



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



TRABAJO ACADÉMICO
APLICACIÓN DEL SOFTWARE MULTIMEDIA COMPONENTES
DEL HARDWARE Y SOFTWARE EN EDUCACIÓN BÁSICA
ALTERNATIVA HERIBERTO LUZA BRETTEL DE
HUANCANE – 2020

PRESENTADA POR:

MAO LUSIN PAYEHUANCA APAZA

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN
TECNOLOGÍA COMPUTACIÓN E INFORMATICA EDUCATIVA

JULIACA- PERÚ

2024



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL
TRABAJO ACADÉMICO
APLICACIÓN DEL SOFTWARE MULTIMEDIA COMPONENTES
DEL HARDWARE Y SOFTWARE EN EDUCACIÓN BÁSICA
ALTERNATIVA HERIBERTO LUZA BRETTEL DE
HUANCANE - 2020

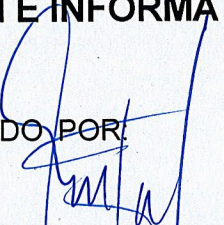
PRESENTADA POR:

MAO LUSIN PAYEHUANCA APAZA

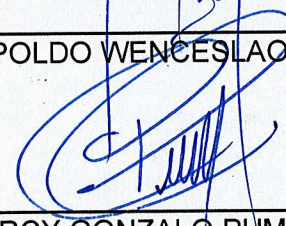
PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN
TECNOLOGÍA COMPUTACIÓN E INFORMATICA EDUCATIVA

APROBADO POR:

PRESIDENTE

: 
Dr. LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI CARI

PRIMER MIEMBRO

: 
Mgtr. PERCY GONZALO PUMA PUMA

SEGUNDO MIEMBRO

: 
Mgtr. ARNALDO YANA TORRES

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN : GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - SEG21



UNIVERSIDAD ANDINA
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
ESCUELA DE POSGRADO

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 081 - 2024-SEP-EPG/UANCV

Juliaca, 09 de abril del 2024

VISTO:

El Expediente N° 0442, de la Egresado (a) **PAYEHUANCA APAZA MAO LUSIN**, con DNI N° 02040827 y Código N° 1328113009, del Programa de Segunda Especialidad Profesional en **TECNOLOGÍA, COMPUTACIÓN E INFORMATICA EDUCATIVA**, de la Filial Huancane, 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 **TECNOLOGÍA, COMPUTACIÓN E INFORMATICA EDUCATIVA** de la Filial Huancane, 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) **PAYEHUANCA APAZA MAO LUSIN**, con DNI N° 02040827 y Código N° 1328113009, del Programa de Segunda Especialidad Profesional en **TECNOLOGÍA, COMPUTACIÓN E INFORMATICA EDUCATIVA**, de la Filial Huancane, 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	:	Mgr. PERCY GONZALO PUMA PUMA
Segundo Miembro	:	Mgr. ARNALDO YANA TORRES

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

Fecha	:	Viernes, 12 de abril del 2024
Hora	:	04:00 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)



APLICACIÓN DEL SOFTWARE MULTIMEDIA COMPONENTES DEL HARDWARE Y SOFTWARE EN EDUCACIÓN BÁSICA ALTERNATIVA HERIBERTO LUZA BRETTEL DE HUANCANE - 2020

INFORME DE ORIGINALIDAD

30%

INDICE DE SIMILITUD

26%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

15%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

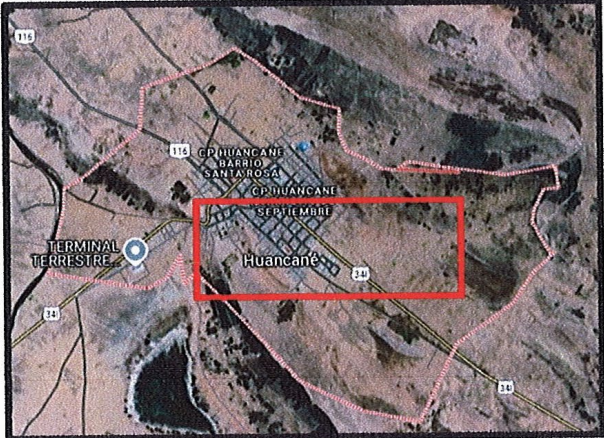
1	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	12%
2	vsip.info Fuente de Internet	8%
3	repositorio.uancv.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	repositorio.undac.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	www.buenastareas.com Fuente de Internet	1%
6	view.genial.ly Fuente de Internet	1%
7	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1%




METADATOS COMPLEMENTARIOS

TRABAJO ACADÉMICO	
APLICACIÓN DEL SOFTWARE MULTIMEDIA COMPONENTES DEL HARDWARE Y SOFTWARE EN EDUCACIÓN BÁSICA ALTERNATIVA HERIBERTO LUZA BRETTEL DE HUANCANE – 2020	
Datos de autor	
Nombres y apellidos	MAO LUSIN PAYEHUANCA APAZA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	02040827
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0009-1865-5658
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI CARI
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02389341
Miembro del jurado 1	
Nombres y apellidos	PERCY GONZALO PUMA PUMA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02374215
Miembro del jurado 2	
Nombres y apellidos	ARNALDO YANA TORRES
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	41414676



Datos de investigación	
Línea de investigación	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - SEG21
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento
Ubicación geográfica de la investigación	<p>País: Perú Departamento: Puno Provincia: Huancané Distrito: Huancané Latitud: 15°12'19.0"S Longitud: 69°45'40.4"W https://maps.app.goo.gl/JTvs9WJdCxvpVJX66</p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Marzo 2022-- Julio 2023
URL de disciplinas OCDE https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	<p>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</p>


 UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CUSCO
 ESCUELA DE POSTGRADO
 Dr. Segundo Ortiz Cansaya
 DIRECTOR
 DE INVESTIGACIÓN - EPG



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo MAO LUSIN PAYEHUANCA APAZA, identificado con DNI Nro. 02040827 en mi condición de egresado de:

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

EN TECNOLOGÍA COMPUTACIÓN E INFORMATICA EDUCATIVA

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación, Trabajo Académico denominada:
APLICACIÓN DEL SOFTWARE MULTIMEDIA COMPONENTES DEL HARDWARE Y SOFTWARE EN EDUCACIÓN BÁSICA ALTERNATIVA HERIBERTO LUZA BRETTEL DE HUANCANE - 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 26 de diciembre del 20 24



Firma del Estudiante
(obligatoria)



Huella



DEDICATORIA

Primero agradecer a Dios.

Por todas las cosas maravillosas que pone en mi vida, y a la razón de mis días, el ser un triunfador en esta vida; que son la inspiración y guía para desarrollar mi labor profesional y estudio constante.



AGRADECIMIENTO

Expreso mi profundo y sincero agradecimiento:

Al coordinador de la segunda especialidad profesional, por las sabias enseñanzas y orientaciones para concretizar el presente trabajo académico, de manera especial a todos los docentes de la UANCV de la ciudad de Juliaca por apoyarnos en nuestra formación docente en Tecnología computación e informática educativa.



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE GENERAL.....	v
ÍNDICE DE FIGURAS	viii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT	x
INTRODUCCIÓN	xi

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

1.1 TÍTULO DEL TRABAJO ACADÉMICO.....	1
1.1.1 Lugar de ejecución	1
1.1.2 Duración	1
1.1.3 Responsable.....	1
1.1.4 Grado, sección y número de alumnos	1
1.2 JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO	2
1.3 OBJETIVOS	3
1.3.1 Objetivo general	3
1.3.2 Objetivos específicos	3

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1 BASES TEÓRICAS.....	4
2.1.1 Recursos digitales	4
2.1.2 Neobook	6
2.1.3 Aplicaciones de multimedia.....	9



2.1.4	Enseñanza.....	9
2.1.5	Multimedia en las escuelas	9
2.1.6	Microsoft Windows XP	10
2.1.7	Microsoft Word 2013	10
2.1.8	Microsoft power point 2013	11
2.2	DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS	12
2.2.1	La educación	12
2.2.2	La educación básica alternativa.....	12
2.2.3	TICs	12
2.2.4	Aprendizaje.....	13
2.2.5	Perfil del egresado del CEBA.....	13
2.2.6	Enseñanza.....	13
CAPÍTULO III		
PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES		
ACADÉMICAS		
3.1	PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE LAS ACTIVIDADES.....	15
3.1.1	SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11.....	16
3.1.2	SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12.....	18
3.1.3	SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13.....	20
3.1.4	SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14.....	22
3.1.5	DATOS INFORMATIVOS:.....	22
3.2	RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS.....	24
CONCLUSIONES		25
RECOMENDACIONES		26
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		27
ANEXOS		29



Anexo: 1	30
FICHA DE APLICACIÓN Y EVALUACIÓN	30
Anexo: 2	32
LAS EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS DEL TRABAJO ACADÉMICO.....	32



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Multimedia de la PC.....5



RESUMEN

El trabajo académico es "Utilización de componentes de software y hardware multimedia en el CEBA Heriberto Luza Bretel - Huancané 2020". El material didáctico proporcionado consiste en contenido multimedia, como películas, fotos y sonidos, que demuestran eficazmente los múltiples aspectos del hardware y el software para facilitar el proceso de aprendizaje de los alumnos de la institución educativa indicada. El objetivo es aplicar software multimedia de componentes de software y hardware.

Basándonos en nuestro Informe de Campo Profesional, hemos determinado que la implementación del programa multimedia "Componentes de hardware y programas" en la institución educativa especificada ha tenido un resultado favorable en el proceso de aprendizaje de los alumnos adultos mayores. Este programa los ha motivado efectivamente a utilizar la tecnología como medio para mejorar su experiencia educativa.

El texto consta de tres capítulos:

El capítulo I registra la información crucial, los objetivos, la justificación y el lugar de aplicación.

El Capítulo II examina la base teórica y las definiciones fundamentales del trabajo académico.

El Capítulo III abarca todas las iniciativas de desarrollo educativo, junto con sus correspondientes resultados, recomendaciones y referencias.

Palabras clave: Software, hardware, multimedia.



ABSTRACT

The academic work is "Utilization of Multimedia Software and Hardware Components in CEBA Heriberto Luza Bretel - Huancané 2020". The teaching material provided consists of multimedia content, such as movies, photos, and sounds, which effectively demonstrate the multiple aspects of hardware and software to facilitate the learning process of students at the indicated educational institution. The objective is to apply multimedia software of software and hardware components.

Based on our Professional Field Report, we have determined that the implementation of the multimedia program "Hardware and Program Components" at the specified educational institution has had a favorable outcome in the learning process of senior adult students. This program has effectively motivated them to use technology as a means to enhance their educational experience.

The text consists of three chapters:

Chapter I records the crucial information, objectives, justification, and place of application.

Chapter II examines the theoretical basis and fundamental definitions of the academic work.

Chapter III covers all educational development initiatives, along with their corresponding results, recommendations, and references.

Keywords: Software, hardware, multimedia.



INTRODUCCIÓN

El título de mi trabajo académico es "Utilización de componentes de software y hardware multimedia en el CEBA Heriberto Luza Bretel - Huancané 2020". El material didáctico proporcionado consiste en contenido multimedia, como películas, fotos y sonidos, que demuestran eficazmente los múltiples aspectos del hardware y el software para facilitar el proceso de aprendizaje de los alumnos de la institución educativa indicada. El objetivo de este esfuerzo es mejorar y cultivar la conciencia entre la población estudiantil. Los materiales de instrucción consisten en películas, fotos y sonidos que se utilizan para ilustrar los diversos elementos de hardware y software para educar a los estudiantes de la institución educativa indicada. Los materiales de instrucción consisten en películas, fotos y sonidos que se utilizan para ilustrar los diversos elementos del hardware y el software para educar a los estudiantes de la institución educativa determinada.

A lo largo de mi carrera como instructor, he visto que el desorden y el uso inadecuado de los dispositivos tecnológicos tienen un efecto perjudicial en el progreso académico de los alumnos. Desvía su atención e impide su capacidad para estudiar con eficacia. Esto puede dar lugar a una enseñanza insuficiente e impedir su progreso escolar en general.

Basándonos en nuestro Informe de Campo Profesional, hemos determinado que la implantación del programa multimedia "Componentes de hardware y programas" en la institución educativa especificada ha tenido un resultado favorable en el proceso de aprendizaje de los alumnos adultos mayores. Este programa los ha motivado efectivamente a utilizar la tecnología como medio para mejorar su experiencia educativa.



Sugerimos concienciar sobre estos elementos para fomentar una comprensión sustancial y valiosa en cualquier esfuerzo asociado.

El texto consta de tres capítulos:

El capítulo I registra la información crucial, los objetivos, la justificación y el lugar de aplicación.

El Capítulo II examina la base teórica y las definiciones fundamentales del trabajo académico.

El Capítulo III abarca todas las iniciativas de desarrollo educativo, junto con sus correspondientes resultados, recomendaciones y referencias.



CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

1.1 TÍTULO DEL TRABAJO ACADÉMICO

APLICACIÓN DEL SOFTWARE MULTIMEDIA COMPONENTES DEL
HARDWARE Y SOFTWARE EN EL CEBA HERIBERTO LUZA
BRETEL- HUANCANÉ 2020

1.1.1 Lugar de ejecución

Centro de Educación Básica Alternativa de Huancané

1.1.2 Duración

Inicio : 5 de octubre del 2020

Termino : 23 de diciembre del 2020

1.1.3 Responsable

Mao Lusin Payehuanca Apaza

1.1.4 Grado, sección y número de alumnos

Grado : 4º grado avanzado.

Sección : única Número de alumnos: 20



1.2 JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO

Se accede a este campo a través de proyectos educativos o actividades prácticas que permiten adquirir habilidades para comprender y utilizar tecnologías, herramientas y conocimientos de administración de empresas. Esto se hace con el fin de adaptarse a los constantes cambios y avances en materiales, maquinaria, procesos y métodos de producción. Estas habilidades permitirán a los individuos prosperar en un entorno profesional.

El área ofrece la oportunidad de utilizar las competencias adquiridas en todas las áreas de la Educación Secundaria, así como en la Educación Básica Alternativa. Los estudiantes utilizan su razonamiento matemático, la tecnología de la información y la comunicación, y la comprensión de su entorno geográfico, así como la dinámica política, social y económica de la nación, para llevar a cabo estudios de mercado, planificación de la producción y evaluación. Al desarrollar y fabricar un producto, los individuos utilizan su creatividad, emplean conceptos científicos y técnicos establecidos y demuestran comprensión de su entorno natural y el desarrollo de una conciencia medioambiental. Del mismo modo, para ejecutar eficazmente el proceso de comercialización, es esencial que posean fluidez en español, su lengua materna, y también que dominen el inglés si es necesario.



1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo general

- Aplicar Software Multimedia '**Componentes del Hardware y Software**' en el CEBA "HERIBERTO LUZA BRETTEL-HUANCANÉ - 2020.

1.3.2 Objetivos específicos

- O1. Facilitar sesiones educativas con los estudiantes mediante el uso de la aplicación multimedia conocida como "Componentes de hardware y software", incluyendo películas y gráficos para mejorar la experiencia de aprendizaje.
- O2. Utilizar el Neobook para proyectar los videos y las imágenes de los Componentes del Hardware y Software, en el CEBA HERIBERTO LUZA BRETTEL- HUANCANÉ - 2020.
- O3. Utilizar las TIC's como Herramienta de aprendizaje, en los alumnos del CEBA HERIBERTO LUZA BRETTEL- HUANCANÉ - 2020.



CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1 BASES TEÓRICAS

2.1.1 Recursos digitales

Según David Willey (2000), "cualquier recurso digital que pueda utilizarse como apoyo para el aprendizaje". Según Chiappe, Segovia y Rincón (2007), se trata de una colección de recursos digitales con una finalidad educativa, que incluye contenidos, actividades de aprendizaje y características de contextualización. Estos recursos pueden utilizarse en numerosas situaciones.

a) Multimedia.

El objetivo de los multimedia educativos es facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje utilizando las capacidades de varios medios conectados en red y controlados por ordenadores. En su publicación de 1998, la UNESCO 81 define multimedia no como un sustantivo, sino como un adjetivo de capacidad; de ahí que describa las capacidades multimedia de un PC.

Figura 1 Multimedia de la PC



Fuente: Editorial. URL <https://www.importancia.org/?s=Multimedia> (2014).

b) Características del multimedia.

- Utiliza muchos medios a la vez. - Se dirige a un grupo demográfico determinado. - Totalmente orientado al usuario.
- Se esfuerza por mejorar el encuentro conversacional e informativo.
- Se utiliza mucho en la industria del entretenimiento, sobre todo en el cine, y se aplica en varios ámbitos del crecimiento humano para superar los problemas habituales de comunicación e información.
- Para crear contenidos multimedia, es necesario tener acceso a internet. Se necesita de un dispositivo o computador para hacer uso de los recursos multimedia a emplear en la presentación de una información o contenido.
- Puede emplearse en formatos analógicos y digitales.



2.1.2 Neobook

Programas de creación que combinan audio, vídeo y animación en un todo unificado, con la posibilidad de crear aplicaciones independientes.

Entonces, ¿qué es exactamente el software de autoría?

En este contexto, "herramientas de autoría" se refiere a una colección de programas y apps que facilitan el desarrollo de tareas y ejercicios de aprendizaje atractivos.

Los formatos o plantillas para la creación de material didáctico con distintos niveles de interactividad conforman este tipo concreto de software.

Permiten incluir texto así como cualquier tipo de medio, incluyendo imágenes, música, vídeo, etc. El propósito de este artículo no permite un examen detallado de las características y el funcionamiento de cada una de estas aplicaciones. No se trata en absoluto de una lista exhaustiva, sino más bien de una sinopsis de las apps y programas más populares que existen en la actualidad, junto con breves descripciones de cada uno de ellos, que muestran lo interesantes que son y el reto que suponen. Además, he incluido la URL donde se puede obtener el programa y leer cómo utilizarlo.

Potatoes Doused in Heat: Por su sencillez y simplicidad, puede ser la mejor aplicación para los usuarios noveles. Cualquier fin educativo sin ánimo de lucro puede utilizarla sin coste alguno. Los seis programas que componen la versión 6 facilitan la realización de actividades interactivas como sopas de letras, crucigramas, respuestas múltiples,



respuestas cortas, emparejamiento de elementos, relleno de huecos y mucho más. Una gran ventaja es su versatilidad: los profesores pueden crear sus propias lecciones utilizando una amplia gama de tipos de medios (texto, imágenes, audio y vídeo) y su facilidad de uso.

El programa tiene la opción de poner la interfaz en diferentes idiomas, incluyendo el castellano y el francés.

(<http://www.web.uvic.ca/hrd/hotpot/index.htm>)

(<http://web.uvic.ca/hrd/halfbaked/index.htm>)

Malted: Es un sistema de autor gratuito. Esta aplicación requiere conocimientos de lenguaje html para su manejo. Incluye una base de datos con materiales de distintos tipos para facilitar el trabajo del profesor.

(<http://malted.cnice.mecd.es>)

Neobook: Es un sistema de autor multimedia poderoso y fácil de usar que no requiere conocimientos de programación. El programa no es gratuito aunque puede ser distribuido libre de pago de royalties.

(<http://neosoftware.com>)

Flash: Aunque tiene sus ventajas cuando se combina con otras herramientas como Dreamweaver y FrontPage, no es una herramienta de escritura independiente. Este programa integral y siempre cambiante se utiliza sobre todo para animaciones, juegos y actividades recreativas. El hecho de que sea difícil trabajar con él,



requiera conocimientos de programación y lleve mucho tiempo aprenderlo es el principal problema. Es su responsabilidad como profesor determinar si los beneficios de aprender a utilizar la herramienta de forma eficaz en el aula compensan el esfuerzo necesario para hacerlo. El uso personal no necesita una licencia de distribución, aunque sí cuesta dinero.

(<http://www.macromedia.com>)

Clic y Jclic: Se trata de una colección de programas de software diseñados para crear actividades didácticas utilizando multimedia en el sistema operativo Windows. Es un programa que se suministra gratuitamente y de fácil manejo.

El enlace al sitio web es <http://www.xtec.es/recursos/clic>.

Otro tipo de software consiste en programas comerciales como Tell Me More y Talk to Me, a menudo colocados en laboratorios de idiomas dentro de instituciones educativas. Estos programas pueden incluir o no herramientas de escritura. Estas herramientas están pensadas sobre todo para el estudio independiente y tienen poca relación con el tema específico que se enseña en las distintas etapas y niveles educativos.

Los programas indicados pueden utilizarse conjuntamente, por ejemplo, construyendo una página de inicio con FrontPage o Dreamweaver y conectándola después a los ejercicios desarrollados independientemente. Posteriormente, podemos transferirlo a Internet utilizando una aplicación FTP o un método comparable. Sin embargo,



también tenemos la opción de operar en modo local si así lo deseamos.

2.1.3 Aplicaciones de multimedia

La multimedia es una tecnología versátil que se ha adoptado rápidamente en numerosos sectores. Inicialmente se utilizaba sobre todo en el mundo del espectáculo, pero desde entonces ha encontrado usos en el marketing, la difusión de información, las operaciones comerciales y la educación, entre otros sectores. He aquí algunos ejemplos de sus aplicaciones.

2.1.4 Enseñanza

También ocupan un lugar destacado. La combinación de la capacidad de almacenamiento de los discos compactos y la posibilidad de navegar por la información mediante hipertexto ha facilitado la creación de "obras" multimedia como enciclopedias, manuales de autoaprendizaje, material didáctico, bancos de imágenes, "visitas virtuales" para explorar temas o lugares concretos (como museos, países o personalidades), diversos tipos de bases de datos, etc. Muchos autores predicen que este sector experimentará un importante crecimiento en el futuro, a medida que las combinaciones multimedia se integren como herramientas complementarias en actividades recreativas e instructivas.

2.1.5 Multimedia en las escuelas

Las escuelas son quizá los entornos más esenciales para el uso de multimedia. En las próximas décadas, los multimedia provocarán



cambios significativos en el proceso de enseñanza, sobre todo cuando los alumnos astutos se den cuenta de que pueden superar las limitaciones de los enfoques didácticos convencionales.

2.1.6 Microsoft Windows XP

El escritorio es la primera interfaz visual que se hace visible al iniciar el sistema operativo. Windows XP tiene un escritorio sustancialmente renovado en comparación con sus predecesores. Al instalar XP, vemos un escritorio vacío, desprovisto de los iconos habituales de Windows, salvo el solitario icono de la papelera de reciclaje.

Los escritorios nos permiten organizar y acceder cómodamente a los accesos directos, carpetas y archivos que facilitan nuestro trabajo.

En el escritorio tenemos el botón Inicio, que nos permite iniciar tareas y acceder a todos los programas instalados.

2.1.7 Microsoft Word 2013

Se trata de un sólido software de tratamiento de textos que permite crear muchos tipos de documentos, como cartas, informes y aplicaciones. Se denomina documento a un archivo Word que puede albergar un número ilimitado de páginas.

Esta aplicación proporciona una gran variedad de sofisticadas capacidades que nos permiten generar sin esfuerzo y de forma rápida muchos tipos de documentos.



Para abrir Word, vaya al menú Inicio, seleccione Programas, localice Microsoft Office y elija Microsoft Office Word 2013.

2.1.8 Microsoft power point 2013

Microsoft Power Point 2013 es un popular programa de presentaciones muy utilizado tanto en entornos comerciales como educativos. La integración de pantallas o proyectores de datos con este software convierte a este sistema en el medio más eficaz para transmitir conceptos e iniciativas a un consejo de administración, una clase académica o una base de posibles consumidores de bienes y/o servicios.

La técnica es bastante sencilla: se generan "diapositivas" o Google Slides que incluyen contenido en forma de texto, dibujos, imágenes o vídeos.

Para crear estas diapositivas, tiene la opción de elegir entre una serie de temas prediseñados. Muchas empresas suelen crear sus propias plantillas para estandarizar las presentaciones de PowerPoint de sus directivos, incluyendo los logotipos y colores de cada organización. Tras la elaboración de estas diapositivas, pueden imprimirse o utilizarse para una presentación, en la que cada diapositiva puede navegarse utilizando un ratón u otros dispositivos señaladores. Una presentación puede configurarse para que cada diapositiva se muestre durante un tiempo predeterminado. Las presentaciones de PowerPoint pueden identificarse por sus extensiones de archivo, que incluyen .ppt, .pot o .pps. La extensión .ppt es la más utilizada.



2.2 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

2.2.1 La educación

Según Minedu (2016), la educación es el proceso de facilitar el aprendizaje y la adquisición de conocimientos, habilidades, valores y hábitos entre un grupo específico de individuos. Esto implica el uso de diversas estrategias y técnicas de enseñanza para impartir pedagogías específicas. Algunos ejemplos son las narraciones, los mitos, las parábolas, los motivos, los diálogos, etc. Página 24.

2.2.2 La educación básica alternativa

El Ministerio de Educación (Minedu, 2016) explica que los CEBA, abreviatura de Centros de Educación Básica Alternativa, fueron creados en el marco de las disposiciones de la Ley General de Educación N°28044. Estos centros atienden a estudiantes que no pueden acceder a la educación básica regular en el contexto del aprendizaje permanente. El objetivo es ayudar a estos alumnos a adquirir las habilidades y competencias necesarias para su vida diaria. (p. 34).

2.2.3 TICs

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación engloban la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones. Sin embargo, su importancia radica no sólo en su existencia individual, sino también en su naturaleza interactiva e interconectada, que permite la creación de nuevas realidades comunicativas. (Cabero, 1998, p 198).



2.2.4 Aprendizaje

En su obra "Ciencia, experiencia e intuición", el Dr. Soria afirma que el aprendizaje es un proceso de construcción y no un acontecimiento solitario de acumulación. El procedimiento es muy personal e individualizado. El constructivismo parte de la premisa fundamental de que las personas participan activamente en el proceso de aprendizaje y son responsables de construir su propio conocimiento (Geary, 1995). El aprendizaje es un proceso cognitivo que implica "construir significados", en el que los alumnos utilizan regularmente sus conocimientos existentes para comprender nueva información.

2.2.5 Perfil del egresado del CEBA

En su estudio, Minedu (2016) afirma que es imperativo que los estudiantes graduados demuestren una fuerte dedicación al aprendizaje continuo y colaboren eficazmente para alcanzar posiciones de liderazgo en sus campos elegidos. Esto puede lograrse utilizando diversas estrategias proporcionadas por sus profesores. En última instancia, este enfoque permitirá a los estudiantes cultivar principios y valores éticos que beneficien a su comunidad." (p.76).

2.2.6 Enseñanza.

Es crucial destacar algunos conceptos de enseñanza que varían significativamente respecto a los de décadas anteriores. La enseñanza es un tipo de interacción humana en la que unos individuos ejercen su influencia sobre otros (Lobrot, 1974; Pérez Gómez, 1983). Según Tom (1984), estas influencias se producen dentro de una dinámica de poder en



la que el profesor tiene más autoridad que el alumno. Además, estas influencias están impulsadas por objetivos educativos, lo que significa que las actividades se llevan a cabo con la intención de lograr resultados deseables. Enseñar es una obligación ética para quien lo hace debido a estas razones. Estos comentarios indican que no se puede ser apático a la naturaleza de la relación entre instructor y alumno, así como al contenido y la metodología de la enseñanza. La enseñanza es una práctica social que implica acciones intencionadas dirigidas a abordar necesidades y decisiones que van más allá de los deseos personales de los implicados. Por el contrario, participa activamente en la progresión de las actividades políticas, administrativas, económicas y culturales que constituyen el marco social. Según Apple (1986), los procesos educativos se consideran prácticas morales y no pueden entenderse completamente sin utilizar un marco ético. Dadas las consideraciones actuales, resulta intrigante profundizar en la interacción enseñanza-didáctica. Al respecto, es pertinente discutir las ideas expuestas por Domingo Contreras (1994), quien afirma que "La didáctica es un campo que existe para intervenir en la enseñanza y para participar activamente en la práctica educativa. Sin embargo, la enseñanza como actividad social no está dirigida por la didáctica" (Contreras, 1994).



CAPÍTULO III

PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS

3.1 PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

MES	ACTIVIDADES REALIZADAS	TIEMPO
OCTUBRE	INICIALES Colaboración con la segunda especialidad y director del CEBA.	30 horas
NOVIEMBRE	INTERMEDIAS La unidad y las sesiones de aprendizaje se centrarán en el tema de estudio, que son las TIC en los alumnos del CEBA. Los alumnos matriculados en el programa CEBA	30 horas
DICIEMBRE	FINALES Participar en la práctica productiva de las unidades y sesiones, cumplir con éxito los objetivos establecidos en el trabajo académico..	30 horas



3.1.1 SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

TÍTULO: La historia de la computación y la evolución de las TIC

DATOS INFORMATIVOS

I.E.	: Centro de Educación Básica Alternativa "Heriberto Luza Bretel" de Huancané.
Lugar	: Huancané
Grado y sección	: 4° "Avanzado"
Duración	: 2 horas pedagógicas
Director	: Máximo Foroca Mamani
Docente	: Mao Lusin Payehuanca Apaza
Fecha	: 5 de octubre del 2020

PROPÓSITO DE LA SESIÓN

Esta sesión abarcará el desarrollo histórico de la informática, los componentes de un ordenador personal y la evolución de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) a lo largo del tiempo.

MATERIALES /RECURSOS



crecimiento de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

DESARROLLO (70 minutos)



3.1.2 SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

TÍTULO: EL ENCENDIDO, COMPONENTES Y MANTENIMIENTO DE LA COMPUTADORA –TÉRMINOS BÁSICOS DE COMPUTACIÓN

DATOS INFORMATIVOS

I.E.	: Centro de Educación Básica Alternativa "Heriberto Luza Bretel" de Huancané.
Lugar	: Huancané
Grado y sección	: 4º "avanzado"
Duración	: 2 horas pedagógicas
Director	: Máximo Foroca Mamani
Docente	: Mao Lusin Payehuanca Apaza
Fecha	: 20 de octubre del 2020

PROPÓSITO DE LA SESIÓN

Durante esta clase, los alumnos adquirirán los conocimientos necesarios para encender su ordenador, identificar sus numerosos componentes y familiarizarse con la terminología informática fundamental..

MATERIALES /RECURSOS



MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO (30 minutos)



3.1.3 SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

TÍTULO: CONOCIENDO EL ENTORNO DE WINDOWS, SUGERENCIAS PARA EL USO DEL TECLADO Y EL MOUSE.

DATOS INFORMATIVOS

I.E.	: Centro de Educación Básica Alternativa "Heriberto Luza Bretel" de Huancané.
Lugar	: Huancané
Grado y sección	: 4º "avanzado"
Duración	: 2 horas pedagógicas
Director	: Máximo Foroca Mamani
Docente	: Mao Lusin Payehuanca Apaza
Fecha	: 3 de noviembre del 2020

PROPÓSITO DE LA SESIÓN

Este curso proporcionará a los estudiantes una comprensión completa del entorno Windows, les guiará en su personalización y les demostrará el uso de sus características fundamentales. Además, los estudiantes recibirán orientación para optimizar su destreza en el uso del teclado y el ratón..

MATERIALES /RECURSOS



Aprende a usar su teclado y su mouse



3.1.4 SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

TÍTULO: TRABAJANDO CON ARCHIVOS Y CARPETAS, LA BÚSQUEDA Y LA PAPELERA DE RECICLAJE.

3.1.5 DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	: Centro de Educación Básica Alternativa "Heriberto Luza Bretel" de Huancané.
Lugar	: Huancané
Grado y sección	: 4º "avanzado"
Duración	: 2 horas pedagógicas
Director	: Máximo Foroca Mamani
Docente	: Mao Lusin Payehuanca Apaza
Fecha	: 10 de diciembre del 2020

PROPÓSITO DE LA SESIÓN

Este taller se centrará en instruir a los alumnos en el proceso de gestión de carpetas y archivos en el sistema operativo Windows. Además, se enseñará a los alumnos a utilizar eficazmente la herramienta de búsqueda y la papelera de reciclaje de Windows.

MATERIALES /RECURSOS



MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO (30 minutos)



3.2 RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

Este estudio académico se llevó a cabo de forma sistemática y a intervalos predeterminados para que los alumnos pudieran superar sus puntos de referencia educativos, adquirir información de vanguardia y alinearse con su nivel de grado.

Para lograr este reconocimiento, es imprescindible concienciar a los alumnos. Esto se consiguió empleando una metodología activa adaptada a nuestro entorno actual. Este enfoque facilitó el progreso de este proyecto, que se ejecutó con diligencia y cumpliendo la normativa de la institución de segunda especialidad.

Comenzamos el mantenimiento de nuestras aulas implantando normas de convivencia, respeto mutuo y siguiendo las recomendaciones del profesor. También nos aseguramos de que los componentes de las TIC se manejaran correctamente. Como resultado, alcanzamos con éxito los objetivos previstos para cada unidad y sesión. Garantizar que el trabajo es ejemplar en su metodología.

En definitiva, para demostrar el éxito en la consecución de los objetivos establecidos a lo largo del desarrollo de este proyecto académico, que puede servir de modelo para futuros proyectos similares, y con la expectativa de que se sigan abordando estas cuestiones educativas.



CONCLUSIONES

PRIMERO: El desarrollo de sesiones de aprendizaje utilizando el software Multimedia '**Componentes de Hardware y Software**' en el CEBA Heriberto Luza Bretel de Huancané, ayudó positivamente en el Aprendizaje de los alumnos.

SEGUNDO: La utilización de la Aplicación Multimedia denominada '**Componentes de Hardware y Software**', con videos e imágenes, motiva al alumno para un aprendizaje Significativo

TERCERO: El software de autor Neobook para proyectar los videos y las imágenes de componentes de hardware y software, en el CEBA Heriberto Luza Bretel de Huancané, es fácil de utilizar.

CUARTO: La utilización de las TICs como Herramienta de aprendizaje en los alumnos del CEBA Heriberto Luza Bretel de Huancané, es adecuada, debido a que mantiene la atención en el aprendizaje.



RECOMENDACIONES

PRIMERO: Aplicar Software Multimedia en las Instituciones Educativas Primaria y Secundarias, para aprovechar sus beneficios y ayuda en la enseñanza –aprendizaje de los alumnos de la Región.

SEGUNDO: Motivar en el aprendizaje con multimedia en los alumnos utilizando videos e imágenes para su aprendizaje Significativo

TERCERO: Utilizar las TICs como Herramienta para la enseñanza en los alumnos de la Institución Educativas.

CUARTO: Promover en todas las instituciones educativas la utilización de las TICs, para la enseñanza en los educandos.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abad Molina, J. y Ángeles Ruiz de Velasco Gálvez (2011) *"El juego simbólico"*
Ed. GRAÓ Madrid.
- Abadía, (2013). *Incidencia de la enseñanza mediada por TIC para mejorar la comprensión lectora en los niños de grado primero de la institución Ciudad Boquía de Pereira.*
- Andrade, C. (2010). *El desarrollo de la comprensión lectora en contextos virtuales (I. P) Comunicación de educación inicial, Ed.)* Vol. 3).
- Aizencang, Noemi (2005) *"Jugar, aprender y enseñar. Relaciones que potencian los aprendizajes"*. Ed. Manantial Madrid.
- Aizencang, Noemi (2000) *"El juego y el aprendizaje escolar: Concepciones y prácticas docentes"*. En: Revista Ensayos y Experiencias. No 33, Año 6 Mayo -Junio.
- Baquero, R (2001) *"El juego en la psicología de Vigostky"*. Ed. Homo Sapiens.
Buenos Aires.
- Caballo, Vicente (2007) *"Manual de Habilidades Sociales"* Ed. Siglo XXI. Mexico.
- Campo, Juan José, y otros (2007) *"Fichero de Juegos de Expresión y cooperación"*
Ed. INIDE. Lima, Perú.
- Elkonin, D.B. (1980) *"Psicología del juego de los niños"* Ed. Pablo del Rio.
Madrid.
- Ferland Francine (2005) *¿Jugamos? El juego en niños y niñas de 0 a 5 años.*
Ed. Narcea. Madrid, España.
- Garaigordobil, M. (1990). *"Juegos en el desarrollo infantil"*. Madrid: Seco Olea.
- Garaigordobil, M. (1992). *"Juego cooperativo y socialización en el aula"*. Ed.
Biblioteca Nueva. Madrid, España



- Garvey, Catherine (1985) *"El juego infantil"*. Ed. Morata. Buenos Aires. Argentina
- Gutiérrez Delgado Manuel (2004) *"La Bondad del juego"*. Escuela Abierta. Madrid, España. Ed, Grao.
- Guitart Aced, Rosa (2008) *"101 Juegos"*. *Juegos no competitivos*, Madrid, España. Ed. GRAO.
- La Vega Burgués, Dr. Pere (2004) *"Teoría y Práctica del Juego: La Dimensión Psicológica del juego"*. México, Ed. Siglo XXI
- Minedu (2016) *Currículo Nacional de Educación Básica Regular*. S.B. Lima Perú.
- Minedu (2016) *Evaluación de los Aprendizajes de los estudiantes*. SB. Lima Perú.
- Minerva Torres, Carmen (2001) *"El juego como estrategia de Aprendizaje en el aula"*. México, Ed. NURR-ULA 16.
- Moreno Murcio, José Antonio (2002) *"Aprendizaje a través del juego"* Madrid, España Ed. Aljibes.
- Rodríguez, A. (2007). *Principales modelos de socialización familiar. Foro de educativa de Educación, 9, 91-97.*
- Wikipedia (2014) *"Manifestaciones culturales"* [http:// www.wikipedia/manifestación cultural/htm](http://www.wikipedia/manifestación cultural/htm)
- Bourricaud, F. (2015). *Estudios de sociología andina.*



ANEXOS



3. Relaciona cada nivel con su definición.

-
- a. - Software - - (- conjunto de programas)
 - b. - Hardware - - (- conjunto de elementos.)
 - c. - Lógico - - (- Estructura de datos)
 - d. - Físico - - (- Son las estructuras físicas)
 - e. - Alfanumérico - - (- Numeros y letras)



4. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

Recuerda las actividades que has realizado y las respuestas que has obtenido de los estudiantes según los desempeños que estaban previstos desarrollar.

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no.

Anexo: 2

LAS EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS DEL TRABAJO ACADÉMICO



Docente y alumnos del CEBA Huancané desarrollando una sesión



ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

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

Formato digital

Fecha de entrega: 26/12/2024

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: MAO LUSIN PAYEHUANCA APAZA

Dirección: JR 06 DE AGOSTO N° 207

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 02040827

Teléfono: 951400876 email: mao.lusinp@gmail.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: TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

Título o Grado Académico a optar: EN TECNOLOGÍA COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA

Asesor: _____

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación Tesis Trabajo de Suficiencia Profesional Trabajo Académico

Título: APLICACIÓN DEL SOFTWARE MULTIMEDIA COMPONENTES DEL
HARDWARE Y SOFTWARE EN EDUCACIÓN BÁSICA ALTERNATIVA HERIBERTO
LUZA BRETTEL DE HUANCANE - 2020

Palabras claves, (3 a 5 términos): Software, hardware, multimedia.

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

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 Titulo 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

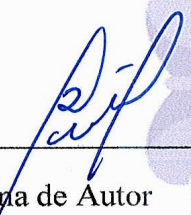
Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

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.

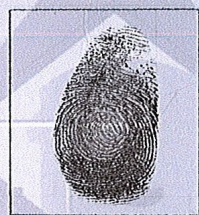
En consecuencia, la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral. Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

- Internacional
- Nacional

Línea de investigación: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - SEG21



Firma de Autor



huella digital

26 DE NOVIEMBRE DE 2024

Fecha