

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA**



**“SOFLIBRO COMO RECURSO PARA MEJORAR EL DOMINIO  
TEÓRICO PRÁCTICO DE COREL DRAW EN EL PROCESO DE  
ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL ÁREA DE TIC DE LOS  
ESTUDIANTES DEL PRIMER SEMESTRE DE COMPUTACIÓN E  
INFORMÁTICA DEL INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICO PUNO”**

**TESIS**

**PRESENTADA POR:**

**EFRAÍN LEÓNIDAS NINA ESTRELLA**

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:**

**BACHILLER EN CIENCIAS DE EDUCACIÓN**

**PROMOCIÓN: 2015 - II**

**PUNO - PERÚ**

**2017**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA**

**“SOFLIBRO COMO RECURSO PARA MEJORAR EL DOMINIO TEÓRICO  
PRÁCTICO DE COREL DRAW EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA  
APRENDIZAJE DEL ÁREA DE TIC DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER  
SEMESTRE DE COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA DEL INSTITUTO DE  
EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PUNO”**

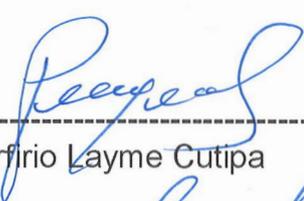
**TESIS PRESENTADA POR:  
EFRAIN LEONIDAS NINA ESTRELLA**

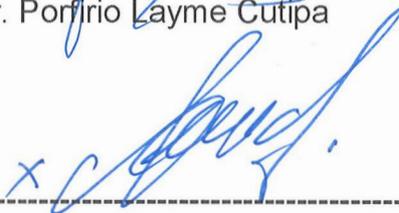
**PARA OPTAR EL GRADO DE  
BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

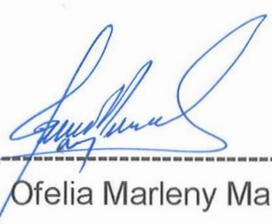


**APROBADO POR EL JURADO REVISOR CONFORMADO POR:**

**PRESIDENTE** :   
-----  
Mg. José Damián Fuentes López

**PRIMER MIEMBRO** :   
-----  
Dr. Porfirio Layme Cutipa

**SEGUNDO MIEMBRO** :   
-----  
Dr. Angel Anibal Mamani Ramos

**DIRECTOR / ASESOR** :   
-----  
M.Sc. Ofelia Marleny Mamani Luque

**Área:** Ciencias Sociales

**Tema:** Sistemas, Computación e Informática.

**Fecha de sustentación:** 23 / Octubre / 2017

## DEDICATORIA

El fruto de la investigación, lo dedico con mucho cariño y amor a mi familia, porque ellos siempre me han apoyado y motivado para que avance y triunfe con éxito en mi vida, profesional.

De manera especial dedico con mucho cariño a mí padre Alejandro Nina Paucar, a mí madre Carmen Estrella Paca, quienes son los que me brindaron con el apoyo económico y moral en mi formación profesional.

## AGRADECIMIENTO

A la Facultad de educación de la Universidad Nacional del altiplano por acogerme con generosidad para que pudiera llevar a cabo mis estudios de grado bachiller en educación.

A los diferentes docentes de la complementación académica quienes compartieron sus conocimientos durante el año de estudio en la universidad nacional del altiplano.

**INDICE**

DEDICATORIA .....	iii
AGRADECIMIENTO .....	iv
INDICE .....	v
ÍNDICE DE TABLAS .....	viii
ÍNDICE DE FIGURAS .....	ix
ÍNDICE DE ACRÓNIMOS .....	x
RESUMEN.....	xi
ABSTRACT.....	xii
INTRODUCCIÓN .....	xiii

**CAPÍTULO I****PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

1.1. Descripción del problema.....	15
1.2. Formulación del Problema .....	16
1.2.1. Problema general .....	16
1.2.2. Problemas específicos .....	16
1.3. Hipótesis .....	16
1.3.1. Hipótesis general.....	16
1.3.2. Hipótesis específico .....	16
1.4. Justificación .....	17
1.5. Objetivos De La Investigación .....	17
1.5.1 Objetivo General.....	17
1.5.2 Objetivo Específico.....	18

**CAPITULO II****REVICIÓN DE LITERATURA**

2.1. Antecedentes de la Investigación: .....	19
2.2. Bases Teórico .....	20
2.2.1. Soflibro .....	20
2.2.1.1. Características del software educativo. ....	21
2.2.1.2. Tipo de programa .....	21

2.2.1.3. Contenido del programa .....	22
2.2.1.4. Ventajas del empleo del softlibro.....	22
2.2.1.5. Fue evaluado por siguiente criterios.....	23
2.2.2. Dominio .....	23
2.2.3. Teórico .....	24
2.2.3.1. Tipos de la teoría .....	24
2.2.4. Motivación .....	25
2.2.4.1. Compromiso .....	26
2.2.4.2. Tipos de Motivación.....	27
2.2.5. Aprendizaje .....	29
2.2.5.1. Aprendizaje significativo .....	29
2.2.5.2. Tipos de Aprendizaje.....	30
2.2.6. Enseñanza .....	32
2.2.6.1. Métodos y técnicas que enseñanza.....	32
2.2.7. Educación.....	33
2.2.7.1. Tipos de educación .....	34
2.2.8. Recurso .....	38
2.2.8.1. Recurso didáctico .....	39
2.2.8.2. Tipos de recursos.....	39
2.2.9. Software Educativo .....	40
2.2.9.1. Software educativo para niños .....	41
2.3. Sistema de variables .....	45

### CAPÍTULO III

#### METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo y diseño de investigación .....	46
3.1.1. Tipo de investigación .....	46
3.1.2. Diseño de investigación .....	46
3.2. Población y muestra de la población .....	46
3.2.1 La población.....	46
3.2.2 Muestra.....	47
3.3. Técnicas e instrumentos.....	47

3.3.1 Observación.....	47
3.3.2 Instrumentos .....	48
3.3.3 Lista de cotejo .....	48

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Presentación y Análisis de los Resultados .....	50
4.1.1. Resultados de examen de entrada a los estudiantes del primer semestre de computación e informática del instituto de educación superior pedagógico público puno.....	50
4.1.2. Resultados mediante la lista de cotejo de las sesiones desarrolladas a los estudiantes del primer semestre de computación e informática del instituto de educación superior pedagógico público puno. ....	51
CONCLUSIONES .....	52
RECOMENDACIONES .....	53
BIBLIOGRAFÍA .....	54
ANEXOS .....	56

**ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla 1 Operacionalización de variables .....	45
Tabla 2 Examen de Entrada .....	50
Tabla 3 Calificación del Aprendizaje en CorelDraw .....	51

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Inteligencias múltiples .....	31
Figura 2. <b>Recursos didácticos</b> .....	40
Figura 3. Software educativo .....	44

## ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

TIC	: Tecnología de la información y la comunicación
LOMCE	: Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa
ISO	: Organización Internacional para la estandarización
IEP	: Institución Educativa Primaria

## RESUMEN

El presente trabajo investigativo emerge como una necesidad para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de TIC, para lo cual, me propuse elaborar el SofLibro, mismo que se trabajará con Los estudiantes del primer semestre de Computación e Informática. Este sofLibro, va a permitir mejorar la calidad en la Unidad Educativa ya que va a facilitar la interacción de los estudiantes con los contenidos académicos permitiendo la actualización pedagógica de los docentes de la institución y, de esta forma obtener aprendizajes significativos en los estudiantes. Además, sirve para recrear el conocimiento, porque las alumnas, sirviéndose la multimedia, van a conocer muchas formas y estrategias de aprendizaje, que la educación moderna oferta.

El objetivo general está referido a Implementar el SoftLibro como recurso para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de TIC en los estudiantes del primer semestre de Computación e Informática del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público - Puno.

Los resultados esperados están en correspondencia con los objetivos propuestos, toda vez que, los estudiantes en sus respuestas manifiestan que recibir clases en programas de computadora sería fabuloso; el 100% indica categóricamente que la aplicación de un softLibro en la asignatura de TIC, mejoraría considerablemente su rendimiento académico, mientras que el 23% manifiesta que las clases en la actualidad son un poco aburridas.

Palabras claves: aprendizaje, enseñanza, recurso, softlibro.

## ABSTRACT

The present research work emerges as a necessity to improve the learning process of the subject of ICT, for which, I proposed to develop the SofLibro, which will work with the students of the first semester of Computing and Information Technology. This software will improve the quality of the Educational Unit as it will facilitate the interaction of students with the academic content, allowing the pedagogical updating of the institution's teachers and, in this way, to obtain meaningful learning in the students. In addition, it serves to recreate the knowledge, because the students, using the multimedia, will know many forms and strategies of learning, which modern education offers.

The general objective is to implement the SoftLibro as a resource to improve the learning process of the subject of ICT in the students of the first semester of Computing and Information Technology of the Institute of Higher Education Pedagogical Public - Puno.

The expected results are in correspondence with the proposed objectives, since, in their answers, students state that receiving classes in computer programs would be fabulous; 100% strongly indicate that the application of a softLibro in the subject of Ict, would considerably improve their academic performance, while 23% say that classes are a little boring.

**Keyword:** learning, resource, softlibro, teaching.

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación se refiere al tema de “soflibro como recurso para mejorar el dominio teórico – práctico de CorelDraw en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de `TIC` de los estudiantes del primer semestre de Computación e Informática del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público - Puno”

La investigación se realizó con el interés de conocer el problema del bajo rendimiento en el proceso de aprendizaje de los estudiantes como docentes responsables se busca alternativas de cambio, previo a ello se investigó el problema llegando a la conclusión que aparte de la falta de información que poseen las estudiantes sobre el tema de CorelDraw, existía poca motivación y una continuidad de las clases tradicionales.

Siendo así un motivo fundamental que nos lleva realizar dicha investigación que es el objetivo general de este proyecto de utilizar el SofLibro para mejorar el dominio teórico-práctico de CorelDraw en el proceso de enseñanza aprendizaje del área TIC en los estudiantes de Computación e Informática del primer semestre del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público-Puno.

Los maestros debemos ser los primeros en aceptar el uso de la tecnología y los impulsores de su uso en la comunidad que nos rodea; debemos ser guías, consejeros, asesores y guardianes del buen uso de la información en la formación de nuestros estudiantes. Hay momentos en que es necesario hacer cambios radicales y éste es uno de ellos.

Dentro de la Tecnología se tienen varios instrumentos para ser aplicados en la didáctica, en esta tesis se considera al “SOFLIBRO” con el propósito de mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de las estudiantes del primer semestre de computación e informática, buscando despertar su interés y motivarlos a una nueva forma de estudio.

Al detectar el problema del baja rendimiento en el proceso de aprendizaje de los estudiantes como docentes responsables se busca alternativas de cambio, previo a ello se investigó el problema llegando a la conclusión que aparte de la falta de información que poseen las estudiantes sobre el tema de CorelDraw, existía poca motivación y una continuidad de las clases tradicionales, a ello, entonces, se atribuye el bajo desarrollo de la enseñanza y aprendizaje de las estudiantes del primer semestre de Computación e Informática del IESPP –Puno.

Como parte de la solución se considera la aplicación de la tecnología en el aula, utilizando el “SOFLIBRO”, El profesor o profesora deberá tener un tipo de conocimiento un tanto heterogéneo: por una parte debe ser un buen y experimentado pedagogo y por otra debe poseer un dominio suficiente de la herramienta informática que le va a servir de mediación en el proceso del desarrollo. La elaboración de un Software Educativo no debe limitarse al mero transporte de información, sino que es fundamental la creación de formas de explorar y ejercitar el material que exhiban estas propiedades o al menos que las proporcionen en la medida de lo posible; y esto es, lo que en esta investigación se realizó.

Una vez que se tuvo el material listo y adecuado a la realidad de las estudiantes y de la institución, se procedió al trabajo de campo, es decir, a la utilización del “SOFLIBRO” con las estudiantes, el mismo que arrojó los resultados esperados ya que la metodología aplicada en el aula fue asimilada rápidamente por las estudiantes y reflejada después en su rendimiento.

## CAPÍTULO I

### PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

#### 1.1.Descripción del problema

En el mundo actual, los seres humanos están experimentando los cambios y tecnologías que trae la globalización donde en cada momento se combate el tiempo, el espacio y las condiciones geográficas a través de nuevos sistemas de comunicación a nivel mundial, el internet como parte del nuevo sistema de comunicación mundial se volvió un universo aparte, donde se encuentran nuevos conocimientos, novedades, información y materiales novedosos que diariamente están siendo actualizados.

En el trabajo de investigación se utilizó SOFLIBRO con un centro de interacción completa donde el estudiante logró desarrollar con mayor interés su formación académica en el área de Computación e Informática.

En conclusión, el trabajo de investigación Pretende mejorar esta realidad haciendo uso adecuado de software educativo SOFTLIBRO, ya que facilita que un grupo de estudiantes que puedan intercambiar ideas, debatir temas, entre otros. Del tema que se está desarrollando.

## **1.2. Formulación del Problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿Cómo incide la aplicación del Aplicativo “SofLibro” como recurso para el dominio teórico – práctico de CorelDraw en proceso de enseñanza y aprendizaje del área TIC de los estudiantes del primer semestre del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Puno?

### **1.2.2. Problemas específicos**

¿Qué recursos puede mejorar el buen aprendizaje de los estudiantes de Computación e Informática del primer semestre del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Puno?

¿Cómo mejorar el débil compromiso con las tareas asignadas en el curso de TIC en los Estudiantes de Computación e Informática del primer semestre del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Puno?

¿Cómo mejorar la concentración en el proceso de enseñanza en los estudiantes de Computación e Informática del primer semestre del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Puno?.

## **1.3. Hipótesis**

### **1.3.1. Hipótesis general**

El uso del SofLibro como recurso que influye positivamente para el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de Computación e Informática del primer semestre del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Puno.

### **1.3.2. Hipótesis específico**

El diseño y aplicación de recurso educativo en las actividades pedagógicas favorece a los estudiantes estén motivadas en el desarrollo de aprendizajes.

La aplicación de un de un documento de compromiso permitirá ser responsables en todos los aspectos en el área de educación para el trabajo.

La utilización de recursos para perfeccionar la concentración de los estudiantes en las sesiones de aprendizaje

#### **1.4. Justificación**

En la realidad y sociedad actual, la utilización de procesos y metodología educativa tradicionales han ido quedando obsoletos en relación a las nuevas necesidades socio económicas, como reflejo de ello tenemos muchas adolescentes desilusionadas, sin interés de aprender, de investigar y con total desconocimiento de las nuevas tecnologías, tanto profesores como estudiantes se encuentran frente a un mundo y sociedad computarizado, llenos de temores y no se abren al cambio.

La utilización de un software educativo, permitirá que docentes y alumnado sean parte activa del proceso de enseñanza - aprendizaje y a su vez llena las expectativas de actualización y modernización de aulas escolares.

La presente investigación se justifica debido a que se hace necesario implementar nuevos recursos que permitan mejorar en la enseñanza y aprendizaje, como el Aplicativo “SofLibro”. En este sentido, en el área de las TIC es desarrollar las capacidades y habilidades en el proceso que se cumple mediante la interacción del estudiante, y la efectividad de este proceso va a depender tanto de las características del estudiante como los recursos.

#### **1.5. Objetivos De La Investigación**

##### **1.5.1 Objetivo General**

Utilizar el SofLibro para mejorar el dominio teórico-práctico de Corel Draw en el proceso

de enseñanza aprendizaje del área TIC en los estudiantes de Computación e Informática del primer semestre del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público-Puno.

### **1.5.2 Objetivo Específico**

Mejorar y potenciar el desarrollo de aprendizaje teórico - práctico de CorelDraw con la utilización de los recursos, en los estudiantes de Computación e Informática del primer semestre del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público-Puno.

Mejorar el compromiso con las tareas asignadas en el área de TIC en los estudiantes de Computación e Informática del primer semestre del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público-Puno.

Identificar los nuevos recursos para la concentración en el desarrollo de aprendizaje en los estudiantes de Computación e Informática del primer semestre del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público-Puno.

## CAPITULO II

### REVICIÓN DE LITERATURA

#### 2.1. Antecedentes de la Investigación:

Churata (2010) en su tesis como objetivo: Determinar la influencia de la aplicación del software educativo Neobook en el aprendizaje del sistema operativo windows en los alumnos del sexto grado de ladel nivel primario de la I.E.P. 7009; Y la metodología que aplica es Según el procesamiento de los datos el método con el que se trabajó la presente investigación es el método Cuantitativo porque los datos que se recogió a través de los diferentes instrumentos, fueron numéricos, se cuantificaron y se sometieron a análisis estadísticos, para contestar preguntas de investigación y probar la hipótesis establecida previamente y conclusión: que el software mejorará el aprendizaje de los alumnos y se evidencia que el software educativo es un material auto instructivo para el nivel de aprendizaje en los alumnos.

Ramos (2010) en su tesis como objetivo es: Determinar si el Software Multimedia Educativo incide en el proceso de enseñanza aprendizaje del corel draw en los estudiantes del cuarto grado del nivel secundaria de la institucion educativa secundaria San Miguel Arcangel y la medodologia que aplican es: El enfoque de la investigación es cuali-cuantitativo, es decir, es cualitativo porque se interpretó, analizó una problemática

cultural o socio educativa y cuantitativo porque se obtuvo datos numéricos que fueron tabulados estadísticamente a través del programa Excel 2007; y concluye : Demostrar la mejora del nivel de aprendizaje de CorelDraw con la aplicación del software educativo Neo Book en comparación con la enseñanza tradicional y convencional en los estudiantes.

Paulino (2013) en su tesis como objetivo: Determinar cómo influye el uso de software educativo PIPO en el aprendizaje de Matemática en los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E. “Juvenal Soto Causso” de Rahuapampa, la metodología que utiliza es: El presente estudio se realiza bajo el enfoque cuantitativo porque los resultados que se obtengan mediante la estadística descriptiva e inferencial por Hernández et al. (2010, p.83 y 84) y concluye: demostrar la mejora del aprendizaje y enseñanza con el software pipo con los estudiantes.

## **2.2. Bases Teórico**

### **2.2.1. Soflibro**

Cuando se inicia la introducción de la informática en el campo de la educación, se generan nuevos términos para denominar a los programas que son empleados en el proceso de aprendizaje, así se emplea con frecuencia el término de software educativo, tanto por los profesores, especialistas en educación como por las empresas productoras de software.

Software Educativo “SOFLIBRO” por su rol que cumple en el proceso de aprendizaje, es considerado como parte del material educativo, enmarcándose como Material Educativo Computarizado

SOFLIBRO Es un libro incluido con su software educativo, este software es ilustrativo con música alegre y además atractivo para los estudiantes con videos, audios, músicas, juegos educativos, libros electrónicos, tutoriales.

El espacio en el que se navega (menús) es más académico, pero los juegos son igual de divertidos. Los estudiantes se divierten mientras refuerzan los conocimientos adquiridos. Permite seleccionar los ejercicios y contenidos que quieran repasa mediante la creación de un menú de “Favoritos”

#### **2.2.1.1. Características del software educativo.**

En el mercado existen diversos programas que son considerados como “software educativo”, pero que requieren ser diferenciados por sus características.

SOSFLIBRO tiene sus propias características considerando con fines educativos. Siendo las principales las siguientes:

El software educativo es concebido con un propósito específico: apoyar la labor del profesor en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Además de sus características computacionales, estas contienen elementos metodológicos que orienten el proceso de aprendizaje.

Tiene la facilidad del uso, es una condición básica para su empleo por parte de los estudiantes, debiendo ser mínimos los conocimientos informáticos para su utilización.

Es un agente de motivación para que el estudiante, pueda interesarse en este tipo de material educativo e involucrarlo.

#### **2.2.1.2. Tipo de programa**

SOFLIBRO es uno de los Programas tutoriales, es aquello que dirigen en algún grado el trabajo de los estudiantes, este proceso se realiza a través de ciertas actividades previstas de antemano, los estudiantes ponen en juego determinadas capacidades y aprenden o refuerzan conocimientos y/o habilidades.

### 2.2.1.3. Contenido del programa

#### Para el docente:

- Programación anual
- Sus sesiones de aprendizaje
- Materiales de motivación
- Fiche de evaluación
- Lista de cotejo
- Anecdotario
- Cuaderno de campo
- Manual

#### Para el estudiante:

- Guías educativas de cada sesión
- Practicas
- Manual de Corel Draw
- Tutoriales(videos)
- Juegos educativos
- Compromiso

### 2.2.1.4. Ventajas del empleo del soflibro.

**Motivación** La utilización del SOFLIBRO genera en el estudiante una expectativa, especialmente en aquellos que no han tenido experiencias computacionales, generando una motivación especial para el logro de los objetivos propuestos.

**Interacción** La introducción del SOFLIBRO, genera la interacción entre el estudiante y el material a través del computador, asignando al estudiante un rol más activo en el

proceso de aprendizaje, cambiando su rol de espectador por el de un participante activo en el proceso de obtención de conocimientos

**Individualización** El empleo del SOFLIBRO puede solucionar este problema, a través de su uso al permitir generar métodos de enseñanza que individualizan el trabajo del estudiante, adaptando su ritmo de trabajo, siendo útiles en la realización de trabajos complementarios y de reforzamiento.

#### **2.2.1.5. Fue evaluado por siguiente criterios**

El SOFLIBRO como cualquier otro, posee parámetros técnicos propios sobre los cuales se puede comparar y realizar una evaluación sobre los criterios pedagógicos o educativos.

El SOFLIBRO ha sido evaluado conjuntamente con los docentes de computación e informática del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Puno para su uso en el aula, con los siguientes criterios que se tomó en cuenta:

Criterios pedagógicos, Criterios comunicacionales, Criterios técnicos.

#### **2.2.2. Dominio**

Bermúdez (2011) el proceso de evaluación bajo el modelo de ABC se construye a partir del concepto “nivel de dominio” de una competencia alcanzado por el alumno. Sin embargo, se han propuesto diferentes definiciones para este concepto que, aunque correctas, son incompletas y/o ambiguas. En este trabajo proponemos una definición clara, completa y precisa de “nivel de dominio”, que generaliza las distintas interpretaciones encontradas en la literatura, mediante una serie de parámetros. Estos parámetros dotan a la definición de la suficiente flexibilidad para poder instanciarla a distintas interpretaciones particulares.

Esta definición ha facilitado la aceptación de este concepto y su aplicación en la elaboración de los estudios de Grado por parte del profesorado del Departamento de Sistemas Informáticos en la Escuela Superior de Ingeniería Informática de Albacete

### **2.2.3. Teórico**

Gardey ( 2008) define la palabra teoría tiene su origen en el vocablo de origen griego theorein (“observar”). Este término solía emplearse para hacer mención a la visualización de una obra de teatro, lo que puede explicar porque, en la actualidad, la noción de teoría permite hacer referencia a un asunto provisional o que no es cien por ciento real. De todos modos, la evolución histórica del vocablo permitió dotarlo de un sentido más intelectual y comenzó entonces a aplicarse a la capacidad para comprender la realidad por fuera de las vivencias sensibles, a partir de la asimilación de estas experiencias y su descripción por medio del lenguaje.

La teoría de tinte científico, por su parte, está basada en el planteo de un sistema abstracto hipotético-deductivo, que fija una descripción científica en base a un conjunto de observaciones o experimentos. La teoría científica se rige por hipótesis o supuestos que los científicos se encargan de verificar.

Cabe resaltar que existen dos clases de ideas que pueden desarrollarse hasta lograr establecer una teoría: las conjeturas (suposiciones que no cuentan con el respaldo de las observaciones) y las hipótesis (que sí se apoyan en múltiples observaciones). Estas ideas, dicen los expertos, pueden ser falsas, razón por la cual no evolucionan y no llegan a desembocar en una teoría.

#### **2.2.3.1. Tipos de la teoría**

Existen 3 tipos de Teorías: Descriptiva, Explicativa y Predictiva.

Descriptiva: Identifica y describe características específicas de personas, grupos, situaciones o acontecimientos determinados.

Explicativa: Más compleja que la descriptiva esta describe las relaciones entre diversos fenómenos.

Predictiva: La más compleja y poderosas de todas predice tipos específicos de relaciones entre fenómenos y particulares.

Una teoría es un sistema lógico compuesto de observaciones, axiomas y postulados, que tienen como objetivo declarar bajo qué condiciones se desarrollarán ciertos supuestos, tomando como contexto una explicación del medio idóneo para que se desarrollen las predicciones. A raíz de estas, se pueden especular, deducir y/o postular mediante ciertas reglas o razonamientos, otros posibles hechos.

Los seres humanos construyen teorías para así explicar, predecir y dominar diferentes fenómenos (cosas inanimadas, eventos, o el comportamiento de los animales). En muchas circunstancias, la teoría es vista como un modelo de la realidad. Una teoría hace generalizaciones acerca de observaciones y consiste en un conjunto coherente e interrelacionado de ideas.

Una teoría tiene que ser de alguna manera verificable; por ejemplo, uno puede teorizar que una manzana caerá cuando se le suelta, y entonces soltar una manzana para ver qué pasa. Muchos científicos, aunque no todos, argumentan que las creencias religiosas no son verificables y, por lo tanto, no son teorías sino materia de fe.

#### **2.2.4. Motivación**

La motivación (Utría) es un tema fundamental en la psicología, desde que se inicia su estudio ha tenido diversos abordajes y ha sido objeto de diferentes explicaciones,

definiciones y toma de datos. Se podría asegurar que cada uno de los sistemas teóricos reconocidos en psicología ha utilizado variables motivacionales para explicar el comportamiento, un gran número de autores ha definido el concepto y sería importante conocer la forma que éste ha tomado a lo largo del tiempo, para ello es necesario plantear algunos aspectos históricos, conocer las posiciones adoptadas por los diversos sistemas y explicar cómo surge la necesidad de una o más estructuras motivacionales y la importancia del concepto en la psicología actual.

La motivación de los recursos humanos consiste fundamentalmente en mantener culturas y valores corporativos que conduzcan a un alto desempeño”. (Armstrong, 1991, p. 266)

#### **2.2.4.1. Compromiso**

Robbins (1998) define el compromiso organizacional como un estado en el cual un empleado se identifica con una organización en particular, sus metas y deseos, para mantener la pertenencia a la organización. Un alto compromiso en el trabajo significa identificarse con el trabajo específico de uno, en tanto que un alto compromiso organizacional significa identificarse con la organización propia.

La palabra compromiso deriva del término latino *compromissum* y se utiliza para describir a una obligación que se ha contraído o a una palabra ya dada. Por ejemplo: “Mañana a las cinco de la tarde paso por tu casa, es un compromiso”. En ocasiones, un compromiso es una promesa o una declaración de principios, como cuando un hombre con cargo político afirma: “Mi compromiso es con la gente” o “He adquirido el compromiso de solucionar esta cuestión en el transcurso de la semana”.

Chiavenato, (1992) opina que el compromiso organizacional es el sentimiento y la comprensión del pasado y del presente de la organización, como también la comprensión

y compartimiento de los objetivos de la organización por todos sus participantes. Aquí no hay lugar para la alienación del empleado, sino para el compromiso del mismo.

La palabra compromiso deriva del término latino *compromissum* y se utiliza para describir a una obligación que se ha contraído o a una palabra ya dada. Por ejemplo: “Mañana a las cinco de la tarde paso por tu casa, es un compromiso”. En ocasiones, un compromiso es una promesa o una declaración de principios, como cuando un hombre con cargo político afirma: “Mi compromiso es con la gente” o “He adquirido el compromiso de solucionar esta cuestión en el transcurso de la semana”. Por otra parte, el concepto de compromiso también hace referencia a una dificultad: “Estoy en medio de un compromiso”. Otro uso relacionado a esta noción tiene que ver con las parejas de enamorados que deciden proyectar una vida junta y contraer matrimonio

#### **2.2.4.2. Tipos de Motivación**

Ahora sí, te presentamos los diferentes tipos de motivación y las fuentes de motivación que nos impulsan a actuar de la manera en que lo hacemos.

- 1. Motivación extrínseca:** Como su nombre indica, cuando nos referimos al tipo de motivación extrínseca estamos hablando de estímulos que nos impulsan a actuar, que son provenientes del exterior y de la actividad que realicemos. En este sentido, lo que nos motiva en realidad son las recompensas externas que obtenemos al lograr el objetivo, como pueden ser el dinero o el reconocimiento.
- 2. Motivación intrínseca:** A diferencia de la motivación extrínseca, en este tipo de motivación el impulso que sentimos para realizar una actividad proviene de nuestro interior y no de alguna recompensa externa que podamos obtener con ello. Este tipo de motivación personal está muy relacionada con nuestro crecimiento personal

y nuestra autorrealización. En este caso, sentimos placer y satisfacción en el proceso de estar realizando aquella actividad y no únicamente cuando ésta termina.

3. **Motivación positiva:** Hablamos de motivación positiva cuando tenemos el impulso de realizar alguna actividad y ser constantes en ello, ya sea porque podemos obtener una recompensa positiva en el caso de que sea una motivación extrínseca, o por el placer de realizar ésta actividad si se trata de una motivación intrínseca.
4. **Motivación negativa:** En el caso contrario, cuando la fuerza que nos motiva para realizar alguna actividad es la de evitar una consecuencia desagradable, como una humillación o un castigo si se trata de motivación externa, o la sensación de fracaso o frustración si es una motivación interna, se trata de un tipo de motivación negativa.
5. **Motivación básica:** Cuando hablamos de motivación básica en deporte, estamos hablando de aquel impulso o fuerza que tenemos que determinar nuestro nivel de compromiso como deportistas con la actividad física que realizamos. Es decir, se trata del interés que ponemos en nuestro rendimiento físico y los resultados positivos del deporte.
6. **Motivación cotidiana:** En el caso de la motivación cotidiana en deporte, hablamos del interés que sentimos por la actividad física diaria y los resultados o gratificación que obtenemos de ellos inmediatamente.
7. **Motivación centrada en nuestro ego:** En este tipo de motivación en el deporte, la fuerza que nos lleva a realizar la actividad deportiva que practicamos es el de obtener resultados que comparamos con otros deportistas, es decir, el impulso proviene de nuestro ego.

**8. Motivación centrada en la tarea:** En este caso, el impulso por realizar nuestra actividad física lo sacamos de nuestros retos y resultados personales y la impresión que nos hacemos nosotras mismas del progreso y dominio en el deporte al que nos dediquemos.

### **2.2.5. Aprendizaje**

Bruner (2011) dice que «cada generación da nueva forma a las aspiraciones que configuran la educación en su época. Lo que puede surgir como marca en nuestra propia generación es la preocupación por la calidad y aspiraciones de que la educación ha de servir como medio para preparar ciudadanos bien equilibrados para una democracia».

Como idea general podríamos decir que Bruner se plantea los siguientes interrogantes:

¿Cómo se aprende?

¿Se puede enseñar cualquier cosa a cualquier edad?

¿Cómo podemos ayudar desde fuera al que aprende?

#### **2.2.5.1. Aprendizaje significativo**

La perspectiva de Ausubel (1970): En la década de los 70's, las propuestas de Bruner sobre el Aprendizaje por Descubrimiento estaban tomando fuerza. En ese momento, las escuelas buscaban que los niños construyeran su conocimiento a través del descubrimiento de contenidos. Ausubel considera que el aprendizaje por descubrimiento no debe ser presentado como opuesto al aprendizaje por exposición (recepción), ya que éste puede ser igual de eficaz, si se cumplen unas características. Así, el aprendizaje escolar puede darse por recepción o por descubrimiento, como estrategia de enseñanza, y puede lograr un aprendizaje significativo o memorístico y repetitivo.

De acuerdo al aprendizaje significativo, los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno. Esto se logra cuando el estudiante

relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando.

Ventajas del Aprendizaje Significativo:

Produce una retención más duradera de la información.

Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido.

La nueva información al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo. Es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno. Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende los recursos cognitivos del estudiante.

Requisitos para lograr el Aprendizaje Significativo:

Significatividad lógica del material: el material que presenta el maestro al estudiante debe estar organizado, para que se de una construcción de conocimientos.

Significatividad psicológica del material: que el alumno conecte el nuevo conocimiento con los previos y que los comprenda. También debe poseer una memoria de largo plazo, porque de lo contrario se le olvidará todo en poco tiempo.

Actitud favorable del alumno: ya que el aprendizaje no puede darse si el alumno no quiere. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en donde el maestro sólo puede influir a través de la motivación.

#### **2.2.5.2. Tipos de Aprendizaje**

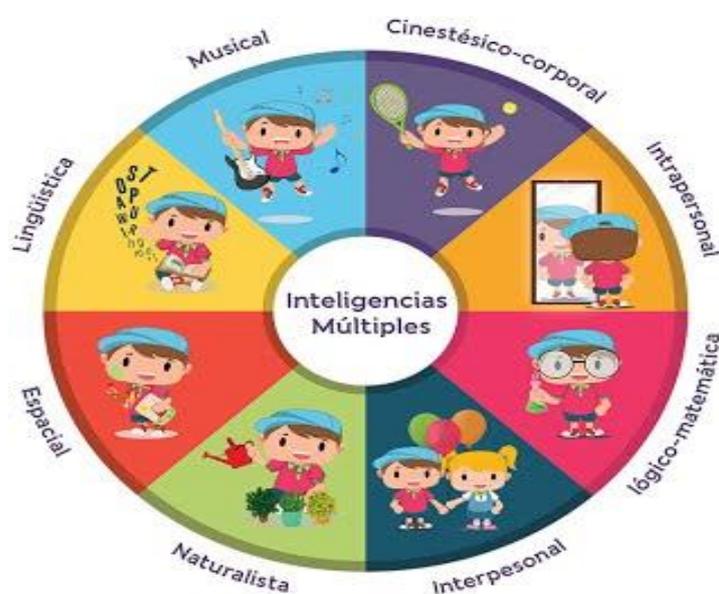
Tipos de Aprendizaje Significativo (Ausubel, 1970):

Aprendizaje de representaciones: es cuando el niño adquiere el vocabulario. Primero aprende palabras que representan objetos reales que tienen significado para él. Sin embargo no los identifica como categorías.

Aprendizaje de conceptos: el niño, a partir de experiencias concretas, comprende que la palabra "mamá" puede usarse también por otras personas refiriéndose a sus madres. También se presenta cuando los niños en edad preescolar se someten a contextos de aprendizaje por recepción o por descubrimiento y comprenden conceptos abstractos como "gobierno", "país", "mamífero"

Aprendizaje de proposiciones: cuando conoce el significado de los conceptos, puede formar frases que contengan dos o más conceptos en donde afirme o niegue algo. Así, un concepto nuevo es asimilado al integrarlo en su estructura cognitiva con los conocimientos previos. Esta asimilación se da en los siguientes pasos:

Por diferenciación progresiva: cuando el concepto nuevo se subordina a conceptos más incluseros que el alumno ya conocía. Incluyen varios tipos de conocimiento sobre la realidad, como son: los hechos, sucesos, experiencias, anécdotas personales, actitudes, normas, etc.



**Figura 1.** Inteligencias múltiples

### **2.2.6. Enseñanza**

Triana (2011) la capacidad del ser humano de transmitir sus conocimientos y experiencias le ha dado una gran ventaja, la de enseñar y aprender. Sin embargo, el binomio que se forma entre enseñar y aprender no es nada simple, razón por la cual en las comunidades de profesionales y de educadores tienen lugar importantes debates e intercambios sobre la instrucción. Como consecuencia de esta polémica se establecen dos puntos de vista, el más aceptado o compartido, sostiene que la enseñanza y el aprendizaje se constituyen en una unidad didáctica y dialéctica, enfocándolos como dos procesos no antagónicos, sino complementarios.

La enseñanza implica la interacción de tres elementos: el profesor, docente o maestro; el alumno o estudiante; y el objeto de conocimiento. La tradición enciclopedista supone que el profesor es la fuente del conocimiento y el alumno, un simple receptor ilimitado del mismo. Bajo esta concepción, el proceso de enseñanza es la transmisión de conocimientos del docente hacia el estudiante, a través de diversos medios y técnicas.

#### **2.2.6.1. Métodos y técnicas que enseñanza**

Constituyen recursos necesarios de la enseñanza; son los vehículos de realización ordenada, metódica y adecuada de la misma. Los métodos y técnicas tienen por objeto hacer más eficiente la dirección del aprendizaje. Gracias a ellos, pueden ser elaborados los conocimientos, adquiridas las habilidades e incorporados con menor esfuerzo los ideales y actitudes que la escuela pretende proporcionar a su alumno.

Método es el planeamiento general de La acción de acuerdo con un criterio determinado y teniendo en vista determinadas metas.

Técnica de enseñanza tiene un significado que se refiere a la manera de utilizar los recursos didácticos para un efectivizarían del aprendizaje en el educando. Conviene al modo de actuar, objetivamente, para alcanzar una meta.

Método de enseñanza es el conjunto de momentos y técnicas lógicamente coordinados para dirigir el aprendizaje del alumno hacia determinados objetivos. El método es quien da sentido de unidad a todos los pasos de la enseñanza y del aprendizaje y como principal ni en lo que atañe a la presentación de la materia y a la elaboración de la misma.

Método didáctico es el conjunto lógico y unitario de los procedimientos didácticos que tienden a dirigir el aprendizaje, incluyendo en él desde la presentación y elaboración de la materia hasta la verificación y competente rectificación del aprendizaje. Los métodos, de un modo general y según la naturaleza de los fines que procuran alcanzar, pueden ser agrupados en tres tipos:

**Métodos de Investigación:** Son métodos que buscan acrecentar o profundizar nuestros conocimientos.

**Métodos de Organización:** Trabajan sobre hechos conocidos y procuran ordenar y disciplinar esfuerzos para que hay eficiencia en lo que se desea realizar.

**Métodos de Transmisión:** Destinados a transmitir conocimientos, actitudes o ideales también reciben el nombre de métodos de enseñanza, son los intermediarios entre el profesor y los alumnos en la acción educativa que se ejerce sobre éste último.

### **2.2.7. Educación**

Preparando un primer seminario con mis alumnos de Antropología acerca de la educación en la Sociedad de la Información, leí con interés un conocido artículo de (Barlow, 2007)titulado "Vender vino sin botellas". Un texto muy sugerente que me condujo

rápidamente a elaborar un mapa conceptual (ver arriba) para esquematizar sus ideas. Hace tiempo que me interesan mucho los mapas conceptuales.

Los uso con frecuencia y trato de fomentar su uso entre alumnos y colegas. Seguro que hablaré sobre este tema en el futuro.

La educación puede definirse como el proceso de socialización de los individuos. Al educarse, una persona asimila y aprende conocimientos. La educación también implica una concienciación cultural y conductual, donde las nuevas generaciones adquieren los modos de ser de generaciones anteriores.

Volviendo a lo que me ocupa. Los tres atributos que (Barlow, 2007) concede al concepto de "información" son: actividad, relación y forma de vida. La primera característica otorga a la información la acción, y establece una metáfora muy ilustrativa: en un ballet, la "información" es la danza, no la bailarina. De ahí, que la "información" sea movimiento, sin el cual no puede existir. Ese dinamismo tiene lugar en la mente (añado yo "educada") y sólo en ella. Además, posee una cualidad especial, puede transferirse sin dejar de poseerla.

#### **2.2.7.1. Tipos de educación**

En este artículo podrás encontrar los distintos tipos de educación. Sin embargo, es necesario destacar que, aunque la educación es un concepto universal, la educación reglada puede variar de un país a otro. Los diferentes tipos de educación son los siguientes.

**Según el contexto en el que la educación se imparte, puede ser: formal, no formal e informal.**

- 1. Educación formal (reglada):** La educación formal es la educación reglada. Se imparte en centros educativos y presenta tres características: está regulada, es

intencional y está planificada. ¿Qué quiere decir esto? La educación formal está regulada por ley, hay una intención detrás del acto educativo, que es formar profesionalmente a las personas, y está planificada porque sigue un orden que veremos más adelante. Tras superar las distintas etapas se entregan certificados o diplomas.

2. **Educación no formal:** Es un tipo de educación que es intencional y organizada, pero que está fuera del ámbito formal, por lo que no existe ley alguna y no está regulada por la esfera gubernamental. Puede reconocerse por medio de certificados, pero no tienen valor profesional.
3. **Educación informal:** La educación informal se da sin ninguna intención, y ocurre a lo largo de la vida. Sucede en el ámbito social, por ejemplo, cuando los padres educan a su hijo en valores. Es la que ha tenido una mayor importancia en términos históricos, ya que la formal hace relativamente poco que existe.

#### **Según la edad y el nivel educativo (educación formal)**

La educación formal sigue una serie de etapas que hay que ir superando progresivamente.

La educación en España está regulada por la LOMCE (Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa) y es obligatoria hasta los 16 años. La Educación Primaria (EP) y la Educación Secundaria Obligatoria (ESO) constituyen la educación básica española.

4. **Educación infantil:** La educación infantil no es obligatoria y va de los 0-6 años. También se conoce como preescolar y ocurre cuando los niños acuden a la guardería o a parvulario. También recibe el nombre de P3, P4, P5. Tiene una gran importancia, ya que supone la toma de contacto de muchos pequeños con el sistema educativo.

5. **Educación primaria:** La siguiente etapa es la educación primaria, que va desde los 6 hasta los 12 años. Es de carácter obligatorio y, por tanto, es gratuita, a excepción de los libros y el material escolar.
6. **Educación secundaria:** Esta etapa va desde los 12 hasta los 16 años y es de carácter obligatorio. Se compone de 4 cursos, y en ella se avanza en aprendizajes de matemáticas, lenguas y en cultura general. A su vez, permite acceder a tipos de aprendizaje más desarrollados.
7. **Educación media superior:** También se conoce como educación secundaria post-obligatoria e incluye el bachillerato y la formación profesional de grado medio. Tiene un enfoque más orientado a oficios y a conocimientos prácticos y específicos.
8. **Educación superior:** Esta etapa representa la formación profesional de grado superior y los estudios universitarios.
9. **Educación post-universitaria:** Esta etapa comprende la formación que se lleva a cabo después de la universidad, e incluye postgrados, másters y doctorados. Se considera que en ella se realizan aprendizajes de especialización.

**Según como se presente la educación, puede ser: online, presencial o semi-presencial**

10. **Educación online (a distancia):** La educación online o en línea ha ganado terreno en los últimos años porque es una alternativa cómoda para aquellas personas que no disponen de mucho tiempo o viven lejos del lugar donde se imparten las clases. Este tipo de educación resulta de utilidad gracias a sus múltiples ventajas, aunque también presenta inconvenientes. Conoce los pros y contras de este tipo de educación en nuestro artículo: "Formación online: 7 ventajas y 7 inconvenientes de aprender en línea"

11. **Educación presencial:** La educación presencial se imparte en aulas y suele ser obligatoria la asistencia. Este es el formato clásico de educación.
12. **Educación semipresencial:** La educación semipresencial combina los dos tipos de educación anterior. Por tanto, además de las clases presenciales, también es necesario realizar actividades en línea.

**Según el contenido Es posible educar en habilidades, conocimientos, valores...**

13. **Educación física:** La educación física es un tipo de educación que se centra en educar a las personas en cómo, cuándo y por qué es necesario realizar actividad física. Suele combinar tantos aspectos teóricos (anatomía, periodización deportiva, etc.) con la práctica física y deportiva.
14. **Educación emocional:** Este tipo de educación se relaciona con la inteligencia emocional. El aprendizaje emocional está íntimamente relacionado la salud laboral y la mejora en la productividad. Algunos aspectos de la educación emocional incluyen: autoconocimiento emocional, regulación y control emocional y saber reconocer las emociones de los demás.
15. **Educación en valores:** La educación en valores no solamente es necesaria para la convivencia con otras personas, sino que los valores influyen decisivamente en cómo interpretamos los eventos y, en consecuencia, con nuestra salud emocional. La educación en valores incluye la educación moral.
16. **Educación intelectual:** La educación intelectual pretende que los estudiantes mejoren sus habilidades cognitivas, memoria, el razonamiento y o la opinión crítica. La educación reglada se basa en este tipo de educación.

- 17. Educación social:** Además de ser una profesión cada vez más reconocida, la educación social es un tipo de educación que fomenta el desarrollo de la sociabilidad y la circulación social y la promoción cultural y social.
- 18. Educación especial:** La educación especial es aquella destinada a personas con necesidades educativas especiales, por ejemplo, por superdotación intelectual o por discapacidades psíquicas, físicas o sensoriales

### 2.2.8. Recurso

Entendemos al recurso como una acción que se integra y activa en las etapas del CORPRIC sobre la que ya se cuenta con antecedentes de investigaciones Blazquez y Amato (2011). El CORPRIC es un modelo de diagnóstico organizacional que comprende las siguientes categorías; contexto 1, organización, recursos (tema del objeto de estudio), procesos, resultados, impacto y contexto 2. A través de este modelo se completa un conjunto de dimensiones claves y estratégicas para todo diagnóstico y análisis organizacional. De esta manera la complejidad no aparece asociada a la inter o transdisciplinariedad como lo desarrollan Morin (2007), Garcia (2006), Gonzalez Casanovas (2004) sino a la propia disciplina desde una perspectiva interdisciplinaria.

Recursos son los distintos medios o ayuda que se utiliza para conseguir un fin o satisfacer una necesidad. También, se puede entender como un conjunto de elementos disponibles para resolver una necesidad o llevar a cabo una empresa como: naturales, humanos, forestales, entre otros. El término recurso es de origen latín “recursus”.

En el derecho, el término recurso es una acción que concede la ley al interesado en un juicio para reclamar contra las resoluciones ante el juez que las dicto u otros jueces. Existe diferentes tipos de recursos como: recurso de amparo se caracteriza por interponerse ante el Tribunal Constitucional a causa de las violaciones de los derechos y libertades

constitucionales de la persona, recurso de casación se interpone ante el Tribunal Supremo contra fallos de tribunales inferiores, recurso de inconstitucionalidad se identifica por interponerse ante el Tribunal Constitucional contra leyes y disposiciones normativas con fuerza de ley, recursos de revisión y recurso de reposición el primero se interpone para obtener la revocación de la sentencia firme en casos extraordinarios y el segundo se interpone para solicitar a los jueces que reforme sus resoluciones.

#### **2.2.8.1. Recurso didáctico**

(ECURED) Recursos didácticos. Los Recursos didácticos son mediadores para el desarrollo y enriquecimiento del proceso de enseñanza - aprendizaje, que cualifican su dinámica desde las dimensiones formativa, individual, preventiva, correctiva y compensatoria, que expresan interacciones comunicativas concretas para el diseño y diversificación de la actuación del docente y su orientación operativa hacia la atención a la diversidad de alumnos que aprenden, que potencian la adecuación de la respuesta educativa a la situación de aprendizaje, con el fin de elevar la calidad y eficiencia de las acciones pedagógicas.

Recurso es algo que resulta útil para cumplir un objetivo o que favorece la subsistencia. Didáctico, por su parte, es un adjetivo que hace referencia a la formación, la capacitación, la instrucción o la enseñanza.

Los recursos didácticos, por lo tanto, son aquellos materiales o herramientas que tienen utilidad en un proceso educativo. Haciendo uso de un recurso didáctico, un educador puede enseñar un determinado tema a sus alumnos.

#### **2.2.8.2. Tipos de recursos**

*Materiales Auditivos:* voz, grabación.

**Materiales De Imagen Fija:** cuerpos opacos, proyector de diapositiva, fotografías, transparencias, retroproyector, pantalla.

**Materiales Gráficos:** acetatos, carteles, pizarrón, rota folio.

**Materiales Impresos:** libros.

**Materiales Mixtos:** películas, videos.

**Materiales Tridimensionales:** objetos tridimensionales.

**Materiales TIC:** programas informáticos (Software), ordenador. (Hardware), incluyendo la pizarra digital.

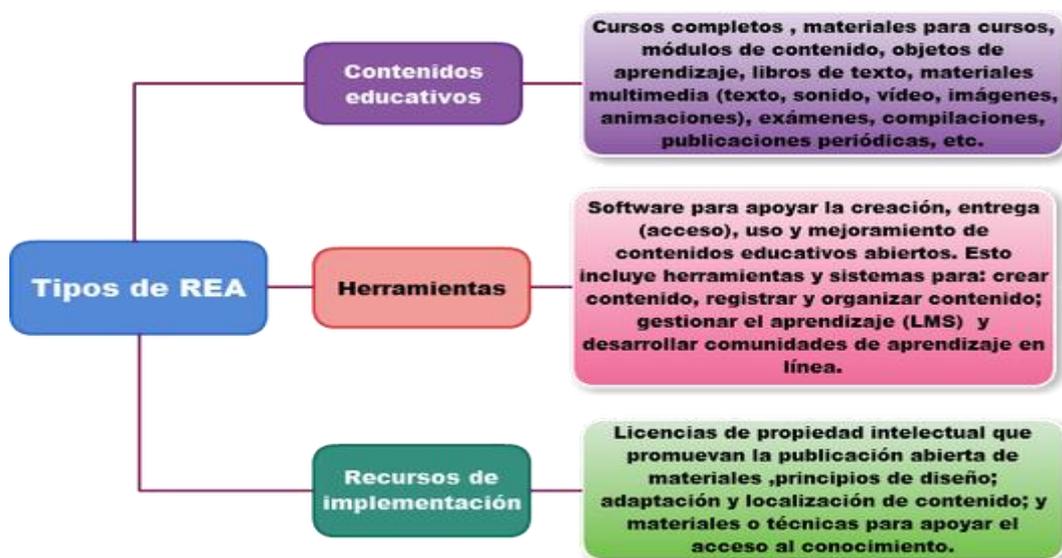


Figura 2. Recursos didácticos

### 2.2.9. Software Educativo

(Gardey, 2014) Software es un término que hace referencia a un programa informático.

Estas herramientas tecnológicas disponen de distintas aplicaciones que posibilitan la ejecución de una variada gama de tareas en un ordenador (computadora).

Educativo, por su parte, es aquello vinculado a la educación (la instrucción, formación o enseñanza que se imparte). El adjetivo también se utiliza para nombrar a lo que permite educar.

A partir de estas definiciones, podemos indicar que un software educativo es un programa informático que se emplea para educar al usuario. Esto quiere decir que el software educativo es una herramienta pedagógica o de enseñanza que, por sus características, ayuda a la adquisición de conocimientos y al desarrollo de habilidades.

El software educativo es muy importante en la educación a distancia. Estas herramientas tecnológicas permiten simular las condiciones que existen en un aula o un salón de clase. Así el estudiante puede “ingresar” a un salón virtual, interactuar con el docente a través de videoconferencias, chat o correo electrónico, completar evaluaciones, etc.

Dentro del entorno de un aula virtual pueden existir diferentes herramientas que faciliten la enseñanza y la comunicación entre todos los participantes. A pesar de contener el término “aula”, es importante comprender que este tipo de espacio debe presentar ciertas diferencias con un salón convencional, para hacer frente a potenciales inconvenientes de tipo técnico, como ser la inestabilidad de las conexiones a Internet de los estudiantes, o bien la falta de potencia de sus equipos. Tipos de Software Educativo:

#### **2.2.9.1. Software educativo para niños**

Una inmensa cantidad de títulos se han desarrollado desde mediados de los años 1990 en adelante, destinados principalmente a la educación en el hogar de los niños más pequeños. Versiones posteriores de estos títulos a menudo se comenzaron a vincular con los contenidos educativos de los programas escolares. El diseño de los programas de software educativo para uso en el hogar ha sido fuertemente influenciado por conceptos de los juegos de ordenador - en otras palabras, que están diseñados para ser divertidos y educativos. Sin embargo en la medida de lo posible, una conveniente distinguir entre títulos adecuados al aprendizaje y el software donde el juego es mayor que el valor educativo.

El software de aprendizaje de los niños debe tener un enfoque estructurado pedagógico, y por lo general estar orientados a la alfabetización y la aritmética. El hardware ergonómico es fundamental para el aprendizaje del bebé, donde los Tablet PC y pantallas táctiles son preferidas en lugar de los teclados y ratones de ordenador.

***Cursos-online:*** Su significado originalmente se utilizó para describir el material educativo adicional destinado como kits para los maestros o instructores o como tutoriales para los estudiantes, por lo general para uso con un ordenador. El significado del término y el uso se ha expandido y puede referirse a todo el curso y cualquier material adicional cuando se utiliza en referencia a una línea o la computadora con formato 'aula'. Muchas empresas están utilizando el término para describir la totalidad del "paquete" que consiste en una "clase" o "curso" incluido junto con las enseñanzas diversas, pruebas y otros materiales necesarios.

Los cursos pueden estar en diferentes formatos, algunos sólo están disponibles en línea tales como páginas html, mientras que otros se pueden descargar en formato pdf y otros tipos de archivos de documentos. Muchas formas de e-learning están siendo mezcladas. La mayoría de las empresas líderes en educación solicitan o incluyen cursos con los paquetes de su formación.

***Ayuda en la escuela:*** Una nueva categoría de software educativo es un software diseñado para su uso en las aulas de la escuela. Normalmente, este software no puede ser proyectado sobre una pizarra grande en la parte delantera de la clase y / o ejecutar simultáneamente en una red de computadoras.

***Software de referencia:*** Muchos editores de diccionarios y enciclopedias impresas se han involucrado en la producción de software educativo de referencia desde mediados de la

década de 1990. A ellos se unieron en el mercado de software de referencia editores de software establecido, sobre todo de Microsoft.

Los primeros productos de software de referencia se comercializaron con ediciones en CD-ROM, a menudo complementadas con nuevos contenidos multimedia, incluyendo vídeo comprimido y sonido. Productos más recientes usan las tecnologías de Internet. Wikipedia y sus offspins (como Wikcionario) marcó un nuevo punto de partida en el software educativo de referencia.

Anteriormente, las enciclopedias y diccionarios habían compilado su contenido sobre la base de equipos de especialistas. El concepto wiki ha permitido el desarrollo de obras de referencia de colaboración a través de una cooperación abierta a la incorporación de expertos y no expertos.

***Juegos de ordenador con valor educativo:*** Estos son juegos que fueron desarrollados originalmente para adultos y que tienen implicaciones potenciales sobre el aprendizaje. En su mayor parte, estos juegos ofrecen simulaciones de diferentes tipos de actividades humanas, lo que permite a los jugadores explorar una variedad de procesos sociales, históricos y económicos.

***Software de formación empresarial:*** En un principio, software educativo destinado a la educación en las empresas fue diseñado para ejecutarse en una sola computadora (o un dispositivo de usuario equivalente). En los años inmediatamente posteriores a 2000, los planificadores decidieron cambiar a las aplicaciones basadas en servidor con un alto grado de estandarización. Esto significa que el software educativo se ejecuta principalmente en los servidores que pueden estar a cientos o miles de kilómetros del usuario real. El usuario sólo recibe pequeñas piezas de un módulo de aprendizaje o de prueba. El software del servidor decide qué material didáctico distribuir, recoge los resultados y el progreso

muestra al personal docente. Otra forma de expresar este cambio quiere decir que el software educativo se transformó en un servicio educativo en línea.



Figura 3. Software educativo

2.3. Sistema de variables

**Tabla 1**  
Operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Valoración
SofLibro como recurso	<p>Funcionalidad</p> <p>Utilidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Despierta el interés de los estudiantes</li> <li>•Facilita en el proceso de enseñanza y aprendizaje</li> <li>•Facilita el trabajo independiente e individual</li> <li>•Influye elementos para captar la atención de los estudiantes.</li> </ul>	<p>Excelente</p> <p>Bueno</p> <p>Regular</p> <p>Malo</p>
Enseñanza y Aprendizaje en CorelDraw	Teoría y Práctica en CorelDraw	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Idéntica la ventana de CorelDraw con la ayuda del SofLibro</li> <li>•Reconoce usted las barras de herramientas de CorelDraw con el SofLibro</li> <li>•Utiliza adecuadamente las herramientas del CorelDraw con la ayuda des SofLibro</li> <li>•Realiza adecuadamente en calcado de un logo con la ayuda del SofLibro</li> <li>•Realiza más diseños gráficos en CorelDraw como indica en el SofLibro</li> </ul>	<p>E=Excelente (17-20)</p> <p>B=Bueno (14-16)</p> <p>R=Regular (11-13)</p> <p>D=Deficiente (00-10)</p>

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

##### 3.1.1. Tipo de investigación

La investigación que fue desarrollado y ejecutado es de tipo experimental por que se manipuló la variable independiente para generar cambios en la variable dependiente. En el trabajo investigado se hizo SofLibro como recurso para mejorar el dominio – teórico practico de CorelDraw en los estudiantes de computación e informática del instituto superior; SofLibro como recurso viene a ser la variable independiente que fue manipulado con el fin de ver resultados en el aprendizaje de los estudiantes.

##### 3.1.2. Diseño de investigación

El diseño utilizado en la presente investigación es el pre-experimental que tiene el grado de control mínimo y no existe la posibilidad de comparación de grupos. Por lo cual este tipo de diseño consiste en administrar un tratamiento o estímulo en la modalidad de sólo pos prueba o en la de pre prueba- pos prueba. (Hernández, 2010)

#### 3.2. Población y muestra de la población

##### 3.2.1 La población

Utilizada se encuentra ubicada en Salcedo del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Puno

En atención a la problemática expuesta la población corresponde a veintidós (22) estudiantes por el cual 10 son mujeres y 12 son varones del Primer semestre de Computación e Informática.

### **3.2.2 Muestra**

La muestra de la población está constituida por 12 hombres y 10 mujeres del primer semestre de Computación e Informática.

La investigación se realizará con una muestra no probabilística (Hernández Sampieri, 2010)

## **3.3. Técnicas e instrumentos**

### **3.3.1 Observación**

Según Yábar (1999, p.119) “Es el proceso de búsqueda y recolección de información más espontáneo y natural” Por lo tanto, la observación es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos, bajo los indicadores establecidos.

En el acto de observación se pueden distinguir: el observador, el objeto de observación, los medios para observar, las condiciones de la observación y, el sistema de conocimientos relacionados con la finalidad de las observaciones y las interpretaciones que resulten de ella.

La observación es la técnica más antigua y la más empleada en investigación, es el proceso inicial y fundamental del método científico. La observación científica consiste en el estudio de un fenómeno específico o un acontecimiento determinado que se produce en sus condiciones naturales. Permite darnos cuenta de los fenómenos que ocurren a nuestro alrededor por medio de los sentidos.

La observación en el área de los seres vivos que no son humanos, se limita a la determinación de elementos con un propósito en específico, estipulado de acuerdo a la raza e instinto que este posea, por ejemplo, la observación de un León a un antílope tiene un propósito único, cazarlo para ser alimento y satisfacer una necesidad natural, sin embargo, en el ser humano, la utilización de los sentidos tiene una función más compleja, dada la presencia de conciencia y razón para analizar cuestiones en particular.

### **3.3.2 Instrumentos**

#### **Prueba escrita (examen)**

Rivera (2000:20) manifiesta, “se formula las preguntas abiertas y cerradas referentes al contenido a evaluar, con el propósito de diagnosticar el rendimiento académico especialmente cognoscitivo de acuerdo a los objetivos específicos.”

Dentro de esta técnica se seleccionó el instrumento del cuestionario, elaborado a fin de recoger la información para la presentación de la investigación. En este caso, se requiere de un cuestionario, estructurado sobre la base de veinte preguntas cerradas con alternativas de respuesta. Así mismo, se realizarán evaluaciones finales.

La prueba escrita es un instrumento de medición cuyo propósito es que el estudiante demuestre la adquisición de un aprendizaje cognoscitivo, o el desarrollo progresivo de una destreza o habilidad. Por sus características, requiere contestación escrita por parte del estudiante.

#### **3.3.3 Lista de cotejo**

El Ministerio de Educación en la Guía de Evaluación de los Aprendizajes (2007, p 41) “la lista de cotejo es un instrumento diseñado para registrar información sobre la presencia o ausencia de una serie de características o atributos relevantes” en la ejecución de una tarea (...) puede emplear tanto para evaluación de capacidades como de actitudes” Para

la aplicación de la lista de cotejo previamente se elabora el instrumento en donde se establecen los indicadores de observación de las tareas que realicen los estudiantes en el proceso del aplicativo SofLibro como recurso educativo a través de las sesiones de aprendizaje en lo teórico y práctico CorelDraw.

Consiste en un listado de aspectos a evaluar (contenidos, capacidades, habilidades, conductas, etc.), al lado de los cuales se puede calificar (“O” visto bueno, o por ejemplo, una "X" si la conducta no es lograda) un puntaje, una nota o un concepto.

Es entendido básicamente como un instrumento de verificación. Es decir, actúa como un mecanismo de revisión durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de ciertos indicadores prefijados y la revisión de su logro o de la ausencia del mismo.

Puede evaluar cualitativa o cuantitativamente, dependiendo del enfoque que se le quiera asignar. O bien, puede evaluar con mayor o menor grado de precisión o de profundidad. También es un instrumento que permite intervenir durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que puede graficar estados de avance o tareas pendientes. Por ello, las listas de cotejo poseen un amplio rango de aplicaciones, y pueden ser fácilmente adaptadas a la situación requerida.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

#### 4.1 Presentación y Análisis de los Resultados

Después de Haber aplicado el instrumento se realizará a continuación la presentación y análisis de los resultados. Para su mejor estudio se han elaborado gráficos con los ítems del instrumento y los porcentajes según las respuestas ofrecidas por los integrantes de la muestra.

##### 4.1.1. Resultados de examen de entrada a los estudiantes del primer semestre de computación e informática del instituto de educación superior pedagógico público puno.

#### APLICACIÓN 1: ¿EXAMEN DE ENTRADA?

*Tabla 2*  
*Examen de Entrada*

EXAMEN DE ENTRADA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
APROBADOS	5	23%
DESAPROBADOS	17	77%
TOTAL	22	100%

**FUENTE:** Examen de entrada a los estudiantes del primer semestre de Computación e Informática

Registro de examen de entrada anexo N° 01

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.** - En el presente gráfico hace referencia al análisis del examen de conocimiento de CorelDraw que de un total de 100% de estudiantes el 23 %(5) estudiantes están aprobados y el 77 % esta desaprobadado esto quiere decir que la mayoría de estudiantes no tienen conocimiento en el programa de CorelDraw.

**4.1.2. Resultados mediante la lista de cotejo de las sesiones desarrolladas a los estudiantes del primer semestre de computación e informática del instituto de educación superior pedagógico público puno.**

APLICACION 1.- Calificación del aprendizaje en CorelDraw

*Tabla 3*  
*Calificación del Aprendizaje en CorelDraw*

VALORACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
DEFICIENTE	0	0%
REGULAR	1	5%
BUENO	2	9%
EXCELENTE	19	86%
TOTAL	22	100%

FUENTE: aplicada a los estudiantes del primer semestre de Computación e Informática.  
ELABORACIÓN: EFRAIN L. NINA ESTRELLA

**ANALISIS E INTERPRETACIÓN.** - El 86%(19) de los estudiantes tienen una buena nota de aprobación que se encuentran en la escala de valoración excelente, el 9%(2)se encuentran en una escala de valoración bueno, 5%(1 )alcanza a una escala de valoración de regular, y el 0%(0) no existe ningún estudiante desaprobadado,

Esto quiere decir que mejoraron en el desarrollo de aprendizaje de CorelDraw, con la ayuda del recurso del SofLibro.

## CONCLUSIONES

- Primera:** Se desarrolló el SofLibro Educativo para el aprendizaje del área TIC de Computación para generar destrezas y habilidades cognitivas e intelectuales con capacidad de potenciar su desarrollo de aprendizaje en los estudiantes del primer semestre de computación e informática en el Instituto De Educación Superior Pedagógico Público Puno.
- Segunda:** Viendo en los resultados el 86% (19) de estudiantes mejoran en su desarrollo de aprendizaje del programa de CorelDraw; en el Instituto de Educación Superior Pedagógico Publico Puno
- Tercera:** Con la ayuda del SofLibro les ayuda a realizar sus trabajos; por cual los estudiantes optiman y realizan sus trabajos encargados.
- Cuarta:** Mediante la interacción de los estudiantes manifiesta como recurso el SofLibro para para desarrollo de aprendizajes de los contenidos pedagógicos del área TIC trabajando con el programa CorelDraw.

## RECOMENDACIONES

- Primera:** A los profesores del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Puno se les recomienda utilizar el presente SofLibro para el área de las TIC, como nueva recurso o herramienta didáctica, toda vez que promueve aprendizajes significativos.
- Segunda:** A los profesores del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Puno se recomienda adoptar diversas estrategias metodológicas que motiven el proceso de enseñanza aprendizaje de en los estudiantes de Computación e Informática.
- Tercera:** A los estudiantes que son los beneficiarios directos de este software se recomienda utilizar el SofLibro como recurso para tener un buen aprendizaje en CorelDraw.
- Cuarta:** Se les recomienda a los estudiantes que tienen dificultades de manejo del programa CorelDraw, utilizar el SofLibro como apoyo para aprender el programa de CorelDraw

**BIBLIOGRAFÍA**

- Bermúdez. (2011). Nivel de dominio de una competencia.
- Bruner. (S.F.). La concepción del aprendizaje según j. Bruner. *Síntesis y comentarios elaborados como material de trabajo sobre la obra de jerome bruner*.  
Recuperado el 30 de 11 de 2015, de  
[http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/31\\_aprendizaje\\_bruner.htm](http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/31_aprendizaje_bruner.htm)
- Churata churata, D. J. (2010). *Software neobook como estrategia didactica para mejorar el nivel de aprendizaje del sistema operativo windows xp en los alumnos de sexto grado del nivel primario de la iep 70091 de laraqueri en el año 2010*.  
Peru.
- Ecured. (s.f.). Recurso didactico. Recuperado el 25 de 11 de 2015, de  
[http://www.ecured.cu/recursos\\_didacticos](http://www.ecured.cu/recursos_didacticos)
- Hernández sampieri, r. (2010). *Metodología de la investigación* (quinta edición ed.).  
Quinta edición. Doi:544
- Hernández sampieri, r. (2010). *Metodología de la investigación de la quinta edición*.
- Hunt. ((1979) ). Estilos de aprendizaje.
- Keefe. (1988). Estilos de aprendizaje.
- Ramos Ramos, f. D. (2010). *“software educativo neo book para elevar el nivel de aprendizaje de corel draw en los estudiantes de cuarto grado del nivel secundaria de la institución educativa san miguel arcángel de coroise 2010”*.  
Peru. Recuperado el 2017
- Ramos ramos, f. D. (2010). *“software educativo neo book para elevar el nivel de aprendizaje de corel draw en los estudiantes de cuarto grado del nivel*

*secundaria de la institución educativa san miguel arcángel de coroise 2010”* .

Per.

Robbins. (1998). Diagnóstico de clima organizacional del departamento de educación de la universidad de guanajuato. Recuperado el 25 de 10 de 2015, de [http://www.eumed.net/libros-gratis/2012a/1158/compromiso\\_organizacional.html](http://www.eumed.net/libros-gratis/2012a/1158/compromiso_organizacional.html)

Triana, s. M. (s.f.). Enseñar y aprender: conceptos y contextos. Recuperado el 15 de 11 de 2015, de <http://www.bibliociencias.cu/gsd/collect/libros/archives/hashd99c.dir/doc.pdf>

Utria, o. (s.f.). La importancia del concepto de motivacion.

Doi:[http://www.konradlorenz.edu.co/images/publicaciones/suma\\_digital\\_psicologia/3\\_motivacion\\_oscar\\_utria.pdf](http://www.konradlorenz.edu.co/images/publicaciones/suma_digital_psicologia/3_motivacion_oscar_utria.pdf)

## ANEXOS

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. INFORMACIÓN BÁSICA

TIC V Aplicada a Computación	Computación e Informática	Efraín Leonidas NINA ESTRELLA
Área	Carrera-Especialidad / Semestre	Docente Practicante
Fecha: .../.../201...	Propósito (objetivo) de aprendizaje / Producto esperado: <b>Realizar logoss de las empresas privadas en CorelDraw.</b>	
Duración: <b>2 Horas</b>		
Contenido / Actividad de sesión:	TITULO: <b>diseño en CorelDraw</b>	

II. EVALUACIÓN:

CRITERIO(s) DE DESEMPEÑO	INDICADOR(es)	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS
1.2.7. Se actualiza permanentemente en el manejo de las herramientas informáticas como recursos para su desarrollo y fortalecimiento de su autoformación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Demuestra el dominio del entorno del coreldraw en la actividad</li> <li>➤ Logra elaborar el logo de las empresas privadas con el dominio de las herramientas del coreldraw</li> </ul>	Observación / Lista de cotejo

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN

SECUENCIA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE / ESTRATEGIA METODOLÓGICA	RECURSOS (*)
<b>PRONÓSTICO</b> (Inicio, saberes previos, interés, compromiso):	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Antes de empezar el con el tema se les mostrar un video de “libreta de calificaciones” a modo de reflexionar.</li> <li>➤ Participan de dialogo dirigido por el docente y empieza con las siguientes preguntas ¿Es posible desarrollar recursos didácticos mediante el software educativo? ¿Qué software educativo conocen?</li> </ul>	Proyector multimedia  Software soffibro  CorelDraw instalado en cada PC
<b>PROCESO</b> (Desarrollo constructivo a través de procesos mentales complejos)	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Participan de una breve demostración del docente con la ayuda del proyector multimedia, sobre la elaboración de diseño de logos en el programa de CorelDraw en la actividad, siguiendo las infografías de la guía que trae el soffibro.</li> <li>➤ Diseñan los logos con la demostración, según la secuencia dada y expuesta con la ayuda personalizada del docente y siguiendo las infografías de la guía.</li> </ul>	Demostración del soffibro  Guías
<b>CIERRE</b> (Puesta en evidencia de los resultados alcanzados)	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Presentan en pantalla los archivos de resultados trabajados para su verificación.</li> <li>➤ El docente califica los indicadores de la lista de cotejo.</li> </ul>	Lista de cotejo
<b>EXTENSIÓN</b> (Actividades autónomas de extensión / Reforzamiento): Producen recurso educativo similar al video <a href="https://www.youtube.com/watch?v=4W8n5AUqI9k">https://www.youtube.com/watch?v=4W8n5AUqI9k</a> y presentar en la siguiente clase presentado en pantalla.		

(\*) Puede incluir referencias bibliográficas

Anexos que incluye: **guías, videos, lista de cotejo.**

.....  
Prof. PRACTICANTE

**ANEXOS 2: EXAMEN DE ENTRADA****EXAMEN DE CONOCIMIENTO EN COREL DRAW**

APELLIDOS Y NOMBRES: .....

ECHA:...../...../2017

**I. Colocar en el paréntesis el número de cada herramienta según corresponda. (10 Ptos)****II. Seleccione la respuesta correcta (2 pts)**

1. Forma ( ) Permite modificar los nodos de un objeto.
2. Selección ( ) Permite seleccionar un objeto situado en el área de trabajo para ser Modificado o para aplicar otra herramienta o acción.
3. Mano alzada ( ) Permite dibuja segmentos creados a través de nodos Consecutivos formados para componer el contorno de una figura o forma irregular
4. Recortar ( ) La Herramienta recortar permite eliminar las partes que no necesite el dibujo
5. Elipse ( ) Permite dibujar curvas arrastrando los puntos de control de los extremos de la curva que se forma a través de la línea guía que define cada Formado por nodos.
6. Bézier ( ) Permite dibujar elipses. Manteniendo pulsada la tecla CTRL podremos dibujar círculos
7. Zoom ( ) Permite dibujar curvas segmento a segmento y definir el tamaño y forma del trazo
8. Pluma ( ) Función que permite reducir o ampliar la vista de un dibujo.
9. Texto ( ) Permite aplicar propiedades de objeto, como relleno, grosor de contorno, tamaño y efectos a un objeto
10. Bote de pintura ( ) Podemos transcribir textos definidos en dos opciones: artísticos modelables

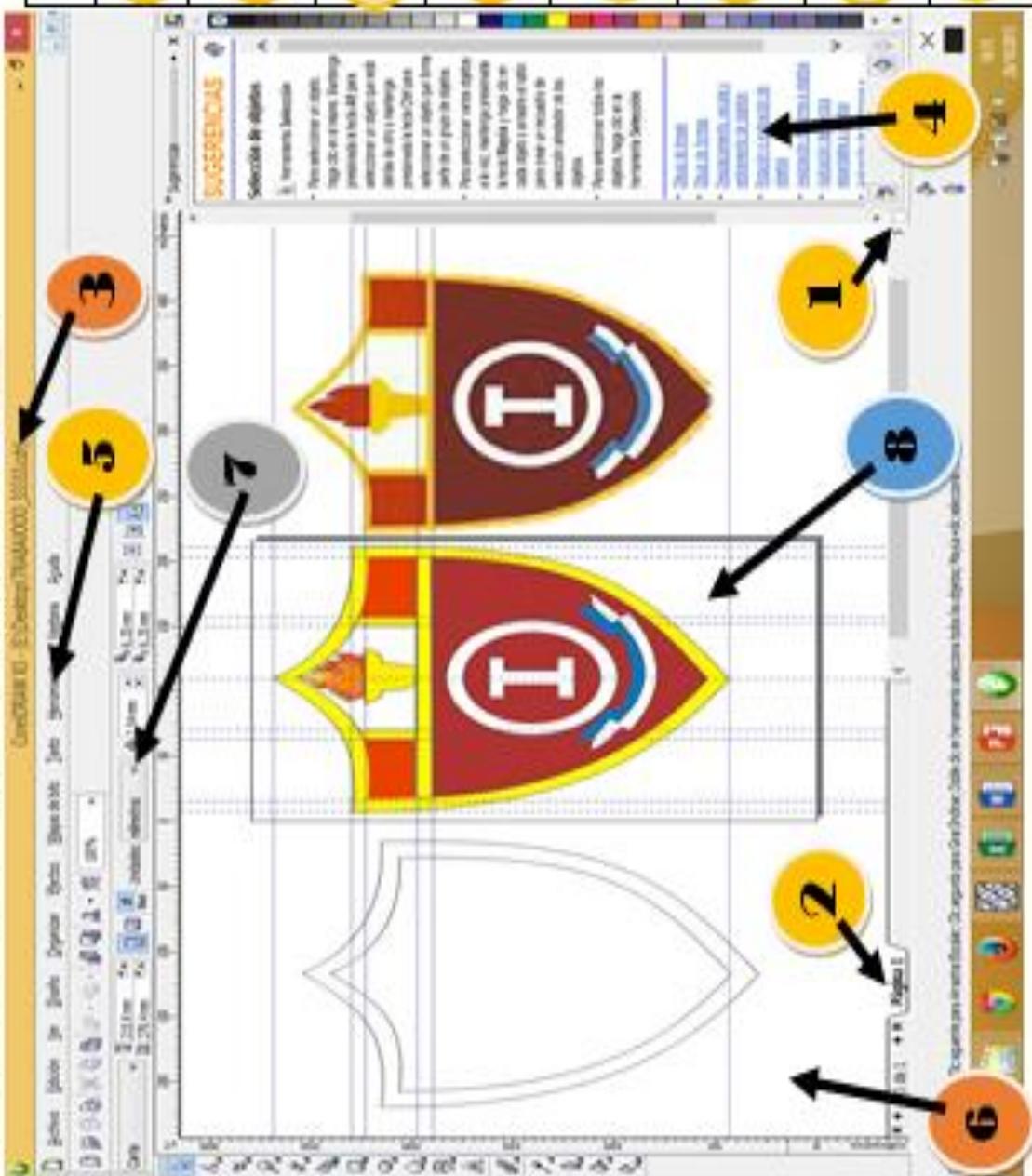
**1. ¿Qué es Corel DRAW?**

- a) Un programa de trazos.
- b) Sirve para diseñar logos y caratulas y otros diseños.
- c) Es una aplicación informática de diseño gráfico vectorial.
- d) Es un programa para publicar y descargar cosas.

**2. ¿Cuál herramienta no pertenece al grupo?**

- a) Mano alzada.
- b) Medios artísticos

III. Colocar en los círculos el número que corresponda de cada elemento de la ventana de CorelDraw según mostrada en el siguiente imagen capturada.(8 pts)



ELEMENTOS DE LA VENTANA DE CORELDRAW	
	BARRA DE TITULO
	EXPLORADOR DE DOCUMENTOS
	EXPLORADOR
	VENTANA ACOPLABLE
	BARRA DE MENUS
	VENTANA DE DIBUJO
	BARRA DE PROPIEDADES
	PAGINA DE DIBUJO

## REGISTRO DE EVALUACIÓN DEL EXAMEN

### ANEXOS 2: ENCUESTAS

Nº	ALUMNOS	ALTERNATIVAS RESPONDIDAS CORRECTAS	ALTERNATIVAS RESPONDIDAS INCORRECTAS	CALIFICACION DEL EXAMEN DE ENTRADA
1	ALVAREZ CHAMBI, ROLANDO	5	5	<b>10</b>
2	APAZA RAMOS, GABRIELA	5	5	<b>10</b>
3	BUSTINZA VALERIANO, DEIZY PERLA	4	6	<b>08</b>
4	CAHUANA CHAMBI, CRISTIAN SENDY	6	4	<b>12</b>
5	CAMPOS YUPAMQUI, JHON RONALDO	<b>7</b>	3	<b>14</b>
6	CASANI VANEGAS, TAYLOR ALEXIS	5	5	<b>10</b>
7	CHOQUE GUTIERREZ, TAIS KARIN	0	10	<b>00</b>
8	CHOQUE VILCA, WILLIAM ELMER	3	7	<b>06</b>
9	COYA CRUZ, YONY ANTONIO	2	8	<b>04</b>
10	CURO CHURATA, FELIX EDY	6	4	<b>12</b>
11	DAVILA GUTIERREZ, BRIJIDA LURDES	5	5	<b>10</b>
12	MACHACA ESPINOZA, YANINA HILDA	3	7	<b>06</b>
13	MAMANI MAMANI, MARIA ELENA	7	3	<b>14</b>
14	MENDOZA ACERO, MARIA REYNALDA	5	5	<b>10</b>
15	MITA COLQUE, JAMIR PASCUAL	3	7	<b>06</b>
16	NINA TAPIA, NATALIA	0	10	<b>00</b>
17	PACHACUTE VILCA, MARLENY	1	9	<b>02</b>
18	PILCO PACHO, SARA MILAGROS	1	9	<b>02</b>
19	ROSAS CARBAJAL, JHON RONY	4	6	<b>08</b>
20	TISNADO NOA, YONEL CIPRIANY	6	4	<b>12</b>
21	TITO MAMANI, BRESNEE RAZIEL	4	6	<b>08</b>
22	VASQUEZ TURPO, GUIDO LENIN	3	7	<b>06</b>

UNIVERSIDAD NACIONAL DCEL ALTIPLANO FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA

**Entrevista para los estudiantes**

Distinguido joven o señorita: le solicito muy comedidamente, se sirva contestar las inquietudes que se plantean en la presente entrevista, toda vez que sus criterios serán de mucha utilidad en la presente investigación, por lo que, desde ya le expreso mi reconocimiento.

1. ¿Qué te parecen las clases Del área TIC?

Divertidas

Interesantes  Aburridas

Cansadas

¿Por qué?

-----  
-----

2. En la institución, ¿has utilizado algún tipo de software educativo como recurso para aprender en el área de TIC?

SI ( )      NO ( )

3. ¿Te gustaría en el área de TIC se enseñara por medio de un software educativo como recurso?

SI ( )      NO ( )

¿Por qué?

-----  
-----

4. ¿Crees que el uso de un software educativo con explicaciones y ejercicios te ayudaría a mejorar y a utilizar el programa CorelDraw?

SI ( ) NO ( )

¿Por qué?

-----  
-----

5. ¿Qué te gustaría que tenga el Software Educativo para las explicaciones del programa del CorelDraw?

- ( ) Explicaciones con texto para poder leer
- ( ) Explicaciones con audio para poder escuchar
- ( ) Preguntas abiertas para poder responder

¡GRACIAS POR SU COLABORACION!

**UNIVERSIDAD NACIONAL DCEL ALTIPLANO FACULTAD DE CIENCIAS DE  
LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA**

Luego de haber utilizado el SofLibro con los estudiantes del primer semestre de Computación e Informática del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Puno

**Les Solicito Moderadamente Se Sirva Contestar Las Sigüientes Preguntas:**

1. ¿El SofLibro Educativo se abrió correctamente?

SI ( ) NO ( )

¿Por qué?

-----

-----

2. ¿Funcionaron todas las actividades correctamente?

SI ( ) NO ( )

¿CÚALES?

-----

-----

3. ¿El SofLibro como recurso captó tu atención?

SI ( ) NO ( )

4. ¿Es adecuado el SofLibro como recurso para tu aprendizaje en CorelDraw?

SI ( ) NO ( )

¿Por qué?

-----

-----

5. ¿Cómo calificaría usted al SofLibro como recurso?

Excelente ( )

Malo ( )

Regular ( )

Bueno ( )

¡GRACIAS POR SU COLABORACION!

**ANEXOS 3: RESULTADOS MEDIANTE LA LISTA DE COTEJO DEL**

N° DE ORDEN		Área: TIC		INDICADORES																PROMEDIO FINAL							
				RECONOCE EL ENTORNO DE CORELDRAW				IDENTIFICA Y UTILIZA LA BARRA DE HERRAMIENTAS				LLEGA LOGRAR EL TRABAJO ENCARGADO				CALIFICACIÓN DEL TRABAJO FINAL											
SEMESTRE		ESCALA DE VALORACION																PROMEDIO FINAL									
PRIMER		19/06/2017				20,21/06/2017				22/06/2017				23/06/2017					PROMEDIO FINAL								
NOMBRES Y APELLIDOS		DEFICIENTE	REGULAR	BUENO	EXELENTE	TOTAL	DEFICIENTE	REGULAR	BUENO	EXELENTE	TOTAL	DEFICIENTE	REGULAR	BUENO	EXELENTE	TOTAL	DEFICIENTE	REGULAR		BUENO	EXELENTE	TOTAL	DEFICIENTE	REGULAR	BUENO	EXELENTE	TOTAL
1	ALVAREZ CHAMBI, ROLANDO					00					00					00					00					00	00
2	APAZA RAMOS, GABRIELA					00					00					00					00					00	00
3	BUSTINZA VALERIANO, DEIZY PERLA					00					00					00					00					00	00
4	CAHUANA CHAMBI, CRISTIAN SENDY					00					00					00					00					00	00
5	CAMPOS YUPAMQUI, JHON RONALDO					00					00					00					00					00	00
6	CASANI VANEGAS, TAYLOR ALEXIS					00					00					00					00					00	00
7	CHOQUE GUTIERREZ, TAIS KARIN					00					00					00					00					00	00
8	CHOQUE VILCA, WILLIAM ELMER					00					00					00					00					00	00
9	COYA CRUZ, YONY ANTONIO					00					00					00					00					00	00
10	CURO CHURATA, FELIX EDY					00					00					00					00					00	00
11	DAVILA GUTIERREZ, BRIJIDA LURDES					00					00					00					00					00	00
12	MACHACA ESPINOZA, YANINA HILDA					00					00					00					00					00	00
13	MAMANI MAMANI, MARIA ELENA					00					00					00					00					00	00
14	MENDOZA ACERO, MARIA REYNALDA					00					00					00					00					00	00
15	MITA COLQUE, JAMIR PASCUAL					00					00					00					00					00	00
16	NINA TAPIA, NATALIA					00					00					00					00					00	00
17	PACHACUTE VILCA, MARLENY					00					00					00					00					00	00
18	PILCO PACHO, SARA MILAGROS					00					00					00					00					00	00
19	ROSAS CARBAJAL, JHON RONY					00					00					00					00					00	00
20	TISNADO NOA, YONEL CIPRIANY					00					00					00					00					00	00
21	TITO MAMANI, BRESNEE RAZIEL					00					00					00					00					00	00
22	VASQUEZ TURPO, GUIDO LENIN					00					00					00					00					00	00
23						00					00					00					00					00	00
24						00					00					00					00					00	00
25						00					00					00					00					00	00
26						00					00					00					00					00	00
27						00					00					00					00					00	00
28						00					00					00					00					00	00
29						00					00					00					00					00	00
30						00					00					00					00					00	00

V° .....	PROFESOR PRACTICANTE EFRAÍN L.	<b>ESCALA DE VALORACIÓN</b>	
		EXELENTE: Logro destacado (17-20)	4
		BUENO: Logro Casi Previsto (14-16)	3
		REGULAR: Logro En Progreso (11-13)	2
		DEFICIENTE: Logro En Inicio (0-10)	1

**DESARROLLO DE APRENDIZAJE**

**ANEXO 4. EVIDENCIA FOTOGRÁFICA**

**Desarrollando un logo con la ayuda del SofLibro**



**El logro de los estudiantes**



**Explicando con la ayuda del SofLibro**



ANEXO 5: CAPTURAS DEL SOFLIBRO

PORTADA PRINCIPAL



PORTADA DEL DOCENTE



PORTADA DEL ESTUDIANTE

