



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL



TRABAJO ACADÉMICO

**USO PEDAGÓGICO DEL SCREENCAST Y SOFTWARES OPERATIVOS DE
DISEÑO GRÁFICO (INKSPACE 0.92.4) EN ESTUDIANTES DEL CUARTO
GRADO DE EBA IES. PRÓCERES DE LA INDEPENDENCIA
AMERICANA DE ANDAHUAYLAS - APURIMAC EN EL 2020**

**PRESENTADO POR:
ELSA MARAZA YUCRA**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL EN EDUCACIÓN BÁSICA ALTERNATIVA Y
TUTORÍA**

**JULIACA - PERÚ
2024**



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL
TRABAJO ACADEMICO
USO PEDAGÓGICO DEL SCREENCAST Y SOFTWARES OPERATIVOS DE
DISEÑO GRÁFICO (INKSPACE 0.92.4) EN ESTUDIANTES DEL CUARTO
GRADO DE EBA IES. PRÓCERES DE LA INDEPENDENCIA
AMERICANA DE ANDAHUAYLAS EN EL 2020

PRESENTADO POR:

ELSA MARAZA YUCRA

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL EN EDUCACIÓN BÁSICA ALTERNATIVA Y

TUTORÍA

APROBADA POR:

PRESIDENTE

:

Dr. LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI PARI

PRIMER MIEMBRO

:

Mgtr. ARNALDO YANA TORRES

SEGUNDO MIEMBRO

:

Mgtr. PERCY GONZALO PUMA PUMA

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN : GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - SEG21



TESIS UANCV

UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" ESCUELA DE POSGRADO



VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 0015 - 2024-SEP-EPG/UANCV

Juliaca, 25 de enero del 2024

VISTO:

El Expediente N° 2023-011223, de la Egresado (a) **MARAZA YUCRA ELSA**, con DNI N° 02444492 y Código N° 1920100244, del Programa de Segunda Especialidad Profesional en **EDUCACIÓN BÁSICA ALTERNATIVA Y TUTORÍA**, de la Sede Central Juliaca, de la **Escuela de Posgrado** de la **Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez"** de Juliaca.

CONSIDERANDO:

Que, el egresado (a) del Programa de Segunda Especialidad Profesional en **EDUCACIÓN BÁSICA ALTERNATIVA Y TUTORÍA** de la Sede Central Juliaca, de la **Escuela de Posgrado** de la **Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez"** de Juliaca; Solicita sorteo de Jurados y fecha para la Sustentación de Trabajo Académico, habiendo cumplido con los requisitos para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional;

Que, el inciso b) del Artículo N° 5 del Reglamento Específico de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, establece la modalidad de Examen de Suficiencia y Sustentación de Trabajo Académico para optar el Título;

Que, los Artículos N° 12 al N° 21 del Reglamento Específico de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, establecen los procedimientos para el referido Examen de Suficiencia y Sustentación de Trabajo Académico; y

En uso de las atribuciones conferidas a la Dirección en el inciso "J" del artículo 17 del Reglamento General de la Escuela de Posgrado, y el Art. 64 del Estatuto Universitario;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- NOMBRAR a los **miembros de Jurado** que calificarán la Sustentación de Trabajo Académico de la egresado (a) **MARAZA YUCRA ELSA**, con DNI N° 02444492 y Código N° 1920100244, del Programa de Segunda Especialidad Profesional en **EDUCACIÓN BÁSICA ALTERNATIVA Y TUTORÍA**, de la Sede Central Juliaca, de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de Juliaca; como se detalla en el Artículo Segundo de la presente Resolución, siendo los Jurados los siguientes Docentes:

Presidente	:	Dr. LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI CARI
Primer Miembro	:	Mgtr. ARNALDO YANA TORRES
Segundo Miembro	:	Mgtr. PERCY GONZALO PUMA PUMA

SEGUNDO. - DETERMINAR que **LA SUSTENTACION DE TRABAJO ACADÉMICO** se llevará de acuerdo al siguiente detalle:

Fecha	:	Lunes, 29 de enero del 2024
Hora	:	12:00 p.m.
Lugar	:	Aula N° 207 - EPG - UANCV - JULIACA

TERCERO. - AUTORIZAR la difusión de la presente Resolución a la Coordinación General del Programa de Segunda Especialidad Profesional e interesados.

Regístrese, comuníquese y archívese.



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
ESCUELA DE POSGRADO
Dr. Leopoldo Wenceslao Condori Cari
DIRECTOR (e)



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
ESCUELA DE POSGRADO
Mgtr. PERCY GONZALO PUMA PUMA
SECRETARIO ACADÉMICO

C.c/ Arcv. EPG-2023 (03)
CARGO (01)
UWCC/NAAA



USO PEDAGÓGICO DEL SCREENCAST Y SOFTWARES OPERATIVOS DE DISEÑO GRÁFICO (INKSPACE 0.92.4) EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EBA IES. PRÓCERES DE LA INDEPENDENCIA AMERICANA DE ANDAHUAYLAS - APURIMAC E

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	orlandoamenendez.blogspot.com Fuente de Internet	7%
2	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	4%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	sites.google.com Fuente de Internet	2%
5	Submitted to Universidad Abierta para Adultos Trabajo del estudiante	2%
6	caperusarusa.blogspot.com Fuente de Internet	1%
7	enclaveproductiva.es Fuente de Internet	1%
8	es.wikipedia.org Fuente de Internet	1%
9	repositorio.uancv.edu.pe Fuente de Internet	1%
10	fernandosantamaria.com Fuente de Internet	1%



Metadatos complementarios - UANCV

TITULO	
USO PEDAGÓGICO DEL SCREENCAST Y SOFTWARES OPERATIVOS DE DISEÑO GRÁFICO (INKSPACE 0.92.4) EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EBA IES. PRÓCERES DE LA INDEPENDENCIA AMERICANA DE ANDAHUAYLAS - APURIMAC EN EL 2020	
Datos de autor	
Nombres y Apellidos	ELSA MARAZA YUCRA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	02444492
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0008-1668-5944
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	NO APLICA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	NO ALPICA
URL de ORCID	NO APLICA
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres Y Apellidos	LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI PARI
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02389341
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-2372-6720
Miembro del jurado 1	
Nombres Y Apellidos	ARNALDO YANA TORRES
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	41414676
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-6740-5024



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo ELSA MARAZA YUCRA, identificado con DNI
Nro. 02444492 en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional
 Programa de Segunda Especialidad,
 Programa de Maestría o Doctorado

EDUCACIÓN BÁSICA ALTERNATIVA Y TUTORIA

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación, Trabajo Académico
denominada:

“ USO PEDAGÓGICO DEL SCREENCAST Y SOFTWARES OPERATIVOS DE DISEÑO GRÁFICO (INKSPACE 0.92.4)

EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EBA IES. PRÓCERES DE LA INDEPENDENCIA AMERICANA

DE ANDAHUAYLAS - APURIMAC EN EL 2020 ”

Asesorado por: _____

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

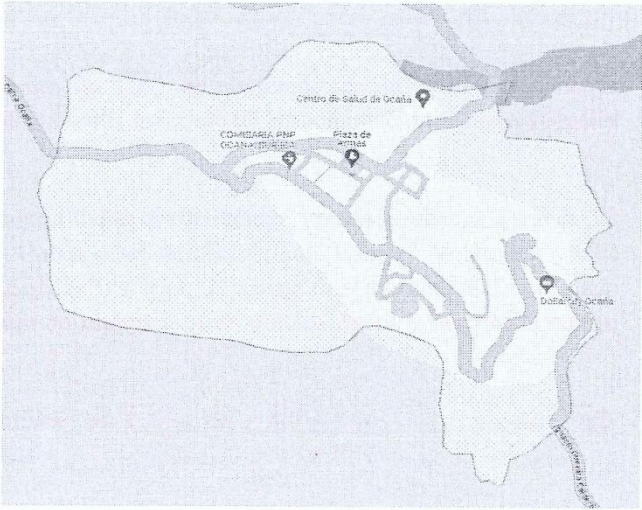
Juliaca 24 de Enero del 2025

FIRMA (obligatoria)



Huella



Miembro del jurado 2	
Nombres Y Apellidos	YENNY ROSARIO ACERO APAZA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01324434
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-9783-7733
Datos de investigación	
Línea de investigación	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P32
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	<p>Dirección: Distritos De Ocaña Y Sonconche Provincia De Lucanas -14.39938, -74.82293</p> <p>País: Perú</p> <p>Departamento: Ayacucho</p> <p>Provincia: Lucanas</p> <p>Distrito: Ocaña</p> <p>https://maps.app.goo.gl/R7k8uUkPTBbeuou66</p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	2022 - 2023
URL de disciplinas OCDE https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	Ciencias de la educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00 Educación general (incluye capacitación, pedagogía) https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01



UNIVERSIDAD ANDINA "NESTOR CACERES VELASQUEZ"
ESCUELA DE POSTGRADO

Dr. *[Firma]*
DIRECTOR DE INVESTIGACIÓN



DEDICATORIA

A Dios todo poderoso que me inspira día
a día, para seguir adelante.



AGRADECIMIENTO

A Dios como guía de mi vida personal y familiar.

A la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez, por darme la oportunidad de mejorar mi calidad personal y Profesional.



ÍNDICE

DEDICATORIA.....	i
AGRADECIMIENTO.....	ii
RESUMEN.....	v
ABSTRACT	vi
INTRODUCCIÓN.....	vii

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

1.1. TÍTULO DEL TRABAJO ACADÉMICO	9
1.1.1. Ubicación.....	9
1.1.2. Duración	9
1.1.3. Grado, sección y número de alumnos	9
1.2. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO	9
1.3. OBJETIVOS	12
1.3.1. Objetivo general.....	12
1.3.2. Objetivos específicos	12

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. BASES TEÓRICAS	13
2.1.1. SCREENCAST	13
2.1.1.1. Utilización	13
2.1.1.2. Características de los screencast.....	14
2.1.1.3. Utilización de screencast para un aprendizaje activo	14
2.1.1.4. Que necesitas para hacer un screencast	15



2.1.1.5. Uso comunes	16
2.1.1.6. Como crear un screencast.....	17
2.1.1.7. Beneficios del Screencast	20
2.1.1.8. Nueva concepción de la enseñanza	21
2.1.1.9. La tecnología en la educación	22
2.1.1.10. Multimedia, hipertexto e hipermedia Término multimedia.....	24
2.1.2. INKSCAPE 0.92.4	30
2.1.2.1. Principales características	31
2.2. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS	31

CAPÍTULO III

PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES

ACADÉMICAS

3.1. PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE LAS ACTIVIDADES.....	34
3.1.1 DATOS INFORMATIVOS:	34

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS



RESUMEN

El trabajo académico denominado: USO PEDAGÓGICO DEL SCREENCAST Y SOFTWARES OPERATIVOS DE DISEÑO GRÁFICO (INKSPACE 0.92.4) EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EBA IES. PRÓCERES DE LA INDEPENDENCIA AMERICANA DE ANDAHUAYLAS - APURIMAC EN EL 2020. El estudio analiza las ventajas del uso pedagógico del software Inkscape 0.92.4 en estudiantes de cuarto grado de la EBA-IE Próceres de la Independencia Americana (2020), destacando cómo las TIC potencian el aprendizaje y las habilidades de gestión educativa en un mundo globalizado. Tiene como. **Objetivo**, Determinar los efectos que produce el Screencast y los softwares operativos en los estudiantes del cuarto grado de EBA de la IES Proceres de la Independencia Americana de Andahuaylas en el año 2020. **Planificación**, Unidad de Aprendizaje N° 02, "Identificamos nuestras características personales", implementada en el CEBA "Próceres de la Independencia Americana" (Apurímac, 2019) para 4° grado, con 20 horas semanales a cargo de la Lic. Elsa Maraza Yucra. Conclusiones, El uso de screencast e Inkscape en estudiantes de 4° grado de la EBA IES Próceres de la Independencia (Andahuaylas, 2020) mejoró habilidades en un 50% y promovió una metodología pedagógica efectiva.

Palabras Claves: Screencast, diseño gráfico, software Inkscape.



ABSTRACT

The academic work called: PEDAGOGICAL USE OF SCREENCAST AND OPERATIONAL GRAPHIC DESIGN SOFTWARES (INKSPACE 0.92.4) IN FOURTH GRADE STUDENTS OF EBA IES. PÓCERES DE LA INDEPENDENCIA AMERICANA DE ANDAHUAYLAS - APURIMAC IN 2020.

The study analyzes the advantages of the pedagogical use of the software Inkscape 0.92.4 in fourth grade students of the EBA-IE Próceres de la Independencia Americana (2020), highlighting how ICTs enhance learning and educational management skills in a globalized world. It has as. Objective, To determine the effects that Screencast and operating software produce in fourth grade EBA students at the IES Proceres de la Independencia Americana de Andahuaylas in 2020. Planning, Learning Unit No. 02, "We identify our personal characteristics", implemented in the CEBA "Próceres de la Independencia Americana" (Apurímac, 2019) for 4th grade, with 20 hours per week taught by Lic. Elsa Maraza Yucra. Conclusions, The use of screencast and Inkscape in 4th grade students of the EBA IES Próceres de la Independencia (Andahuaylas, 2020) improved skills by 50% and promoted an effective pedagogical methodology.

Keywords: Screencast, graphic design, Inkscape software.



INTRODUCCIÓN

Hoy vivimos en un mundo globalizado con el desarrollo de la tecnología y la introducción de nuevas tecnologías educativas en la educación. Como resultado, ahora hay estudiantes con una visión convergente y la capacidad de comprender la información general que brindan los medios. La información se vierte en las redes sociales como Internet y la publicidad.

La justificación de este desarrollo de la investigación universitaria se debe a las ventajas que brindan las herramientas de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y el uso de SCREEN CAST para la educación para facilitar el desarrollo y las capacidades de gestión. 0,92,. Ejemplo: Por esta razón, intentemos responder la siguiente pregunta: ¿cuáles son las ventajas del uso pedagógico del softwares operativos de diseño gráfico (inkspace 0.92.4) en estudiantes del cuarto grado de la EBA-IE Próceres de la Independencia Americana- lugar 2020?.

El screencast es una grabación de video de lo que se muestra en la pantalla de un dispositivo, como una computadora, tableta o teléfono móvil. Es como una captura de pantalla larga. Las películas pueden tener sonido o no. Es la forma más fácil, eficiente y rápida de compartir lo que está viendo. Screencast te permite compartir ideas y conocimientos de una manera intuitiva y muy efectiva. Si estás interesado en la educación o la formación profesional, a menudo escribes tutoriales en el blog, o quieres mostrar cómo funciona un producto o servicio, las proyecciones en pantalla pueden ser muy útiles. El término grabador de pantalla existe desde 2004, , pero el primer software de grabación de pantalla en formato digital apareció en 1993. Estos primeros programas de grabación de pantalla eran muy rudimentarios y torpes. El software actual facilita la creación y edición de videos en pantalla, incluidas muchas configuraciones que hacen que este recurso sea mucho



más conveniente.

Las presentaciones, demostraciones de software, videos instructivos, tutoriales o seminarios web contienen muchos ejemplos de aplicaciones de screencast. Los principios básicos son siempre los mismos. Por ejemplo, cree una grabación de pantalla y utilícela para describir programas, funciones del sistema operativo y más de una manera divertida y fácil. Hay muchos programas muy diferentes para hacer videos de televisión. Algunos de ellos ofrecen todas las funciones de forma gratuita. Pero, ¿qué plataforma de screencast es la adecuada para ti? Describe los aspectos más importantes a considerar antes de elegir un programa de TV de pantalla y proporciona una comparación de las mejores aplicaciones para Windows, Mac y Linux.

Inkscape como Scribus también es una herramienta gratuita y de código abierto. Por ejemplo, estas herramientas tienen una funcionalidad similar a las que se encuentran en Adobe Illustrator.

Tienen una comunidad hispana, lo que puede ser útil en primer lugar, por lo que hemos visto allí, mencionan significativamente la gran usabilidad de este programa.

La organización del presente Trabajo Académico de Investigación, está organizada en tres capítulos, que Las secciones en la que está organizado:

En el capítulo I, predominan los aspectos generales.

En el capítulo II, se predomina la parte teórica y el glosario de términos. En el capítulo III, se presenta la planificación, y actividades.

Finalmente se llega a las conclusiones, sugerencias, bibliografía y los anexos que se esgrimieron para la elaboración del trabajo académico.



CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

1.1. TÍTULO DEL TRABAJO ACADÉMICO

Uso pedagógico del screencast y softwares operativos de diseño gráfico (inkspace 0.92.4) en estudiantes del cuarto grado de EBA IES. próceres de la Independencia Americana de Andahuaylas - Apurímac en el 2020.

1.1.1. Ubicación

Institución Educativa Secundaria EBA Próceres de la Independencia Americana de Andahuaylas Apurímac.

1.1.2. Duración

Fecha de inicio : 02 de septiembre del 2020

Fecha de finalización : 19 de octubre del 2020

1.1.3. Grado, sección y número de alumnos

Grado : Cuarto

Sección : Única y avanzado Número de estudiantes 20

1.2. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO

Screencasting es una técnica utilizada para crear videos digitales que registran lo que se muestra en la pantalla de una computadora. Se utiliza para capturar la pantalla (toda o parte de la pantalla) o lo que se muestra en la pantalla en un momento específico. También suele contener audio.



Para hacer esto, primero defínalo y recorra la matriz a través de algunas aplicaciones, pero para eso es mejor detenerse y verificar ... Con el screencast, puede, por ejemplo, ver las características de un software en particular, grabar un tutorial, publicarlo en un blog o colocarlo en una página de su plataforma virtual favorita. Web o cárguelo en un CD o DVD. Estas características hacen que esta técnica sea especialmente útil en el mundo educativo.

Grabe la pantalla como si estuviera grabando una película y guarde la secuencia. El formato de grabación generalmente depende de la aplicación, pero para aplicaciones más especializadas es un archivo ejecutable (exe), Macromedia Flash swf, formato avi o incluso su propio formato Windows Media Video (wmv).

Screencasts se pueden utilizar a nivel corporativo o individual para describir proyectos de software, reportar datos o errores de programas, y dirigir o explicar eventos o acciones corporativas. La empresa se distribuye a todas las delegaciones a través de la intranet o Internet. él mismo. Es compatible con la escritura a mano para reforzar los aspectos más importantes, pero a veces se usa como expresión de una palabra, pero dice que la imagen vale más que mil palabras, por lo que el video vinculado a la foto dice que no. Existen muchas aplicaciones para crear screencasts

Por supuesto, no todas satisfacen nuestras necesidades, por lo que lo primero que debemos hacer es analizarlas para ver cuál es la adecuada para ellas. Screencast

tiene varias ventajas. Por un lado, muestra visualmente los pasos exactos de un paso en particular, lo que facilita el aprendizaje. Como resultado, ayuda a reducir el uso de la curva de aprendizaje, las funciones específicas o el flujo de trabajo de una herramienta.



Por otro lado, se pueden utilizar recursos estáticos o simplemente texto para modificar el aprendizaje del contenido particular mencionado anteriormente.

El screencast es más atractivo porque está más cerca de la experiencia del usuario porque se basa en el aprendizaje visual y visualiza los pasos que un usuario debe seguir para llegar a un punto en particular. El inconveniente más obvio de screencasts es que no son interactivos. Grabar la pantalla del instructor durante una sesión puede afectar la información irrelevante y es ineficaz para comunicar información, al igual que ver a alguien actuar puede generar información irrelevante. Es una buena manera. Una buena película depende de sus planes de grabación y posterior edición.

Inkscape es un editor de gráficos vectoriales de código abierto gratuito. Inkscape puede crear y editar diagramas, líneas, gráficos, logotipos e ilustraciones complejos. El formato principal utilizado en el programa es Scalable Vector Graphics (SVG)

Inkscape, que proporciona a los usuarios una herramienta gratuita para crear gráficos de código abierto en Scalable Vector Graphics (SVG) totalmente compatible con el estándar.

Esta es una aplicación que se puede utilizar en muchos idiomas, incluidos los sistemas de escritura complejos (como los sistemas de escritura de derecha a izquierda o de arriba abajo). Inkscape muestra claramente que desde la integración de las TIC en el aula, la relación entre tecnología y educación ha crecido enormemente y se ha convertido en un proceso irreversible llamado digitalización de la educación.

El proyecto educativo Canaima desarrollado en Japón es un ejemplo. Por lo



tanto, los estudiantes deben conocer las herramientas que tienen a su disposición y cómo implementarlas en el proceso de enseñanza / aprendizaje en el aula. Es por eso que este artículo se centró en presentar las herramientas de Inkscape, que se utilizan no solo como editor de mapas mentales, sino también como una forma de promover la conciencia de su importancia en el diseño, los gráficos y la educación.

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. Objetivo general

- Determinar los efectos que produce el Screencast y los softwares operativos en los estudiantes del cuarto grado de EBA de la IES Proceres de la Independencia Americana de Andahuaylas en el año 2020.

1.3.2. Objetivos específicos

- Promover el desarrollo de la metodología pedagógica del Screencast y diseño gráfico Inkspace en los estudiantes de cuarto grado de EBA IES Proceres de la Independencia Americana de Andahuaylas en el año 2020
- Desarrollar las habilidades en el manejo del software Inkscape y su impacto en los estudiantes en los estudiantes del cuarto grado de EBA IES Proceres de la Independencia Americana de Andahuaylas año 2020



CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. BASES TEÓRICAS

2.1.1. SCREENCAST

Desde un punto de vista productivo, Natalia (2021) afirma: "Los screencasts son grabaciones de video de lo que se muestra en la pantalla de un dispositivo, como una computadora, tableta o teléfono móvil. Es como una captura de pantalla larga. El video de TV puede o no incluir audio. A veces, no es así, y es la forma más fácil, eficaz y rápida de compartir lo que estás viendo. Los screencasts te permiten compartir ideas y conocimientos de una manera intuitiva y muy eficaz. Si te dedicas a la educación o la formación profesional, escribe tutoriales con frecuencia en tu blog. , o quiere mostrar cómo funciona su producto o servicio, las capturas de pantalla son de gran ayuda.

El término "screencast" existe desde 2004, pero el primer software para grabar pantallas en formato digital apareció en 1993. Estos primeros programas de grabación de pantalla eran toscos y engorrosos. El software actual facilita la creación y edición de capturas de pantalla, incluidas muchas configuraciones que hacen que este recurso sea mucho más conveniente".

2.1.1.1. Utilización

Natalia (2021) afirma: "Lo que comenzó como una herramienta de

capacitación para mostrar a los usuarios cómo funciona el software y cómo funciona, ahora se está utilizando para muchos otros propósitos. Este es el mejor recurso para enseñar procesos y conceptos que se puede ver en cualquier pantalla, como:

- Explica algo en los tutoriales y lecciones escritas en el blog.
- Crear recursos de formación para la educación o formación profesional.
- Enriquezca y dinamice la representación visual de las reuniones donde necesita ver la información que se muestra en la pantalla.
- Juegue el juego (grabe el video del juego) en el modo tutorial o para compartir su experiencia.
- Cree un video de ventas o demuestre un producto o servicio real, como el diseño web.
- Indica un problema o problema en su aplicación. Las imágenes de televisión ayudan a los servicios técnicos a identificar el problema en cuestión, etc. ¿Te resultó difícil crear un screencast?

2.1.1.2. Características de los screencast

Blog (2021) sostiene: "Función Screencast Para aquellos que no estén familiarizados con el término, screencasting es una técnica utilizada para crear grabaciones de pantallas de computadora y contenido digital respaldado por la narración creada con la grabación.

- Los Screencasts se utilizan a menudo para crear demostraciones o tutoriales dirigidos por la empresa que explican cómo utilizar un producto".

2.1.1.3. Utilización de screencast para un aprendizaje activo

Gonzáles y Becerra (2021) enfatizan que: "Los screencasts son solo videos cortos que graban parte o toda la pantalla de su computadora y tienen audio con



instrucciones. Ejemplos de videos de televisión que se aplican a la educación incluyen tutoriales, lecciones en video o presentaciones de diapositivas.

La principal ventaja para los estudiantes es la capacidad de personalizar su aprendizaje. Esto se debe a que, por un lado, las grabaciones son siempre accesibles y, por otro lado, los estudiantes pueden tomar un descanso para ver lo que están haciendo. Este recurso también es útil para los profesores, ya que se puede utilizar para explicar las partes más complejas del tema y las partes de las que los estudiantes sospechan más. Esto evita la tediosa repetición.

El término televisión de pantalla se remonta a 2004, pero las tecnologías de grabación de pantalla de computadora, como el software de pago Lotus / IBM ScreenCam, existían en la década de 1990.

Actualmente, además del software mencionado anteriormente, existen muchas alternativas al screencast gratuito, como el paquete Microsoft Open Broadcaster Software, de pago, Adobe Captivate, TouchCast Pitch, o versiones gratuitas y opciones para operaciones más avanzadas cuando de pago como Screencastomatic. es. La mayoría de estos programas le permiten elegir insertar solo audio o solo audio y video”.

2.1.1.4. Que necesitas para hacer un screencast

Digital guide ionos (2021) sostiene: “El equipo básico para crear videos de TV es un monitor y una plataforma de TV. Si desea ampliar la grabación de su pantalla con pistas de audio o gráficos, necesitará un micrófono o una tableta gráfica. Software adecuado para Screen Video Para crear

Screen Video, necesita un programa de Screen TV adecuado. Hay varias aplicaciones para elegir, algunas de las cuales son gratuitas e incluyen múltiples funciones y opciones de edición.



El programa que elija dependerá de sus intereses y necesidades personales”.

2.1.1.5. Uso comunes

Educación (2016) sostiene: “Los screencasts son útiles para demostrar las características del software y para usarlo como material de capacitación. La creación de un video de televisión ayuda a los desarrolladores de software a mostrar su trabajo. También es una habilidad útil para los usuarios ocasionales de software mostrar errores (las películas pueden reemplazar descripciones ambiguas) y mostrar a otros cómo trabaja el autor. Los screencasts son una gran herramienta para aprender a usar su computadora, y algunos podcasts han comenzado a enseñar a los usuarios de computadoras cómo usar el software a través de screencasts.

Dado el alto costo de capacitar a capacitadores / maestros y el relativamente ineficiente sistema de capacitación computarizado (CBT), las predicciones de detección son muy altas para proporcionar conocimiento de alta calidad a bajo costo. Se está convirtiendo en un método popular.

Por ejemplo, los organizadores de conferencias por computadora graban todo el taller y lo ponen en un DVD para que todos los participantes puedan consultarlo en el futuro, o guardan esos registros para aquellos que no pueden asistir al taller o pueden venderlo. Puedo comprarlo. Esto le dará a los organizadores de la conferencia una reputación positiva, brindará conocimientos a una audiencia más amplia y dará a conocer el taller a todos los asistentes.

Esta estrategia de grabación de conferencias se ha utilizado ampliamente en áreas donde se utilizan videocámaras y grabadoras, y es suficiente para una grabación y reproducción cómodas. Las conferencias por computadora requieren la grabación de contenido de pantalla reproducible y de alta calidad que las



videocámaras de escritorio no pueden, y los proyectores de video y los cañones se utilizan comúnmente. Ya en fue más popular para demostrar las propiedades del software, y con la llegada de aplicaciones que podían reconocer pantallas de forma gratuita sin conocimientos informáticos, su uso se expandió al campo de la educación”.

2.1.1.6. Como crear un screencast

Álvarez (2017) sostiene: “¿Le gustaría grabar un video que muestre cómo funciona el programa? ¿Quieres ver cómo hacer clic, cómo mostrar menús y cómo abrir ventanas? ¿Quiere que los espectadores vean sus videos como si estuviera sentado junto a ellos y mirando la pantalla de la computadora mientras trabaja? PowerPoint tiene una solución para ti.

Hasta 2013, la única forma de grabar cualquier cosa que hagas en tu computadora en un video era comprando un screencast. La verdad es que hay mucho software para hacer esto. De hecho, existen tantos programas que se perderá por completo las muchas opciones gratuitas y de pago. Entre los que pagan, especifico que de hecho estoy muy satisfecho con Camtasia que utilizo durante muchos años. Quizás el software libre más famoso y poderoso es OBS. Afortunadamente, PowerPoint también le permite crear videos de televisión. Entonces, si ya tiene PowerPoint instalado en su computadora, ¿por qué es tan difícil?”.

Creación de screencasts

El software Filmora 9.0 se utiliza para crear screencasts. Según Zuleika (2016), “Filmora es un software que permite crear videos profesionales incorporando texto, capas, efectos, pantallas divididas, transiciones, música y otros elementos”. Sus principales características son los cuadros de texto, BGM. Tiene



una función interactiva que le permite editarlo y modificarlo después del primer registro. Además, se puede crear en muchos formatos de video. El software utilizado para crear el screencast se describe a continuación.

Tabla 1

Componentes de Filmora 9.0

Componentes	Descripción
ESPECIFICACIONES DE LA IMAGEN	<i>Aquí es donde se encuentran todos los archivos multimedia, como videoclips, fotos, música, etc. También contiene muchos recursos útiles para crear transiciones, efectos y screencasts.</i>
BIBLIOTECAS DE MEDIO	<i>Contiene videoclips, fotos, música y otros recursos multimedia. Ofrece herramientas útiles para personalizar los proyectos, como transiciones, efectos y screencasts.</i>
VENTANA DE VISTA	<i>Muestra el video en la línea de tiempo. La posición del marcador se refleja en un temporizador en la esquina inferior derecha. Se puede ingresar una hora específica para saltar a un punto del video. Incluye un botón para tomar instantáneas del video, que se añaden automáticamente a la biblioteca de medios.</i>
BARRA DE HERRAMIENTAS	<i>Proporciona acceso a comandos de edición, como acercar o alejar la línea de tiempo. También incluye herramientas como Split y Speed.</i>
LÍNEA DE TIEMPO	<i>Es el espacio donde se organizan los medios y efectos para la edición del video.</i>

Fuente: Elaboración propia.

Figura

Componentes de Filmora 9.0

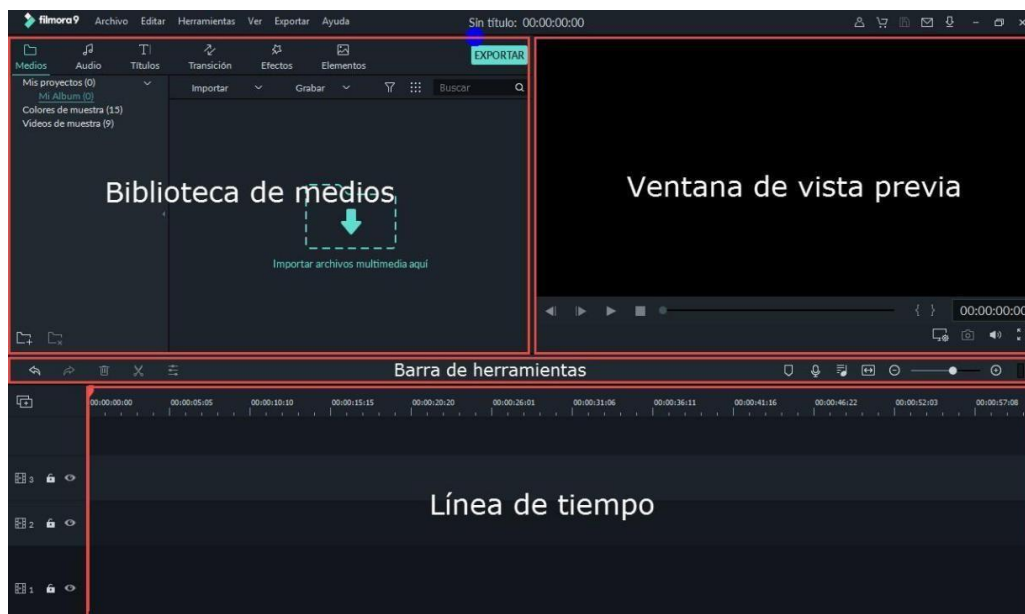


Tabla 2: Ejemplo de creación de un screencast

Pasos	Descripción
1. Organizar la información a grabar	<i>Como primera etapa, se debe realizar un esquema para crear una ruta clara acerca de la organización de la información.</i>
2. Grabar la pantalla del ordenador	<i>Este paso consiste en registrar lo planificado previamente. Durante la grabación, el discurso debe ser conciso, breve y organizado.</i>
3. Editar el video con Filmora 9.0	<i>Después de la grabación, se edita el video para otorgarle mayor interactividad, como agregar textos para mejorar la comprensión, sonidos de fondo, transiciones y eliminar partes innecesarias.</i>
4. Producir y exportar el video	<i>Finalmente, se exporta el screencast en formatos como MP4 o FLV. Se recomienda una alta resolución para una mejor visualización.</i>

Fuente: Elaboración propia.



2.1.1.7. Beneficios del Screencast

Sites google (2021) sostiene: "Seleccionar la herramienta atendiendo a la actividad y al tipo de contenido a trabajar.

La herramienta que hemos seleccionado es el Screencast porque entendemos que además de formar parte de la gran gama de herramientas que nos ofrece la web 2.0 es una herramienta que consideramos muy útil para los estudiantes de este siglo.

Las ventajas de Screencast

La herramienta que hemos elegido es Screencast. Entendemos que esto no es solo parte de la amplia gama de herramientas que ofrece la Web 2.0, sino también una herramienta que nos parece muy útil para los estudiantes de este siglo. Ventajas de

Screencast Hay varias ventajas de Screencast. Por un lado, muestra visualmente los pasos exactos de un proceso en particular, lo que facilita el aprendizaje. Por lo tanto, facilita la curva de aprendizaje de la herramienta en términos de uso de una función o flujo de trabajo en particular.

Por otro lado, se pueden utilizar recursos estáticos o simplemente texto para modificar el aprendizaje del contenido particular mencionado anteriormente.

El screencast es más atractivo porque está más cerca de la experiencia del usuario porque se basa en el aprendizaje visual y visualiza los pasos que un usuario debe seguir para llegar a un punto en particular.

Desventajas de Screencast

El inconveniente más obvio de los televisores de pantalla plana es que no son interactivos. Así como ver a alguien actuar te da información irrelevante, grabar la pantalla del instructor durante la clase puede ser una forma ineficaz de comunicar



información. Una buena película depende de su grabación y planes de edición posteriores”.

2.1.1.8. Nueva concepción de la enseñanza

Adell (2012) sostiene: “En educación, es posible que no nos entendamos. Es fácil de entender. Hablamos, hablamos y notamos que otros usan el mismo idioma que nosotros, pero se refieren a algo diferente. Y es frustrante porque es casi imposible estar de acuerdo.

A veces, cuando la tecnología "llega" a las aulas y los centros, me pregunto por qué los maestros usan la tecnología de manera tan diferente. Algunos lo consideran solo un tipo de uso, posibilidad o conveniencia, mientras que otros consideran que muchas posibilidades son completamente diferentes, a veces completamente diferentes. Déjame darte un ejemplo: una pizarra digital. Probablemente sean los dispositivos técnicos más populares en nuestro aula. Pero es una pena, y en mi opinión, que muchos profesores los utilicen. Solo lo usan para presentar a los estudiantes contenido que todos usamos incorrectamente, como pizarras blancas de toda la vida y PowerPoint feliz. Sin embargo, en algunas aulas, los estudiantes verán cómo los grupos 'se sientan en la pizarra', trabajan con la ayuda del profesor y toda la clase y preparan sus propias presentaciones dinámicas utilizando una variedad de medios y de diferentes idiomas.

La pizarra digital puede ser un dispositivo nacido principalmente para "presentar" información. Lo que cambia es quién lo presenta, qué se presenta, qué pasa en la mente de los que existen durante el proceso y son sin duda el resultado del aprendizaje. Y depende del maestro. ¿Qué afecta su uso de una manera particular en comparación con otros métodos posibles?

Una de las posibles razones es que los profesores tienen diferentes nociones de lo



que es "aprender", es decir, de lo que es "educación". También intentamos que nuestras ideas sean razonablemente coherentes y actuamos en consecuencia. Además, diferentes puntos de vista sobre el papel de la tecnología y diferentes evaluaciones de diferentes tipos de herramientas corresponden a diferentes conceptos educativos. Parece una breve explicación y es coherente con la experiencia cotidiana.

Desde la década de 1990, varios estudios han intentado explicar diversos conceptos pedagógicos de los docentes universitarios y su impacto en la práctica de los docentes. En mi opinión, los métodos y resultados de esta serie de estudios (algunos de los cuales se mencionan a continuación) son bastante transferibles a otros niveles de estudio, pero el lector tiene su visión, los lectores tienen su visión). es el propósito del comentario). Explicar que, en un estudio reciente sobre el concepto educativo del profesorado en algunas universidades españolas, me inclino más (o "caníbal" porque soy un "humano". Enano a hombros de gigantes") pretendía".

2.1.1.9. La tecnología en la educación

Rock Content (2021) sostiene: "La tecnología educativa es un conjunto de recursos, procesos y herramientas de información y comunicación que se aplican a la estructura y función de un sistema educativo en diferentes áreas y niveles del sistema educativo.

La era digital ha revolucionado todos los aspectos de nuestra vida diaria. La educación no es una excepción. A medida que la era industrial ha sido reemplazada por la era de las computadoras, se esperan nuevos desafíos y necesidades en el sector de la educación.

Este fenómeno es parte de la transformación digital que ha llevado a la



participación de la tecnología en la educación, también conocida como "tecnología educativa". La integración de nuevas tecnologías en escuelas ha cambiado los métodos de enseñanza y ha abierto un espacio a la cultura digital en el aula.

Pero esta explicación no es suficiente para comprender el impacto hoy, por lo que necesitamos aclarar su función hoy. Este artículo describe algunos de los principales avances logrados en este segmento y las proyecciones futuras de la tecnología educativa. ¡Por favor únete a nosotros!

Si un problema educativo encuentra solución al uso de la tecnología de la información, es decir, el uso de computadoras y otros equipos de comunicación para almacenar, transmitir y procesar datos, la tecnología es referenciada en educación.

En otras palabras, entendemos que la tecnología educativa es el uso de equipos técnicos con fines educativos.

Hoy en día, los empleados del Centro de Educación tienen acceso a Internet, computadoras, pizarras digitales, teléfonos celulares y tabletas para compartir conocimientos y organizar lecciones y ejercicios.

Estas instituciones han logrado adaptar sus métodos de enseñanza a la era digital. En la era digital, los profesores y estudiantes tienen un mayor acceso a los recursos educativos y de aprendizaje.

Los estudiantes acceden a más información a través de la implementación de nuevas tecnologías que abren nuevos espacios de juego y expresión, como juegos y blogs".

El proceso de aprendizaje actual requiere el abandono de los procesos educativos tradicionales y el uso de métodos en los que el



sujeto del proceso intelectual es el alumno. En este sentido, los estudiantes deben analizar, resolver y reflexionar sobre problemas de la vida real. Piense en los desafíos del proceso de aprendizaje actual. Por lo tanto, para lograrlo, las TIC deben incluirse en la educación. Esto se debe a que se requiere que los estudiantes desarrollen su propio aprendizaje a través de esta estrategia.

La transformación que ha experimentado las TIC se ha convertido en una herramienta educativa capaz de mejorar la calidad de la enseñanza para los estudiantes y revolucionar la forma en que se recopila, procesa y presenta la información. Interpretación de información. Aquí es donde la tecnología juega un papel importante en la educación. Esto significa que puede ser un recurso y quizás una parte integral del proceso de aprendizaje. Por tanto, la educación basada en la tecnología es mucho más beneficiosa porque es una nueva forma de aprendizaje basada en las habilidades que puede desarrollar y en el funcionamiento mental autónomo.

2.1.1.10. Multimedia, hipertexto e hipermedia Término multimedia

En el mundo educativo, el término se usa para referirse a presentaciones con audio o material incluido en paquetes educativos (incluidos materiales escritos y complementarios como DVD). Sin embargo, los multimedia son actualmente dos o más medios de comunicación que pueden ser controlados o manipulados por el usuario a través de una computadora.

Multiendia es un tipo de sistema de comunicación interactivo controlado por computadora que crea, almacena, transmite y recupera redes de texto, gráficos e información auditiva.

Puede pasar de simples presentaciones multimedia a multimedia verdaderamente educativa.



- Multimedia pasiva: este documento tiene una estructura y secuencia completamente predefinidas, lo que permite una interacción mínima.
- Multimedia interactiva: el material estructurado permite a los usuarios seguir múltiples secuencias mientras navegan por el contenido. Existen diferentes "camino" para navegar de una parte del material a otra.
- Multimedia adaptable: el dispositivo está vinculado a un sistema experto que permite ajustar una secuencia de rutas de acuerdo con su interacción con el dispositivo".

El término hipertexto

EduTEKA (2019) sostiene: “

Las siguientes son aplicaciones ideales del hipertexto:

- **Material de referencia general o especializado.** Por ejemplo, las instrucciones de los computadores funcionan muy bien en línea. Los usuarios de éstos no quieren leerse todo un manual, necesitan la información contenida en las partes relevantes o en las secciones que vayan necesitando. Lo normal es que acudan a documentos en línea para obtener respuestas rápidas a sus preguntas.
- **Cualquier material que pueda dividirse en segmentos (contenidos) cortos y autónomos.** La mayoría de los lectores acuden a la Red con un propósito determinado y buscan información específica. Al fraccionar el material en contenidos más pequeños y etiquetarlos con títulos y subtítulos precisos, usted ayudará a los lectores en línea que tienden a barrer el texto con la mirada en busca de esa información. Por ejemplo, el artículo de un periódico o de una revista en línea, puede tener los detalles esenciales de un acontecimiento en el texto de introducción. Los enlaces que en éste se encuentren pueden conducir a detalles



suplementarios o a información de fondo, si los lectores deseen saber más. Los títulos deben ser exactos e identificar claramente el contenido al cual conduce cada enlace.

Nota: El que un documento sea apropiado para este medio no garantiza que será eficaz. Los autores necesitan todavía considerar cómo lograr que un documento sea útil para sus lectores.

La eficacia del hipertexto

Según Alysson Troffer, una forma para determinar la eficacia del hipertexto consiste en evaluar, con lectores reales, su usabilidad [4]. Jacob Nielsen por otro lado, propone cinco parámetros de usabilidad del hipertexto que los autores deben considerar.

Un hipertexto eficaz es:

- **Fácil de aprender.** Cuando un hipertexto se comprende fácilmente, los lectores captan con rapidez cómo se navega (sus opciones de navegación) y cuáles son los otros comandos básicos para localizar la información. Además entienden la estructura básica de la Red de contenidos y de enlaces. Cada contenido en la Red debe tener información fácil de leer.
- **Eficiente de usar.** Cuando un hipertexto se puede usar con eficiencia, los usuarios encuentran la información rápidamente, o al menos descubren muy pronto que lo que buscan no está en esa Red. Además, al llegar a un contenido, pueden orientarse rápidamente y entender su significado en relación con su punto de partida.
- **Fácil de recordar.** Si un hipertexto se recuerda con facilidad, los usuarios pueden regresar al tiempo y todavía recordar su estructura general. Esto es,



encontrar la ruta que recorrieron por la Red, reconocerán además contenidos marcados y convenciones especiales usadas para éstos, así como sus enlaces.

- **Prácticamente libre de errores.** Cuando los lectores encuentran pocos errores con un hipertexto, rara vez siguen un enlace que los conduzca a donde no quieren ir. Incluso, si erróneamente siguen un enlace, pueden regresar fácilmente a su localización anterior, como también volver fácilmente a cualquier lugar anterior si piensan que se han alejado mucho del objetivo.
- **Amigable.** Cuando un hipertexto es amigable, los lectores utilizan la Red con agrado. Raramente se sienten frustrados o decepcionados al seguir los enlaces. Por otra parte, en lugar de sentirse coaccionados, sienten que ejercen el control y que pueden navegar libremente por la Red.

Los textos digitales que incorporan hipertexto requieren que lectores y escritores desarrollen nuevas habilidades, más allá de las requeridas hasta ahora para enfrentar los medios impresos. Internet demanda conocimiento para navegar los enlaces, para comprender las ventajas y desventajas asociadas con tener el control de la dirección en la que se progresa por el texto, así como para inferir y diferenciar un tipo de enlace de otro. Nunca antes fue tan necesario que los niños aprendan a leer, escribir y pensar críticamente, al punto que la definición de alfabetismo se ha expandido desde las nociones tradicionales de lectura y escritura hasta incluir la capacidad para aprender, comprender e interactuar con la tecnología de manera crítica y significativa.

Quienes empiezan a producir textos para medios en línea, se encuentran con que este tipo de escritura resulta muy diferente a sus experiencias previas con medios impresos”.



El término hipermedia

Lamarca (2021) sostiene: "El término hipermedia proviene de la suma de hipertexto y multimedia. Las redes de hipertexto consisten no solo en texto, sino en otros medios como imágenes, audio y video. (Multimedia).

Muchos autores están de acuerdo con esta definición de hipermedia como resultado de la combinación de hipertexto y multimedia. Se entiende por hipertexto la organización de una base de información en bloques de contenido. Cree diferentes formas de obtener información de la base de datos. Multimedia es una tecnología que utiliza información almacenada en una variedad de formatos y medios controlados por el usuario.

Por tanto, la hipermedia es una combinación de tecnologías de hipertexto y multimedia. Mientras que la multimedia ofrece diferentes tipos de datos, el hipertexto proporciona una estructura que le permite ver y explorar datos en diferentes órdenes según sus necesidades y preferencias.

La estructura de hipermedia es la misma que la del hipertexto, que consta de nodos conectados. La única diferencia es que el nodo contiene algunos elementos o módulos de soporte. Los anclajes ya no son solo palabras, por ejemplo, pueden ser imágenes o fragmentos de ellas, o pueden ser secuencias de audio o video. Por tanto, la estructura del hipermedia es más compleja que la estructura del hipertexto. La interacción de diferentes medios y la sincronización entre ellos es a menudo uno de los aspectos más complejos del desarrollo de aplicaciones multimedia.

Hypermedia es un nuevo medio. Es una síntesis de hipertexto multimedia que comparte un conjunto propio de propiedades, además de los usos y características del hipertexto y multimedia. La hipermedia es relacional y



multimedia, por lo que puede comunicarse de manera más eficaz.

Esto hace que parezca más una expresión o forma de pensar convencional, y permite a los usuarios interactuar de una manera más

rica, sencilla y "amigable". Los metamedia se pueden describir como un complemento del hipertexto y la presentación de información de una manera no secuencial (o multisequencial), un aspecto multisensorial particular. Por tanto, el sistema hipermedia se basa en la suma de metatecnologías y capacidades multimedia.

Lo más importante es que se aplican a los medios abiertos o en línea. Su índice máximo es Word Wide Web, lo que permite conexiones e integración casi ilimitadas de la recopilación de información de los objetos. Varios iconos de representación: texto, imágenes, audio, video, base de datos, etc. Hypermedia presenta la interoperabilidad y la funcionalidad que brindan los nuevos medios de red. Al adoptar la interoperabilidad total en los sistemas multimedia y transformarlos en hipermedia, están especialmente diseñados para las redes de comunicación, las tecnologías de compresión de datos, la aparición de servicios y nuevos servicios y contenidos hipermedia creados en la Web. Uso de una interfaz basada en un sistema simbólico que se asemeja a un objeto firmado y puede ser animado, conectado y transformado, y que es un entorno virtual integrado hipervisual".

Tabla 4

La relación entre Multimedia, hipertexto e hipermedia

Combinación	⇒	Información digital	⇐	Implicar la
de diferentes		que organiza		incorporación de
formas de		y		varios tipos de
medios		conecta		medios, como
como		unidades		texto, gráficos,
textos,		de textos llamadas		audios, videos, y
imágenes,		"nodos" o "bloques"		enlaces
sonido y video,		mediante enlaces.		interactivos
para crear una				
experiencia				
interactiva				

Fuente: Elaboración propia

2.1.2. INKSCAPE 0.92.4

El programa de diseño gráfico vectorial es un software gratuito de código abierto creado por el equipo de Inkscape. El objetivo es proporcionar a los usuarios herramientas capaces de crear gráficos en formato vectorial escalable (SVG) y capaces de generar imágenes que se pueden exportar en una variedad de formatos. A diferencia de otros gráficos, el software de diseño Inkspace es una herramienta de diseño estándar que se puede utilizar para una variedad de propósitos diferentes y menos complejos.



2.1.2.1. Principales características

Vessoft (2021) sostiene: "Las características son:

- Amplias posibilidades de trabajo con gráficos
- Soporte del formato SVG
- Un gran número de instrumentos
- La capacidad de guardar el proyecto gráfico en varios formatos

2.2. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

2.2.1. Beneficios del Screencast: La herramienta que hemos seleccionado es el Screencast porque entendemos que además de formar parte de la gran gama de herramientas que nos ofrece la web 2.0 es una herramienta que consideramos muy útil para los estudiantes de este siglo.

2.2.2. Características de los screencast: Los Screencasts se utilizan a menudo para crear demostraciones o tutoriales dirigidos por la empresa que explican cómo utilizar un producto.

2.2.3. Como crear un screencast: La única forma de grabar cualquier cosa que hagas en tu computadora en un video era comprando un screencast. La verdad es que hay mucho software para hacer esto.

2.2.4. El término hipermedia: Proviene de la suma de hipertexto y multimedia. Las redes de hipertexto consisten no solo en texto, sino en otros medios como imágenes, audio y video. (Multimedia).

2.2.5. El término hipertexto: Es un documento sea apropiado para este medio no garantiza que será eficaz. Los autores necesitan todavía considerar cómo lograr que un documento sea útil para sus lectores.

2.2.6. Inkscape 0.92.4: El programa de diseño gráfico vectorial es un software



gratuito de código abierto creado por el equipo de Inkscape. El objetivo es proporcionar a los usuarios herramientas capaces de crear gráficos en formato vectorial escalable (SVG) y capaces de generar imágenes que se pueden exportar en una variedad de formatos.

2.2.7. La tecnología en la educación: La tecnología educativa es un conjunto de recursos, procesos y herramientas de información y comunicación que se aplican a la estructura y función de un sistema educativo en diferentes áreas y niveles del sistema educativo.

2.2.8. Nueva concepción de la enseñanza: En educación, es posible que no nos entendamos. Es fácil de entender. Hablamos, hablamos y notamos que otros usan el mismo idioma que nosotros, pero se refieren a algo diferente.

2.2.9. Screencast: Son grabaciones de video de lo que se muestra en la pantalla de un dispositivo, como una computadora, tableta o teléfono móvil.

2.2.10. Software adecuado para Screen: Video Para crear, Screen Video, necesita un programa de Screen TV adecuado. Hay varias aplicaciones para elegir, algunas de las cuales son gratuitas e incluyen múltiples funciones y opciones de edición.

2.2.11. Término multimedia: Es un tipo de sistema de comunicación interactivo controlado por computadora que crea, almacena, transmite y recupera redes de texto, gráficos e información auditiva.

2.2.12. Uso comunes: Los screencasts son útiles para demostrar las características del software y para usarlo como material de capacitación.

2.2.13. Utilización de screencast para un aprendizaje activo: Los screencasts son solo videos cortos que graban parte o toda la pantalla de su computadora y tienen audio con instrucciones.



2.2.14.Utilización: Comenzó como una herramienta de capacitación para mostrar a los usuarios cómo funciona el software y cómo funciona, ahora se está utilizando para muchos otros propósitos.



CAPÍTULO III

PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS

3.1. PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

PLANIFICACION DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 02 ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL Y CIUDADANO, 4TO GRADO 2019

TÍTULO DE LA UNIDAD:

“IDENTIFICAMOS NUESTRAS CARACTERÍSTICAS PERSONALES”

3.1.1 DATOS INFORMATIVOS:

1.1. DRE : Apurímac

1.2. UGEL : Andahuaylas

1.3. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : CEBA “Próceres de la Independencia
americana

1.4. CICLO/GRADO/SECCIONES : Avanzado 4°

1.5. NÚMERO DE HORAS SEMANALES : 20

1.6. DIRECTOR : Lic. Mauro Salazar

1.7. DOCENTE RESPONSABLE : Lic. Elsa Maraza Yucra.



3.1.2 CALENDARIZACIÓN DE LA UNIDAD Y PRESUPUESTO DE HORAS

3.1.2.1 CALENDARIZACIÓN DEL I BIMESTRE

BIMESTRE I:

UNIDAD I

	SEMANA	DE	10 SEMANAS DE CLASES
ETAPA	PLANIFICACIÓN		EFFECTIVAS
	INICIO: 11-04-2019		TERMINO: 17-06-2019

17

3.1.3 PRESUPUESTO DE HORAS

TABLA 3

Fecha	Actividad
02/09/2020	Realizar el Pre-test (para los dos grupos)
08/09/2020	1° Sesión (grupo experimental)
15/09/2020	2° Sesión (grupo experimental)
22/09/2020	3° Sesión (grupo experimental)
29/09/2020	4° Sesión (grupo experimental)
05/10/2020	5° Sesión (grupo experimental)
12/10/2020	6° Sesión (grupo experimental)
19/10/2020	Realizar el Post-test (para los dos grupos)

Fuente: Elaboración propia

El grupo control no tiene sesiones de aprendizaje basados en screencast porque ellos se instruirán así mismos con guías y documentos.



3.1.4 SIGNIFICATIVA

Las y los estudiantes están en un proceso de desarrollo, adolescente, juventud y adultez que son momentos clave, crítico y de madurez respectivamente, en la formación de la identidad que le permita vivir en sociedad y relacionarse con los demás.

Análisis, interpretación y comparación de los resultados en el pre-test y post-test

3.1 Bandas de calificación para los resultados de los test

Tabla 05

Bandas de calificación para los test aplicativos

CALIFICACIÓN	RANGO DE PUNTOS	• PORCENTA JE
Muy Deficiente	[1 – 10]	2% - 20%
Deficiente	[11 – 20]	22% - 40%
Regular	[21 – 30]	42% - 60%
Bueno	[31 – 40]	62% - 80%
Excelente	[41 – 50]	82% - 100%

Fuente: Escala de likert

TABLA 06

Nivel de logro alcanzado por el grupo Experimental – Pre-test

N° de alumnos	Puntaje (Rango)	Deficiente	Regular	Bueno
1	[1 – 10]	2	3	5
2	[11 – 20]	7	2	1
3	[21 – 30]	15	1	22
4	[31 – 40]	10	8	1
5	[41 – 50]	1	1	0

En la tabla 6 se evidencia que el 80% (8 estudiantes) del grupo experimental se encuentran en un nivel Muy Deficiente (condición inicial). Asimismo, un 10% (1 estudiante) llegó a un nivel Deficiente. Sin embargo, el 10% (1 estudiante) del grupo experimental se encuentra en un nivel Regular, demostrando que posee un conocimiento parcial sobre el uso del Inkscape. En rasgos generales como muestra la tabla, la media aritmética es 2, lo cual indica que el grupo experimental en general muestra bajos indicios sobre el uso adecuado del Inkscape.

0

TABLA 07

Nivel de logro alcanzado por el grupo Control – Pre-test

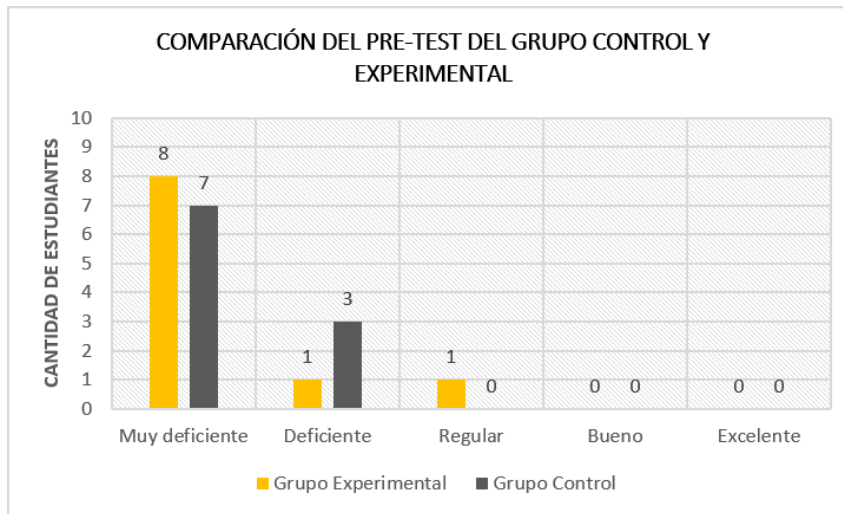
N° de alumnos	Deficiente [1 – 10]	Regular [11 – 20]	Bueno [21 – 30]	Excelente [31 – 40]
1	3	4	9	12
2	19	10	7	3
3	0	0	0	0

Fuente: Elaboración propia

En la tabla N° 7 se evidencia que el 70% (7 estudiantes) del grupo control se encuentran en un nivel Muy Deficiente (condición inicial). Asimismo, un 30% (3 estudiantes) llegaron a un nivel Deficiente, demostrando que poseen un conocimiento bajo sobre el uso del Inkscape. En rasgos generales como muestra la tabla, la media aritmética es 2, lo cual indica que el grupo control en general muestra bajos indicios sobre el uso adecuado del

FIGURA 1

Comparación del Pre-test con los grupos experimental y control



Fuente: Elaboración propia

21

3.2 Análisis e interpretación de los resultados en el post-test

TABLA N° 08

Nivel de logro alcanzado por el grupo Experimental-Post-test

N° de estudiantes	Deficiente [1 - 10]	Regular [1 1 - 20]	Bueno [21 - 30]	Excelente [3 1 - 40]
1	22	33	35	39
2	40	42	0	0
3	1	8	1	0

En la tabla N° 8 se evidencia que el 10% (1 estudiante) de las muestras se encuentra en un nivel Regular. Además, el 80% (8 estudiantes) de las muestras se encuentra en el nivel Bueno y el 10% (1 estudiante) de las muestras se encuentran en el nivel Excelente. En rasgos generales, con una media aritmética de 3.8, la mayoría de los estudiantes del grupo experimental posee un alto desempeño en el uso del Inkscape. Esto significa que los Screencast influyen como herramienta de aprendizaje en los alumnos para el uso del Inkscape, además de que se certificó la eficacia de la nueva concepción de enseñanza a través de la tecnología, ya que se notó una notable diferencia en el Pre y Post test realizada

TABLA N° 09

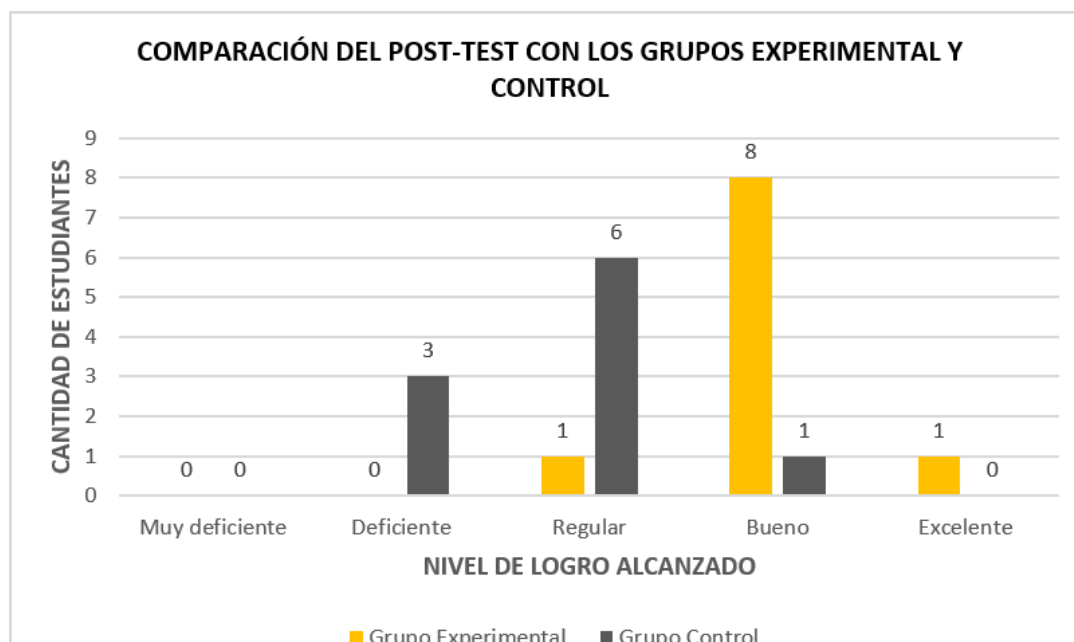
Nivel de logro alcanzado por el grupo Control–Post-test

N° de estudiantes	Deficiente [1 – 10]	Regular [11 – 20]	Bueno [21 – 30]	Excelente [31 – 40]
1	18	20	24	26
2	39	32	0	3
3	6	1	0	0

En la tabla N° 7 se evidencia que el 30% (3 estudiantes) de las muestras se encuentra en un nivel Deficiente. Además, el 60% (6 estudiantes) de las muestras se encuentra en el nivel Regular y el 10% (1 estudiante) de las muestras se encuentran en el nivel Bueno. En rasgos generales, con una media aritmética de 2, la mayoría de los estudiantes del grupo control posee un desempeño regular en el uso del Inkscape. Esto significa que los recursos tradicionales de aprendizaje tales como los documentos y guías influyen de manera regular como herramienta de aprendizaje en los alumnos para el uso del Inkscape.

FIGURA N° 2

Comparación del Post -test con los grupos Experimental y Control





3.3 Análisis, interpretación y comparación de los resultados en el pre- test y post- test de los grupos Experimental y Control

TABLA Nª 10

Comparación de los puntajes obtenidos por criterio en el Post-test del grupo Experimental y Control

EXPERIMENTAL PUNTAJE						
CRITERIO	Puntaje promedio	Equivalencia en	Puntaje promedio	Equivalencia en	Crecimiento del porcentaje de	E MAXIMO
		porcentaje		porcentaje	equivalencia	
Vectorización de imágenes	5.25	43.7%	10.25	85.4%	41.7%	12
Uso de Capas	4.85	48.5%	7.40	74.0%	25.5%	10
Trazos básicos y avanzados	2.15	35.8%	4.50	75.0%	39.2%	6
Uso de texto	3.95	32.9%	8.95	74.5%	41.6%	12
Inserción de Formas	4.65	46.5%	7.95	79.5%	33.0%	10
Puntaje Final	20.85	41.7%	39.05	78.1%	36.4%	50

Tabla 10. Comparación de los puntajes obtenidos por criterio en el Post-test de los grupos Experimental y Control. Fuente elaboración propia

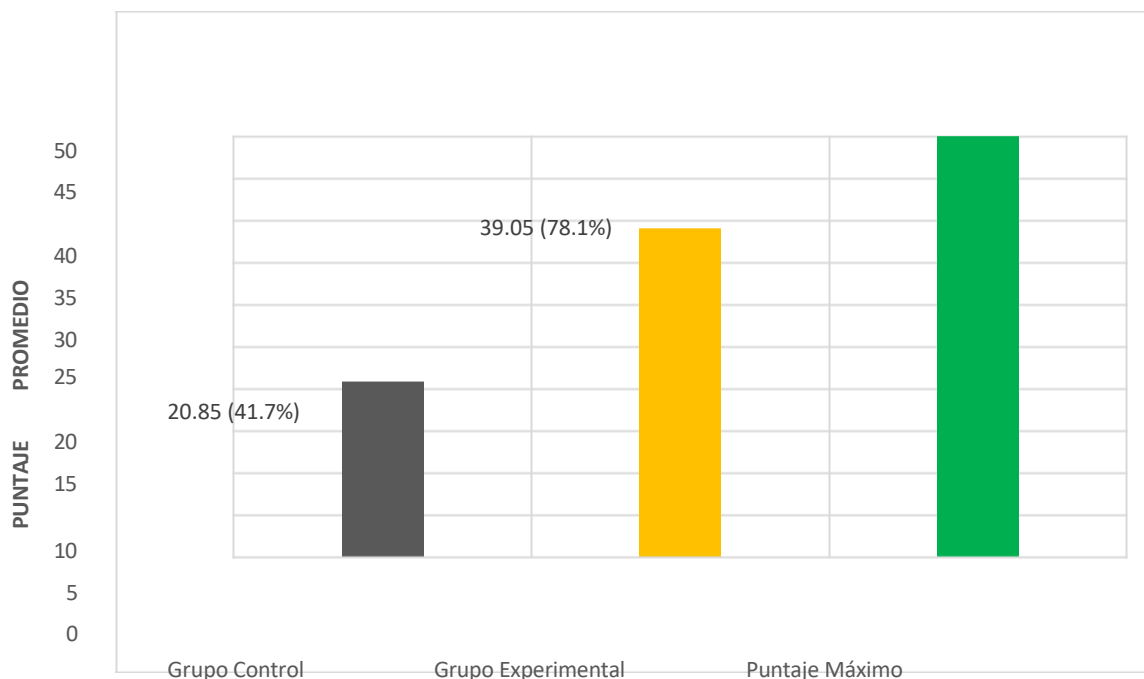
En la tabla se puede observar la comparación por criterio entre los grupos Experimental y Control. Esta comparación se realizó por cada criterio, asimismo, se incluyeron datos sobre el puntaje promedio, la equivalencia en porcentajes, el crecimiento en porcentaje, y el puntaje total de la evaluación. En todos los criterios se puede observar que el progreso del grupo Experimental supera el 50%, lo cual indica un desarrollo significativo sobre la comprensión del manejo del Inkscape a través de las sesiones con Screencast, sin embargo, se puede observar también que el progreso del grupo control no supera la barrera del 50% lo cual significa que no desarrollaron un progreso significativo en la prueba, ratificando de esta manera la eficacia de los Screencast como una herramienta útil

25

3.4 Análisis

FIGURA N° 3

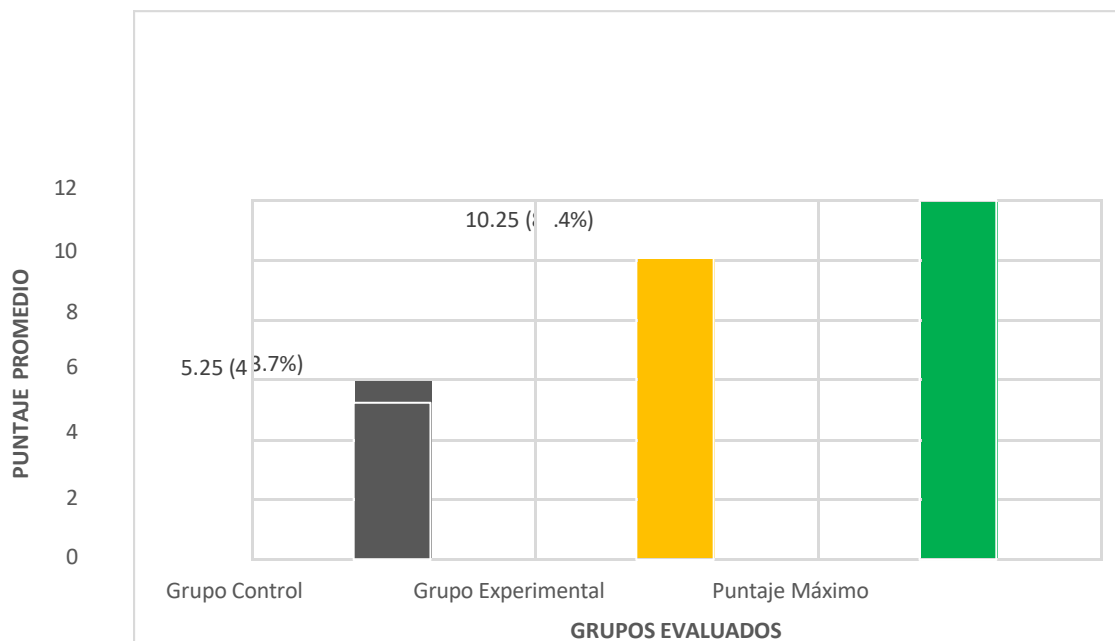
Comparación entre los resultados obtenidos del post-test de los grupos Experimental y Control



Gráfica 3. Comparación entre los resultados finales de los grupos Experimental y Control. Fuente elaboración propia

La gráfica muestra la comparación de los puntajes finales obtenidos en el post-test de los grupos Experimental y Control, acompañado del puntaje máximo al que se esperaba llegar en ambos grupos. En este se aprecia a simple vista la gran diferencia de 36.4% entre los puntajes obtenidos entre ambos grupos, 20.85 en el Grupo Control (representa el 41.7% del puntaje total) y 39.05 en el Grupo Experimental (representa el 78.1% del puntaje total). Esto evidencia que el grupo Experimental ha desarrollado su comprensión del manejo del software Inkscape de manera superior con respecto al grupo Control. En rasgos generales el grupo Experimental mostró una gran evolución respecto al grupo Control lo cual avala la eficacia de las sesiones con los Screencast muy diferente al grupo Control que no supero lo esperado en la prueba.

Comparación de los resultados obtenidos en el post-test entre los grupos Experimental y Control del criterio: Vectorización de imágenes

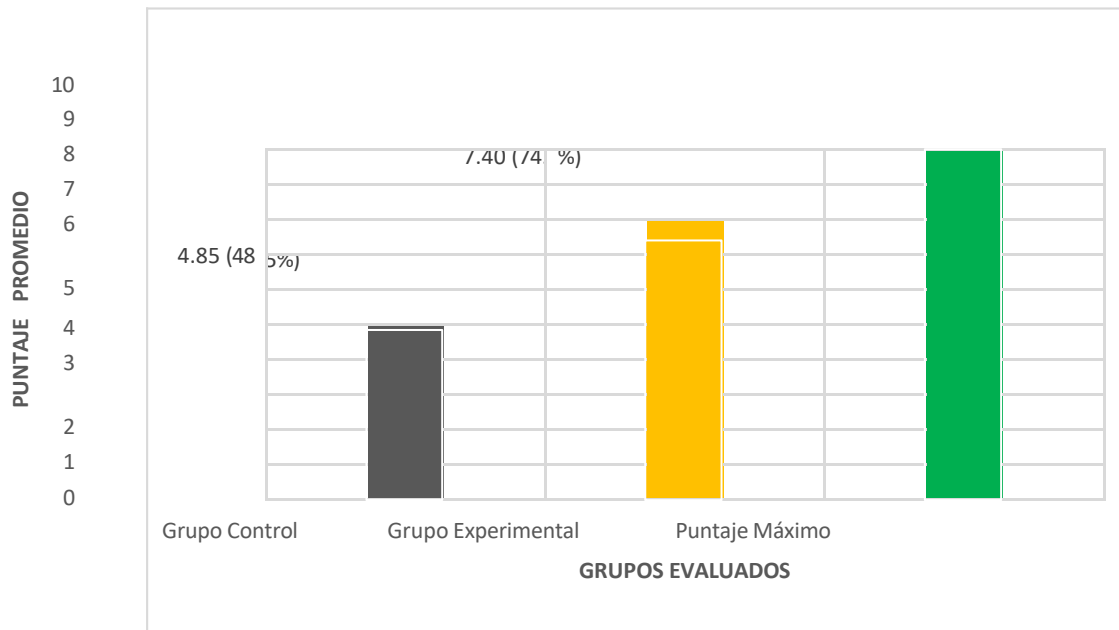


Gráfica 4. Comparación de los resultados obtenidos en el post-test entre los grupos Experimental y Control del criterio: Vectorización de imágenes. Fuente elaboración propia

La gráfica muestra la comparación de los resultados obtenidos del Post-test entre los grupos Experimental y Control del criterio: Vectorización de imágenes. El Grupo Control obtuvo como puntaje promedio 5.25 (43.7%), mientras que el Grupo experimental obtuvo 10.25 (85.4%) de un total de 12, puntaje máximo del criterio. Con la gráfica se llega a la conclusión que el Grupo Experimental logró un mayor progreso a comparación del Grupo Control, avalando de este modo la eficacia del programa de aprendizaje basado en Screencast para el aprendizaje del Inkscape.

FIGURA N° 5

Comparación de los resultados obtenidos en el post-test entre los grupos Experimental y Control del criterio: Uso de Capas

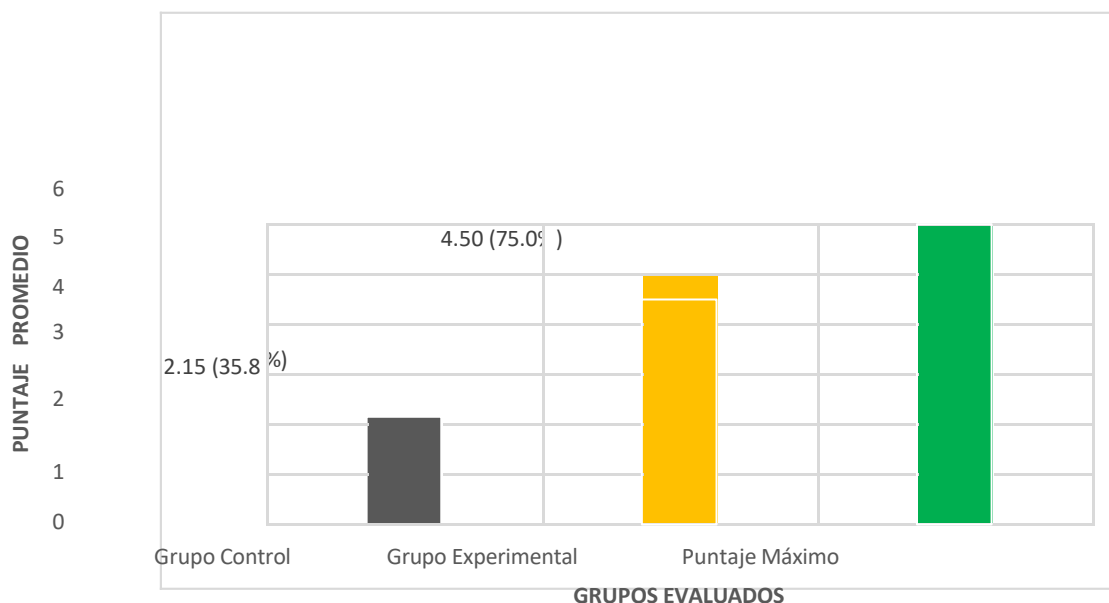


Gráfica 5. Comparación entre los resultados del post-test del grupo Experimental y Control del criterio: Uso de Capas. Fuente elaboración propia

La gráfica muestra la comparación de los resultados obtenidos en el post-test entre los grupos Experimental y Control del criterio: Uso de capas, donde se puede apreciar una diferencia de 25.5%, ya que el puntaje promedio obtenido del Grupo Control es de 4.85 (48.5%), calificado como nivel Regular, y el alcanzado por el Grupo Experimental es de 7.40 (74.0%), de un total de 10. Esta diferencia hace referencia a la evolución del Grupo Experimental con respecto a la poca evolución del Grupo Control, avalando de este modo el valor del aprendizaje a través de nuevos conceptos TI.

FIGURA N° 6

Comparación de los resultados obtenidos en el post-test entre los grupos Experimental y Control del criterio: Trazos básicos y avanzados

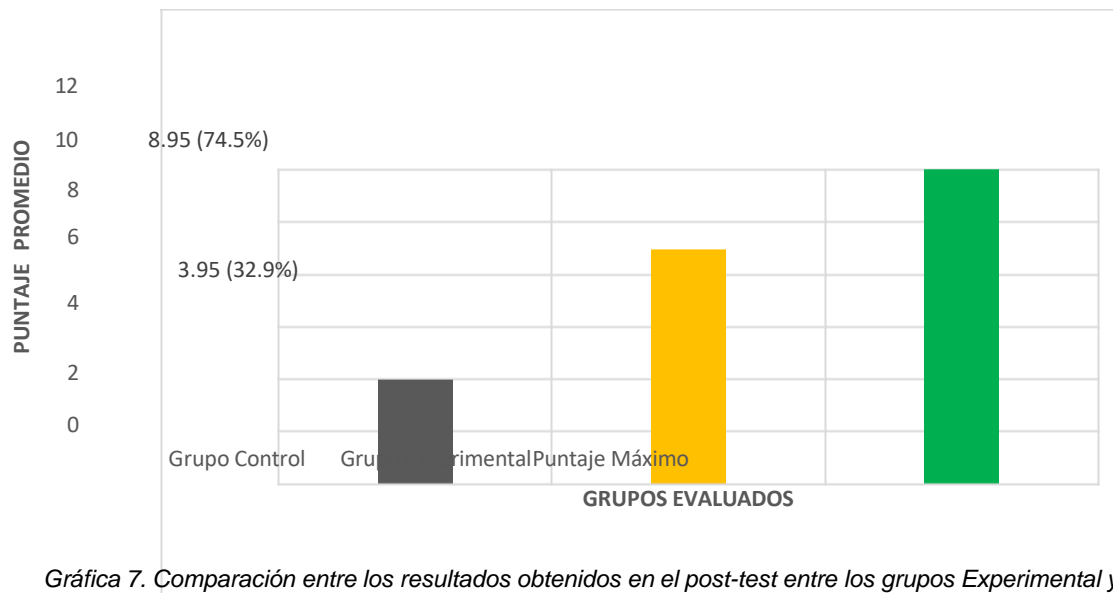


Gráfica 6. Comparación entre los resultados del post-test del grupo Experimental y Control del criterio: Trazos básicos y avanzados. Fuente elaboración propia

En el Post-test los alumnos del Grupo Control han demostrado un conocimiento ambiguo sobre el manejo del criterio: Aplicación de trazos básicos y avanzados, pues como lo muestran los resultados, estos han logrado alcanzar un puntaje promedio de 2.15 (35.8%) de un total de 6 puntos. Mientras que en el caso del Grupo Experimental el caso es distinto, donde los alumnos alcanzaron un 4.50 (75.0%) de puntaje promedio, demostrando el gran avance del Grupo Experimental en la aplicación de trazos básicos y avanzados.

FIGURA N° 7

Comparación de los resultados obtenidos en el post-test entre los grupos Experimental y Control del criterio: Uso de texto

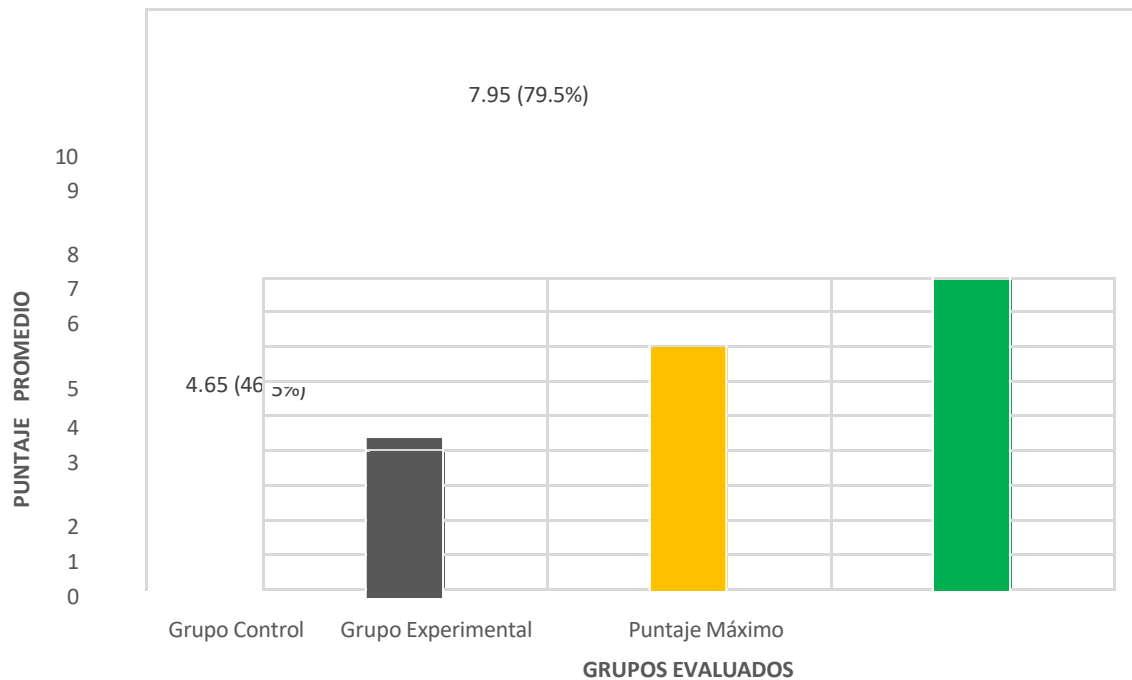


Gráfica 7. Comparación entre los resultados obtenidos en el post-test entre los grupos Experimental y Control del criterio: Uso de texto. Fuente elaboración propia

Respecto al criterio: Uso de texto, en el Post-test las muestras del Grupo Control han obtenido un puntaje de 3.95 (32.9 %), considerado como elemental para el criterio presente. Sin embargo, el Grupo Experimental ha alcanzado una nota de 8.95 (74.5%), nota cercana a la máxima de 12 puntos, lo cual quiere decir que los alumnos del último grupo mencionado lograron alcanzar un nivel satisfactorio al final de la experimentación. La diferencia entre el Grupo Control y Experimental en porcentaje de este criterio fue de 41.6% lo cual significa que existe un crecimiento significativo en el uso de texto por parte de ambos grupos, sin embargo, se puede apreciar que el Grupo Experimental logró un desempeño destacado a diferencia del Grupo Control.

FIGURA N°8

Comparación de los resultados obtenidos en el post-test entre los grupos Experimental y Control del criterio: Inserción de formas



Gráfica 8. Comparación entre los resultados obtenidos en el post-test entre los grupos Experimental y Control del criterio: Inserción de formas. Fuente propia

También, en el último criterio: Inserción de formas se puede ver evidenciado que la diferencia entre el Grupo Experimental y Control es de 33%, el puntaje obtenido por el Grupo Control es un 46.5% del puntaje total, puntaje relativamente bajo, por otro lado el Grupo Experimental obtuvo un 79.5%, lo cual indica que este Grupo desarrollo su nivel de aprendizaje de manera positiva, es decir con un puntaje sobresaliente. En pocas palabras estos datos representan la notable diferencia entre el Grupo Experimental y Control, avalando de este modo la eficacia del programa de aprendizaje y por ende de los Screencast.

3.5 Discusión y evaluación general de los resultados

Los resultados obtenidos de la experimentación han sido muy satisfactorios, estos han ido desde los más bajos hasta los más altos y cercanos a los puntajes máximos. Se aprecia un notorio progreso de ambos grupos, sin embargo, se pudo ver evidenciado que el grupo Experimental obtuvo resultados ampliamente superiores al grupo Control. En rasgos generales, al inicio de la experimentación (pre-test) el grupo Control mostró un conocimiento relativamente superior al grupo Experimental sobre el manejo del software. Sin embargo, después de haber sometido al grupo Experimental al programa de aprendizaje basado en Screencast, los resultados que se arrojan del Post-test sitúan al Grupo Experimental en un nivel Excelente.

Si bien en todos los casos se logró un crecimiento resaltante por parte del grupo Experimental a comparación del grupo Control, este no fue parejo. En cada criterio la diferencia de puntaje obtenido ha sido muy distintos, por ejemplo, en el criterio: Uso de capas se obtuvo una diferencia de 25.5%, menor al del último criterio: Vectorización de imágenes en el cual se llegó a una diferencia de 41.7%.

Las probables razones por las cuales se dieron estas variaciones pueden deberse a cuatro factores: en primer lugar, que el grupo Control no desarrollo de manera eficaz su comprensión sobre el manejo del Inkscape, debido a, las rudimentarias estrategias de aprendizaje utilizada, segundo, cada herramienta tiene su propio grado de complejidad, lo cual no asegura que todos los dos grupos hayan captado todas las herramientas de la misma manera, tercero, depende de la eficiencia del programa aplicado en ambos grupos, cada alumno capta de manera distinta el conocimiento, para algunos un determinado sistema de enseñanza, y cuarto el tiempo por el que se llevó a cabo las sesiones, probablemente no fueron suficientes para desarrollar de manera completa la comprensión del contenido de Inkscape

La metodología utilizada para obtener los resultado fue la más pertinente, debido a que nos permitió comparar ambos grupos de estudio de manera específica, esto a



través de productos creados por los mismos alumnos, ya que así se vio de manera

graficada lo que ambos grupos han logrado aprender tanto teórica como prácticamente, este tipo de metodología es objetiva, debido a que se sustenta en comparar grupos de estudio de forma aleatoria, lo cual le otorga a la investigación mayor veracidad en la selección de las muestras.

Aunque esta metodología también presenta algunas debilidades, como el limitado tiempo para la ejecución del programa. Por lo tanto, los resultados obtenidos en si no asegura una adquisición completa de los aprendizajes obtenidos a través de los Screencast, aunque los resultados que se obtuvieron muestran que en lo que se ha abarcado del software, los estudiantes de ambos grupos han mostrado ser adaptables y comprometidos.

Se debe tener en cuenta que, para obtener mejores resultados en la experimentación, también influyeron factores, tales como la disponibilidad, voluntad y asimilación de información de los integrantes del grupo Experimental y Control, ya que la experimentación depende mucho de los resultados que ellos otorguen.



CONCLUSIONES

PRIMERA. Como resultado del desarrollo del trabajo académico y en respuesta al objetivo general se logró determinar los efectos que produce el screencast y los softwares operativos. El efecto que produjo es que la metodología pedagógica aplicada tuvo un resultado positivo y además se logró desarrollar las habilidades de los estudiantes del cuarto grado de EBA IES Proceres de la Independencia Americana de Andahuaylas del año 2020.

SEGUNDA. Se logró promover el desarrollo de la metodología pedagógica confiable y de manera correcta, que produjo un progreso en el conocimiento del screencast y diseño gráfico Inkscape en los estudiantes del cuarto grado de EBA IES Proceres de la Independencia americana del año 2020.

TERCERA. A través del desarrollo del trabajo académico y con relación al segundo objetivo específico se logró desarrollar las habilidades en el manejo del software Inkscape en los estudiantes del cuarto grado de EBA IES Proceres de la Independencia Americana de Andahuaylas, el impacto que produjo fue elevar el número de estudiantes en un 50% que lograron incrementar de manera significativa, en sus habilidades en el manejo del software permitiendo que interactúen con otros sistemas operativos.



RECOMENDACIONES

PRIMERA. Se avala la eficacia de la nueva concepción de enseñanza que indica al alumno como eje principal del proceso de aprendizaje a través de la inserción de las TIC. En este caso los Screencast permite a los alumnos comprender y manejar de manera efectiva el funcionamiento del software Inkscape envolviendo al estudiante en el mundo de la multimedia.

SEGUNDA. La multimedia es una de las herramientas que optimizan el proceso de aprendizaje de los estudiantes, permitiéndoles a ellos un conocimiento acelerado a través de las distintas rutas visuales y auditivas que la multimedia brinda, ya sea por los videos, audios o imágenes.

TERCERA. Hubiera sido más interesante evaluar la eficacia de las presentaciones Prezi, en comparación con la eficacia de los Screencast. Probablemente se pudo usar un grupo mucho mayor. Sin embargo ya es un gran avance el haber desarrollado esta investigación con el tema abarcado.



REFERENCIAS

- Adell, J. (2012). *Concepciones de la enseñanza*. 19 febrero. Disponible en <https://elbonia.cent.uji.es/jordi/2012/02/19/concepciones-de-la-ensenanza/>
- Álvarez A., G. (2017). *Cómo crear un screencast profesional sin herramientas de terceros*. 16 mayo. Disponible en <https://www.elartedepresentar.com/2017/05/secretos-del-powerpoint-como-crear-un-screencast-profesional-sin-herramientas-de-terceros/>
- Alvarez M., G. (2017). *Secretos del PowerPoint: Cómo crear un screencast profesional sin herramientas de terceros*. 26 mayo. Disponible en <https://www.elartedepresentar.com/2017/05/secretos-del-powerpoint-como-crear-un-screencast-profesional-sin-herramientas-de-terceros/>
- Ana (2016). *Usos, aplicaciones y ventajas del uso de screencast*. Martes 19 abril. Disponible en http://anaatic.blogspot.com/2016/04/usos-aplicaciones-y-ventajas-del-uso_19.html
- Bieber, Mi. (2000). *Hypertext*, Encyclopedia of Computer Science (4th Edition), Ralston, A., Edwin Reilly and David Hemmendinger (eds.), Nature Publishing Group, 2000, 799-805. Disponible en <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/Hipertexto1>
- Blog (2021). *¿Qué es Screencast?* 19 junio. Disponible en <https://blog.e-goi.com/es/que-es-screencast/>
- Digital guide ionos (2021)*. Que necesitas para hacer un screencast. Disponible en <https://www.ionos.es/digitalguide/online-marketing/vender-en-internet/screencast/>
- Educación (2016). *Herramientas para capturar videos de la pantalla*. 16 junio. Disponible en <https://es.wikipedia.org/wiki/Screencast>
- EduTEKA (2019). *Hipertexto: Qué es y cómo utilizarlo para escribir en medios*



digitales. Disponible en <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/Hipertexto1>

El Diccionario de la Real Academia de la Lengua (2020). *Define el Hipertexto como "texto que contiene elementos a partir de los cuales se puede acceder otra información". Jacob Nielsen utiliza el término Hipertexto para referirse a sistemas que incluyen otros medios como gráficas, video, sonido y animación.* Disponible en <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/Hipertexto1>

González S., M. I y Becerra F., M. (2021). *Utilización de screencasts para un aprendizaje activo.* Disponible en https://www.researchgate.net/publication/332424456_Utilizacion_de_screencasts_para_un_aprendizaje_activo

Lamarca L., M. J. (2021). *Hipermedia/Multimedia.* Disponible en <http://www.hipertexto.info/documentos/hipermedia.htm>

Natalia en clave productiva (2021). *Screencast: ¿Qué es y para que sirve? ¡Aprende a sacarle partido!*. 16 junio. Disponible en <https://enclaveproductiva.es/screencast-que-es/>

Nielsen, J. (2000). *Uso del hipertexto.* Disponible en <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/Hipertexto1>

Pianfetti, E.S. (2001). *Profesores y Tecnología: Alfabetismo digital a través del desarrollo profesional (Teachers and technology: Digital literacy through professional development).* Language Arts, 78, 255–262. Disponible en <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/Hipertexto1>

Rock Content (2021). *Tecnología en la educación.* Disponible en <https://rockcontent.com/es/blog/tecnologia-en-la-educacion/>

Sites google(2021). *Beneficios del screencast.* Disponible en <https://sites.google.com/site/wikiestudionuevageneracin/justificacion-de-la-eleccion-de-las-herramientas/beneficios-de-screencast>



Vessoft (2021). *Principales características*. Disponible en
<https://es.vessoft.com/software/windows/download/inkscape>

Zuleika (2016). *Creación de screencasts*



ANEXOS



ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital [X]

Fecha de entrega: 24 de Enero del 2025

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: ELSA MARAZA YUCRA

Dirección: AV LOS GIRASOLES S/N

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 02444492

Teléfono: 900994149 email: emymaraza07@hotmail.com

Nombres y Apellidos:

Dirección:

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°:

Teléfono: email:

Facultad y/o Escuela de Posgrado: PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

Escuela Profesional o Mención: EDUCACIÓN BÁSICA ALTERNATIVA Y TUTORIA

Título o Grado Académico a optar: SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

Asesor:

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación [] Tesis [] Trabajo de Suficiencia Profesional [] Trabajo Académico [X]

Título: USO PEDAGÓGICO DEL SCREENCAST Y SOFTWARES OPERATIVOS DE DISEÑO GRÁFICO (INKSPACE 0.92.4)

EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EBA IES. PRÓCERES DE LA INDEPENDENCIA AMERICANA DE

ANDAHUAYLAS - APURIMAC EN EL 2020

Palabras claves, (3 a 5 términos):

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV 1, 2? 1,2

1 Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entre otros relacionados.

2 Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

- Bachiller
 Título
 2da Especialidad
 Maestría
 Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

- Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
- Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
- No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

- Sí autorizo
- No autorizo



Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, **la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.** Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

Internacional

Nacional

Línea de investigación: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN SEG 29

Firma de Autor



huella digital

24 de Enero del 2025

Fecha