente.

## **OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **OBJETIVO GENERAL**

Demostrar que la aplicación del software Video scribe, permite mejorar las habilidades de investigación en los estudiantes del III semestre de la carrera de Diseño de Moda del I.S.T.P. María Montessori.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades de investigación de los estudiantes del III semestre de la carrera de Diseño de Moda del Instituto María Montessori, previo a la aplicación del programa educativo utilizando el software Video Scribe.
- Evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades de investigación de los estudiantes del III semestre de la carrera de Diseño de Moda del Instituto María Montessori, después a la aplicación del programa educativo utilizando el software Video Scribe.
- Contrastar la diferencia del nivel de desarrollo de las habilidades de investigación de los estudiantes del III semestre de la carrera de Diseño de Moda del Instituto María Montessori, antes y después de la aplicación del programa educativo utilizando el software Video Scribe.



## **CAPÍTULO I**

### **1. MARCO TEÓRICO**

#### **1.1. VIDEO SCRIBE**

##### **1.1.1. EL CONECTIVISMO**

El Conectivismo es definido como una “teoría de aprendizaje para la era digital” (Siemens, 2004). La tecnología hoy en día juega un rol significativo. En este contexto global, el proceso de aprendizaje, las estrategias están experimentando grandes cambios, el desarrollo de nuevas tecnologías, está forzando a los trabajadores a estar en constante actualización en conocimientos y actividades, este proceso es conocido como aprendizaje a lo largo de la vida (Long life – learning).

El aprendizaje como un proceso continuo que se da en diferentes escenarios, según el conectivismo, incluyendo comunidades de práctica, redes personales y en el lugar de trabajo.

Giesbercht, (2007) indica “El Conectivismo se presenta como una propuesta pedagógica que proporciona a quienes aprenden la capacidad de conectarse unos a otros a través de las redes sociales, o herramientas colaborativas”. Siemens 2003, citado por Giesbercht, (2007) indica “El rol del educador es crear ecologías de aprendizaje, dar forma a comunidades y liberar al interior del medio ambiente a quienes han aprendido”. Asegurando la reproducción del conocimiento a través de la interacción de los nodos. Para Giesbercht, (2007) basado en Siemens, “La educación tradicional presenta ciertas limitaciones porque presenta cada materia de manera aislada y en un cierto periodo de tiempo en que se desarrolla el curso”. En consecuencia, el aprendizaje no es dinámico, ni social, ni mucho menos complejo. En esta perspectiva tradicional, los ambientes de aprendizaje no son desarrollados más allá del aula de clases. La educación es holística donde surgen necesidades de quienes aprenden y necesidades institucionales. El avance tecnológico en estos últimos años ha generado un cambio, el estudiante recibe información en diferentes escenarios que generan nuevas maneras de aprender. El aprendizaje on-line permite que las personas, en forma individual y grupal participen en experiencias de aprendizaje desde diferentes lugares a través de Internet, de esta manera se construyen las redes para el aprendizaje. Definir relevancia es crucial, porque si ésta es determinada por quien aprende, la motivación se incrementa. El estudiante determina los recursos que satisfacen sus necesidades de aprendizaje, teniendo más disposición a los procesos de aprendizaje. Los contenidos de un curso y las necesidades del estudiante están unidos, el

proceso de aprendizaje se hace efectivo, en este proceso social la comunidad y la colaboración son tan importantes como la exposición al contenido de un curso.

### **1.1.2. TEORÍA DEL APRENDIZAJE CONSTRUCTIVISTA**

Constructivismo procede de raíces filosóficas, psicológicas, sociológicas y educativas. El verbo construir proviene del latín *struere*, que significa ‘arreglar’ o ‘dar estructura’. La teoría se basa en este significado, el aprendizaje es construido por el ser humano, las personas forjan nuevos aprendizajes en base a enseñanzas anteriores, por ello el aprendizaje es activo. Los estudiantes construyen sus propios conocimientos y este conocimiento se afianza tomando en cuenta la experiencia, la experiencia conduce a la creación de nuevos esquemas.

Para Piaget, (1978) “Los esquemas son modelos mentales que van cambiando, agrandándose y volviéndose más sofisticados a través de dos procesos complementarios: la asimilación y el alojamiento”.

El aprendizaje se explica como un encaje entre la información nueva y las viejas estructuras de ideas.

El estudiante va conectando hechos, ideas y creencias que posee, en función de estos preconceptos asimilados y los nuevos conceptos que se ponen a disposición, finalmente construye su conocimiento. Es necesario indicar una serie de aspectos que dicha teoría posee de forma inherente y que son aplicables en el desarrollo de diferentes disciplinas:

- El conocimiento se da por una interacción colaborativa, un sistema que permite el intercambio de opiniones y que enriquece el punto de vista de los estudiantes.
- El conflicto cognitivo es el estímulo para lograr el aprendizaje, proporcionando la organización y la naturaleza de los contenidos, tareas y conceptos aprendidos.
- Trabajar basado en un problema real o la simulación, situaciones reales problemáticas en busca de una solución o soluciones al mismo, no permite una respuesta única, sino que se generan distintos puntos de vista, cada uno establece las conexiones en base a su experiencia.
- El constructivismo nos habla del aprendizaje y la motivación, el aprendizaje genera cambios en el desarrollo del conocimiento en sus diversas formas social, emocional, etc. en el proceso de motivación y desarrollo de habilidades.
- El trabajo de Piaget estimuló la investigación de los procesos cognoscitivos. El proceso en que las personas aprenden se convirtió en un tema importante de



investigación y surgieron las teorías del procesamiento de la información sobre el aprendizaje, el desarrollo y la motivación. En este proceso interviene la atención, la percepción, la memoria de trabajo, la memoria a largo plazo y los tipos de conocimientos.

- Los esquemas nos permiten visualizar, proyectar forman parte de los procesos cognitivos complejos. La forma en que logramos los aprendizajes afecta su evocación y la forma en que se aplica el conocimiento más adelante. Los estudiantes deben enfocar su atención en los aspectos importantes del material. Los estudiantes invierten esfuerzo para hacer conexiones, elaborar, traducir, organizar, reorganizar, pensar y procesar con profundidad, ya que, a mayor práctica y procesamiento, más sólido será el aprendizaje. Los estudiantes deben regular y verificar su propio aprendizaje; estar al tanto de lo que tiene sentido y darse cuenta cuando se requiere un nuevo método.

#### **A. CREATIVIDAD Y RESOLUCIÓN CREATIVA DEL PROBLEMA**

“La creatividad es la capacidad de producir un trabajo original, pero que al mismo tiempo es adecuado y útil” (Berk, 2005). La mayoría de psicólogos indican que la creatividad genérica no existe, la gente es creativa sólo en un área específica. Sin embargo, para ser creativo, la invención debe ser intencional. “Un derrame accidental de pintura, que produce un diseño novedoso, no es creativo, al menos que el artista reconozca el potencial del “accidente” o que utilice la técnica de derramamiento intencionalmente para crear trabajos nuevos” (Weisberg, 1993).

##### **a. Creatividad y cognición**

La creatividad es la posibilidad de acrecentar el conocimiento, pero se requiere algo más y es la capacidad de observar las cosas de una forma novedosa. En muchas ocasiones se requiere alejarse del problema para poder analizarlo esto favorece al proceso de incubación un tipo de resolución inconsciente del problema, para lo que se requiere flexibilidad y reorganización continua de las ideas. El proceso de creatividad requiere de una constante motivación y persistencia.

En nuestro entorno las situaciones problemáticas se hacen cada vez más complejas requieren de soluciones creativas, los problemas complejos presentes y futuros requieren de creatividad es importante para el éxito psicológico, físico, social y profesional de un individuo (Plucker, 2004). La coerción de la creatividad la vemos en las aulas de cada nivel de formación con mucha frecuencia y sin darse cuenta. Los profesores dentro del desarrollo de sus sesiones están ubicados en una posición excelente para fomentar u obstaculizar la creatividad, existen posibilidades para motivar la creatividad:

1. Postergar los juicios.
2. Evitar afianzar el apropiamiento de las ideas. Cuando los individuos sienten que una idea es “suya”, en ocasiones el ego obstaculiza el pensamiento creativo.
3. Sentirse libre de utilizar otras ideas. Basarse en otras ideas y hacer transformaciones.
4. Estimular las ideas audaces. Orientar a la generación de ideas innovadoras, funcionales y factibles. Entre tomar una mala idea descabelladamente imaginativa para modificarla y tomar una mala idea aburrida y hacerla lo suficientemente interesante para que valga la pena la primera resulta más sencilla.

### **1.1.3. MODELO DE APRENDIZAJE DE BANDLER Y GRINDER**

El modelo VAK que toma en cuenta las iniciales de las palabras visual, auditivo y kinestésico se basa en los estudios neuro lingüísticos que afirma que la información la receptionamos por medio del ojo el oído y el cuerpo siendo este conocimiento fundamental para las personas que están en proceso de aprendizaje o aquellas personas que enseñan.

El sistema de representación visual, son identificados como estudiantes visuales a las personas que logran un mejor aprendizaje cuando leen o visualizan la información. El pensar en imágenes nos brinda la facilidad de absorber mucha información y de manera rápida, además en el proceso de ver podemos establecer relaciones entre una variedad de conceptos e ideas.

Sistema de representación auditivo, existe una manera secuencial de recordar la información que recibimos y está ingresa por el sistema auditivo, las explicaciones orales, el lenguaje hablado, el dialogo permite al estudiante pasar e hilar un punto con otro, muchas veces este acto es memorístico y no debe olvidarse una palabra a diferencia del aprendizaje visual que organiza como un conjunto la información que percibe.

Sistema de representación kinestésico, el movimiento que se asocia al proceso de aprendizaje y sobre todo a un deporte y como no a otras actividades requiere de un mayor tiempo de aprendizaje a diferencia de la visual y el auditivo, por ejemplo, aprender a escribir a máquina, de manera práctica y automática sin detenerse a ver símbolos o letras porque se ejecuta de memoria, sin embargo, el aprendizaje kinestésico es profundo, uno difícilmente olvida lo aprendido, eso lo podemos observar en una persona que luego de mucho tiempo maneja bicicleta.

Si hablamos de porcentajes, podemos mencionar que un 40% de personas aprenden de una mejor manera visualmente, un 30% lo hace auditivamente y un 30% kinestésicamente.

#### **1.1.4. TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES**

Cada día nos enfrentamos a problemas y la capacidad de poder resolverlos se denomina inteligencia, muchas veces un gran expediente académico no necesariamente se relaciona con una persona exitosa, el ser humano se diferencia unos de otros y el éxito para poder alcanzar las metas que uno se propone en la vida está en los diferentes tipos de inteligencia. No podemos comparar a Einstein con Lebrón James, cada una de sus inteligencias corresponde a diferentes campos.

La inteligencia puede ser desarrollada, las experiencias, el medio, la educación, desarrollan las potencialidades que te permiten llegar a la meta. Pero esa meta requiere ser alcanzada con esfuerzo y cada persona con sus características en sus diferentes disciplinas ejercita sus capacidades.

Howard Gardner, precisa ocho tipos de inteligencia:

**Inteligencia Lógico – matemática**, es aquella que se relaciona con la habilidad para entender las operaciones abstractas que se requiere para la solución de problemas de la lógica y de la matemática.

**Inteligencia Lingüística**, esta habilidad la presentan los escritores, poetas, revisores de texto, redactores quienes manejan, entienden y utilizan el idioma. Para ello se utiliza ambos hemisferios.

**Inteligencia Espacial**, la inteligencia se relaciona con la concepción del espacio tridimensional propia de los diseñadores, arquitectos, marineros, ingenieros, escultores, cirujanos, decoradores, artistas.

**Inteligencia Corporal-Kinestésica** propia de los danzarines, deportistas, artesanos, cirujanos, quienes utilizan el movimiento de su propio cuerpo y logran resolver problemas.

**Inteligencia Musical**, inteligencia de los cantantes, compositores, músicos, bailarines, quienes son capaces de percibir y reproducir cada nota musical.

**Inteligencia Intrapersonal**, la autoestima, autoconfianza y control emocional es una cualidad que nos permite adaptarnos a la sociedad, esta inteligencia logra el control de las emociones.

**Inteligencia Interpersonal**, La habilidad de ponerse en lugar de otro, la empatía permite involucrarse socialmente, esta inteligencia la presentan los buenos vendedores,

políticos, profesores o terapeutas. La inteligencia emocional se forma con la inteligencia intrapersonal y la interpersonal.

Inteligencia Naturalista, es la que utilizamos para observar y estudiar la naturaleza. Los biólogos, los naturalistas, los ecologistas poseen ese tipo de inteligencia.

Los estilos de aprendizaje y las inteligencias pueden integrarse y generar una mixtura de habilidades que desarrolla el ser humano para enfrentar problemas que se le presenten en la vida.

### **1.1.5. PENSAMIENTO VISUAL**

En la formación de profesionales el pensamiento visual es relevante. El estudio de la percepción, del pensamiento espacial o la inteligencia visual no siempre están dentro de un mismo marco.

Rudolf Arnheim en el año de 1969 publica la obra *Visual Thinking*, el término ha tenido diversas aplicaciones sobre todo en el ámbito educativo, El análisis de la percepción visual y su expresión dentro del arte es el punto central para Arnheim.

“La capacidad que el cerebro tiene para comprender e interpretar la realidad captada a través de los ojos se denomina percepción visual” (Gardner, 1994).

El software Video Scribe, que se relaciona con el pensamiento visual, presenta características que lo vinculan con el desarrollo del pensamiento humano y la inteligencia de las personas y no específicamente de los artistas. El análisis de la comunicación visual, el proceso de la información icónica y el lenguaje visual se plasman en el pensamiento. “El pensamiento independientemente de las palabras, se activa” (Zamora, 2007).

Los métodos educativos deben adaptarse a nuevos postulados científicos a la luz de innovadores planteamientos de neuroeducación basados en estructuras científico artísticas.

Generar aprendizajes a través del uso de imágenes, que es el pensamiento primitivo de la humanidad es inherente al hombre y por tanto motivador.

Todo profesional debe estar apasionado con la actividad que realiza, todo científico antes de iniciar su tarea debe revisar sus concepciones y tendencias, para poder realizar algún estudio el investigador debe estar apasionado por ella. Maslow lo llama el “conocimiento por amor”.

La dinámica de esta propuesta formativa pretende la incorporación de una creatividad estructurada en el desarrollo de proyectos en entornos emergentes e inciertos mediante la aplicación del software – Video Scribe- para ejecutar proyectos de *Visual Thinking*. La empatía, creer en la propia capacidad, tener confianza para aceptar los riesgos a la hora de generar ideas son algunas de las claves. Con especial atención a los

investigadores en formación y a aquellos que desean transformar su investigación con un enfoque más social.

Las ideas innovadoras son el resultado de conectar cosas, de relacionar puntos que hemos ido adquiriendo con el tiempo y es el resultado del proceso creativo.

“No puedes conectar los puntos mirando hacia adelante; solo puedes hacerlo mirando hacia atrás. Cada persona debe confiar en que los puntos se conectarán de alguna forma en el futuro, confiar en algo, en el instinto, el destino, la vida, el karma, lo que sea. Porque creer que los puntos se conectarán luego en el camino te dará la confianza de seguir tu corazón, incluso cuando te conduce fuera del camino trillado y eso hará toda la diferencia”. (Jobs, 2011)

Video Scribe nos permite la ejecución de procesos de Visual thinking que corresponden a la metodología de resolución de problemas.

La sumersión en el contexto de la realidad problemática, la generación de ideas y soluciones ligadas a la creatividad desde un enfoque experimental que nos darán datos para evaluar las posibles soluciones de calidad. (Liedtka, 2011)

El pensamiento creativo es aplicado para poder afrontar el proceso de (desafío, problema, necesidad, pregunta de investigación), buscando una solución final.

Iniciamos en la primera etapa de descubrimiento respondiendo a la pregunta ¿Cómo abordamos el problema? Luego pasamos a la interpretación, seguido de la etapa de ideación generando diversas posibilidades de solución que nos llevan a preguntar ¿Qué podemos crear?, en relación a los resultados de la etapa anterior en la etapa de experimentación la pregunta será ¿Cómo lo construyo? Convirtiéndose en un proceso que va en constante evolución y mejora, y entonces siempre surgirán nuevos retos.

En el método científico es importante considerar cuidadosamente la definición de la pregunta de investigación para poder construir una variada posibilidad de respuestas potenciales que se ponen a prueba en la recopilación de datos para precisar una respuesta que explique mejor la situación analizada. (Gonzales, 2016)

La incorporación de soluciones tecnológicas en la actualidad, genera cambios significativos donde los procesos de investigación promuevan la iteración y un aprendizaje constante es necesario innovar procesos que permitan oportunidades para enfrentar los diversos problemas y confrontar las diversas hipótesis (Liedtka, 2011).

La sociedad actual ha dado origen a lo que se le conoce en inglés como wicked problems Host Rittel 1972, citado en Liedtka, (2011). Los wicked problems son problemas multidisciplinarios, difíciles de resolver.

Este tipo de problemas requieren de la aplicación de dos métodos: el científico y el de diseño, para poder reaccionar frente a estos problemas se requiere una serie de proyecciones mediante el diseño para así poder abarcar el mayor número de características, es decir pueden ser atacados desde una mezcla de tecnología e implementación artística. (Liedtka, 2011)

Viendo la evolución de la sociedad es que hoy en día se hace necesario innovar en métodos, técnicas y/o herramientas alternativas que estén acorde a los tiempos y que nos brinden alternativas para identificar y delimitar problemas de investigación de una manera diferente y que a la vez no se contraponga con los principios y procesos de la investigación científica y sus dos principales enfoques: el cualitativo y el cuantitativo, y sus derivados mixtos o híbridos como se les conoce actualmente. (Gonzales, 2016)

#### **A. Software Video Scribe**

Video Scribe es un software que nos permite crear animaciones de pizarra automáticamente. Salió al mercado el año 2012 por la compañía británica Sparkol. El mes de abril del año 2014, tenía más de 250 000 usuarios en 135 países de todo el mundo. Video Scribe está definido en Adobe Flash y ejecuta películas QuickTime y videos Flash.

Video Scribe es fácil de usar para crear videos explicativos animados a mano. El uso de las imágenes se fusiona con el texto de manera secuencial en una pizarra virtual alcanzando un impacto visual, globalizador y atractivo. Es una herramienta web que permite ejecutar y diseñar y crear presentaciones animadas que luego puedes compartir en red.

Los escolares estadounidenses en abril de 2013, utilizaron Video Scribe para crear un mensaje para Barack Obama, suplicándole al presidente de los Estados Unidos que restablezca su visita a la Casa Blanca. El mes siguiente, Video Scribe fue recomendado en el sitio web de la BBC News. La aplicación de Video Scribe ganó la Mejor aplicación B2B móvil/ tableta en los Premios MOMA después de ser nominada en tres categorías. Mashable ha hecho uso de Video Scribe en varios videos de pizarra para su sitio web.

##### **a. Utilidad**

Video Scribe permite crear presentaciones animadas que pueden ser exportadas o compartidas en red.

Su aplicación parte de una presentación power point, unificando lo mejor de una presentación con una animación creativa.

#### **b. Prestaciones de Video Scribe**

Según (Laraus, 2017) Video Scribe logra las diferentes acciones:

- Insertar texto. Permite trabajar con más de 100 tipos de fuentes además de poder exportar y personalizar otras más fuera de lo que te ofrece el software.  
Te permite la captura de imágenes para poder personalizarlas.
- Insertar imagen. Tiene un banco de imágenes gratuita y otro de pago, sin embargo, la variedad de imágenes gratuitas es suficientes para el logro de diferentes trabajos, e inclusive permite subir imágenes en PNG y JPG para tus presentaciones animadas.
- Música. Presenta un banco con más de 200 canciones gratuitas que acompañaran a tu animación, pero te permite añadir audio en formato MP3 (se debe tomar en cuenta derechos de autor porque puedes publicarlo en You Tube).
- Grabación de voz. Puedes grabar tu voz y personalizar aún más tu animación.
- Gráficos. Se puede crear una variedad de gráficos insertando columnas y filas.
- Línea del tiempo. Trabajas con una línea de tiempo que se ubica en la parte inferior de la aplicación que funciona mediante fotogramas en el que puedes personalizar el tiempo de duración en segundos.
- Fondo de pantalla. Puedes personalizar el color además de poder usar una serie de texturas.
- Mano que escribe. El efecto que es más representativo es la mano que escribe y puedes utilizar una serie de diseño con diferentes recorridos visuales y diferentes bolígrafos de redacción además del uso de formas diversas de manos.
- Zoom al final de la presentación. La presentación final la puedes visualizar en pantalla completa aplicando zoom.
- Reproducción. La reproducción puedes ejecutarla desde el principio o desde una etapa que desees.
- Exportación. Puedes guardar la presentación en el ordenador en la nube de drive o en formato PDF.
- Compartición. Se puede compartir en el canal you tube, en fase o como presentación en power point.
- Tipos de archivos. Los archivos que puedes usar para descargar o compartir tus proyectos son: Quicktime mov (Mac), AVI, PNG, JPG y WINDOWS WMV. Si se descarga en el ordenador, se puede convertir en cualquier formato.

- La calidad de la animación y presentación. También cuenta con diferentes opciones: 360 (web/mobile), 640 (Normal), 720 (Standard HD), 1080 (Full HD).

#### **c. Ventajas de Video Scribe:**

- Para trabajar con Video Scribe, no necesita ningún conocimiento previo de edición.
- Las herramientas de trabajo son fáciles de aprender.
- La calidad de la presentación y la animación es alta cuando las comparte en sus redes.
- El banco de imágenes es variado, suficiente para realizar muchas creaciones innovadoras, pero también puedes recargar las imágenes que quieras.

#### **d. Desventajas de Video Scribe:**

- La licencia de usuario solo le permite tenerla en un dispositivo a la vez, puede iniciar sesión con su correo electrónico y contraseña.
- Para utilizar Video Scribe, debe descargar el programa completamente gratuito que proporcionan e instalarlo en su computadora (compatible con MAC y Windows). El programa debe estar instalado en cada una de las computadoras.

Existen varias herramientas web y, como tal, tiene sus aspectos positivos y negativos. Por tanto, se trata de valorar el uso que podrías darle en tus cursos como presentaciones profesionales o de otro tipo.

Lo más valioso es el nivel de imaginación que puede generar y la posibilidad de dar dinamismo a diferentes tipos de información, teniendo la posibilidad de gestionar un contenido visual propio y relevante para las disciplinas artísticas de la formación.

Rudolf Arheim en 1969 es quien acuñó por primera vez el término pensamiento visual en su libro *Visual Thinking*, donde hizo un análisis de la percepción, la vista, la inteligencia, las imágenes, las representaciones y símbolos que se relacionan con el campo del arte y también con el campo educativo. El pensamiento visual requiere la capacidad de ver formas visuales como imágenes (dibujos, símbolos, signos, etc.).

El arquitecto David Sibbet, habla de la facilitación gráfica, siendo el proceso en el que las palabras adquieren otro significado, diseñando representaciones gráficas generando una idea operativa del pensamiento visual.

La importancia no está solo en la posibilidad de la comunicación visual sino también, en el trabajo colaborativo, el hecho de mejorar las relaciones consolidando la escucha activa hacia un objetivo.

La documentación gráfica o registro gráfico incita a los estudiantes a generar desafíos a nivel mental actuando de manera sistemática, propiciando dos actividades conjuntas pensar y crear, describiendo mejor, situaciones complejas de afectividad o



criticidad, su aplicación es en tiempo real y esto permite en el aula grandes resultados significativos, es una herramienta que genera una clase más dinámica. Los estudios neurocientíficos sugieren usar y mejorar la organización de esquemas mentales. Cada cerebro es una representación individual para encontrar nuevas formas de comprensión, para identificar problemas. Es muy importante generar un gran aprendizaje.

Uno de los grandes referentes es el cómic, visto como noveno arte, con el que sus elementos como globos, personajes, orden, perspectiva en el dibujo, onomatopeyas utilizan el texto y de formas más destacadas: metáforas visuales que han sido de gran ayuda, como cualquier experiencia gráfica puede forjar procesos de aprendizaje complejos y significativos que incluyen lo que existe en nuestro mundo interior y exterior.

Los mapas mentales también se relacionan al presentar información de forma organizada, sintetizada y mejorada con imágenes que son esenciales desde un punto de vista neuroeducativo, ya que una gran cantidad de información se combina en un producto e ideas que aún no están relacionadas, puede ser integrado por nuestros alumnos con la orientación adecuada.

En el caso de los mapas mentales, se genera una serie de relaciones unificadas mediante gráficos que se comunican por sí mismos. Ya existen plantillas prediseñadas, como las "Plantillas Grove" desarrolladas por el equipo que lidera Sibbet, pero cada una puede crear su propia plantilla, personalizando así sus procesos de aprendizaje.

Tablero de narraciones y cuentos; También forman parte del buen uso de las imágenes, la primera muy utilizada en marketing y afines, siendo una historia narrativa que sirve para motivar a las personas, un storyboard es parecido a un cómic o cómic, pero con viñetas cortas que contienen un principio, un medio y un final cortos.

Sketch Notes, donde se utilizan dibujos y símbolos, son parte de la aplicación del pensamiento visual en los procesos de interpretación y recopilación de información.

Se utilizan cartas o tarjetas que presentan un diccionario visual porque contribuyen creativamente al desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales, enseñanza en el aula, habilidades lingüísticas, en talleres de lectura y escritura en español, como el inglés.

Desarrollar el pensamiento visual de acuerdo con el objetivo que se le asigna, con la naturaleza del trabajo de la asignatura o área educativa; Usar esto de manera creativa es una gran fuente de conocimiento en el campo de la ciencia, que ofrece oportunidades para mejorar nuestras habilidades de pensamiento crítico y creativo.

El mundo exterior se hace presente a través de la actividad visual que se desarrolla a través de un acto visual en el que, a través de sensaciones, umbrales e iluminación, y el

contacto de mecanismos únicos llamados visión, podemos percibir y comprender el mundo que nos rodea.

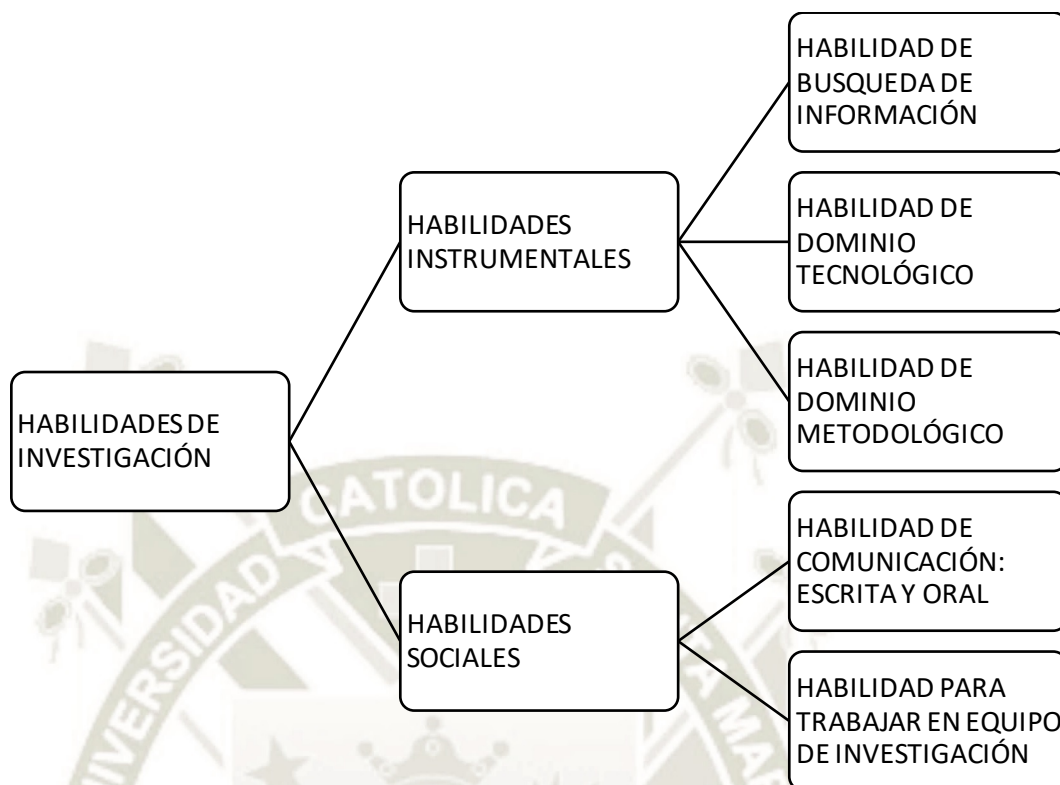
Gil y Segado, (2011) mencionan que, el proceso de la visión puede apreciarse en dos niveles: Primero comprende el proceso, el fenómeno físico de la visión que tiene lugar en el ojo y el segundo que es el proceso de transporte de la información acopiada por el ojo y su interpretación, en el que interviene el sistema nervioso central; es decir la participación del cerebro.

## **1.2. HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN**

El conjunto de habilidades que se desarrollan antes que el individuo tenga acceso a procesos sistemáticos de formación en y para la investigación se agrupan en las habilidades de investigación, que en su mayoría no se desarrollan sólo para posibilitar la realización de las tareas propias, el “desarrollo de las habilidades investigativas”; la innovación, actualización y autoaprendizaje en el educando puede vincularse estrechamente con el desarrollo de habilidades investigativas Moreno 2002, citado por Hernández-Gallardo, (2006). El proyecto de investigación en su conjunto, se compone de tres grandes etapas. El diseño de una investigación debe estar centrado en un tema de interés para el investigador (Hernández-Moncada, 2012; Bojorgue, 2001).

El docente tiene la posibilidad de incentivar el gusto por el trabajo de investigación, las habilidades de investigación permitirán que el estudiante pueda ejecutar todo proceso ya sea de manera individual o grupal, aprendiendo a trabajar en equipo desde el campo de su especialidad y dirigidas a la ejecución de proyectos multidisciplinarios. Enmarcar un trabajo de investigación permitirá tener una visión global del tema generando a partir de ello el índice del contenido del proyecto.

**Figura 1. Habilidades de investigación**



**Fuente:** Octavio Reyes López, (2014)

Partimos del concepto dado por Chirino-Ramos, (2012) acerca de habilidad que es el “dominar un acto”, nos permite ser flexibles, modificar los procesos de forma consciente y en diversas situaciones según el lugar o contexto en que se desarrolle.

El empleo de procedimientos en el desarrollo del método científico, el dominio de acciones, la actividad de búsqueda del conocimiento, los hábitos, las posibilidades de planificación, ejecución, valoración y comunicación que forjan al individuo para que puede enfrentar un problema, teorizarlo y confrontar su realidad profesional esas habilidades son las habilidades de investigación. (Illescas, 2016)

Son habilidades de la investigación las acciones lógicas, conscientes y estructuradas que deben desarrollar los estudiantes, así como también los profesionales para acceder a nuevos conocimientos y así permitir la solución de problemas dentro de su profesión. Dentro de las habilidades podemos identificar las actividades, tareas y operaciones propias de la ciencia. Existe una relación entre las habilidades de los docentes con las habilidades de los estudiantes que sustentan el desarrollo de las habilidades de las personas. Las habilidades

investigativas (instrumentales y sociales), son una herramienta para orientar al individuo, incentivando en él la capacidad investigativa.

Para García, (2004) las habilidades investigativas son las gestiones sujetadas para la planificación, realización, valoración y comunicación de los resultados producto del proceso de solución de problemas científicos. Se trata de un incorporado de habilidades que por su calidad de generalización le permiten al profesional en formación desplegar su potencial de desarrollo científico.

Los estudiantes pueden comprobar su conocimiento en el proceso de investigación, los ayuda a actuar con certeza y rigor científico fomentando su creatividad, su capacidad de reflexión y además les brinda más recursos para su actuar profesional por eso se requiere:

- Estrategias que promuevan valores humanos, sociales y éticos frente a la sociedad, la cultura, el medio ambiente, la ciencia, la tecnología e investigación.
- Estimular las habilidades innatas desde temprana edad, promoviendo hábitos de investigación, con seriedad, actitud, responsabilidad frente al conocimiento.
- El docente debe crear las condiciones propicias para fomentar las habilidades investigativas y convertir al estudiante en un investigador activo, que genere una cultura investigativa institucional.
- Las habilidades de investigación buscan la confrontación, interiorización de los conocimientos, además forma y fortalece el espíritu investigativo y competitividad comunicativas, sociales, entre otras que produzcan cambios relevantes en la calidad de la educación.

El docente debe involucrarse con los procesos de innovación, investigación y formación permanente involucrando el trabajo cooperativo (Díaz, 2005). La calidad en la educación involucra el desempeño docente y el nivel de rendimiento académico.

#### **A. Habilidades instrumentales**

Capacidades cognitivas del sujeto para aprender teniendo un objetivo determinado. La habilidad es entendida como una aptitud innata o desarrollada. La habilidad instrumental es la capacidad de combinar piezas que sirven para realizar un trabajo o actividad, dentro de las habilidades instrumentales para investigar se involucra las habilidades para adquirir la información, el dominio de la tecnología, medios y herramientas informáticas para lograr el informe de investigación, el dominio metodológico de la investigación.

Según Tamayo (1987, como se citó en Alvarado, 2016) existen habilidades investigativas, las cuales deben desarrollarse gradualmente. A continuación, se detallan

#### **a. Habilidades para buscar información**

Esta habilidad hace referencia a las más fundamentales dentro del trabajo de investigación, ya que permiten observar la realidad, hallar y plantear problemas de investigación, sintetizar y criticar la información encontrada acerca del tema de investigación. De acuerdo con Tamayo (1987, como se citó en Alvarado, 2016) las habilidades cognitivas generan en el profesional, la capacidad para hallar vacíos teóricos, relacionarlo con otros problemas y atender a tal problema.

En resumen, las habilidades cognitivas, permiten que el profesional o el estudiante, “adquiera una formación teórica sólida del objeto de su profesión como premisa para el desarrollo de una concepción científica [...], es decir, teorizar la realidad a través de la búsqueda, aplicación y socialización de los conocimientos científicos” Tamayo (1987, como se citó en Alvarado, 2016). Para ello, es necesario:

- La búsqueda de información en diferentes fuentes como libros y revistas académicas en biblioteca
- Las revistas electrónicas son una base del conocimiento.
- Otra fuente son las bases electrónicas de datos.
- Se debe elaborar fichas de trabajo y documentales.
- Dar crédito a las fuentes consultadas.
- Especificar cuáles son las evidencias científicas y diferenciarlas de otro tipo de evidencias
- Cuestionar y comparar posturas de diferentes autores acerca del fenómeno de estudio.
- Revisar la literatura de las diferentes fuentes ejecutando una evaluación crítica (Comprensión lectora de textos científicos, Deducción, abstracción y aplicación de principios, capacidad análisis, reflexión y decisión de posturas teóricas). (Figuroa, Granados, & López, 2019)

#### **b. Habilidades tecnológicas**

Tamayo (1987, como se citó en Alvarado, 2016) refiere que las habilidades tecnológicas implican hacer uso adecuado de herramientas informáticas que faciliten procesos de búsqueda, sistematización y análisis de información o datos recaudados

durante la investigación. Las habilidades necesarias para hacer uso de la tecnología son las siguientes:

- El uso y dominio de medios tecnológicos aplicando programas como: Word, Excel, Power Point, Internet, Paquetes estadísticos computarizados, Bases de datos especializados para la investigación (En la búsqueda de la información hacer uso de palabras clave en sitios confiables como repositorios, buscadores científicos o bibliotecas virtuales)

### **c. Habilidades metodológicas**

Según Tamayo (1987, como se citó en Alvarado, 2016) estas habilidades hacen referencia al conocimiento y uso de las diferentes técnicas, instrumentos de recolección de datos y métodos para llevar a cabo una investigación. Estas habilidades están íntimamente ligadas a la metodología de la investigación, por lo tanto, estas habilidades brindan las estrategias o pasos para llevar a cabo satisfactoriamente la actividad investigadora en el campo de la ciencia. Al respecto Tamayo y Tamayo, (2012) señala que la importancia de estas habilidades radica tener un objetivo marcado y en el saber probar hipótesis, para hallar respuestas ante los diferentes problemas observados. Estas habilidades permiten al individuo formar un espíritu crítico de lo que se observa. Estas habilidades, según Tamayo (1987, como se citó en Alvarado, 2016) se observan en el proceso.

- Plantear el problema a investigar
- Formular una pregunta de investigación que oriente a resolver el problema.
- Precisar los objetivos de investigación
- Optar por el tipo de estudio y/o de diseño de investigación que nos permita responder la pregunta planteada
- Estudiar en el marco teórico o antecedentes la variable o variables de investigación.
- Delimitar la población de estudio
- Seleccionar la muestra de estudio, en cuanto a tamaño y tipo (aleatoria o no aleatoria) de acuerdo a la pregunta de investigación
- Recopilar la información que permita responder a la pregunta de investigación utilizando una técnica o estrategia adecuada (cuestionario, observación, etc.) para
- Recopilar información con un instrumento adecuado, en cuanto a la validez, confiabilidad y estandarización requeridas por la investigación.
- Diseñar un instrumento para el propósito de la investigación.
- Elegir el procedimiento para la recopilación de la información.

Los estudiantes necesitan habilidades instrumentales, a las que Moreno Bayardo, (2002) define como “Herramienta básica que posibilita el acceso a una amplia gama de aprendizajes en diversas modalidades del conocimiento, entre ellos los que demanda la formación para la investigación”.

La misma autora Moreno Bayardo, (2002) nos indica, que si el investigador logra manejar el lenguaje en forma creativa y flexible, contará con una de las mejores herramientas para realizar su trabajo, y estará en posibilidad de expresar de diversas maneras sus interrogantes, supuestos, hallazgos, intuiciones, argumentaciones, inferencias, resultados, etcétera; será capaz de reelaborarlos y relacionarlos una y otra vez, no sólo en la forma externa que se plasma en sus trabajos, sino también en forma interna, esto es en su lenguaje interior.

## **B. Habilidades sociales**

A veces designada como competencia social. Las habilidades sociales aunque no tiene una definición única y determinada, sin embargo, esto puede tomar una definición por sus principales características, indicándonos que las habilidades sociales son conductas que se han aprendido de forma natural (y por tanto se puede enseñar), que se manifiesta en relaciones interpersonales, socialmente aceptables (respeto a las normas sociales y normas legales, así como a criterios morales), enfocadas a adquirir refuerzos ambientales (refuerzos sociales) o refuerzo de derechos de autor.

Las habilidades sociales están relacionadas o vinculadas a las habilidades sociales necesarias para trabajar en una sociedad que engendra diversas conexiones de calidad.

Las habilidades de comunicación requieren autocontrol emocional para lograr sus objetivos previstos y mantener su autoestima sin comprometer la autoestima de quienes lo rodean. Las habilidades sociales incluyen la adquisición de la comunicación de los resultados de la investigación (escrita y verbal) y la capacidad de trabajar en un equipo de investigación.

### **a. Habilidad de comunicación escrita y oral**

Es la habilidad del dominio del lenguaje para poder expresarse de manera oral, escrita, al momento de leer y hablar:

Es importante saber leer para poder: comprender, e interpretar textos científicos relacionados con la temática de la investigación.

Es necesario poder escribir y emitir mensajes, hacer uso de la sintaxis y la ortografía para construir argumentos críticos, para dar a conocer resultados a los que nos dirige la investigación empleando reglas del lenguaje de investigación además de poder exponer los alcances a los cuáles se llegó.

Poder hablar de manera coherente y correcta para expresar nuestras ideas y nuestros juicios.

Es importante aprender a escuchar para interpretar mensajes de texto; el respeto y la atención son necesarias para poder apreciar los diferentes puntos de vista.

### **Escribir**

- Manejar el texto, la información obtenida con apoyo de tablas y gráficos, de manera fundamentada se puede describir cada uno de los procesos ejecutados.
- Formular las conclusiones coherentes con la interrogante de investigación.
- Establecer un orden y una adecuada metodología en la redacción del informe.
- Tener una clara redacción para el reporte de investigación.
- Respetar las reglas de ortografía en el desarrollo del informe de investigación.
- Ubicar las referencias consultadas con base al formato para dar crédito a los autores en el texto
- Incluir en la parte de anexos información complementaria al reporte de investigación.
- Pensar en la publicación del trabajo de investigación al momento de redactarlo.
- Publicar un artículo de un informe de investigación.

### **Oral**

- Presentar de forma clara y directa el informe de investigación.

### **b. Habilidad para trabajar en equipo de investigación**

El ser humano es un ser social, sus habilidades deben ser acrecentadas en la construcción social del conocimiento interactuando con otros en un mundo compartido. Es indispensable para un investigador. Según Moreno, (2002) las habilidades sociales del conocimiento son:

- a) Habilidad para trabajar en grupo.
- b) Habilidad para socializar el proceso de construcción del conocimiento.
- c) Socializar el conocimiento.
- d) Comunicar.

Las habilidades instrumentales y sociales que se evalúan son las siguientes:

- El diseño de la investigación



- La dirección del proceso de investigación
- Manejar las técnicas cuantitativas de investigación.
- Manejar las técnicas cualitativas de investigación.
- Lograr el financiamiento para una investigación

## 1.2. ANÁLISIS DE ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Luego de una ardua búsqueda no se han encontrado antecedentes que correspondan a las dos variables de estudio.

Viau, A., Tintori, N. y Gibbs, H., (2018) en Mar del Plata estudiaron la *Evaluación y desarrollo de competencias profesionales utilizando video scribe en el ciclo básico de la Facultad de Ingeniería de la Universidad Nacional de Mar del plata.*

El objetivo fue, incorporar las TIC en la enseñanza de la física en Ingeniería impulsando una metodología innovadora de evaluación de aprendizaje implementada en la cátedra de Física 1 de la Facultad de Ingeniería de la UNMDP, basada en un concurso de presentaciones de desarrollos temáticos utilizando el Video Scribe. La propuesta está destinada no solo a promover la construcción de conocimiento y competencias profesionales, sino también, un interés crítico de los estudiantes por el aprendizaje de las ciencias.

**Siguayro, E. y Velásquez, E. (2019)** en Arequipa estudiaron *La aplicación del programa video scribe como estrategia para la mejora de la comprensión lectora de los estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la institución educativa Gran Unidad Escolar Mariano Melgar, Arequipa, 2019.* La investigación tuvo como objetivo general determinar los efectos de la aplicación del programa Video Scribe como estrategia para la mejora de la comprensión lectora. La aplicación del programa Video Scribe mejoró notablemente la comprensión lectora.

## CAPÍTULO II

### 2. METODOLOGÍA

#### 2.1. TÉCNICAS, INSTRUMENTOS Y MATERIALES DE VERIFICACIÓN.

##### 2.1.1. TÉCNICAS

La investigación aplicó la encuesta para poder comparar los logros obtenidos en ambos grupos, el grupo de control y el grupo experimental en donde se aplicó el uso del software vídeo scribe que permite el desarrollo de las habilidades de investigación.

##### 2.1.2. INSTRUMENTO

El instrumento propuesto es un test de autoevaluación validado por SIEP – Sociedad de Investigación Educativa Peruana, que tiene el fin de estimular la producción en educación que aporte a las políticas educativas y sociales en el Perú.

Es un instrumento estructurado en relación a las metas de aprendizaje que tiene como finalidad medir las habilidades de investigación logradas en el tiempo de investigación y de aplicación del programa.

Este instrumento a través de la prueba estadística Alfa de Cronbach alcanzo un valor en cada uno de sus ítems mayor a 0.9 que nos dan un nivel de fiabilidad excelente.

Nombre: Prueba de autoevaluación verificada por SIEP-Sociedad de investigación educativa peruana.

Autor: Cuestionario diseñado por la Dirección de Investigaciones Científicas y Tecnológicas de la Universidad Autónoma de Santo Domingo aplicado posteriormente en el programa de desarrollo de capacidades de investigación (Figuroa, Granados, & López, 2019).

Alcance: Estudiantes de educación superior.

#### 2.2. CAMPO DE VERIFICACIÓN

**Prueba estadística** : Alfa de Cronbach

Escala	Valor del coeficiente alfa					
	< 0.5	> 0.5	> 0.6	> 0.7	> 0.8	> 0.9
<b>Fiabilidad</b>	Inaceptable	Pobre	Cuestionable	Aceptable	Bueno	<b>Excelente</b>

##### 2.2.1. UBICACIÓN ESPACIAL

El espacio de estudio corresponde al nivel superior, el Instituto Superior tecnológico privado María Montessori, específicamente la carrera de Diseño de Moda. La institución se ubica en la Calle Moquegua 741.

### **2.2.2. UBICACIÓN TEMPORAL**

Por la duración de dos semestres académicos lo ubicamos dentro del estudio transversal realizado el año 2019.

### **2.2.3. UNIDADES DE ESTUDIO**

La selección de los estudiantes fue censal, conformada por estudiantes del III semestre de diseño de moda conformada por dos secciones, cada una de quince estudiantes en su mayoría mujeres.

La sección A que constituye el grupo experimental con quince estudiantes, tres del género masculino y 12 del género femenino y la sección B el grupo de control con quince estudiantes de género femenino.

## **2.3. ESTRATEGIA DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

Se han efectuado coordinaciones con la plana jerárquica para la aprobación del proyecto de investigación en la institución.

Hemos coordinado con el área administrativa para el uso de la sala de cómputo para el desarrollo de la unidad didáctica de investigación en el presente semestre.

Se ha estimulado a los estudiantes para la intervención en el programa educativo.

### **2.3.1. VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS**

El instrumento aplicado ya fue propuesto y validado por el SIEP – Sociedad de investigación educativa peruana.

### **2.3.2. NOMBRE DE LA RECOGIDA DE DATOS**

El proceso de aplicación del programa con apoyo del software Video Scribe presentará dos etapas. Los datos serán registrados en dos pruebas:

PE Prueba de entrada y

PS Prueba de salida.

### **2.3.3. CRITERIOS PARA EL CONTROL DE DATOS**

Recolección, conteo y resultados estadísticos.

#### **Recursos**

**Recursos Humanos:** Plana Jerárquica, directora, director académico y coordinador general, docentes del área de cómputo, docentes del área de Diseño de moda, estudiantes del III semestre de Diseño de moda.

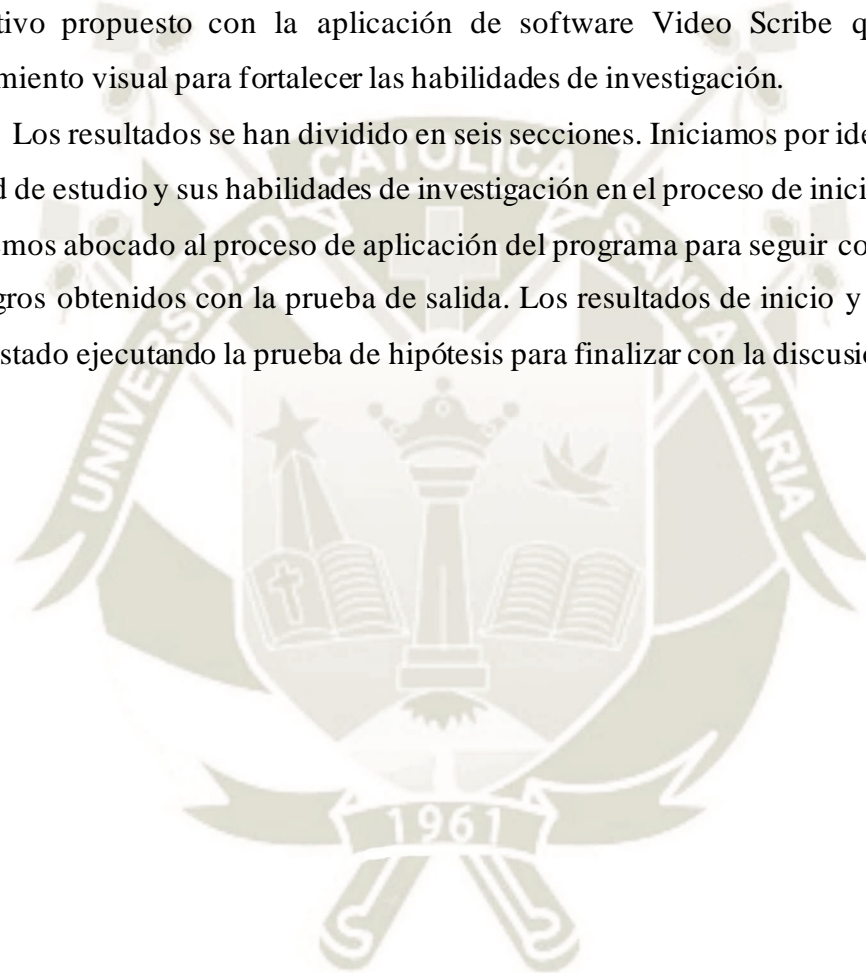
**Recursos Físicos:** Sala de cómputo.

## CAPÍTULO III

### 3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La investigación se sustenta en las siguientes tablas y gráficos que representan los resultados de la investigación, a partir de la aplicación de la prueba de entrada y la prueba de salida dirigidos a estudiantes del III semestre de la Carrera de Diseño de Moda en la Unidad Didáctica de Investigación, el cuestionario aplicado ha sido validado y a partir de su aplicación describe el nivel de logro de las habilidades de investigación previo al programa educativo propuesto con la aplicación de software Video Scribe que consolida el pensamiento visual para fortalecer las habilidades de investigación.

Los resultados se han dividido en seis secciones. Iniciamos por identificar a nuestra unidad de estudio y sus habilidades de investigación en el proceso de inicio, posteriormente nos hemos abocado al proceso de aplicación del programa para seguir con la medición de los logros obtenidos con la prueba de salida. Los resultados de inicio y de salida se han contrastado ejecutando la prueba de hipótesis para finalizar con la discusión de resultados.



### 3.1. CARACTERÍSTICAS DE LA UNIDAD DE ESTUDIO

Tabla 1

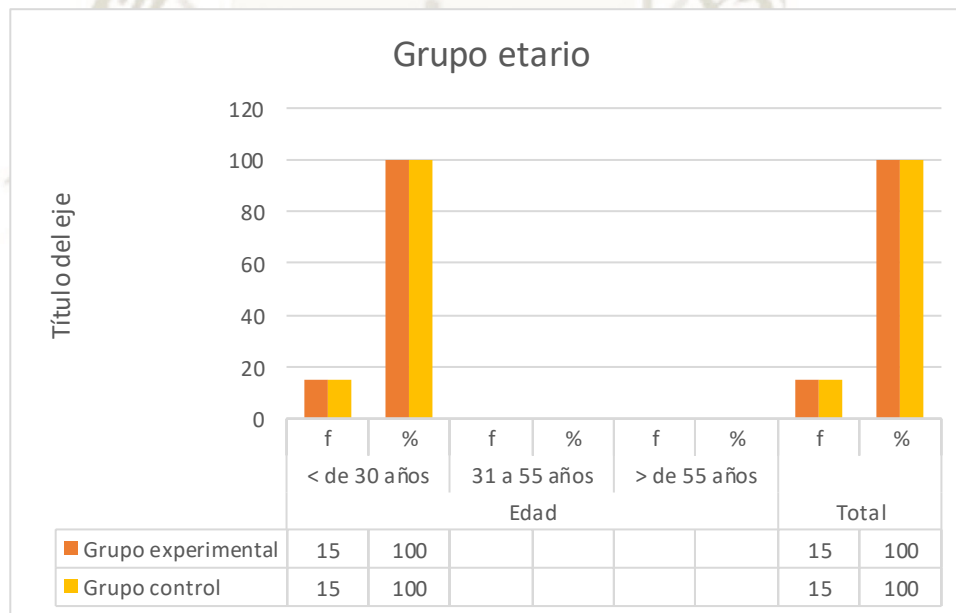
#### Grupo etario

Grupo Etario	Edad						Total	
	< de 30 años		31 a 55 años		> de 55 años			
	f	%	f	%	f	%	f	%
Grupo experimental	15	100					15	100
Grupo control	15	100					15	100
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>					<b>30</b>	<b>100</b>

Fuente: Realización propia en base a datos de la investigación.

Figura 1

#### Grupo etario



Fuente: Elaboración propia. Cifras de la tabla 1

La tabla y gráfico 1 muestran la distribución de los grupos de estudio, siendo en un 100% estudiantes menores de 30 años, tanto en el grupo experimental como en el grupo de control.

**Tabla 2**

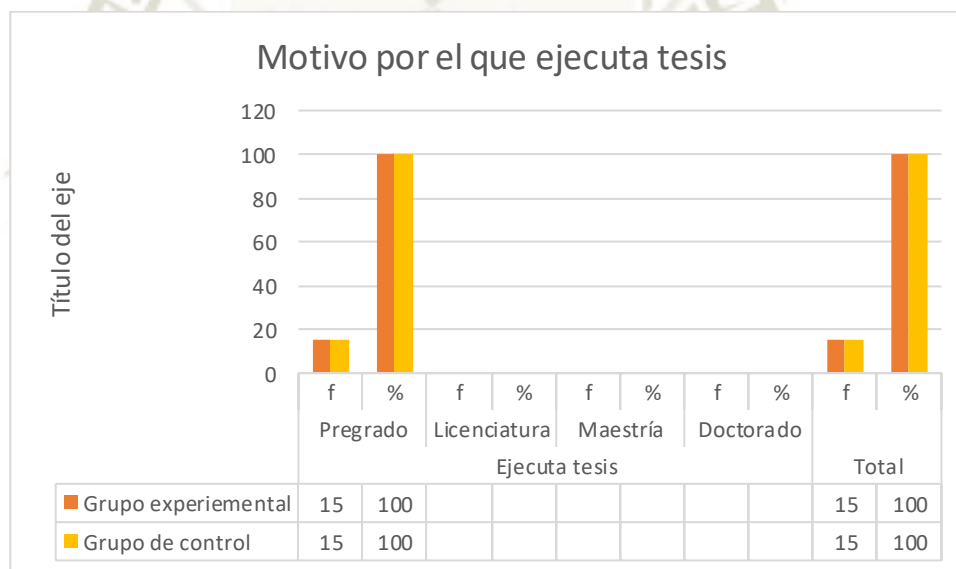
**Motivo por el que ejecuta tesis**

Motivo por el que ejecuta tesis	Ejecuta tesis									
	Pregrado		Licenciatura		Maestría		Doctorado		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Grupo experimental	15	100							15	100
Grupo de control	15	100							15	100
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>							<b>30</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Realización propia en base a datos de la investigación.

**Figura 2**

**Motivo por el que ejecuta la tesis**



**Fuente:** Elaboración propia. Cifras de la tabla 2

La tabla y gráfico 2 muestran el motivo por el que los estudiantes ejecutan un trabajo de investigación, siendo un 100% los estudiantes que ejecutan la investigación por los estudios en pregrado, tanto en el grupo experimental como en el grupo de control.

### 3.2. RESULTADOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA Y DE SALIDA DEL GRUPO CONTROL

Tabla 3

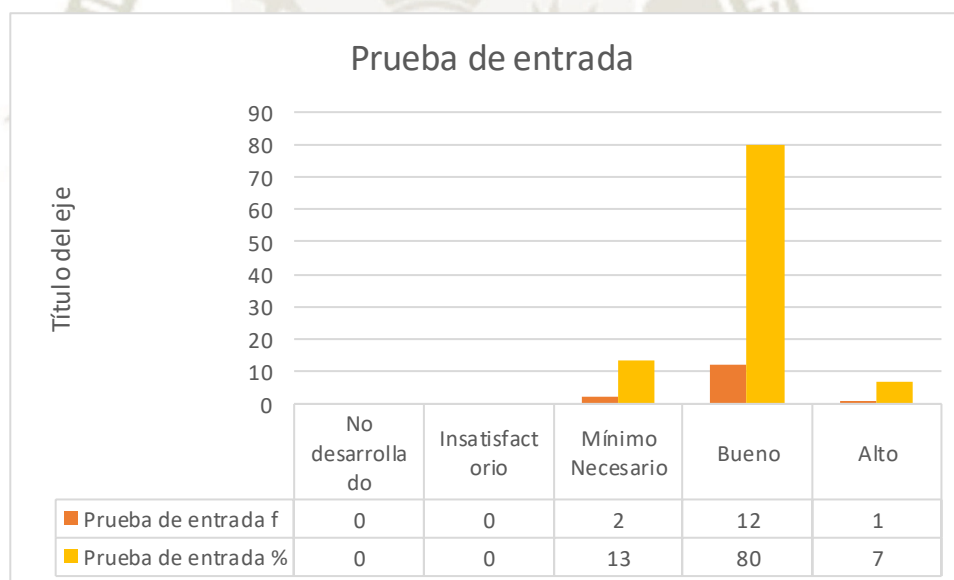
#### Habilidades de investigación por niveles en la prueba de entrada del grupo control

Niveles	Prueba de entrada	
	F	%
No desarrollado	0	0
Insatisfactorio	0	0
Mínimo Necesario	2	13
Bueno	12	80
Alto	1	7
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

Fuente: Realización propia en base a datos de la investigación.

Figura 3

#### Habilidades de investigación por niveles en la prueba de entrada del grupo de control



Fuente: Elaboración propia. Cifras de la tabla 3

La tabla y gráfico 3 muestra la distribución de frecuencias por niveles de las habilidades de investigación del grupo de control en la prueba de entrada. Tenemos un 13% de estudiantes se ubican en un nivel mínimo necesario, mientras que un 80% se ubican en un nivel bueno y un 7% registran un nivel alto. Los resultados nos indican que existen debilidades en el desarrollo de las habilidades de investigación sin dejar de mencionar que el nivel bueno en habilidades de investigación es representativo ante el nivel alto.

**Tabla 4**

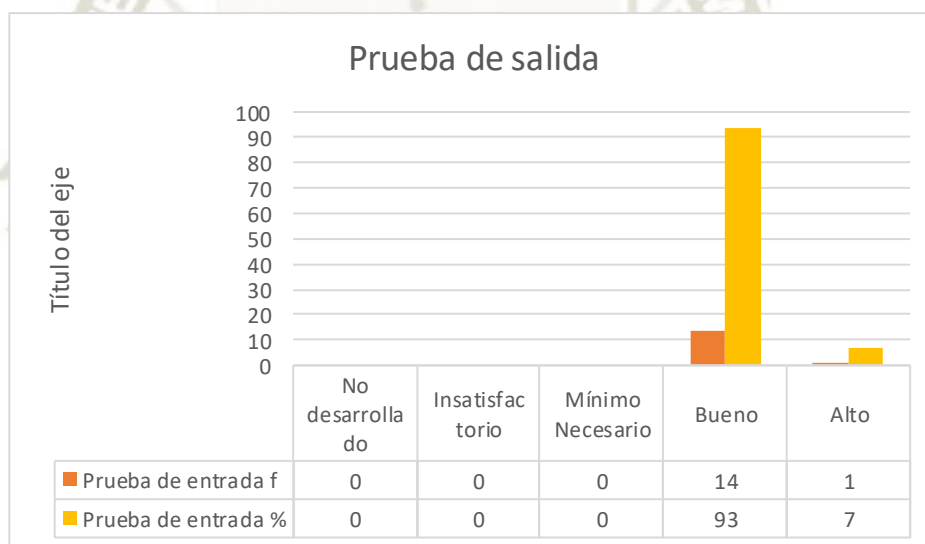
**Habilidades de investigación por niveles en la prueba de salida del grupo control**

Niveles	Prueba de salida	
	f	%
No desarrollado	0	0
Insatisfactorio	0	0
Mínimo Necesario	0	0
Bueno	14	93
Alto	1	7
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Realización propia en base a datos de la investigación.

**Figura 4**

**Habilidades de investigación por niveles en la prueba de salida del grupo de control**



**Fuente:** Elaboración propia. Cifras de la tabla 4

La tabla y gráfico 4 muestra la distribución de frecuencias por niveles de las habilidades de investigación del grupo de control en la prueba de salida. Tenemos un 93% de estudiantes se ubican en un nivel bueno y un 7% registran un nivel alto. Los resultados nos indican que existe un incremento de las habilidades de investigación en comparación con la prueba de entrada; sin haber aplicado el programa educativo.



### 3.3. RESULTADOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA DEL GRUPO EXPERIMENTAL

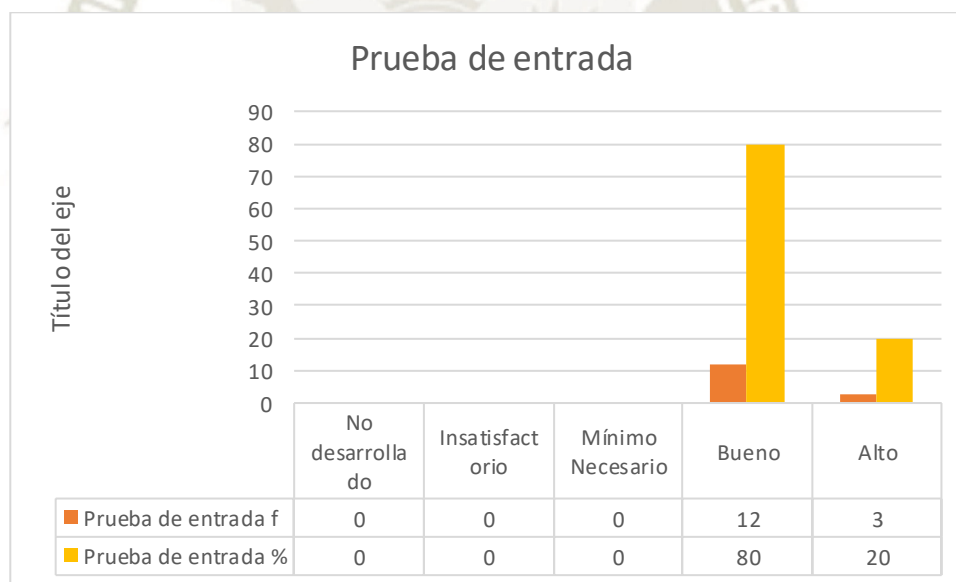
Tabla 5

Habilidades de investigación por niveles en la prueba de entrada del grupo experimental

Niveles	Prueba de entrada	
	f	%
No desarrollado	0	0
Insatisfactorio	0	0
Mínimo Necesario	0	0
Bueno	12	80
Alto	3	20
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

Fuente: Realización propia en base a datos de la investigación.

Figura 5 Habilidades de investigación por niveles en la prueba de entrada del grupo experimental



Fuente: Elaboración propia. Cifras de la tabla 5

La tabla y gráfico 5 muestra la distribución de frecuencias por niveles de las habilidades de investigación del grupo experimental en la prueba de entrada. Tenemos un 80% de estudiantes se ubican en un nivel bueno y un 20% registran un nivel alto. Los resultados nos indican que en el grupo experimental la prueba de entrada tiene resultados similares al grupo de control en relación a las habilidades de investigación.

**Tabla 6**

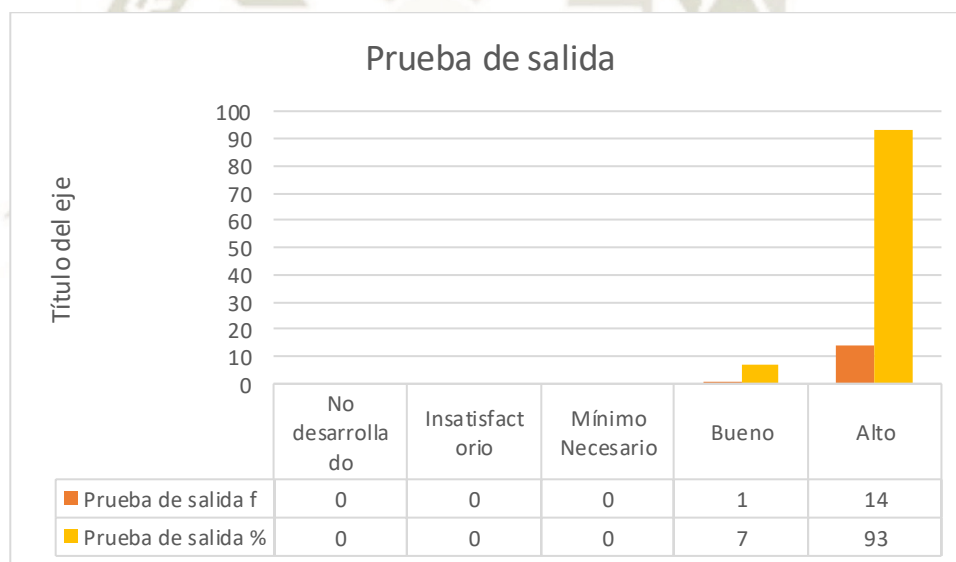
**Habilidades de investigación por niveles en la prueba de salida del grupo experimental**

Niveles	Prueba de salida	
	f	%
No desarrollado	0	0
Insatisfactorio	0	0
Mínimo Necesario	0	0
Bueno	1	7
Alto	14	93
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Realización propia en base a datos de la investigación.

**Figura 6**

**Habilidades de investigación por niveles en la prueba de salida del grupo experimental**



**Fuente:** Elaboración propia. Cifras de la tabla 6

La tabla y gráfico 6 muestra la distribución de frecuencias por niveles de las habilidades de investigación del grupo experimental en la prueba de salida. Tenemos un 7% de estudiantes se ubican en un nivel bueno y un 93% registran un nivel alto. Los resultados nos muestran un incremento y mejora en el nivel alto esperado de habilidades instrumentales y sociales de investigación.

### 3.4. RESULTADOS COMPARATIVOS ENTRE EL GRUPO EXPERIMENTAL Y CONTROL

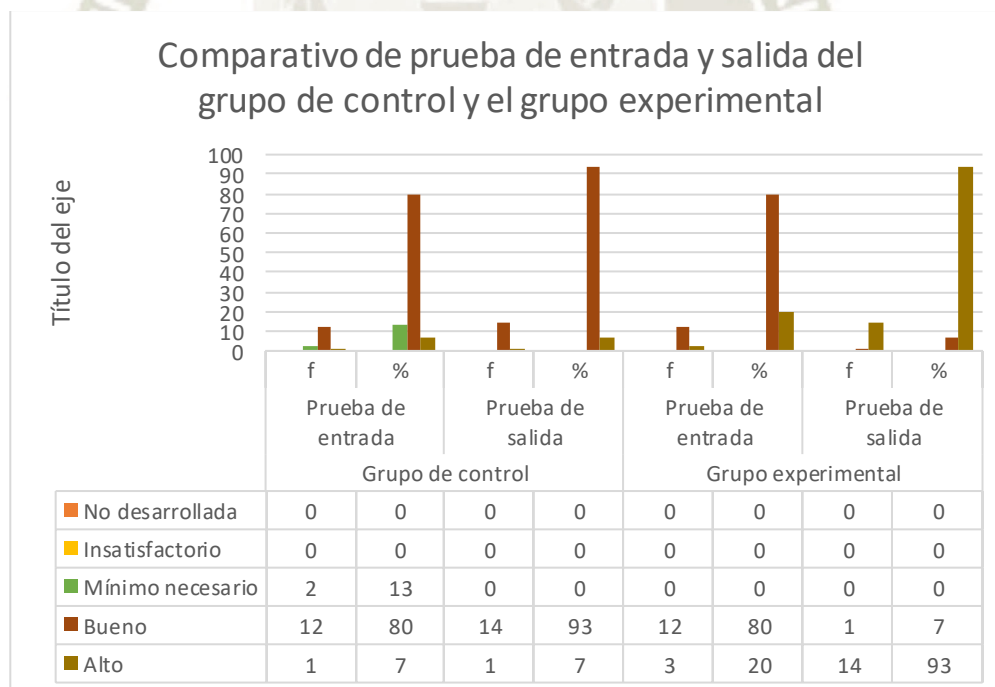
**Tabla 7**  
Comparativo de niveles de habilidad de investigación entre el grupo experimental y el grupo de control en la prueba de entrada y prueba de salida.

Niveles	Grupo de control				Grupo experimental			
	Prueba de entrada		Prueba de salida		Prueba de entrada		Prueba de salida	
	f	%	f	%	f	%	f	%
No desarrollada	0	0	0	0	0	0	0	0
Insatisfactorio	0	0	0	0	0	0	0	0
Mínimo necesario	2	13	0	0	0	0	0	0
Bueno	12	80	14	93	12	80	1	7
Alto	1	7	1	7	3	20	14	93
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

Fuente: Realización propia en base a datos de la investigación.

**Figura 7**

Comparativo de niveles de habilidad de investigación entre el grupo experimental y el grupo de control en la prueba de entrada y la prueba de salida



Fuente: Elaboración propia. Cifras de la tabla 7

La tabla y gráfico 7 observamos el comparativo entre el grupo de control y experimental en la prueba de entrada y salida. Se percibe un incremento en el nivel alto, que muestra 7% y 7%, en la prueba de entrada y salida respectivamente frente a 20% y 93%, en las pruebas de entrada y salida del grupo experimental respectivamente. Estos datos evidencian que existe una diferencia

entre ambos grupos de estudio; porque el grupo experimental con el programa de estímulo muestra una amplia ventaja sobre el grupo control.

### 3.5. RESULTADOS DE LAS HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN DESARROLLADAS POR VIDEO SCRIBE

Tabla 8

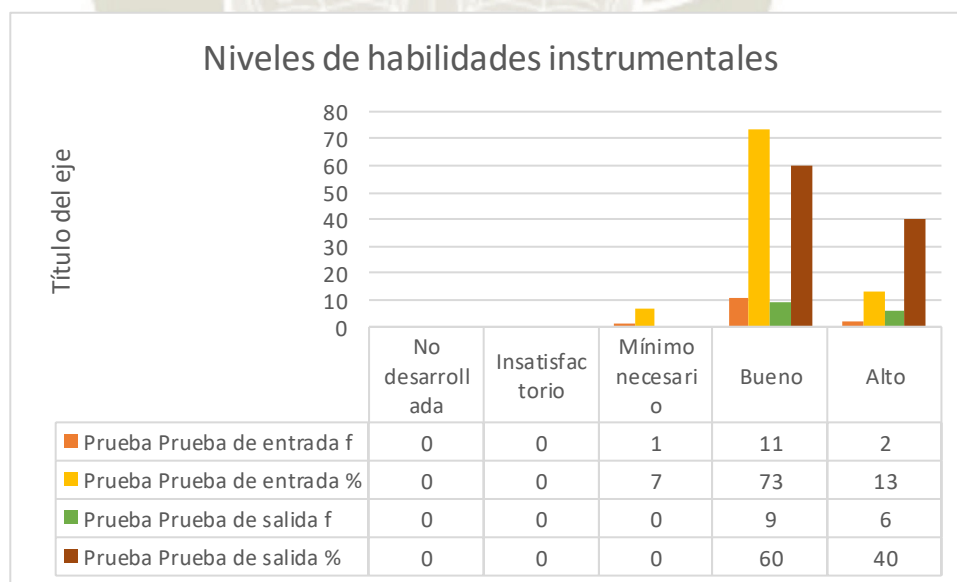
Indicador de habilidades instrumentales por niveles según la Prueba de Entrada y Prueba de Salida en el Grupo Experimental

Niveles de habilidades instrumentales	Prueba			
	Prueba de entrada		Prueba de salida	
	f	%	f	%
No desarrollada	0	0	0	0
Insatisfactorio	0	0	0	0
Mínimo necesario	1	7	0	0
Bueno	11	73	9	60
Alto	2	13	6	40
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

Fuente: Realización propia en base a datos de la investigación.

Figura 8

Indicador de habilidades instrumentales por niveles según la prueba de entrada y prueba de salida en el grupo experimental



Fuente: Elaboración propia. Cifras de la tabla 8

La tabla y gráfico 8 Se observa que existe una mejora de la prueba de entrada a la prueba de salida. Tenemos el paso del 13% al 40% de la prueba de entrada a la prueba de salida. Los

resultados reflejan que existe una mejora en el nivel alto de habilidades instrumentales como resultado de la aplicación del programa educativo utilizando software: Video Scribe.

**Tabla 9**

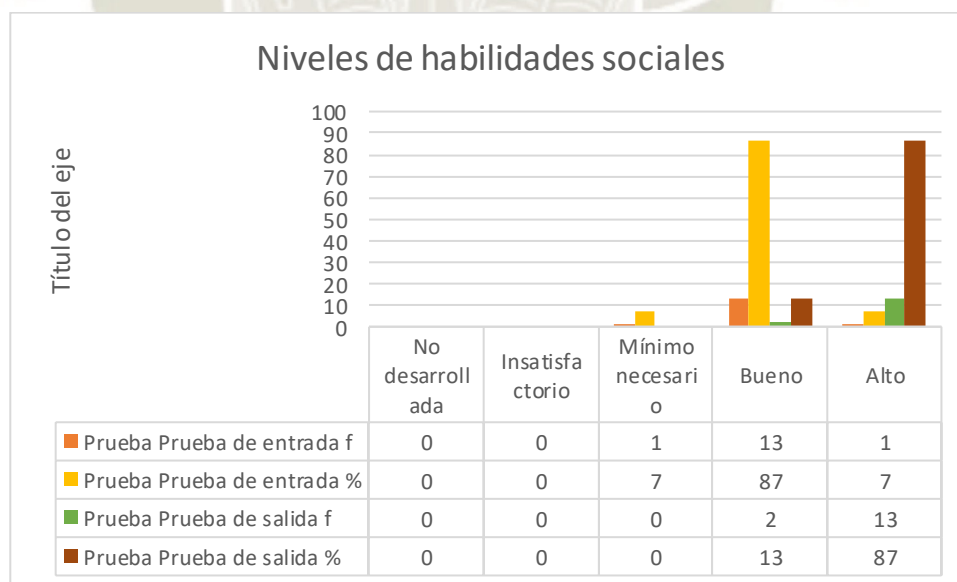
**Indicador de habilidades sociales por niveles según la Prueba de Entrada y Prueba de Salida en el Grupo Experimental**

Niveles de habilidades sociales	Prueba			
	Prueba de entrada		Prueba de salida	
	f	%	f	%
No desarrollada	0	0	0	0
Insatisfactorio	0	0	0	0
Mínimo necesario	1	7	0	0
Bueno	13	87	2	13
Alto	1	7	13	87
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Realización propia en base a datos de la investigación.

**Figura 9**

**Indicador de habilidades sociales por niveles según la prueba de entrada y prueba de salida en el grupo experimental**



**Fuente:** Elaboración propia. Cifras de la tabla 9

La tabla y gráfico 9 Se observa que existe una mejora de la prueba de entrada a la prueba de salida. Tenemos el paso del 7% al 87% de la prueba de entrada a la prueba de salida. Los

resultados reflejan que existe una mejora en el nivel alto de habilidades sociales como resultado de la aplicación del programa educativo utilizando software: Video Scribe.

**Tabla 10**

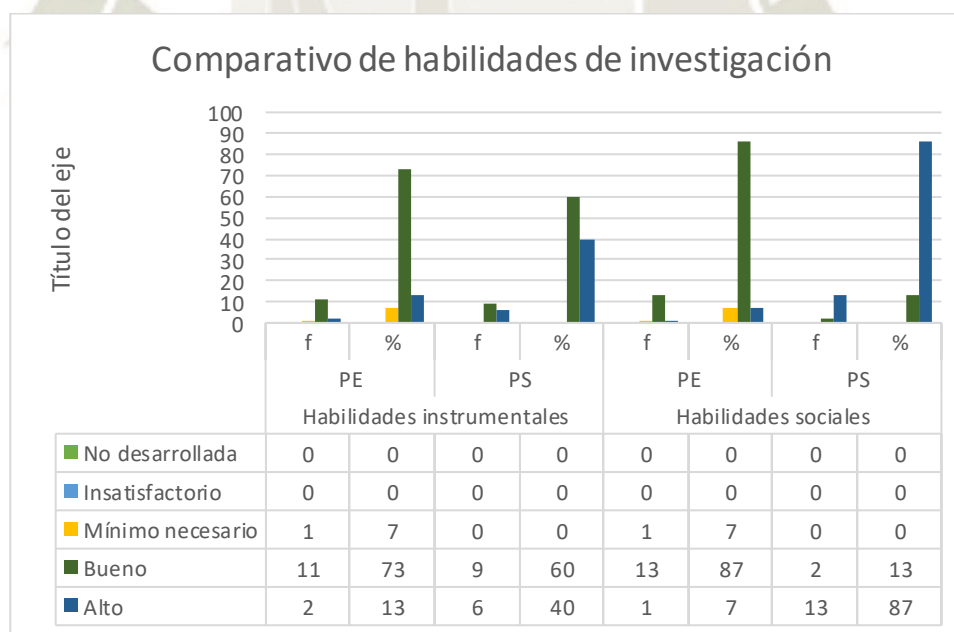
**Comparativo de los niveles de habilidades de investigación por indicadores según la Prueba de Entrada y Prueba de Salida en el Grupo Experimental**

Niveles de habilidades de investigación	Habilidades instrumentales				Habilidades sociales			
	PE		PS		PE		PS	
	f	%	f	%	f	%	f	%
No desarrollada	0	0	0	0	0	0	0	0
Insatisfactorio	0	0	0	0	0	0	0	0
Mínimo necesario	1	7	0	0	1	7	0	0
Bueno	11	73	9	60	13	87	2	13
Alto	2	13	6	40	1	7	13	87
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Realización propia en base a datos de la investigación.

**Figura 10**

**Comparativo de los niveles de habilidades de investigación por indicadores según la prueba de entrada y prueba de salida en el grupo experimental**



**Fuente:** Elaboración propia. Cifras de la tabla 10

La tabla y gráfico 10 Observamos el comparativo entre las pruebas de entrada y salida del grupo experimental generando en el nivel bueno un paso de 73% a 60% lo que permite que el nivel alto se incremente de un 13% a un 40% en las habilidades instrumentales y en el nivel bueno pasamos de un 87% a un 13% que nuevamente permite que se incremente

el nivel alto de un 7% a un 87% en las habilidades sociales. Sintetizamos en que existe un incremento de mejora en las habilidades instrumentales y sociales de investigación.

### 3.6. VERIFICACIÓN DE LA HIPOTESIS

#### 3.6.1. PRUEBA DE NORMALIDAD

##### Planteamiento de la hipótesis

**H°** Los datos de las habilidades de investigación en la prueba de entrada y salida; si provienen de la distribución normal.

**H<sub>1</sub>** Los datos de las habilidades de investigación en la prueba de entrada y salida; no provienen de la distribución normal.

##### Nivel de confiabilidad

Escala:  $\alpha > 0.9$  confiabilidad excelente;  $\alpha > 0.8$  confiabilidad buena;  $\alpha > 0.7$  aceptable Instrumento: Autoevaluación de habilidades y competencias para la investigación

Tabla xx: Estadísticas de total de elemento

**Tabla estadística**

**Pruebas de normalidad**

grupos	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk			
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.	
pretest	1,00	,156	15	,200*	,951	15	,544
	2,00	,087	15	,200*	,981	15	,974
posttest	1,00	,160	15	,200*	,956	15	,623
	2,00	,251	15	,011	,914	15	,157

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

##### Condición del valor alfa

Si p-valor es mayor ( $>$ ) al valor alfa, los datos provienen de una distribución normal; entonces se acepta la hipótesis nula.

Si p-valor es menor ( $<$ ) al valor de alfa, los datos no provienen de una distribución normal, entonces se acepta la hipótesis alterna.

##### Decisión

Dado que la extensión de la muestra es inferior a 30 personas, se elige la verificación de Chapiro Wilk; si el valor p-valor (0,705) en la prueba de entrada es mayor a alfa (0,05) en tal caso se acepta la hipótesis nula; por otra parte, el valor (0,369) en la prueba de salida igualmente es mayor al valor alfa (0,05), por lo tanto, se admite la hipótesis nula y se descarta la hipótesis alterna.

### Conclusión

Se finaliza que los efectos de las habilidades de investigación tanto en la prueba de entrada como en la prueba de salida del grupo experimental, proceden de una distribución normal, gracias a la utilización del software.

### 3.6.2. PRUEBA T DE STUDENT

Después de comprobar la normalidad de los resultados en la prueba de entrada y la prueba de salida, se ha aplicado la prueba T-student para relacionar muestras.

Hipótesis estadística

**H<sub>0</sub>:** No hay diferencia significativa entre la prueba de entrada y la prueba de salida sobre las habilidades de investigación.

**H<sub>1</sub>:** Si hay diferencia significativa entre la prueba de entrada y la prueba de salida sobre las habilidades de investigación.

Estadísticas de grupo

	grupos	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
pretest	1,00	15	24,4000	4,32270	1,11612
	2,00	15	27,2000	3,46822	,89549
posttest	1,00	15	27,0667	2,57645	,66524
	2,00	15	31,7333	2,18654	,56456

### Condición de la prueba T

Si  $T < 0.05$  aprobamos la hipótesis de investigación y descartamos la hipótesis nula.

Si  $T > 0.05$  aprobamos la hipótesis nula y descartamos la hipótesis de investigación.

### Decisión

El dato p-valor (0.000) tiene un valor menor que el nivel de significancia (0.05), por tal motivo, queda descartada la hipótesis nula y aprobamos la hipótesis de investigación.

### Conclusión

Existen diferencias en los resultados alcanzados en la prueba de entrada y la prueba de salida, tal como demuestra el cálculo de la T de Student ( $0.000 < a 0.05$ ), aprobando la hipótesis de investigación y descartando la hipótesis nula, lo que demuestra que el tratamiento experimental ha mejorado de forma significativa los niveles de logro de las habilidades de investigación en los estudiantes de la carrera de Diseño de Moda del I.S.T.P. María Montessori.



### 3.6.3. PRUEBA DE HIPÓTESIS PARA DOS MUESTRAS INDEPENDIENTES

**Prueba de muestras independientes**

	Prueba de Levene de igualdad de varianzas		prueba t para la igualdad de medias						
	F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
								Inferior	Superior
pretest Se asumen varianzas iguales No se asumen varianzas iguales	,052	,822	-1,957	28	,060	-2,80000	1,43095	-5,73117	,13117
			-1,957	26,744	,061	-2,80000	1,43095	-5,73739	,13739
posttest Se asumen varianzas iguales No se asumen varianzas iguales	,293	,592	-5,349	28	,000	-4,66667	,87251	-6,45392	2,87942
			-5,349	27,278	,000	-4,66667	,87251	-6,45605	2,87728

Luego de analizar pruebas de muestras independientes, los resultados obtenidos nos revelan las diferencias obtenidas entre la prueba de entrada y salida de los dos indicadores generales de las habilidades de investigación, así lo sustenta la prueba T de student de  $0.000 > 0.05$ , aprobando la hipótesis de investigación y descarta la hipótesis nula lo que nos evidencia que el tratamiento experimental ha mejorado significativamente los niveles de las habilidades de investigación de los estudiantes del III semestre de la Carrera de Diseño de Moda del I.S.T.P. María Montessori.

### 3.7. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

A partir de los hallazgos encontrados aceptamos la hipótesis general. Las habilidades de investigación, son competencias que se educan y se mejoran a partir de la incorporación de nuevos procesos metodológicos que posibiliten un enfoque centrado en el logro de objetivos, video scribe nos permite organizar y representar pensamientos de forma gráfica, desarrolla el pensamiento crítico, nos da la posibilidad de ver la información desde un punto de vista global, involucra todos los sentidos, desarrolla la memoria la atención y la concentración, genera una experiencia creativa y emocional que tiene como protagonista al

estudiante, nos ayuda a ordenar y organizar las ideas de forma lógica y reflexiva sobre el propio aprendizaje, ejecuta en general un proceso de aprendizaje complejo, que activa las habilidades instrumentales y sociales de investigación.

La aplicación del programa educativo utilizando el software video scribe permite un alto nivel de mejora de las habilidades de investigación de los estudiantes del III semestre de Diseño de moda del Instituto María Montessori.

Estos resultados guardan relación con Viau, A., Tintori, N. y Gibbs, H., (2018) quienes indican que la enseñanza, se ha centrado más en el abordaje teórico de contenidos conceptuales que en promover habilidades del pensamiento creativo, reflexivo y crítico. Para alcanzar un mejor nivel educativo se requiere del apoyo de recursos que contribuyan al proceso de enseñanza y aprendizaje. La incorporación de las TIC en la enseñanza juega un rol preponderante.

Al aplicar el software Video Scribe incluimos un proceso de comprensión, interiorización, interpretación, organización y explicación gráfica y personal de ideas y conocimientos que hacemos significativos y propios es un proceso de interpretación dirigido para nuestros estudiantes denominados visuales. La aplicación del pensamiento visual en el campo educativo, permitirá trabajar de una manera más creativa y crítica pues exigimos a nuestro cerebro a pensar dos veces. Tomar en cuenta el funcionamiento de nuestro cerebro a la luz de la neurociencia permitirá mejorar las herramientas y técnicas del pensamiento visual. El pensamiento del hombre se sostiene en imágenes y no en palabras, las imágenes son más efectivas que las palabras eso lo sostiene la neurociencia, el psicoanálisis, la lingüística, la antropología y la teoría del arte (Puñez, 2017).

Video Scribe permitió romper los parámetros de “investigar es difícil” y lograr una cercanía incluyendo el proceso creativo logrado con la aplicación de las TIC en una unidad didáctica mayormente teórica ejecutando una percepción, análisis y síntesis de la información en el proceso de investigación para la consolidación de nuevos conocimientos. que pueden alcanzar un mayor desarrollo con el uso adecuado del método investigativo. Por tanto, coincidimos en indicar que la aplicación del programa video scribe tiene efectos positivos en el proceso de enseñanza aprendizaje (Siguayro y Yanque, 2019).

La investigación logró contrastar la diferencia del nivel de desarrollo de las habilidades de investigación de los estudiantes del III semestre de la carrera de Diseño de moda del Instituto María Montessori, antes y después de la aplicación del programa educativo utilizando el software video scribe.

Observamos el comparativo entre las pruebas de entrada y salida del grupo experimental generando una mejora de las habilidades de investigación, así las habilidades instrumentales mejoraron de un 13% a un 40%. Las habilidades sociales también se mejoraron de un 7% a un 87%.

Video scribe mejoró las habilidades sociales por encima de las habilidades instrumentales que también tuvieron una significativa mejora, sintetizando, las habilidades de investigación pasaron de una media de la prueba de entrada de 14 a una media de la prueba de salida de 16.



## CONCLUSIONES

**PRIMERA:** En este trabajo se demostró que el software vídeo Scribe mejoró las habilidades de investigación que implican un conjunto de procesos sistemáticos, críticos y empíricos que desarrolladas con la metodología convencional genera conflictos en los estudiantes, lo que más ayudo fue que en la carrera de Diseño de moda las actividades van relacionadas a potenciar la creatividad, características propias de la carrera. El programa educativo aplicando el software Vídeo Scribe, logro la mejora de las habilidades de investigación que se plasma en la media con dos puntos en aumento mejorando las habilidades instrumentales y sociales de investigación.

**SEGUNDA:** Se identificó el nivel de desarrollo de las habilidades de investigación en una etapa previa a la aplicación del programa educativo, los resultados nos indican que los estudiantes inician con un 80% en un nivel bueno, tanto en el grupo de control como en el grupo experimental. Las habilidades de investigación se dividen en dos grupos: las habilidades instrumentales y las habilidades sociales ambas fueron evaluadas. Las muestras tenían una distribución normal con características equivalentes.

**TERCERA:** Se identificó el nivel de desarrollo de las habilidades de investigación en una etapa posterior a la aplicación del programa educativo. Las habilidades instrumentales y las habilidades sociales ambas fueron evaluadas en una prueba final que precisa un cambio significativo de mejora, el grupo control se mantuvo en el nivel bueno con un 93% y el grupo experimental paso del nivel bueno al nivel al nivel alto con un 93% .

**CUARTA:** La prueba de salida nos muestra una significativa mejora en las habilidades de investigación con la aplicación del programa educativo que incorporó como herramienta y medio el software Video Scribe en las sesiones de la unidad didáctica de investigación, la mayoría de los estudiantes del grupo experimental mejoró pasando de un nivel bueno a un nivel alto elevando sus habilidades instrumentales y sus habilidades sociales.

Los objetivos de la investigación se han cumplido, la hipótesis ha sido verificada y respaldada estadísticamente por la prueba con un nivel de significancia de  $p= 0.000 < \alpha 0.05$ .

## RECOMENDACIONES

**PRIMERA:** La responsabilidad que se asume en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Unidad didáctica de investigación nos lleva a una constante búsqueda. Se recomienda mejorar las estrategias en la enseñanza para conectar y motivar los procesos de investigación basados en las características de los estudiantes, propiciando la mejora de resultados. Es importante entonces, aplicar la propuesta del programa video Scribe porque permite desarrollar el pensamiento crítico en la investigación.

**SEGUNDA:** Motivar el cambio con el uso de estrategias digitales y herramientas tecnológicas que en la actualidad van evolucionando, los programas digitales como video Scribe permite profundizar e interpretar un contenido, precisar los aspectos relevantes y retransmitirlo nuevamente. El uso de estas aplicaciones permitirá lograr un aprendizaje más significativo.

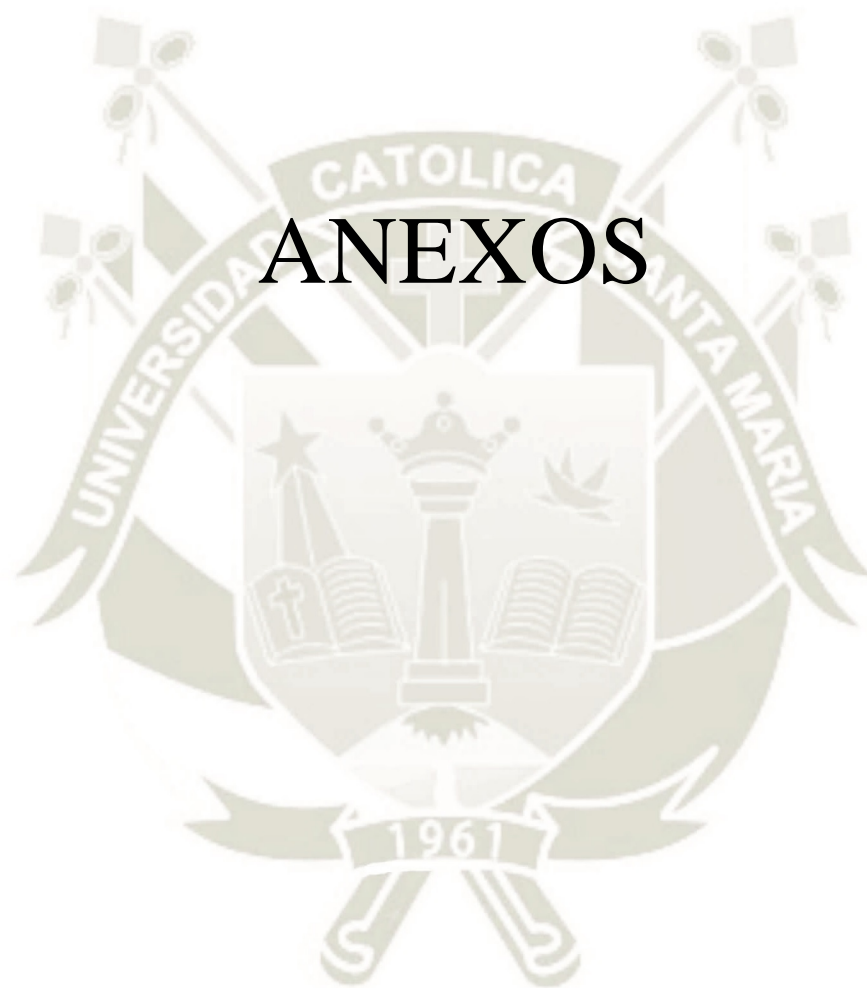
**TERCERA:** Para el buen desarrollo del trabajo de investigación las instituciones deben continuar con la implementación de equipos evaluando las necesidades y requerimientos, el software Vídeo Scribe que emplea imágenes, personajes, diálogos, colores, audio con una presentación interactiva, con movimiento, permite hacer una clase de investigación interesante, permitiendo al estudiante el desarrollo de habilidades digitales y creativas, generando estudiantes investigadores, que mejoren sus niveles de logro en investigación.

**CUARTA:** Hoy en día estamos en la sociedad de la información sin embargo debemos priorizar en la investigación la capacidad de análisis y de síntesis en donde las imágenes nos recuerdan que son signos de comunicación directa sin artilugios. La adopción de procesos nos permite partir de una realidad y generar un cambio que fortalezca la interpretación, coherencia y precisión en el proceso de aprendizaje de investigación.

## REFERENCIAS

- Alvarado. (2016). *Liderazgo creativo y habilidad investigativa en estudiantes de maestría en educación de la UNCP - Huancayo*. Huancayo: Tesis de maestría.
- Berk, L. E. (2005). *Infants, children, and adolescents*. Boston: Allyn & Bacon.
- Bojorgue, L. (2001). *Los videojuegos como facilitadores del manejo de la computadora personal y el desarrollo del pensamiento visual*. México.
- Chirino-Ramos, M. V. (2012). Didáctica de la formación inicial investigativa en las universidades de ciencias pedagógicas. *Redalyc.org. Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 18-24.
- Derry, S. J. (1989). *Putting learning strategies to work*. New York: Educacional Leadership.
- Díaz, F. (2005). *Estrategia docente par un aprendizaje significativo*. Mexico: Trillas.
- Drevdahl, J. (1956). *Factors of importance for creativity*. *Journal of Clinical*. New york: Journal of clinical Psychology.
- Figuroa, S., Granados, D., & López, J. (2019). *Adquisición y desarrollo de competencias de investigación en estudiantes universitarios de Psicología: experiencia formativa intramuros [Tesis de Posgrado maestría]*. Universidad Veracruzana de México.
- Frida, D. B. (s/a). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México: Editorial Trillas.
- García B., G. (2004). *El trabajo metodológico en la escuela. Una perspectiva actual*. La Habana: Editorial Pueblo y educación.
- Gardner, H. (1994). *Estructuras de la mente: La teoría de las inteligencias múltiples*. México: Fondo de cultura económica.
- Giesbrech, N. (02 de Noviembre de 2007). *Connectivism: Teaching and learning*. . Obtenido de Connectivism: Teaching and learning. : <http://desing.test.olt.ubc.ca/Connectivism:Teaching%20and%20Learning>
- Gil y Segado. (2011). *Teoría e historia de la imagen*. España: Síntesis.
- Gonzales, D. (2016). *El ciberacoso y su relación con el rendimiento académico*. México: Instituto tecnológico de Durango.
- Guilford. (1971). *The analysis of intelligence*. Nueva York: Mc. Graw Hill.
- Hernández-Gallardo, S. (2006). *Objetos de aprendizaje*. México: SUV UdeG.
- Hernández-Moncada, M. (2012). *Estrategias de investigación en Seminario de investigación. Maestría en administración del capital humano*. México: Universidad de Celaya.
- Illescas, L. B. (2016). El desarrollo de las habilidades de investigación en los estudiantes universitarios. Una necesidad para la formación de investigadores. *Revista de cooperación .com*, 23-32.
- Jobs, S. (31 de Agosto de 2011). *"Tienes que encontrar lo que amas"*. Obtenido de Jolbes: <http://www.jolbes.com/mejorar/steve-jobs-habla-sobre-conectar-los-puntos/>
- Leal, J. (2012). *La autonomía del sujeto investigador y la metodología de la investigación*. Caracas: Signos S.C.A.
- Liedtka, J. a. (2011). *Designing for growth: A DT toolkit for managers*. . Nueva York: Columbia University.
- M., L. (30 de marzo de 2017). *Educación para la solidaridad*. Obtenido de Vídeo scribe una herramienta para crear presentaciones digitales.: <https://educacionparalasantidad.com/2017/03/30/videoscribe-una-herramienta-para-crear-presentaciones-animadas/>
- M.A., M. (1985). *Teoría da Aprendizaje Significativa de Ausubel*. Sao Paulo: Universidad Rio Grande.

- Moreno Bayardo, M. G. (2002). *Formación para la investigación centrada en el desarrollo de habilidades*. Guadalajara: Universidad de Guadalajara.
- Moreno, M. (2005). Potenciar la educación. un currículum transversal de formación para la investigación. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, pp. 520-540.
- Moreno, M. G. (2005). Potenciar la educación. Un currículum transversal de formación para la investigación. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, vol. 3, núm. 1, pp. 520-540.
- Piaget, J. (1978). *La representación del mundo en el niño*. Madrid: Morata.
- Plucker, J. A. (2004). *Why isn't creativity more important to educational psychologists? Potential pitfalls and future directions in creativity research*. s/e: Educational psychology.
- Puñez, N. (2017). *El pensamiento visual: Una propuesta didáctica para pensar y crear*. Junín.
- Reyes, O. (2012). *Construcción de investigaciones En Proyecto de Investigación. Recuperado del Aula Virtual de Aprendizaje de la Universidad Virtual del Estado de México*: UVEG.
- Segado, G. F. (2011). *Teoría e historia de la imagen*. España: Síntesis.
- segado, G. y. (2011). *Teoría e historia de la imagen*. España: Síntesis.
- Siemens, G. (02 de Noviembre de 2004). *Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos*. Obtenido de A learning theory for the digital age [en línea]. : <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>
- Siguayro y Yanque. (2019). *Aplicación del programa Video Scribe como estrategia para la mejora de la comprensión lectora*. Arequipa: Universidad Nacional San Agustín.
- Tamayo y Tamayo, M. (2012). *El proceso de la investigación científica (5ta ed.)*. Mexico: Limusa.
- Tamayo y Tamayo, M. (2012). *El proceso de la investigación científica (5ta ed.)*. . México: Limusa.
- Tamayo y Tamayo, M. (2016). *Módulo 5 El proyecto de investigación. Módulo 5 El proyecto de investigación. En E. Alvarado, Liderazgo Creativo y Habilidad Investigativa en Estudiantes de Maestría en Educación de la UNCP*. Huancayo: s/e.
- Viau, Tintori, Bartels, Gibbs. (2018). *Evaluación y desarrollo de competencias profesionales utilizando video scribe en el ciclo básico de ingeniería*. Mar de la plata: Universidad .
- Villafañe, J. (2006). *Introducción a la teoría de la imagen*. Madrid: Pirámide.
- Weisberg, R. W. (1993). *Creativity: Beyond the myth of genius*. Nueva York: W.H. Freeman.
- Zamora. (2007). *Filosofía de la imagen: lenguaje, imagen y representación*. México: UNAM.
- Zamora, F. (2007). *Filosofía de la imagen: lenguaje, imagen y representación*. México: UNAM.
- Zamora, F. (2007). *Filosofía de la imagen: lenguaje, imagen y representación*. México: UNAM.



# ANEXOS



## PROPUESTA PEDAGÓGICA

### VS+HI

#### 1. TÍTULO

El programa creativo Video Scribe para incrementar las habilidades de investigación en los estudiantes del III semestre de la carrera de Diseño de Moda del Instituto Superior Tecnológico Privado María Montessori Arequipa, 2019

#### 2. FUNDAMENTACIÓN DEL PROGRAMA EDUCATIVO

¿Cuáles son las características de una buena enseñanza?, los estudiantes que asisten a los salones proceden actualmente de mundos diversos, es importante que los docentes entiendan y trabajen de manera eficaz con cada uno de los estudiantes.

¿Una buena enseñanza es una ciencia o un arte?, los profesores deben tener conocimiento e inventiva fundamentando su práctica en las Teorías del aprendizaje y la motivación, así como las teorías del procesamiento de la información. La forma en que los conocimientos se representan y almacenan involucra procesos como la percepción, la memoria de trabajo, la memoria a largo plazo y los tipos de conocimiento. “Aprender es sinónimo de comprender e implica una visión del aprendizaje basada en los procesos internos del alumno y no solo en sus respuestas externas Todos los seres humanos son partícipes activos en sus propios actos de cognición (Moreira, M., 1985).

El Video Scribe activa los procesos complejos de creatividad y resolución de problemas ¿La gente nace creativa?, “La creatividad es la capacidad humana de producir contenidos mentales de cualquier tipo, que esencialmente puedan considerarse como nuevos y desconocidos para quienes los producen” (Drevdahl, J. 1956). La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente (Guilford, 1971).

Si nos sumergimos en el contexto, en el perfil de nuestras estudiantes nos daremos cuenta que en la carrera las y los estudiantes se relacionan de manera innata en el lenguaje del diseño se aplica el color, línea, forma, figura, espacio y sus respectivas combinaciones generando una sintaxis visual que representa su inteligencia espacial que procesa la información en tres niveles: percibir la realidad; apreciar tamaños, direcciones, relaciones espaciales, y reproducir mentalmente los objetos que ha observado.

Video Scribe genera la posibilidad de desarrollo de las habilidades de investigación a través de un lenguaje a través de imágenes. Los pensadores griegos fueron los primeros en separar emoción y razón y se centraron en el lenguaje como vehículo principal para el

pensamiento, consideraban que la visión directa era la principal fuente de sabiduría. Por tanto, entendían que sin percepción no podía haber inteligencia. Como afirma Aristóteles “El alma jamás piensa sin una imagen”.

La creatividad muestra nuestra capacidad de innovar, inventar, crear y romper esquemas, sin embargo, con el pasar del tiempo la vamos olvidando, encubriendo, desplazando hasta que, de esta, nos desentendemos. Cuando llegamos a la adultez creemos que esta habilidad solo es característica en la etapa de la niñez dejamos de impresionarnos, de curiosear y de ver el contexto como un mundo de innovaciones.

El investigador debe estar apasionado, sentirse profundamente interesado o fascinado por la temática de estudio, que permitirá profundizar en el conocimiento, activándose positivamente nuestro pensamiento.

La dinámica de esta propuesta formativa pretende la incorporación de una creatividad estructurada en el desarrollo de proyectos en entornos emergentes e inciertos mediante la aplicación del software Video Scribe que se basa en el visual Thinking. el diseño enfocado para la generación de experiencias a través de lo visual.

### **3. OBJETIVOS DEL PROGRAMA EDUCATIVO**

#### **3.1 OBJETIVO GENERAL**

Mejorar las habilidades de investigación en los estudiantes del III semestre de Diseño de moda del I.S.T.P. María Montessori mediante el uso del software Video Scribe.

#### **3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Identificar de qué manera el uso del software video scribe mejora la habilidad de búsqueda de información que emplearán en la investigación.

Identificar de qué manera el uso del software video scribe mejora las habilidades de dominio metodológico que emplearan en la investigación.

Identificar de qué manera el uso del software video scribe mejora las habilidades informáticas, de dominio tecnológico que emplearán en la investigación.

Identificar de qué manera el uso del software video scribe mejora las habilidades de comunicación, en el dominio desarrollado para comunicar los resultados de investigación.

Identificar de qué manera el uso del software video scribe mejora las habilidades colaborativas, para trabajar en equipo de investigación.

Actividades de planificación de la propuesta pedagógica.

Actividades	Estrategias
Planificación de la propuesta pedagógica	<p>Presentar el sílabo al coordinador de carrera y al coordinador académico para la evaluación y aprobación del sílabo de trabajo.</p> <p>Concertación del sílabo con los estudiantes</p>
Motivar a los estudiantes para su participación	<p>Realizar sesiones de sensibilización para la intervención educativa.</p> <p>Motivar a los estudiantes al trabajo de investigación creativa.</p>
Establecer cronogramas	<p>Establecer el cronograma de sesiones de aprendizaje con los estudiantes en las horas de la Unidad Didáctica de Investigación.</p> <p>Coordinar con el coordinador académico para el uso de la sala de cómputo.</p>
Ejecución de las sesiones	<p>Realización de las sesiones de aprendizaje utilizando el software Video Scribe:</p> <p>Análisis bibliográfico, buscadores</p> <p>Dominio tecnológico para la investigación</p> <p>Dominio metodológico de investigación.</p> <p>Dominio de la comunicación escrita y oral</p> <p>Habilidad en el trabajo individual y grupal.</p>

#### 4.. PLAN DE ACCIÓN DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA

COMPETENCIA	MÉTODOS Y TÉCNICAS	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACIÓN	INSTRUMENTO
Entiende los procesos de la investigación científica, y los adapta en el área académica, estimando la importancia que tiene el proceso en su profesión.	Exploración Producción Sustentación	Software video Scribe Equipo de cómputo y multimedia	4	Referencias de investigación	Cuadro de progresión
	Exploración Producción Sustentación	Software video Scribe Equipo de cómputo y multimedia	4	Tecnologías aplicadas a la investigación	Cuadro de progresión
	Exploración Producción Sustentación	Software video Scribe Equipo de cómputo y multimedia	4	Metodología de investigación	Cuadro de progresión
	Exploración Producción Sustentación	Software video Scribe Equipo de cómputo y multimedia	4	Comunicación e investigación	Cuadro de progresión
	Exploración Producción Sustentación	Software video Scribe Equipo de cómputo y multimedia	4	Equipo de investigación	Cuadro de progresión
	Exploración Producción Sustentación	Software video Scribe Equipo de cómputo y multimedia	4	¿Nos hemos fortalecido?	Cuadro de progresión

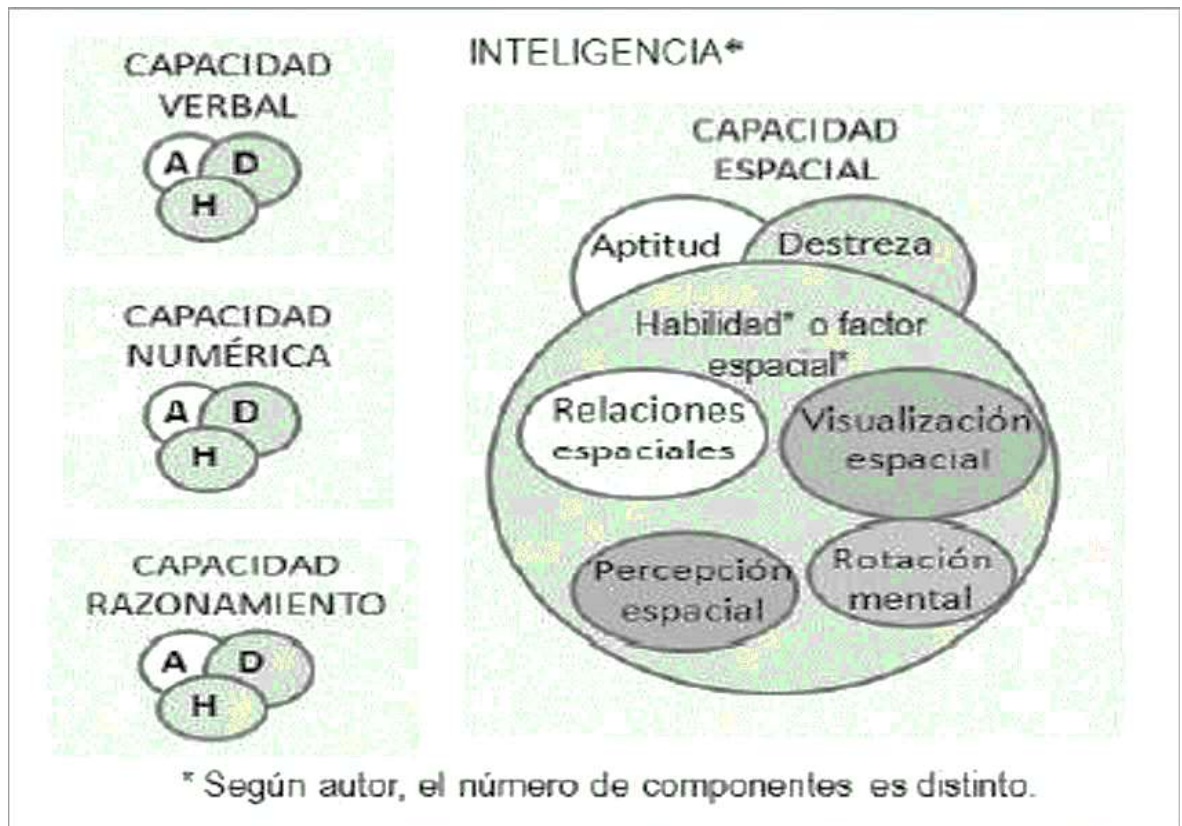


Figura 11: Estructura de la inteligencia y capacidad espacial  
Fuente: Martín Gutiérrez, ( 2010)

Mecanismos mentales	Mecanismos perceptivos
Exploración activa	Fijación ocular
Completamiento	Superposiciones
Simplificación	Visión tridimensional
Síntesis	Visión cromática
Corrección	Constancias perceptivas
Selección	Abstracción visual
Conceptualización	Conceptualización visual

Figura 12: Analogía entre los mecanismos mentales y los perceptivos  
Fuente: Villafañe, (2006)

## 5. ACTIVIDADES

### 5.1. ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN

La investigación parte por concebir una idea, las ideas nacen de experiencias, libros, teorías, presentimientos o hechos, tenemos que ver el problema desde una perspectiva científica que es a través del método científico, nos permiten refutar o verificar una hipótesis teniendo él cuenta que el conocimiento científico te va a permitir modificar tu interpretación o conocimiento de la realidad, observación, descubrimiento y explicación para predecir hechos futuros, la investigación es la búsqueda de conocimientos o soluciones a ciertos problemas. La investigación parte de la observación de los fenómenos o hechos de la

naturaleza o del entorno por ello las primeras sesiones se vuelcan a activar los mecanismos mentales de exploración activa y completamiento lo importante en esta etapa es no dejar de hacerse preguntas. La experiencia exploratoria nos permite adentrarnos también al uso del software, reconocer sus propiedades herramientas y aplicarlas en el proceso de inicio del trabajo de investigación como el reconocimiento de buscadores de información, reconocimiento de las normas APA, identificación del conocimiento científico, posturas críticas de interpretación, prácticas de redacción, identificación y uso de medios tecnológicos.

## **5.2. ACTIVIDADES DE PRODUCCIÓN**

Asimilar el proceso de investigación hoy en día es un aspecto preponderante para cualquier profesional, es uno de los retos contemporáneos de análisis de conceptos relaciones y prácticas en las ciencias sociales, por ello es menester brindar alternativas de aprendizaje, buscamos comprender la complejidad de las relaciones humanas y atender a la problemática a través de un proyecto que nos lleve a profundizar un conocimiento, empezamos por generar una serie de interrogantes que nos permitirán activar nuestra curiosidad y buscar las respuestas con la formulación y cumplimiento de objetivos, identificar el tipo de estudio para elegir y aplicar el método más adecuado para atender el problema, cuanto tiempo es necesario, ubicar el lugar en que se realiza la investigación y a quienes afecta el problema, ubicar el instrumentos que nos permita recolectar los datos para implementar el proyecto, es necesario tomar en cuenta los recursos que son necesarios para poder ejecutar el proyecto, las fuentes de apoyo, la selección de contenidos, estos procesos de investigación lo ejecutaremos con los mecanismos mentales de simplificación, síntesis, corrección, selección, conceptualización.

## **5.3. ACTIVIDADES DE APRECIACIÓN DE LOS RESULTADOS**

La manera de aprender a investigar es ejecutando procesos de investigación, generando proyectos e informes de investigación que brindaran nuevos conocimientos, las estrategias dinámicas permitirán que el proceso de aprendizaje de investigación favorezca la participación de los estudiantes, el trabajo en equipo así como el fortalecimiento de la capacidad de comunicación, además es relevante la edificación de actitudes y valores relacionados al área de investigación, activaremos el proceso mental de conceptualización.

## **5.4. EVALUACIÓN**

Las habilidades de investigación y cada uno de sus logros serán medidos por matices de fiabilidad, relevancia, utilidad, accesibilidad, concreción, brevedad, precisión, aceptabilidad, aplicabilidad, significatividad, adecuación, eficacia y eficiencia. Es

importante además la ejecución de procedimientos y los resultados que reflejan la capacidad crítica a través de sus interpretaciones y mucho más si son socializadas, con el objetivo de continuar aumentando sus habilidades de investigación.

La eficacia y eficiencia de la investigación requiere de indicadores de evaluación que midan el proceso de manera detallada en cada uno de los procesos con el fin de obtener una visión global del rendimiento.

Por lo que la valoración se efectuará por actividad de aprendizaje, mediante la técnica de observación con el instrumento cuadro de progresión.

### **5.5. PLAN DE APRENDIZAJE**

Las actividades que se han planificado se han dividido en doce fechas tres que inician el proceso, con las actividades de exploración, seis intermedias que desarrollan las actividades de producción y tres finales de apreciación de resultados.





**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1:**  
**Fuentes y medios para investigar**

INFORMACIÓN GENERAL				
<b>Carrera Profesional:</b> Diseño de Modas		<b>Unidad Didáctica:</b> Fundamentos de investigación		<b>Docente:</b> Luisa Patricia Aguilar Sánchez
<b>Competencia:</b> Comprende los procedimientos propios de la investigación científica, y los aplica en el campo de su disciplina académica, valorando la importancia que tiene este proceso en el desarrollo de su profesión y del país.		<b>Semestre:</b> 2019-I		<b>Fecha:</b> 1ra. Semana
		<b>Lugar:</b> Laboratorio ( <input type="checkbox"/> ) Taller ( <input type="checkbox"/> ) Otro:..... ( <input type="checkbox"/> ) Aula ( <input checked="" type="checkbox"/> )		<b>Horas pedagógicas:</b> 02
CONTENIDOS				
<b>Procedimientos</b>		<b>Conceptos</b>		<b>Actitudes</b>
Identifica las referencias ubicadas en redes para facilitar el proceso de investigación y utiliza los medios y programas tecnológicos en el trabajo de investigación		Referencias y medios tecnológicos aplicados a la investigación		Tiene una actitud crítica y responsable en la realización de los procesos de la investigación
SECUENCIA METODOLÓGICA				
Momentos	Estrategias	Métodos / Técnicas	Recursos	Duración
Motivación	Recojo de saberes previos: ¿Qué es investigar? ¿con qué puedo investigar? ¿Qué son fuentes y medios de investigación?	Lluvia de ideas	Pizarra	10 min
Proporcionar información	En la sala de cómputo el docente con el uso de la pizarra digital muestra las posibilidades que nos brindan los diferentes buscadores en el proceso de investigación, y los medios que nos ayudaran en diferentes etapas. Además, brinda unas separatas del formato APA como guía de la ejecución del proyecto e informe de investigación	Análisis y reflexión	Pizarra/ copias	30 min
Desarrollar Práctica dirigida	Los estudiantes realizan una práctica de buscadores en la que definirán que es investigación como se relaciona con los medios tecnológicos en un cuadro comparativo ejecutado en el programa video Scribe.	Trabajo grupal Análisis y reflexión	Manual de normas Computadoras	60 min
Resolución de problemas y transferencia	Los estudiantes sustentan su trabajo	Trabajo grupal Análisis y reflexión	Manual de normas Computadoras	35 min

MOTIVACIÓN  
EVALUACIÓN



Evaluación	Se observa el comportamiento democrático en el aula Se aplica un Cuadro de progresión	Observación	Cuadro de progresión	15 min
------------	--	-------------	----------------------	--------

**EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES**

**CRITERIO DE EVALUACIÓN:**

Presenta una práctica de investigación siguiendo las pautas establecidas

INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Demuestra su capacidad crítica y creativa en la formulación del cuadro comparativo. Muestra una actitud democrática con sus compañeros.	Observación	Cuadro de progresión

**Observaciones:**

---



---



---

**Bibliografía:**

1. Asociación de Psicólogos Americanos. (2010). Normas de Redacción. Sexta Edición. 2.
- Hernández, R. (2006). Metodología de la Investigación. 4ta Ed. México: Mac. Graw. Hill.
3. Méndez, C. (2001). Metodología: Diseño y Desarrollo del Proceso de Investigación. 3era.ed, Colombia; Mc. Graw Hill.
4. Sánchez, H. (2000). Metodología y Diseños en la Investigación Científica. 2da, ed; Lima; Editorial Mantaro.
5. Sierra, V. (1998). Metodología de la Investigación Científica. Santiago de Cuba: Centro de Estudios de Educación Superior. Manuel F. Graw. Universidad de Oriente.  
<https://www.julianmarquina.es/16-buscadores-academicos-que-haran-que-te-olvides-de-google/>

---

Prof. Luisa P. Aguilar Sánchez

---

V°B° Coordinador



**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2:**  
**Medios aplicados en la investigación**

INFORMACIÓN GENERAL				
<b>Carrera Profesional:</b> Diseño de Modas		<b>Unidad Didáctica:</b> Fundamentos de investigación		<b>Docente:</b> Luisa Patricia Aguilar Sánchez
<b>Competencia:</b> Comprende los procedimientos propios de la investigación científica, y los aplica en el campo de su disciplina académica, valorando la importancia que tiene este proceso en el desarrollo de su profesión y del país.		<b>Semestre:</b> 2019-I		<b>Fecha:</b> 2da. Semana
		<b>Lugar:</b> Laboratorio (___) Taller (___) Otro:..... (___) Aula (X)		<b>Horas pedagógicas:</b> 02
CONTENIDOS				
<b>Procedimientos</b>		<b>Conceptos</b>		<b>Actitudes</b>
Emplea las herramientas digitales de los diferentes programas reconociendo sus aplicaciones en investigación		Programas tecnológicos aplicados en la investigación		Tiene una actitud crítica y responsable en la realización de los procesos de la investigación
SECUENCIA METODOLÓGICA				
Momentos	Estrategias	Métodos / Técnicas	Recursos	Duración
Motivación	Recojo de saberes previos: ¿Cuáles son los medios tecnológicos que nos ayudan en el proceso de investigación? ¿Cómo ejecuto los programas? ¿La investigación requiere de la tecnología?	Lluvia de ideas	Pizarra	10 min
Proporcionar información	En la sala de cómputo el docente con el uso de la pizarra digital muestra las posibilidades que nos brindan los diferentes programas en la elaboración de un trabajo de investigación	Análisis y reflexión	Pizarra/ copias	30 min
Desarrollar Práctica dirigida	Los estudiantes reconocen cada uno de los programas y herramientas para aplicarlos en su trabajo de investigación, siguiendo una ficha de trabajo	Trabajo grupal Análisis y reflexión	Manual de normas Computadoras	60 min
Resolución de problemas y transferencia	Los estudiantes aplican los medios en su trabajo de investigación.	Trabajo grupal Análisis y reflexión	Manual de normas Computadoras	35 min
Evaluación	Se observa el comportamiento democrático en el aula Se aplica un Cuadro de progresión	Observación	Cuadro de progresión	15 min

MOTIVACIÓN  
Y  
EVALUACIÓN

## EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

### **CRITERIO DE EVALUACIÓN:**

Ejecuta una ficha de trabajo aplicando los medios tecnológicos para la investigación.

INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Demuestra su dominio en el uso de programas para el logro de su investigación. Muestra una actitud democrática con sus compañeros.	Observación	Cuadro de progresión

### **Observaciones:**

---



---



---

### **Bibliografía:**

1. Asociación de Psicólogos Americanos. (2010). Normas de Redacción. Sexta Edición. 2. Hernández, R. (2006). Metodología de la Investigación. 4ta Ed. México: Mac. Graw. Hill.

---

Prof. Luisa P. Aguilar Sánchez

V°B° Coordinador





**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3:  
Diagnosticando**

INFORMACIÓN GENERAL				
<b>Carrera Profesional:</b> Diseño de Modas		<b>Unidad Didáctica:</b> Fundamentos de investigación		<b>Docente:</b> Luisa Patricia Aguilar Sánchez
<b>Competencia:</b> Comprende los procedimientos propios de la investigación científica, y los aplica en el campo de su disciplina académica, valorando la importancia que tiene este proceso en el desarrollo de su profesión y del país.		<b>Semestre:</b> 2019-I		<b>Fecha:</b> 3ra. Semana
		<b>Lugar:</b>		<b>Horas pedagógicas:</b>
		Laboratorio ( ) Taller ( ) Otro:..... ( ) Aula (X)		02
CONTENIDOS				
<b>Procedimientos</b>		<b>Conceptos</b>		<b>Actitudes</b>
Analiza el entorno aplicando los esquemas de diagnóstico, como punto de partida de la investigación.		Diagnóstico del entorno		Tiene una actitud crítica y responsable en la realización de los procesos de la investigación
SECUENCIA METODOLÓGICA				
Momentos	Estrategias	Métodos / Técnicas	Recursos	Duración
Motivación	Recojo de saberes previos: ¿Qué es diagnosticar? ¿Cómo diagnosticamos? ¿Reconocen los esquemas de diagnóstico?	Lluvia de ideas	Pizarra	10 min
Proporcionar información	En la sala de cómputo el docente con el uso de la pizarra digital muestra los esquemas de diagnóstico y su desarrollo	Análisis y reflexión	Pizarra/ copias	30 min
Desarrollar Práctica dirigida	Los estudiantes agrupados de dos con apoyo de separatas aplican el programa video Scribe y elaboran el diagnóstico del entorno comunicándose a través de imágenes	Trabajo grupal Análisis y reflexión	Manual de normas Separatas Computadoras	60 min
Resolución de problemas y transferencia	Los estudiantes seleccionan uno de los problemas del cual partirá el proceso de investigación	Trabajo grupal Análisis y reflexión	Manual de normas Computadoras	35 min
Evaluación	Se observa el comportamiento democrático en el aula Se aplica un Cuadro de progresión	Observación	Cuadro de progresión	15 min

MOTIVACIÓN Y EVALUACIÓN

## EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

### **CRITERIO DE EVALUACIÓN:**

Ejecuta el diagnóstico del entorno identificando los problemas

<b>INDICADORES</b>	<b>TÉCNICAS</b>	<b>INSTRUMENTOS</b>
Precisa el problema base de su trabajo de investigación. Muestra una actitud democrática con sus compañeros.	Observación	Cuadro de progresión

### **Observaciones:**

---



---



---

### **Bibliografía:**

1. Asociación de Psicólogos Americanos. (2010). Normas de Redacción. Sexta Edición. 2.
  - Hernández, R. (2006). Metodología de la Investigación. 4ta Ed. México: Mac. Graw. Hill.
  3. Méndez, C. (2001). Metodología: Diseño y Desarrollo del Proceso de Investigación. 3era.ed, Colombia; Mc. Graw Hill.
  4. Sánchez, H. (2000). Metodología y Diseños en la Investigación Científica. 2da, ed; Lima; Editorial Mantaro.
  5. Sierra, V. (1998). Metodología de la Investigación Científica. Santiago de Cuba: Centro de Estudios de Educación Superior. Manuel F. Graw. Universidad de Oriente.
- <https://www.julianmarquina.es/16-buscadores-academicos-que-haran-que-te-olvides-de-google/>

---

Prof. Luisa P. Aguilar Sánchez

---

V°B° Coordinador



**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4:**  
**Nominando la investigación**

<b>INFORMACIÓN GENERAL</b>				
<b>Carrera Profesional:</b> Diseño de Modas		<b>Unidad Didáctica:</b> Fundamentos de investigación		<b>Docente:</b> Luisa Patricia Aguilar Sánchez
<b>Competencia:</b> Comprende los procedimientos propios de la investigación científica, y los aplica en el campo de su disciplina académica, valorando la importancia que tiene este proceso en el desarrollo de su profesión y del país.		<b>Semestre:</b> 2019-I		<b>Fecha:</b> 4ta. Semana
		<b>Lugar:</b> Laboratorio ( ) Taller ( ) Otro:..... ( ) Aula (X)		<b>Horas pedagógicas:</b> 02
<b>CONTENIDOS</b>				
<b>Procedimientos</b>		<b>Conceptos</b>		<b>Actitudes</b>
Redacta enunciados de investigación relacionados con el entorno y su carrera.		Enunciado de investigación		Tiene una actitud crítica y responsable en la realización de los procesos de la investigación
<b>SECUENCIA METODOLÓGICA</b>				
<b>Momentos</b>	<b>Estrategias</b>	<b>Métodos / Técnicas</b>	<b>Recursos</b>	<b>Duración</b>
Motivación	Recojo de saberes previos: ¿Qué es un enunciado de investigación? ¿Qué partes presenta un enunciado?	Lluvia de ideas	Pizarra	10 min
Proporcionar información	En la sala de cómputo el docente con el uso de la pizarra digital desarrolla los componentes de un enunciado y explica las particularidades de cada parte	Análisis y reflexión	Pizarra/ copias	30 min
Desarrollar Práctica dirigida	Los estudiantes elaboraran veinte enunciados respetando los contenidos de su carrera y el lenguaje técnico. El uso del programa Video Scribe lo aplica para la elaboración de un glosario de términos simbolizando las palabras.	Trabajo grupal Análisis y reflexión	Manual de normas Separatas Computadoras	60 min
Resolución de problemas y transferencia	Los estudiantes incluirán día a día los términos aprendidos en su glosario.	Trabajo grupal Análisis y reflexión	Manual de normas Computadoras	35 min
Evaluación	Se observa el comportamiento democrático en el aula Se aplica un Cuadro de progresión	Observación	Cuadro de progresión	15 min

MOTIVACIÓN Y EVALUACIÓN

**EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES**

**CRITERIO DE EVALUACIÓN:**

Redacta enunciados de investigación respetando las normas APA

INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Precisa su enunciado de investigación. Muestra una actitud democrática con sus compañeros.	Observación	Cuadro de progresión

**Observaciones:**

---



---



---

**Bibliografía:**

1. Asociación de Psicólogos Americanos. (2010). Normas de Redacción. Sexta Edición. 2.
  - Hernández, R. (2006). Metodología de la Investigación. 4ta Ed. México: Mac. Graw. Hill.
  3. Méndez, C. (2001). Metodología: Diseño y Desarrollo del Proceso de Investigación. 3era.ed, Colombia; Mc. Graw Hill.
  4. Sánchez, H. (2000). Metodología y Diseños en la Investigación Científica. 2da, ed; Lima; Editorial Mantaro.
  5. Sierra, V. (1998). Metodología de la Investigación Científica. Santiago de Cuba: Centro de Estudios de Educación Superior. Manuel F. Graw. Universidad de Oriente.
- <https://www.julianmarquina.es/16-buscadores-academicos-que-haran-que-te-olvides-de-google/>

---

Prof. Luisa P. Aguilar Sánchez

---

V°B° Coordinador



**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5:**  
**Interrogantes y objetivos de investigación**

INFORMACIÓN GENERAL				
<b>Carrera Profesional:</b> Diseño de Modas		<b>Unidad Didáctica:</b> Fundamentos de investigación		<b>Docente:</b> Luisa Patricia Aguilar Sánchez
<b>Competencia:</b> Comprende los procedimientos propios de la investigación científica, y los aplica en el campo de su disciplina académica, valorando la importancia que tiene este proceso en el desarrollo de su profesión y del país.		<b>Semestre:</b> 2019-I		<b>Fecha:</b> 5ta. Semana
		<b>Lugar:</b> Laboratorio ( ) Taller ( ) Otro:..... ( ) Aula (X)		<b>Horas pedagógicas:</b> 02
CONTENIDOS				
<b>Procedimientos</b>		<b>Conceptos</b>		<b>Actitudes</b>
Formula los objetivos e interrogantes de investigación		Interrogantes y objetivos de investigación		Tiene una actitud crítica y responsable en la realización de los procesos de la investigación
SECUENCIA METODOLÓGICA				
Momentos	Estrategias	Métodos / Técnicas	Recursos	Duración
Motivación	Recojo de saberes previos: ¿Qué fin persigue tu trabajo de investigación? ¿Cómo se formulan las interrogantes de investigación? ¿Cómo se formulan las interrogantes de investigación?	Lluvia de ideas	Pizarra	10 min
Proporcionar información	En la sala de cómputo el docente hace uso del programa video Scribe para explicar la configuración de objetivos e interrogantes de investigación.	Análisis y reflexión	Pizarra/ copias	30 min
Desarrollar Práctica dirigida	Los estudiantes formulan sus objetivos e interrogantes de investigación.	Trabajo grupal Análisis y reflexión	Manual de normas Separatas Computadoras	60 min
Resolución de problemas y transferencia	Los estudiantes incluirán día a día los términos aprendidos en su glosario.	Trabajo grupal Análisis y reflexión	Manual de normas Computadoras	35 min
Evaluación	Se observa el comportamiento democrático en el aula Se aplica un Cuadro de progresión	Observación	Cuadro de progresión	15 min

MOTIVACIÓN Y EVALUACIÓN



## EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

### **CRITERIO DE EVALUACIÓN:**

Redacta los objetivos e interrogantes de investigación.

INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Establece sus objetivos e interrogantes que direccionarán la investigación. Muestra una actitud democrática con sus compañeros.	Observación	Cuadro de progresión

### **Observaciones:**

---



---



---

### **Bibliografía:**

1. Asociación de Psicólogos Americanos. (2010). Normas de Redacción. Sexta Edición. 2.
  - Hernández, R. (2006). Metodología de la Investigación. 4ta Ed. México: Mac. Graw. Hill.
  3. Méndez, C. (2001). Metodología: Diseño y Desarrollo del Proceso de Investigación. 3era.ed, Colombia; Mc. Graw Hill.
  4. Sánchez, H. (2000). Metodología y Diseños en la Investigación Científica. 2da, ed; Lima; Editorial Mantaro.
  5. Sierra, V. (1998). Metodología de la Investigación Científica. Santiago de Cuba: Centro de Estudios de Educación Superior. Manuel F. Graw. Universidad de Oriente.
- <https://www.julianmarquina.es/16-buscadores-academicos-que-haran-que-te-olvides-de-google/>



**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 6- 7:**  
**Elaborando el marco teórico y antecedentes de investigación**

INFORMACIÓN GENERAL				
<b>Carrera Profesional:</b> Diseño de Modas		<b>Unidad Didáctica:</b> Fundamentos de investigación		<b>Docente:</b> Luisa Patricia Aguilar Sánchez
<b>Competencia:</b> Comprende los procedimientos propios de la investigación científica, y los aplica en el campo de su disciplina académica, valorando la importancia que tiene este proceso en el desarrollo de su profesión y del país.		<b>Semestre:</b> 2019-I		<b>Fecha:</b> 6ta. Y 7ma. Semana
		<b>Lugar:</b> Laboratorio ( ) Taller ( ) Otro:..... ( ) Aula (X)		<b>Horas pedagógicas:</b> 02
CONTENIDOS				
<b>Procedimientos</b>		<b>Conceptos</b>		<b>Actitudes</b>
Elabora el marco teórico y antecedentes de investigación		El marco teórico y antecedentes de investigación.		Tiene una actitud crítica y responsable en la realización de los procesos de la investigación
SECUENCIA METODOLÓGICA				
Momentos	Estrategias	Métodos / Técnicas	Recursos	Duración
Motivación	Recojo de saberes previos: ¿Cómo fundamentas tu trabajo de investigación? ¿Por qué formular antecedentes en un trabajo de investigación? ¿Qué entiendes por operacionalización de variables?	Lluvia de ideas	Pizarra	10 min
Proporcionar información	En la sala de cómputo el docente hace uso del programa video Scribe para explicar las características del marco teórico y antecedentes de investigación.	Análisis y reflexión	Pizarra/ copias	30 min
Desarrollar Práctica dirigida	Los estudiantes elaboran su marco teórico y sus antecedentes de investigación.	Trabajo grupal Análisis y reflexión	Manual de normas Separatas Computadoras	60 min
Resolución de problemas y transferencia	Los estudiantes seleccionan sus citas de texto con el uso del programa video Scribe	Trabajo grupal Análisis y reflexión	Manual de normas Computadoras	35 min
Evaluación	Se observa el comportamiento democrático en el aula Se aplica un Cuadro de progresión	Observación	Cuadro de progresión	15 min

MOTIVACIÓN Y EVALUACIÓN

## EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

### **CRITERIO DE EVALUACIÓN:**

Redacta el marco teórico y antecedentes de investigación.

INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Fundamenta su marco teórico y analiza sus antecedentes de investigación. Muestra una actitud democrática con sus compañeros.	Observación	Cuadro de progresión

### **Observaciones:**

---



---



---

### **Bibliografía:**

1. Asociación de Psicólogos Americanos. (2010). Normas de Redacción. Sexta Edición. 2.
- Hernández, R. (2006). Metodología de la Investigación. 4ta Ed. México: Mac. Graw. Hill.
3. Méndez, C. (2001). Metodología: Diseño y Desarrollo del Proceso de Investigación. 3era.ed, Colombia; Mc. Graw Hill.
4. Sánchez, H. (2000). Metodología y Diseños en la Investigación Científica. 2da, ed; Lima; Editorial Mantaro.
5. Sierra, V. (1998). Metodología de la Investigación Científica. Santiago de Cuba: Centro de Estudios de Educación Superior. Manuel F. Graw. Universidad de Oriente.  
<https://www.julianmarquina.es/16-buscadores-academicos-que-haran-que-te-olvides-de-google/>

---

Prof. Luisa P. Aguilar Sánchez

---

V°B° Coordinador



**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 8-9:**  
**Estableciendo la metodología de investigación**

INFORMACIÓN GENERAL				
<b>Carrera Profesional:</b> Diseño de Modas		<b>Unidad Didáctica:</b> Fundamentos de investigación		<b>Docente:</b> Luisa Patricia Aguilar Sánchez
<b>Competencia:</b> Comprende los procedimientos propios de la investigación científica, y los aplica en el campo de su disciplina académica, valorando la importancia que tiene este proceso en el desarrollo de su profesión y del país.		<b>Semestre:</b> 2019-I		<b>Fecha:</b> 8va. Y 9na. Semana
		<b>Lugar:</b> Laboratorio ( ) Taller ( ) Otro:..... ( ) Aula (X)		<b>Horas pedagógicas:</b> 02
CONTENIDOS				
<b>Procedimientos</b>		<b>Conceptos</b>		<b>Actitudes</b>
Establece la metodología de investigación.		Metodología de investigación		Tiene una actitud crítica y responsable en la realización de los procesos de la investigación
SECUENCIA METODOLÓGICA				
Momentos	Estrategias	Métodos / Técnicas	Recursos	Duración
Motivación	Recojo de saberes previos: ¿Qué entiendes por metodología? ¿Qué comprende el capítulo de metodología de investigación? ¿Qué tipos de investigación conocen?	Lluvia de ideas	Pizarra	10 min
Proporcionar información	Con el uso de la pizarra digital, se establece los componentes del segundo capítulo de investigación.	Análisis y reflexión	Pizarra/ copias	30 min
Desarrollar Práctica dirigida	Los estudiantes elaboran un mapa conceptual con el programa video Scribe jerarquizando los componentes del segundo capítulo de investigación.	Trabajo grupal Análisis y reflexión	Manual de normas Separatas Computadoras	60 min
Resolución de problemas y transferencia	Los estudiantes identifican e interpretan los componentes de la metodología de investigación.	Trabajo grupal Análisis y reflexión	Manual de normas Computadoras	35 min
Evaluación	Se observa el comportamiento democrático en el aula Se aplica un Cuadro de progresión	Observación	Cuadro de progresión	15 min

MOTIVACIÓN Y EVALUACIÓN

**EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES**

**CRITERIO DE EVALUACIÓN:**

Establece la metodología de investigación

INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Fundamenta teóricamente el capítulo segundo de la investigación. Muestra una actitud democrática con sus compañeros.	Observación	Cuadro de progresión

**Observaciones:**

---



---



---

**Bibliografía:**

1. Asociación de Psicólogos Americanos. (2010). Normas de Redacción. Sexta Edición. 2.
  - Hernández, R. (2006). Metodología de la Investigación. 4ta Ed. México: Mac. Graw. Hill.
  3. Méndez, C. (2001). Metodología: Diseño y Desarrollo del Proceso de Investigación. 3era.ed, Colombia; Mc. Graw Hill.
  4. Sánchez, H. (2000). Metodología y Diseños en la Investigación Científica. 2da, ed; Lima; Editorial Mantaro.
  5. Sierra, V. (1998). Metodología de la Investigación Científica. Santiago de Cuba: Centro de Estudios de Educación Superior. Manuel F. Graw. Universidad de Oriente.
- <https://www.julianmarquina.es/16-buscadores-academicos-que-haran-que-te-olvides-de-google/>

---

Prof. Luisa P. Aguilar Sánchez

V°B° Coordinador



**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10-11:  
Comunicando los resultados**

INFORMACIÓN GENERAL				
<b>Carrera Profesional:</b> Diseño de Modas		<b>Unidad Didáctica:</b> Fundamentos de investigación		<b>Docente:</b> Luisa Patricia Aguilar Sánchez
<b>Competencia:</b> Comprende los procedimientos propios de la investigación científica, y los aplica en el campo de su disciplina académica, valorando la importancia que tiene este proceso en el desarrollo de su profesión y del país.		<b>Semestre:</b> 2019-I		<b>Fecha:</b> 10ma y 11ava. Semana
		<b>Lugar:</b> Laboratorio (___) Taller (___) Otro:..... (___) Aula (X)		<b>Horas pedagógicas:</b> 02
CONTENIDOS				
<b>Procedimientos</b>		<b>Conceptos</b>		<b>Actitudes</b>
Interpreta los resultados de investigación		Resultados de la investigación		Tiene una actitud crítica y responsable en la realización de los procesos de la investigación
SECUENCIA METODOLÓGICA				
Momentos	Estrategias	Métodos / Técnicas	Recursos	Duración
Motivación	Recojo de saberes previos: ¿Qué son los datos? ¿Qué es la discusión de resultados? ¿Cómo interpretar los resultados de investigación?	Lluvia de ideas	Pizarra	10 min
Proporcionar información	Con el uso de la pizarra digital, se explica los componentes del tercer capítulo de investigación.	Análisis y reflexión	Pizarra/ copias	30 min
Desarrollar Práctica dirigida	Los estudiantes analizan los resultados de investigación estableciendo un esquema de síntesis libre con el programa video Scribe	Trabajo grupal Análisis y reflexión	Manual de normas Separatas Computadoras	60 min
Resolución de problemas y transferencia	Los estudiantes identifican los resultados de investigación	Trabajo grupal Análisis y reflexión	Manual de normas Computadoras	35 min
Evaluación	Se observa el comportamiento democrático en el aula Se aplica un Cuadro de progresión	Observación	Cuadro de progresión	15 min

MOTIVACIÓN  
Y  
EVALUACIÓN

## EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

### **CRITERIO DE EVALUACIÓN:**

Formulan los resultados de investigación

<b>INDICADORES</b>	<b>TÉCNICAS</b>	<b>INSTRUMENTOS</b>
Redactan los resultados de investigación en base al análisis de datos. Muestra una actitud democrática con sus compañeros.	Observación	Cuadro de progresión

### **Observaciones:**

---



---



---

### **Bibliografía:**

1. Asociación de Psicólogos Americanos. (2010). Normas de Redacción. Sexta Edición. 2.
- Hernández, R. (2006). Metodología de la Investigación. 4ta Ed. México: Mac. Graw. Hill.
3. Méndez, C. (2001). Metodología: Diseño y Desarrollo del Proceso de Investigación. 3era.ed, Colombia; Mc. Graw Hill.
4. Sánchez, H. (2000). Metodología y Diseños en la Investigación Científica. 2da, ed; Lima; Editorial Mantaro.
5. Sierra, V. (1998). Metodología de la Investigación Científica. Santiago de Cuba: Centro de Estudios de Educación Superior. Manuel F. Graw. Universidad de Oriente.  
<https://www.julianmarquina.es/16-buscadores-academicos-que-haran-que-te-olvides-de-google/>

---

Prof. Luisa P. Aguilar Sánchez

---

V°B° Coordinador



**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 12:**

**Sustentando**

<b>INFORMACIÓN GENERAL</b>				
<b>Carrera Profesional:</b> Diseño de Modas		<b>Unidad Didáctica:</b> Fundamentos de investigación		<b>Docente:</b> Luisa Patricia Aguilar Sánchez
<b>Competencia:</b> Comprende los procedimientos propios de la investigación científica, y los aplica en el campo de su disciplina académica, valorando la importancia que tiene este proceso en el desarrollo de su profesión y del país.		<b>Semestre:</b> 2019-I		<b>Fecha:</b> 8va. Semana
		<b>Lugar:</b> Laboratorio ( ) Taller ( ) Otro:..... ( ) Aula (X)		<b>Horas pedagógicas:</b> 02
		<b>CONTENIDOS</b>		
<b>Procedimientos</b>		<b>Conceptos</b>		<b>Actitudes</b>
Sustenta su trabajo de investigación mediante una práctica de elevator pitch.		Informe de investigación		Tiene una actitud crítica y responsable en la realización de los procesos de la investigación
<b>SECUENCIA METODOLÓGICA</b>				
Momentos	Estrategias	Métodos / Técnicas	Recursos	Duración
Motivación	Recojo de saberes previos: ¿A qué resultados llegaste? ¿En qué consiste el elevator pitch? ¿Cómo profesional debes aprender a sociabilizar el conocimiento?	Lluvia de ideas	Pizarra	10 min
Proporcionar información	El docente establece los indicadores de evaluación de la sustentación del trabajo	Análisis y reflexión	Pizarra/ copias	30 min
Desarrollar Práctica dirigida	Los estudiantes exponen su trabajo de investigación aplicando la técnica elevator pitch con una presentación en video Scribe	Trabajo grupal Análisis y reflexión	Manual de normas Separatas Computadoras	60 min
Resolución de problemas y transferencia	Los estudiantes fundamentan y comunican su trabajo	Trabajo grupal Análisis y reflexión	Manual de normas Computadoras	35 min
Evaluación	Se observa el comportamiento democrático en el aula Se aplica un Cuadro de progresión	Observación	Cuadro de progresión	15 min

MOTIVACIÓN  
Y  
EVALUACIÓN



## EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

### **CRITERIO DE EVALUACIÓN:**

Establece la metodología de investigación

INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Sustenta su trabajo de investigación. Muestra una actitud democrática con sus compañeros.	Observación	Cuadro de progresión

### **Observaciones:**

---



---



---

### **Bibliografía:**

1. Asociación de Psicólogos Americanos. (2010). Normas de Redacción. Sexta Edición. 2.
- Hernández, R. (2006). Metodología de la Investigación. 4ta Ed. México: Mac. Graw. Hill.
3. Méndez, C. (2001). Metodología: Diseño y Desarrollo del Proceso de Investigación. 3era.ed, Colombia; Mc. Graw Hill.
4. Sánchez, H. (2000). Metodología y Diseños en la Investigación Científica. 2da, ed; Lima; Editorial Mantaro.
5. Sierra, V. (1998). Metodología de la Investigación Científica. Santiago de Cuba: Centro de Estudios de Educación Superior. Manuel F. Graw. Universidad de Oriente.  
<https://www.julianmarquina.es/16-buscadores-academicos-que-haran-que-te-olvides-de-google/>

---

Prof. Luisa P. Aguilar Sánchez

V°B° Coordinador





INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LAS HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN

**INSTRUMENTO PARA LA AUTOEVALUACIÓN DE HABILIDADES Y  
COMPETENCIAS PARA LA INVESTIGACIÓN**

**Nombre:** ANÓNIMA **Sexo** \_\_\_\_\_ **Edad** \_\_\_\_\_ **Fecha** \_\_\_\_\_

**Carrera:** \_\_\_\_\_

Sexo: M ( ); F ( )

Grupo etario: < de 30 años ( ); 31 a 55 años ( ); > de 55 años ( )

Elabora tesis para obtención de: pregrado ( ); licenciatura: ( ); maestría ( ); doctorado ( )

**INSTRUCCIONES:** El presente cuestionario tiene como finalidad la autoevaluación de sus habilidades para la investigación tomando en cuenta seis dominios básicos. Indique en qué grado está usted de acuerdo con el desarrollo de cada una de las siguientes competencias de investigación. Todas las preguntas de opción múltiple están basadas en una escala de cinco puntos, siendo “4” el nivel más alto y “0” la que describe una habilidad no desarrollada. Por favor, seleccione la opción que representa mejor su experiencia.

Agradecemos de antemano su tiempo dedicado a completar este formulario.

COMPETENCIA EVALUADA	NIVEL ALCANZADO				
	No desarrollada (0)	Insatisfactorio (1)	Mínimo necesario (2)	Bueno (3)	Alto (4)
<b>I. Búsqueda de información</b>					
Buscar información relevante en libros y revistas académicas en biblioteca					
Buscar información relevante en revistas electrónicas					
Buscar en bases electrónicas de datos					
Elaborar fichas documentales y fichas de trabajo					
Emplear un sistema de referencias para dar crédito a las fuentes consultadas					
Distinguir evidencias científicas de otro tipo de evidencias					
Contrastar planteamientos y posturas de diferentes autores acerca del fenómeno de estudio					
Realizar una evaluación crítica de las diferentes					

posturas teóricas I revisadas en la literatura					
--	--	--	--	--	--

<b>II: Dominio tecnológico en la utilización de:</b>	No desarrollada (0)	Insatisfactorio (1)	Mínimo necesario (2)	Bueno (3)	Alto (4)
Word					
Excel					
Power Point					
Internet					
Paquetes estadísticos computarizados					
Bases de datos especializados para la investigación					

<b>III. Dominio metodológico:</b>	No desarrollada (0)	Insatisfactorio (1)	Mínimo necesario (2)	Bueno (3)	Alto (4)
Plantear el problema a resolver a través de la investigación					
Definir una pregunta de investigación que ayude a resolver el problema planteado					
Redactar el o los objetivos de investigación					
Elegir un tipo de estudio y/o de diseño de investigación que permita responder la pregunta planteada					
Definir la variable o variables a estudiar con base en las conceptualizaciones expuestas en el marco teórico o antecedentes					
Realizar una adecuada delimitación de la población de estudio					
Realizar una selección adecuada de la muestra a estudiar, en cuanto a tamaño y tipo (aleatoria o no aleatoria) de acuerdo al nivel de generalización establecido en la pregunta de investigación					

Utilizar una técnica o estrategia adecuada (cuestionario, observación, etc.) para recopilar la información que permita responder a la pregunta de investigación.					
Seleccionar un instrumento adecuado para recopilar información, en cuanto a la validez, confiabilidad y estandarización requeridas por la investigación					
Construir un instrumento para el propósito de la investigación					
Utilizar y describir un procedimiento objetivo y controlado para la recopilación de la información					

<b>IV. Dominio para la comunicación de resultados: a) Escrita</b>	No desarrollada (0)	Insatisfactorio (1)	Mínimo necesario (2)	Bueno (3)	Alto (4)
Describir adecuadamente en texto la información obtenida y apoyarse en tablas y gráficas, en caso de ser necesario					
Presentar conclusiones derivadas de los resultados congruentes con la pregunta de investigación					
Redactar el reporte de investigación con orden y estructura metodológica					
Escribir el reporte de investigación con una adecuada secuencia de ideas y claridad en la redacción					
Aplicar las reglas de ortografía al escribir el reporte de investigación					
Presentar una lista de las fuentes consultadas con base en el mismo formato de referencias utilizado para					

dar crédito a los autores en el texto					
Presentar en anexos la información necesaria para complementar lo descrito en el reporte de investigación					
Preparar un informe de investigación para su publicación					
Redactar un artículo de un informe de investigación para su publicación					

<b>V. Dominio para la comunicación de resultados: b) Oral</b>	No desarrollada (0)	Insatisfactorio (1)	Mínimo necesario (2)	Bueno (3)	Alto (4)
Presentar en un congreso un informe de investigación en forma clara y precisa					

<b>VI. Habilidad para trabajar en un equipo de investigación</b>	No desarrollada (0)	Insatisfactorio (1)	Mínimo necesario (2)	Bueno (3)	Alto (4)
Diseñar una investigación					
Dirigir una investigación					
Participar en una etapa de una investigación en la que predominan técnicas cuantitativas					
Participar en una etapa de una investigación en la que predominan técnicas cualitativas					
Gestionar financiamiento para una investigación					
Suma total de puntos					

Fuente: José Alberto Bazaldúa Zaarripay y colaboradores, (2015)

VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO  
Test validado por SIEP – Sociedad de Investigación Educativa Peruana.  
VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Item 1	106,47	229,639	,525	,921
Item 2	106,11	230,487	,496	,922
Item 3	106,34	232,652	,195	,926
Item 4	106,89	220,872	,580	,921
Item 5	106,75	222,304	,572	,921
Item 6	106,60	233,821	,357	,923
Item 7	106,49	231,216	,460	,922
Item 8	106,72	228,053	,682	,920
Item 9	105,57	230,135	,590	,921
Item 10	106,17	223,028	,533	,921
Item 11	105,91	224,933	,625	,920
Item 12	105,75	231,266	,567	,921
Item 13	107,06	223,170	,445	,923
Item 14	107,00	230,923	,274	,925
Item 15	106,40	231,244	,633	,921
Item 16	106,32	235,837	,286	,923
Item 17	106,34	234,498	,365	,923
Item 18	106,55	231,906	,430	,922
Item 19	106,36	237,234	,293	,923
Item 20	106,42	229,671	,582	,921
Item 21	106,34	236,959	,288	,923
Item 22	106,26	232,083	,423	,922
Item 23	106,47	229,139	,551	,921
Item 24	106,45	225,791	,622	,920
Item 25	106,57	231,097	,572	,921
Item 26	106,32	228,068	,634	,921
Item 27	106,45	229,983	,617	,921
Item 28	106,51	230,101	,619	,921
Item 29	106,43	234,520	,279	,923
Item 30	106,11	237,602	,125	,925
Item 31	106,11	222,756	,744	,919
Item 32	106,06	229,093	,542	,921
Item 33	106,58	228,017	,602	,921
Item 34	106,91	225,356	,652	,920
Item 35	107,60	229,090	,219	,928
Item 36	106,68	220,799	,726	,919
Item 37	106,91	223,895	,502	,922
Item 38	106,81	218,310	,636	,920
Item 39	107,32	225,799	,439	,922
Item 40	107,45	221,176	,494	,922

Fuente: SIEP – Sociedad de Investigación Educativa Peruana (2015)



MATRIZ DE ORGANIZACIÓN DE DATOS

**Matriz de datos de la prueba de entrada y salida del Grupo experimental**

U.E.	GRUPO	SEXO	HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN				TOTAL	
			HABILIDADES INSTRUCCIONALES		HABILIDADES SOCIALES		PRE TEST	POST TEST
			PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST		
1	1	1	14	16	12	15	26	31
2	1	1	15	16	12	16	27	32
3	1	1	15	15	13	17	28	32
4	1	2	12	15	15	16	27	31
5	1	1	10	14	13	17	23	31
6	1	1	19	19	14	18	33	37
7	1	1	15	15	15	15	30	30
8	1	2	12	16	13	17	25	33
9	1	1	13	15	15	16	28	31
10	1	1	15	17	14	15	29	32
11	1	2	18	17	14	18	32	35
12	1	1	13	14	8	18	21	32
13	1	1	14	15	17	17	31	32
14	1	1	8	13	15	16	23	29
15	1	1	12	13	13	15	25	28
$\Sigma$			205	230	203	246	408	476
$\bar{X}$			13.66666667	15.33333333	13.53333333	16.4	27.2	31.73333333
DESVIACIÓN			2.794552524	1.588650221	2.030716505	1.121223821	3.46822309	2.1865389
VARIANZA			7.80952381	2.523809524	4.123809524	1.257142857	12.0285714	4.78095238
COEFICIENTE			0.204479453	0.103607623	0.150052944	0.068367306	0.1275082	0.06890354

**Matriz de datos de la prueba de entrada y salida del Grupo control**

U.E.	GRUPO	SEXO	HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN				TOTAL	
			HABILIDADES INSTRUCCIONALES		HABILIDADES SOCIALES		PRE TEST	POST TEST
			PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST		
1	2	1	14	15	13	13	27	28
2	2	1	8	12	10	13	18	25
3	2	1	16	15	14	14	30	29
4	2	1	12	13	13	16	25	29
5	2	1	11	13	13	15	24	28
6	2	1	11	14	11	13	22	27
7	2	1	12	13	10	14	22	27
8	2	1	13	13	11	12	24	25
9	2	1	13	14	12	13	25	27
10	2	1	14	13	10	14	24	27
11	2	1	17	13	17	16	34	29
12	2	1	12	17	14	16	26	33
13	2	1	8	14	8	10	16	24
14	2	1	11	10	15	12	26	22
15	2	1	11	13	12	13	23	26
$\Sigma$			183	135	183	204	366	406
$\bar{X}$			12.2	13.5	12.2	13.6	24.4	27.0666667
DESVIACIÓN			2.484236014	1.552264091	2.30527346	1.68183573	4.32269757	2.57645012
VARIANZA			6.171428571	2.40952381	5.31428571	2.82857143	18.6857143	6.63809524
COEFICIENTE			0.203625903	0.114982525	0.18895684	0.12366439	0.17715974	0.09518904

## ANÁLISIS DE VARIABLE E INDICADORES

Variables	Indicadores	Sub-indicadores
V. 1 VIDEO SCRIBE	ASPECTOS PEDAGÓGICOS FUNCION PRESTACIONES VENTAJAS DESVENTAJAS	Define el problema e identifica la información necesaria.
		Busca, organiza, evalúa y utiliza la información proveniente de diversas fuentes.
		Evalúa el avance y el tiempo previsto del trabajo.
		Emplea principios estéticos en el diseño de trabajos y proyectos.
		Comunica a través de imágenes generadas de su autoexpresión
		Aplica la tecnología adecuándola a las necesidades y características de su entorno.-
		Aplica diversas estrategias y alternativas de solución
		Utiliza el equipo de manera responsable
V. 2 HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN	<b>HABILIDADES INSTRUMENTALES: BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN</b>	Busca información relevante en libros y revistas a académicas en biblioteca
		Busca información relevante en revistas electrónicas
		Busca en bases electrónicas de datos
		Elabora fichas documentales y fichas de trabajo
		Emplea un sistema de referencias para dar crédito a las fuentes consultadas
		Distingue evidencias científicas de otro tipo de evidencias
		Contrasta planteamientos y posturas de diferentes autores a cerca del fenómeno de estudio
		Realiza una evaluación crítica de las diferentes posturas teóricas l revisa das en la literatura
	<b>HABILIDADES INSTRUMENTALES: DOMINIO TECNOLÓGICO</b>	Word
		Excel
		Power Point
		Internet
		Paquetes estadísticos computarizados
		Bases de datos especializadas para la investigación
	<b>HABILIDADES INSTRUMENTALES: DOMINIO METODOLÓGICO</b>	Plantea el problema a resolver a través de la investigación
		Define una pregunta de investigación que ayude a resolver el problema planteado
		Redacta el o los objetivos de investigación
		Elege un tipo de estudio y/o de diseño de investigación que permita responder la pregunta planteada
		Define la variable o variables a estudiar con base en las conceptualizaciones expuestas en el marco teórico o antecedentes
Realiza una adecuada delimitación de la población de estudio		

		Realiza una selección adecuada de la muestra a estudiar, en cuanto a tamaño y tipo (aleatoria o no aleatoria) de acuerdo al nivel de generalización establecido en la pregunta de investigación
		Utiliza una técnica o estrategia adecuada (cuestionario, observación, etc.) para recopilar la información que permita responder a la pregunta de investigación.
		Selecciona un instrumento adecuado para recopilar información, en cuanto a la validez, confiabilidad y estandarización requeridas por la investigación
		Construye un instrumento para el propósito de la investigación
		Utiliza y describe un procedimiento objetivo y controlado para la recopilación de la información
	<b>HABILIDADES SOCIALES:</b>	Describe adecuadamente en texto la información obtenida y apoyarse en tablas y gráficas, en caso de ser necesario
	<b>DOMINIO PARA LA COMUNICACIÓN DE RESULTADOS (Escrita)</b>	Presenta conclusiones derivadas de los resultados congruentes con la pregunta de investigación
		Redacta el reporte de investigación con orden y estructura metodológica
		Escribe el reporte de investigación con una adecuada secuencia de ideas y claridad en la redacción
		Aplica las reglas de ortografía al escribir el reporte de investigación
		Presenta una lista de las fuentes consultadas con base en el mismo formato de referencias utilizado para dar crédito a los autores en el texto
		Presenta en anexos la información necesaria para complementar lo descrito en el reporte de investigación
		Prepara un informe de investigación para su publicación
		Redacta un artículo de un informe de investigación para su publicación
	(Oral)	Presenta en un congreso un informe de investigación en forma clara y precisa
	<b>HABILIDADES SOCIALES:</b>	Diseña una investigación
	<b>HABILIDAD PARA TRABAJAR EN UN EQUIPO DE INVESTIGACIÓN</b>	Dirige una investigación
		Participar en una etapa de una investigación en la que predominan técnicas cuantitativas
		Participar en una etapa de una investigación en la que predominan técnicas cualitativas
		Gestionar financiamiento para una investigación

MATRIZ DE CONSISTENCIA						
Interrogantes	Objetivos	Hipotesis	Dimensiones	indicadores	Tipo de Investigación	Población y muestra
¿Cuánto mejorara las habilidades de investigación con la aplicación del software Video scribe en los estudiantes del III semestre de la carrera de Diseño de Moda del I.S.T.P. María Montessori.?	Demostrar que la aplicación del software Video scribe, permite mejorar las habilidades de investigación en los estudiantes del III semestre de la carrera de Diseño de Moda del I.S.T.P. María Montessori.	Las habilidades de investigación, son competencias que se educan y se mejoran a partir de la incorporación de nuevos procesos metodológicos que posibiliten un enfoque centrado en el logro de objetivos, Video Scribe prepara a los estudiantes en el desarrollo de su pensamiento crítico que activa sus habilidades instrumentales y sociales. La aplicación del programa educativo utilizando el software Video Scribe permite un alto nivel de mejora de las habilidades de investigación de los estudiantes del III semestre de Diseño de moda del Instituto María Montessori.	Habilidades Instrumentales	Habilidades de búsqueda de la información	<p>Buscar información relevante en libros y revistas académicas en biblioteca</p> <p>Buscar información relevante en revistas electrónicas</p> <p>Buscar en bases electrónicas de datos</p> <p>Elaborar fichas documentales y fichas de trabajo</p> <p>Emplear un sistema de referencias para dar crédito a las fuentes consultadas</p> <p>Distinguir evidencias científicas de otro tipo de evidencias</p> <p>Contrastar planteamientos y posturas de diferentes autores acerca del fenómeno de estudio</p> <p>Realizar una evaluación crítica de las diferentes posturas teóricas l revisadas en la literatura (Comprensión lectora de textos científicos, Deducción, abstracción y aplicación de principios, capacidad análisis, reflexión y decisión de posturas teóricas)</p>	Estudiantes de la Carrera de Diseño de moda. Grupo experimental 15 Grupo de control 15
				Habilidad de dominio tecnológico	<p>Dominio tecnológico en la utilización de: Word, Excel, Power Point, Internet, Paquetes estadísticos computarizados, Bases de datos especializados para la investigación (Hacer uso de palabras clave en la búsqueda de información en sitios confiables como repositorios, buscadores científicos o bibliotecas virtuales)</p>	

				<p>Habilidad de dominio metodológico</p>	<p>Plantear el problema a resolver a través de la investigación  Definir una pregunta de investigación que ayude a resolver el problema planteado  Redactar el o los objetivos de investigación  Elegir un tipo de estudio y/o de diseño de investigación que permita responder la pregunta planteada  Definir la variable o variables a estudiar con base en las conceptualizaciones expuestas en el marco teórico o antecedentes  Realizar una adecuada delimitación de la población de estudio  Realizar una selección adecuada de la muestra a estudiar, en cuanto a tamaño y tipo (aleatoria o no aleatoria) de acuerdo al nivel de generalización establecido en la pregunta de investigación  Utilizar una técnica o estrategia adecuada (cuestionario, observación, etc.) para recopilar la información que permita responder a la pregunta de investigación.  Seleccionar un instrumento adecuado para recopilar información, en cuanto a la validez, confiabilidad y estandarización requeridas por la investigación  Construir un instrumento para el propósito de la investigación  Utilizar y describir un procedimiento objetivo y controlado para la recopilación de la información</p>	
--	--	--	--	--	--	--

<p>¿Cuál es el nivel de las habilidades de investigación de los estudiantes del III semestre de la carrera de Diseño de Moda del I.S.T.P. María Montessori, previo a la aplicación del programa educativo utilizando el software Video Scribe?</p>	<p>•Verificar el nivel de las habilidades de investigación de los estudiantes del III semestre de la carrera de Diseño de Moda del I.S.T.P. María Montessori, previo a la aplicación del programa educativo utilizando el software Video Scribe.</p>	<p>Las habilidades de investigación de los estudiantes del III semestre de la carrera de Diseño de Moda del I.S.T.P. María Montessori, previo a la aplicación del programa educativo utilizando el software Video Scribe son mínimas.</p>	<p>Habilidades sociales</p>	<p>Habilidad de comunicación escrita y oral</p>	<p>Describir adecuadamente en texto la información obtenida y apoyarse en tablas y gráficas, en caso de ser necesario  Presentar conclusiones derivadas de los resultados congruentes con la pregunta de investigación.  Redactar el reporte de investigación con orden y estructura metodológica.  Escribir el reporte de investigación con una adecuada secuencia de ideas y claridad en la redacción  Aplicar las reglas de ortografía al escribir el reporte de investigación  Presentar una lista de las fuentes consultadas con base en el mismo formato de referencias utilizado para dar crédito a los autores en el texto  Presentar en anexos la información necesaria para complementar lo descrito en el reporte de investigación  Preparar un informe de investigación para su publicación  Redactar un artículo de un informe de investigación para su publicación  Oral  Presentar en un congreso un informe de investigación en forma clara y precisa.</p>	
				<p>Habilidad para trabajar en equipo de investigación</p>	<p>Diseñar una investigación  Dirigir una investigación  Participar en una etapa de una investigación en la que predominan técnicas cuantitativas.  Participar en una etapa de una investigación en la que predominan técnicas cualitativas.  Gestionar financiamiento para una investigación</p>	

<p>¿Cuál es el nivel de las habilidades de investigación de los estudiantes del III semestre de la carrera de Diseño de Moda del I.S.T.P. María Montessori, después a la aplicación del programa educativo utilizando el software Video Scribe?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluar el nivel de las habilidades de investigación de los estudiantes del III semestre de la carrera de Diseño de Moda del I.S.T.P. María Montessori, después a la aplicación del programa educativo utilizando el software Video Scribe.</li> </ul>	<p>Las habilidades de investigación de los estudiantes del III semestre de la carrera de Diseño de Moda del I.S.T.P. María Montessori, después a la aplicación del programa educativo utilizando el software Video Scribe mejoraran a un nivel alto.</p>				
<p>¿Cuál es la diferencia del nivel de las habilidades de investigación de los estudiantes del III semestre de la carrera de Diseño de Moda del I.S.T.P. María Montessori, antes y después de la aplicación del programa educativo utilizando el software Video Scribe?.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establecer la diferencia del nivel de las habilidades de investigación de los estudiantes del III semestre de la carrera de Diseño de Moda del I.S.T.P. María Montessori, antes y después de la aplicación del programa educativo utilizando el software Video Scribe.</li> </ul>	<p>La diferencia del nivel de las habilidades de investigación de los estudiantes del III semestre de la carrera de Diseño de Moda del I.S.T.P. María Montessori, antes y después de la aplicación del programa educativo utilizando el software Video Scribe variará positivamente.</p>				



## EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

### VÍDEO SCRIBE



