



FACULTAD DE EDUCACIÓN

SOFTWARE CORELDRAW COMO CONTRIBUCIÓN A LAS CAPACIDADES
EMPRENDEDORAS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

PUENTE PIEDRA. 2024

Línea de investigación:

Educación para la sociedad del conocimiento

Trabajo Académico para Optar el Título de Segunda Especialidad

Profesional en Informática Educativa y Nuevas Tecnologías

Autor

Loarte Ramos, Edgar Antonio

Asesor

Pérez Guevara, Luciano

Código ORCID 0000-0002-3186-611X

Jurado

Alva Miguel, Walter Hugo

Saravia Dominguez, Hurganda

Macavilca Macavilca, Percy John

Lima - Perú

2024



INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

4%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.unfv.edu.pe

Fuente de Internet

4%

2

repositorio.unh.edu.pe

Fuente de Internet

2%

3

hdl.handle.net

Fuente de Internet

1%

4

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

1%

5

repositorio.upci.edu.pe

Fuente de Internet

1%

6

Submitted to Enterprise-Escuela de Educacion
Superior Pedagogica Marcos Duran Martel-

Trabajo del estudiante

1%

7

repositorio.uchile.cl

Fuente de Internet

1%

8

repositorio.une.edu.pe

Fuente de Internet

1%



Universidad Nacional
Federico Villarreal

VRIN | VICERRECTORADO
DE INVESTIGACIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

SOFTWARE CORELDRAW COMO CONTRIBUCIÓN A LAS CAPACIDADES EMPRENDEDORAS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PUENTE PIEDRA. 2024

Línea de Investigación
Educación para la Sociedad del Conocimiento

Trabajo Académico para Optar el Título de Segunda Especialidad Profesional
en Informática Educativa y Nuevas Tecnologías

Autor

Loarte Ramos, Edgar Antonio

Asesor

Pérez Guevara, Luciano
ORCID: 0000-0002-3186-611X

Jurado

Alva Miguel, Walter Hugo
Saravia Dominguez, Hurganda
Macavilca Macavilca, Percy John

Lima – Perú
2024

DEDICATORIA

El presente trabajo de estudio está dedicado a mis amigos, colegas y en especial a mi familia ETAE por su amor inquebrantable, apoyo constante y por ser mi principal fuente de motivación e inspiración.

AGRADECIMIENTO

Deseo mostrar mi más profundo gratitud a todas las personas que han ayudado de diversas formas a la ejecución de este trabajo de investigación y en especial a la UNFV.

ÍNDICE

RESUMEN	vii
ABSTRACT.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	8
1.1 Descripción del problema.....	11
1.2 Antecedentes.....	19
1.3 Objetivos.....	29
1.4 Justificación.....	30
1.5 Impactos esperados del trabajo académico.....	32
II. METODOLOGÍA.....	38
III. RESULTADOS	44
IV. CONCLUSIONES.....	52
V. RECOMENDACIONES	54
VI. REFERENCIAS	55
VII. ANEXOS.....	59

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Distribución de la población por grado y sección.....	39
Tabla 2. Distribución de la población por turnos.....	39
Tabla 3. Distribución de la muestra	40
Tabla 4. Distribución de la muestra por especialidades.....	40
Tabla 5. Confiabilidad del cuestionario de Software CorelDraw como contribución a las capacidades emprendedoras.	42
Tabla 6. Validez de juicio de expertos de la variable software CorelDraw como contribución a las capacidades emprendedoras.....	42
Tabla 7. Uso del CorelDraw (Agrupada).....	44
Tabla 8. Habilidades creativas (Agrupada).....	45
Tabla 9. Tabla de frecuencia por ítems correspondiente a la dimensión Habilidades creativas.....	45
Tabla 10. Estrategias de marketing (Agrupada)	46
Tabla 11. Tabla de frecuencia por ítems correspondiente a la dimensión estrategias de marketing	46
Tabla 12. Actitud emprendedora (Agrupada)	47
Tabla 13. Tabla de frecuencia por ítems correspondiente a la dimensión actitud emprendedora	47
Tabla 14. Tabla cruzada Actitud Emprendedora (Agrupada)*Habilidades creativas (Agrupada).....	48
Tabla 15. Tabla cruzada Actitud Emprendedora (Agrupada)*Estrategias de marketing (Agrupada).....	49

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Uso del software CorelDraw (agrupada)	44
Figura 2. Actitud Emprendedora (Agrupada)	48
Figura 3. Actitud Emprendedora (Agrupada)	49

RESUMEN

La investigación titulada “Software CorelDraw como contribución a las capacidades emprendedoras en estudiantes de una Institución Educativa de Puente Piedra – 2024” busca determinar si el uso del software CorelDraw contribuye al desarrollo de las capacidades emprendedoras en los estudiantes de cuarto grado de secundaria objeto de estudio. Se pretende evaluar cómo los alumnos pueden mejorar sus habilidades emprendedoras a través del uso del software CorelDraw, específicamente dentro del área de Educación para el Trabajo y la especialidad Computación e Informática. Para ello se realizó una serie de diseños publicitarios en el software CorelDraw, empleada como método educativo que facilite la mejora de las habilidades empresariales. En nuestro estudio hemos aplicado un cuestionario para los estudiantes donde se evalúa el uso y los recursos del software CorelDraw, validados por el Dr. Fernando Ysaías Aguilar Padilla, el Dr. Eulogio Anibal Enrique Oliveros y el Dr. Augusto Quispe Flores. Los resultados del estudio indicaron que el uso de CorelDraw tuvo un impacto positivo en el desarrollo de las capacidades emprendedoras de los estudiantes. Se concluyó que el software CorelDraw es una herramienta valiosa para fortalecer las habilidades emprendedoras en los estudiantes. El estudio recomienda que las instituciones educativas de educación básica incorporen el software CorelDraw en sus planes de estudios de diseño gráfico para asistir a los estudiantes en el desarrollo de las destrezas requeridas para integrarse al mercado laboral o crear ideas de negocio y tener éxito en la economía del siglo XXI.

Palabras clave: *Software CorelDraw, capacidades, emprendimiento, educación básica.*

ABSTRACT

The research study titled "CorelDraw Software as a Contribution to Entrepreneurial Skills in Students of an Educational Institution in Puente Piedra - 2024" aims to identify whether CorelDraw software contributes to the development of entrepreneurial skills in fourth-grade secondary students. Students can enhance their entrepreneurial capabilities through the use of CorelDraw software, facilitated by the Work Education area and the specialty of Computing and Informatics. To achieve this, a series of advertising designs were created using CorelDraw software, employed as a pedagogical strategy to enhance entrepreneurial skills. In our research, we administered a questionnaire to the students to evaluate the use and resources of CorelDraw software, which was validated by Dr. Fernando Ysaías Aguilar Padilla, Dr. Eulogio Anibal Enrique Oliveros, and Dr. Augusto Quispe Flores. The results of the study indicated that the use of CorelDraw had a positive impact on the development of entrepreneurial skills in the students. It was concluded that CorelDraw software is a valuable tool for strengthening entrepreneurial skills in students. The study recommends that basic education institutions incorporate CorelDraw software into their graphic design curricula to help students develop the skills they need to enter the job market or generate business ideas and succeed in the 21st-century economy.

Keywords: *CorelDraw Software, skills, entrepreneurship, basic education.*

I. INTRODUCCIÓN

La investigación intitulada “Software CorelDraw como contribución a las capacidades emprendedoras en estudiantes de una Institución Educativa Puente Piedra – 2024” busca potenciar el desarrollo de las habilidades empresariales a través del uso del Software CorelDraw en la Institución Educativa “Augusto B. Leguía” en el área de Educación para el trabajo y en la especialidad de Computación e Informática.

Empleando el software CorelDraw como herramienta para promover las habilidades emprendedoras entre los estudiantes de cuarto grado de secundaria y vincularlos dentro del argumento del estudio, con el propósito de fortalecer sus cabidas emprendedoras.

En la novedad, potenciar las cabidas emprendedoras en los estudiantes de secundaria es fundamental en el ámbito educativo. Involucrarlos en procesos de investigación, solución de problemas, toma de arbitrajes e invención científica conlleva beneficios tanto para los investigadores como para la corporación educativa y el entorno de los estudiantes.

De esta manera, se pueden generar experiencias de aprendizaje prácticas que fomenten el interés, el espíritu emprendedor y la creatividad en el diseño gráfico publicitario de sus productos y servicios mediante la elaboración de diversos diseños publicitarios, para luego insertarse al mercado laboral o crear una idea de negocio y pueda solventarse sus gastos en el progreso de su proyecto de vida.

Se cuenta con testimonios de exalumnos de instituciones educativas y Centros de Educación Técnico Productiva (Cetpro) que actualmente se desempeñan como diseñadores publicitarios en diversas actividades comerciales de su localidad, como imprentas o servicios de gigantografías. Estos testimonios reflejan cómo su formación ha contribuido a su desarrollo profesional y les ha permitido desenvolverse eficazmente en el ámbito laboral.

En este estudio se busca determinar el nivel de uso del Software CorelDraw por los estudiantes del nivel secundario, para desplegar sus capacidades emprendedoras orientados derechamente a crear, dibujar, diseñar y vender sus productos para que despliegan en las diferentes áreas ofrecidas en la Institución Educativa Augusto B. Leguía, seleccionada para esta indagación.

Esta investigación académica se organiza de la siguiente manera: en el Capítulo I se presenta una descripción detallada del problema, se expone la miseria de fortalecer el desarrollo de las habilidades emprendedoras entre los estudiantes de la Institución Educativa "Augusto B. Leguía", y se justifica el uso del Software CorelDraw como herramienta para potenciar y mejorar estas habilidades. Además, se proponen los objetivos del estudio y se analiza el impacto esperado de esta investigación.

Se comprobó que el uso del software CorelDraw es fundamental para el fortalecimiento de las destrezas ambiciosas de los estudiantes. Más allá de simplemente aprender a usar el software, lo aplican de manera activa en la creación de sus diseños publicitarios, lo que eleva sus capacidades emprendedoras.

Se recomienda organizar talleres y capacitaciones dirigidos a los docentes para mejorar su práctica profesional en el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), así como en el manejo del software CorelDraw. Esto permitirá que los educadores estén mejor preparados para integrar estas herramientas en sus metodologías de enseñanza y potenciar las habilidades emprendedoras de los estudiantes.

El Capítulo I precisa la explicación introductoria de la investigación, presentando el problema, sus antecedentes, objetivos y justificación del estudio.

El Capítulo II se centra en la sistemática empleada, la descripción de la población estudiada, la muestra seleccionada y los instrumentos utilizados durante la investigación.

En el Capítulo III se examina la posibilidad del proyecto, se analiza la congruencia de la investigación y se discuten las restricciones encontradas.

El Capítulo IV presenta de manera detallada las consecuencias obtenidas y esperadas dentro del marco de nosotros en la investigación.

El Capítulo V proporciona detalles adicionales sobre el estudio realizado, junto con las terminaciones y recomendaciones.

El Capítulo VI contiene las referencias bibliográficas utilizadas en la investigación.

Finalmente, en el Capítulo VII se incluyen los agregados que contienen datos y pruebas adicionales investigadas.

1.1. Descripción del problema

En la actualidad, la incorporación del software CorelDraw ha significado un avance indiscutible en diversos procesos de la sociedad, fundamentalmente en el ámbito educativo. Debido a esto, las múltiples ventajas que ofrece el uso de CorelDraw nos motivan a aprovechar sus beneficios al máximo. No obstante, es fundamental establecer un marco adecuado para su utilización. Para lograr esto, los educadores deben reflexionar cuidadosamente, analizar y comprender que CorelDraw funciona como una herramienta que facilita tanto la instrucción como el aprendizaje de los estudiantes.

Este proceso va de la mano con avances científicos que introducen innovadores conceptos, especialmente en la esfera educativa, donde la enseñanza y el aprendizaje se han digitalizado. En este contexto, la metodología empleada por cada docente tiende a ser creativa o mejorada, a menudo con el respaldo de los recursos tecnológicos con la incorporación del recurso del programa CorelDraw.

Según una encuesta realizada por Statista (portal de estadísticas de mercado, investigación de mercado e inteligencia de negocios) en 2022, CorelDraw es el segundo programa de diseño gráfico más utilizado a nivel mundial y especialmente en Europa.

En la actualidad el programa CorelDraw es utilizado por una amplia gama de usuarios, incluidos diseñadores gráficos, profesionales, estudiantes, pequeñas empresas y particulares porque es una herramienta poderosa y versátil que puede utilizarse para crear diseños de alta calidad.

En los últimos diez años, ha habido una transformación radical en la causa de elaboración editorial, así como en el preparativo de textos y gráficos para publicaciones impresas o digitales. Los sistemas digitales, impulsados por el uso del software CorelDraw, han ganado predominio absoluto. La eficacia de CorelDRAW también se evidencia en su

capacidad para integrarse con otros programas populares. Los archivos generados en CorelDRAW pueden exportarse y compartirse con facilidad, lo que simplifica la colaboración con otros diseñadores profesionales.

El programa de CorelDraw ayuda a las empresas a crear materiales de marketing y publicidad atractivos. Los logotipos, las ilustraciones y otros diseños creados con CorelDraw pueden ayudar a las empresas a establecer su identidad de marca y atraer a nuevos clientes.

También se utiliza en la educación para enseñar a los estudiantes diseño gráfico, siendo una herramienta valiosa para que los estudiantes asimilen los compendios del diseño gráfico y desarrollen sus habilidades creativas. En general, CorelDraw es una herramienta que tiene un impacto positivo en la economía mundial. El programa crea puestos de trabajo, ayuda a las empresas a comercializar sus productos y servicios, también se utiliza en la educación para preparar a los estudiantes en las carreras de diseño gráfico, donde pueden crea un puesto de trabajo o insertarse al mercado laboral.

En el caso del Perú no es ajeno a la utilización del software CorelDraw, tal es el caso que en las instituciones educativas es utilizado por los alumnos del área Educación para el trabajo y han tomado con ahínco para realizar sus proyectos de emprendimiento.

En la actualidad, vivimos en una sociedad caracterizada por la comunicación y las tecnologías, donde se demanda que los estudiantes desplieguen al máximo sus habilidades y capacidades para poder competir intelectual y culturalmente, especialmente frente a los rápidos cambios y las exigencias sociales en Lima y en otras regiones del país. Esta situación requiere una educación que fomente y fortalezca las habilidades emprendedoras en los estudiantes, utilizando herramientas como el programa CorelDraw, que les permita superar obstáculos y satisfacer necesidades de manera autónoma, fomentando la innovación para su inserción en el mercado laboral.

En el contexto peruano, donde la educación aún se aferra al memorismo tradicional y a métodos de enseñanza que no consideran los diferentes ritmos de aprendizaje y las diversas inteligencias de los estudiantes, es pertinente enfocarse en el desarrollo de las capacidades emprendedoras de los estudiantes. Esto se puede lograr a través del área de educación para el trabajo y la especialidad computación e informática, impartiendo el módulo de diseño gráfico y utilizando el programa CorelDraw como una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Nuestro currículo nacional de educación básica contempla el uso de las tecnologías, dentro del procedimiento de estudios de instrucción básica regular, en el área de Educación para el trabajo mediante su competencia 27, Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social, y a su vez tiene cuatro capacidades donde una de ellas implica desarrollar: Aplicar habilidades técnicas, donde implica que el estudiante utilice software, y desarrolle métodos y estrategias para llevar a cabo los procesos de producción de un bien o la prestación de un servicio, siguiendo principios técnicos. Esto implica elegir o concertar equipos, sistemáticas o técnicas de acuerdo con requisitos específicos, empleando juicios de calidad y eficiencia (CNEB, 2016, p.148).

Dentro del área Educación para el trabajo se dicta la especialidad de computación e informática y a la vez se desarrolla el módulo presentaciones gráficas o diseño gráfico publicitario y como herramienta principal se utiliza el programa de CorelDraw, que es bastante aplicable, amigable porque es un software rápido de ejecutar, con interfaz intuitiva, funcionalidades sólidas, amigable y compatible a otros programas de diseño.

La Municipalidad de Lima dicta Talleres de capacitación sobre funciones básicas de CorelDraw, Photoshop, Illustrator e InDesign 2023, donde son gratuitos, tanto para docentes y

estudiantes, donde se debe seguir generando impulso para la aplicación del diseño, para la mejora de la calidad de vida tanto de estudiantes como docentes.

Según MINEDU (2017), conforme a la Resolución ministerial N° 159-2017, se ha modificado el currículo nacional de la instrucción básica, particularmente en la educación básica regular, abarcando los niveles inicial, primaria y secundaria. Además de desplegar las competencias específicas de diversas áreas, se incluyen capacidades transversales, entre las que se encuentra la competencia 28: "Manejo de entornos virtuales generados por las TICs". Esta competencia establece que los estudiantes deben ser capaces de interpretar, modificar y optimizar entornos virtuales durante las sesiones de aprendizaje y en su práctica diaria. Esto implica que los estudiantes participen en la búsqueda, selección y evaluación de información diversa, además de poder crear y modificar actividades digitales, participar en comunidades virtuales y adaptar las TICs según sus necesidades e intereses. En consecuencia, el uso de las TIC está siendo regulado en cuanto a su uso, implementación y equipamiento en todas las instituciones educativas de uno de los niveles y modalidades de la instrucción básica. Esta competencia es transversal a todas las áreas educativas y se espera que se aplique para fomentar el espíritu emprendedor.

El profesorado debe utilizar las tecnologías para crear un entorno de aprendizaje dinámico e interactivo. Esto permitirá cambiar las metodologías de enseñanza y aprendizaje, desarrollar habilidades de emprendimiento y mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Para estimular y cultivar las habilidades emprendedoras de los alumnos de secundaria, el Ministerio de Educación, DRELM (Dirección Regional de Lima Metropolitana) a través de su entidad local descentralizada UGEL - 04 en la jurisdicción de Comas, organiza anualmente un concurso inter escolar llamado Crea y Emprende, centrado en capacidades emprendedoras.

En la Institución Educativa "Augusto B. Leguía" en el distrito de Puente Piedra, se observa la ausencia de servicios de internet, particularmente en el área de Educación para el Trabajo, específicamente en la especialidad de computación e informática. Esta carencia se refiere a la falta de acceso a internet y a plataformas educativas virtuales, las cuales son herramientas fundamentales para potenciar en la causa de enseñanza-aprendizaje y fomentar el desarrollo de habilidades emprendedoras en los estudiantes, utilizando del software de CorelDraw.

Aunque recientemente la implementación del taller de cómputo esta mejorado con la adquisición de computadoras, aún falta adquirir más equipos para cubrir la demanda de los alumnos de la Institución Educativa "Augusto B. Leguía", ubicada en el distrito de Puente Piedra. Por ello, cada año se planea trabajar en conjunto con los padres de familia para adquirir más computadoras, donde los alumnos van a desarrollar todas sus capacidades y habilidades, para el desarrollo de sus proyectos de emprendimiento, utilizando como herramienta principal el programa de CorelDraw.

La implementación de la sala o taller de cómputo ha tenido un impacto positivo en los estudiantes de la Institución Educativa "Augusto B. Leguía" los estudiantes se sienten más motivados a estudiar y asistir a clases, han mejorado sus habilidades en el manejo del programa de CorelDraw, y sus proyectos (productos y servicios) tienen un mayor impacto en el mercado, y como consecuencia los estudiantes también se sienten más realizados con su trabajo.

En la especialidad o taller de computación falta un personal técnico que se dedique al mantenimiento y reparación de las computadoras para su mejor funcionamiento. El internet que tiene el taller es donación del ministerio de educación por intermedio del proveedor de Movistar, que su señal es muy baja capacidad para las 25 computadoras que tiene el taller.

El taller de computación e informática no cuenta con impresoras para que los estudiantes después de terminar sus proyectos de emprendimiento, como gigantografías, volantes, llaveros publicitarios, afiches y otros, no pueda ser impresos y solo queda almacenado en la computadora de manera digital o virtual.

La institución educativa Augusto B. Leguía, es una institución de formación técnica que cuenta con 10 especialidades: Computación e informática, Panadería y Pastelería, Confección Textil, Electricidad, Mecánica de Producción, Construcciones Metálicas, Carpintería, Industria textil, Diseño Arquitectónico y Cosmetología. En cada especialidad los estudiantes realizar sus proyectos de emprendimiento y tienen la necesidad de realizar la publicidad y diseño de su logotipo de sus productos o servicio para la venta.

En el Perú la gran parte de los estudiantes probablemente terminarán formando parte de la categoría de subempleo y vivirán en condiciones de pobreza, lo que indica que no estarían adecuadamente equipados para abordar los desafíos que plantea el mercado laboral del siglo XXI. Además, se descuida la importancia de uno de los aspectos esenciales de la educación: la adquisición de habilidades emprendedoras (MINEDU, 2009). Así pues, el objetivo de este trabajo de investigación es fomentar y consolidar en los estudiantes sus habilidades emprendedoras, al mismo tiempo proporcionarles herramientas tecnológicas como recursos para insertarse al ámbito laboral.

El uso del programa CorelDraw va permitir a los estudiantes desarrollar sus habilidades emprendedoras, evidenciándose en su capacidad y creatividad para diseñar. Adicionalmente, han adquirido conocimientos en el manejo del marketing, determinación de costos para sus productos y servicios, así como en el establecimiento de contactos a través de redes sociales como Facebook, WhatsApp e Instagram. También han aprendido sobre el proceso de elaboración de sus productos y servicios mediante la creación de videos, identificación de

lugares para vender sus productos y la capacidad de diseñar para empresas locales, brindándoles la oportunidad de emplearse o incluso generar su propio empleo.

La investigación se sostiene en el Currículo Nacional Básica, que establece que los estudiantes deben desarrollar habilidades técnicas, operar máquinas o software, y aplicar principios técnicos con juicios de calidad y eficiencia.

Este concurso abarca todas las familias profesionales y cuenta con la participación de instituciones educativas de la jurisdicción, incluida la Institución Educativa "Augusto B. Leguía". Durante este evento, se destaca y demuestra el uso del programa CorelDRAW como herramienta para el desarrollo de habilidades emprendedoras.

Basándome en mi experiencia como docente en el lugar donde trabajo, he observado que la mayoría de los estudiantes tienen la necesidad de adquirir habilidades en el diseño de interfaces, comprender cómo se estructura la arquitectura de la información y, en general, tener conocimientos de marketing, independientemente de su especialidad. Esto plantea interrogantes sobre la credibilidad que puede tener un diseñador gráfico y si crear su propio puesto de trabajo podría ser la solución a sus problemas. Sin embargo, surgen otras preguntas importantes: ¿Será posible conseguir clientes y cumplir con todas las responsabilidades que conlleva emprender? Parece que partimos de un supuesto erróneo que todos aprendimos: la idea de que debemos obtener un título universitario para asegurarnos un trabajo estable y construir nuestra vida a partir de ahí. Lamentablemente, en esta profesión, ese trabajo ideal tan soñado no es una realidad para la gran mayoría.

Ahora, es cuando empecemos aprender desde las instituciones educativas a elegir las carreras técnicas sobre todo en aquellas instituciones educativas donde existe o se dicta las variantes técnicas, que teniendo como perfil del egresado es insertarse dentro del mundo laboral, por todos los motivos planteados, es oportuno enseñar el diseño gráfico publicitario

empezando con el programa base del CorelDraw al cual refiero con un aprendizaje significativo para los estudiantes, y tener la opción de aprender a diseñar logotipos, gigantografías, banderolas, afiches, tarjetas personales, volantes publicitarios etc. Que sin duda son oportunidades que se desarrolla en las Pymes de la zona del Distrito de Puente Piedra.

Lo más profundo de nuestra problemática es también, coadyuvar al estudiante a desarrollar su creatividad asociado al diseño, ya que es fundamental despertar en su ser psicológico lo imaginativo y plasmarlo en un mundo real, muchas veces no tienen la oportunidad de desarrollar o practicar este valor innato de cada estudiante y ser eficiente dentro del mundo laboral a desempeñarse.

En el entorno educativo actual, se reconoce la importancia de equipar a los estudiantes con habilidades emprendedoras para que estén preparados para los desafíos del mundo laboral y la sociedad. En este contexto, la incorporación de herramientas tecnológicas, como el software CorelDRAW, podría tener un papel significativo en el fortalecimiento de estas capacidades emprendedoras.

Es esencial que los estudiantes adquieran habilidades emprendedoras para su desarrollo personal y para enfrentar los desafíos de la sociedad contemporánea. Para los estudiantes de cuarto grado de secundaria, es especialmente crucial fortalecer esta competencia y proporcionarles herramientas para generar ideas de negocio y establecer microempresas. Esto les permitirá satisfacer sus necesidades básicas en caso de que no tengan otras oportunidades educativas.

Después de estudiar la descripción del problema se genera las siguientes preguntas.

Problema general.

¿Cuál es el nivel de uso del Software CorelDraw como contribución a las capacidades emprendedoras en estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra - 2024?

Problemas específicos.

¿Cuál es el nivel de uso del Software CorelDraw en su dimensión Habilidades creativas de una institución educativa de Puente Piedra - 2024?

¿Cuál es el nivel de uso del Software CorelDraw en su dimensión Estrategias de marketing de una institución educativa de Puente Piedra - 2024?

¿Cuál es el nivel de uso del Software CorelDraw en su dimensión Actitud emprendedora de una institución educativa de Puente Piedra - 2024?

1.2. Antecedentes

Internacionales:

Cajigas (2019) presenta en su investigación una proposición de habilidad para fortalecer la cabida emprendedora en Colombia. El objetivo es presentar una estrategia que potencie el talento de los emprendedores para crear empresas sostenibles en el tiempo y que generen valor. El estudio se llevó a cabo utilizando métodos propios de investigación empírica, combinando elementos cualitativos y cuantitativos. Se trabajó con una población total de 4853 emprendedores, de los cuales se seleccionó una muestra de 2119, clasificándolos como exitosos y no exitosos. Los resultados presentan las principales diferencias de las hipótesis trazadas. En primer lugar, se analizó una base de datos proporcionada por el SENA para clasificar las intenciones emprendedoras según su éxito. En segundo lugar, se examinaron aspectos como el número de intenciones financiados, el monto integral de financiación, los sectores, las zonas territoriales y el género. La aplicación del modelo Logit permitió verificar las hipótesis propuestas. Se estructuró un modelo basado en dimensiones influyentes en el éxito emprendedor, como los diferentes sectores y el género del emprendedor. Las conclusiones resaltan la necesidad de reducir la alta tasa de cierre de nuevas empresas antes de los cinco

años de fundación, promoviendo la productividad y la competitividad de las sobrevivientes para garantizar que el emprendimiento fabril contribuya al desarrollo económico y social de los países que lo fomentan como manejo de Estado.

Herazo (2019) llevó a cabo un estudio sobre las incubadoras de negocios dentro del ecosistema nacional e internacional, centrándose en aquellas bajo la tutela de universidades y su conexión con dicho ecosistema. El propósito de este estudio es asignar tareas específicas a la Incubadora de Negocios de INACAP (elegida como caso de estudio) en cada fase de su proceso de incubación, centrándose en tres áreas fundamentales: selección de emprendimientos, metodología y conexión con el entorno empresarial. El objetivo es crear valor y desarrollar un elemento distintivo que la diferencie de otras incubadoras y, en última instancia, reducir la dependencia de Corfo como principal fuente de financiamiento. Con el fin de alcanzar este objetivo, se analizaron las estrategias más efectivas en cada una de las categorías citadas de tres de las 20 principales incubadoras universitarias a nivel global. Además, se realizaron entrevistas presenciales para comprender la situación actual tanto de la incubadora como del entorno empresarial nacional, lo que facilitó un análisis detallado de las deficiencias existentes. Desde el punto de vista de la vinculación con el ecosistema, es crucial que la Incubadora de Negocios de INACAP defina estratégicamente su diferenciación (ya sea mediante la colaboración con la academia, exposición, vinculación con la obtención de capital, entre otros), que moneticen este factor distintivo y que eventualmente alcancen una posición dominante en la que puedan prescindir de la dependencia de Corfo. Este estudio también identifica escenarios nacionales tentativos en los cuales existen oportunidades de gestión debido al limitado desarrollo actual del ecosistema.

Utreras (2019) presenta un estudio titulado "Devenir emprendedora: Anversos y reversos de las experiencias de emprendimiento y trabajo de cuidados en mujeres de Valparaíso". Esta investigación busca explorar las experiencias de trabajo doméstico y de

cuidado en vínculo con el emprendimiento en mujeres de la localidad de Valparaíso, Chile. El vínculo entre estas experiencias es relevante por varias razones: primero, el trabajo doméstico y de cuidado es un factor significativo en las experiencias de emprendimiento femenino, ya que a menudo es una de las motivaciones principales para que las mujeres inicien un negocio. Segundo, a pesar de su importancia, esta dimensión es invisible tanto en investigaciones y estudios como en programas y políticas públicas. En este estudio, el concepto de emprendimiento no se limita únicamente a su aspecto económico, en otras palabras, se incluye no solo el inicio y la continuidad de un negocio, sino también se aborda su aspecto sociocultural, ligado a un concepto o requisito de auto emprendimiento.

Calvopiña (2020) aborda en su tesis los aspectos económicos e institucionales que influyen en el emprendimiento motivado tanto por oportunidad como por necesidad. El propósito de este estudio es examinar cómo estos factores impactan en la tasa general de emprendimiento y en el emprendimiento diferenciado por motivo en una muestra de 15 países desarrollados durante el período de 2006 a 2017, utilizando un enfoque de datos de panel. Este estudio ofrece una contribución al agregar evidencia empírica sobre cómo las variables económicas e institucionales influyen en el emprendimiento total y diferenciado por motivación, aspecto que ha recibido menos atención en comparación con el enfoque tradicional centrado en las características individuales del emprendedor. En resumen, los resultados sugieren que, para fomentar el emprendimiento por oportunidad, los países deben mejorar sus condiciones institucionales relacionadas con la educación. Sin embargo, las políticas relacionadas con la libertad de inversión deben ser consideradas cuidadosamente, ya que, como se señala en el estudio, una estrategia dirigida a atraer fuertemente la inversión extranjera en un contexto donde las empresas nacionales son dominantes podría llevar a la disminución del emprendimiento interno, al menos en el corto plazo.

Maturana (2021) aborda en su tesis el análisis de la cultura emprendedora y del emprendedor en la comuna de Rancagua, Chile. En el contexto chileno, se destaca la influencia de la innovación y la creatividad, lo que ha llevado al desarrollo de un modelo de trabajo independiente conocido como emprendimiento. Esta investigación se centra en la ciudad de Rancagua con el objetivo de examinar si existe una cultura emprendedora que fomente un entorno favorable para los negocios, posicionando al emprendimiento como un pilar económico sólido. El objetivo principal consiste en analizar las prácticas emprendedoras y la interpretación de la cultura emprendedora por parte de los propios individuos, con el fin de determinar la veracidad de esta cultura y sus manifestaciones. Se exploran las percepciones sobre el trabajo emprendedor en relación con la necesidad y/o subsistencia, así como las dimensiones culturales que influyen en las prácticas de los individuos y sus interacciones con el entorno socioeconómico. La muestra utilizada incluyó a 8 emprendedores rancagüinos, seleccionados mediante fichas completadas. Se empleó una metodología cualitativa de carácter exploratorio y descriptivo, con una muestra estructuralmente heterogénea. La técnica principal de recopilación de datos fue la entrevista en profundidad o abierta, que permitió generar un discurso conversacional continuo y coherente. Los hallazgos revelan que los emprendedores rancagüinos asumen los riesgos del emprendimiento con un conocimiento previo de las consecuencias y una sólida experiencia en otros tipos de trabajo. Además, se observó un detalle poco común en los análisis típicos sobre el emprendimiento: la formación universitaria de los emprendedores. Estas condiciones llevaron a caracterizar al emprendimiento rancagüino como basado en competencias. Se identificó la apropiación del tiempo como una característica distintiva de la cultura emprendedora en Rancagua, junto con un aumento en la competencia y la colaboración entre emprendedores de diferentes sectores para complementar los análisis.

Nacionales

De la Cruz (2020) presenta un estudio titulado "La plataforma Wix y su impacto en las habilidades emprendedoras de los estudiantes de cuarto grado de secundaria en la Institución Educativa Bella Aurora - Puente Piedra 2018". El propósito de este trabajo es evaluar el funcionamiento de la plataforma Wix y su influencia en las habilidades emprendedoras de los estudiantes de cuarto grado de secundaria. La investigación se enmarca en un enfoque descriptivo y explicativo. La población objetivo consta de aproximadamente 960 estudiantes, mientras que la muestra está compuesta por 27 estudiantes de cuarto grado de secundaria de la institución. La metodología empleada incluye encuestas y observaciones, utilizando un cuestionario como instrumento principal.

Los resultados obtenidos de los estudiantes de la Institución Educativa indican que la mayoría afirma haber desarrollado siempre habilidades emprendedoras y consideran tener la autonomía necesaria para iniciar un negocio. Asimismo, destacan la intervención del docente como una estrategia didáctica importante para mejorar su aprendizaje. Sin embargo, una minoría menciona que a veces se siente motivada para desarrollar sus habilidades emprendedoras, posiblemente debido al temor o a la falta de otras estrategias para iniciar un negocio. En conclusión, se determina que la plataforma Wix tiene una influencia positiva en el desarrollo de las habilidades emprendedoras de los estudiantes de cuarto grado de secundaria en la Institución Educativa Bella Aurora. Esta influencia se refleja en la capacidad de los estudiantes para vender productos y servicios que han aprendido en diferentes áreas de estudio.

Tello (2020) investigó las capacidades comunicativas y emprendedoras de los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la UPLA, Filial Lima 2019, con el objetivo de analizar su relación. Este estudio adoptó un enfoque cuantitativo con un diseño correlacional no experimental. La muestra consistió en 48 estudiantes a quienes se les administraron cuestionarios de 18 ítems sobre capacidades comunicativas y emprendedoras

utilizando la técnica de encuesta. Los resultados revelaron una correlación significativa (Rho de Spearman = 0.833) entre las capacidades comunicativas y emprendedoras de los estudiantes de dicha institución. En consecuencia, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna planteada en la investigación.

Pilloca (2020) investigó la relación entre la capacidad emprendedora para generar negocios y la motivación en los estudiantes del programa semipresencial de la Universidad Peruana Unión, Sede Lima – 2019. Este estudio se enmarca en una investigación descriptiva y correlacional, con un diseño no experimental que busca describir y analizar varias variables simultáneamente. La hipótesis general propuesta afirmaba la existencia de una relación significativa entre la capacidad emprendedora para generar negocios y la motivación en los estudiantes del programa mencionado. Los resultados obtenidos a través de la prueba de Spearman revelaron un coeficiente de correlación (R) de 0.956, indicando una correlación directa y fuerte entre las variables. Además, el valor de significancia (p -value) fue menor que 0.05, lo que confirma la existencia de una relación significativa entre la capacidad emprendedora y la motivación en los estudiantes del programa semipresencial de la Universidad Peruana Unión, Sede Lima – 2019.

Llancari y Recuay (2021) llevaron a cabo una investigación sobre el uso del recurso tecnológico CorelDraw en la construcción de sólidos geométricos por parte de los estudiantes de una institución educativa en Huancavelica. El objetivo principal de este estudio fue determinar la influencia del software CorelDraw en la construcción de sólidos geométricos en estudiantes del 4° grado de la I.E. "San Francisco de Asís" en Acobamba, Huancavelica. El enfoque de la investigación fue tecnológico-pedagógico, de nivel explicativo, y se utilizó un diseño cuasi experimental. La técnica empleada consistió en el trabajo de campo, aplicando instrumentos de prueba de entrada y salida a escala vigesimal, con una confiabilidad del 95%. La población total fue de 148 estudiantes, y la muestra utilizada fue de 49 estudiantes. Para el

análisis de los datos se utilizó el coeficiente de la T de Student. Al comparar los promedios obtenidos en la prueba de salida entre el grupo control y experimental, se encontró una Tc de 3,94 y una Tt de 1,96, siendo Tc mayor que Tt. Por lo tanto, se llegó a la conclusión de que el uso del recurso tecnológico CorelDraw tiene una influencia significativa en la construcción de sólidos geométricos en los estudiantes del 4° grado de la I.E. "San Francisco de Asís" en Acobamba, Huancavelica.

Software CorelDraw

Definición

CorelDraw es un programa de diseño vectorial que ofrece una amplia gama de herramientas para crear ilustraciones, gráficos y diseños. Su interfaz y herramientas están organizadas de manera lógica, con iconos que indican la función de cada una. Esto permite a los diseñadores crear diseños gráficos de forma rápida y eficiente, incluso si no tienen mucha experiencia.

Cuenta con una amplia gama de herramientas y funciones que permiten crear diseños gráficos profesionales de alta calidad.

Artista grafico

Si eres un artista gráfico con experiencia o un aspirante a diseñador, CorelDraw es una herramienta ideal para ti. Su flujo de trabajo automatizado y su contenido rico en recursos te ayudarán a desarrollar tu creatividad de forma eficiente.

Características del CorelDraw

Es un programa de diseño gráfico que permite crear gráficos vectoriales y de mapa de bits.

Los gráficos vectoriales se basan en líneas y curvas, y se generan a partir de algoritmos que determinan su ubicación, tamaño y dirección. Esto hace que los gráficos vectoriales sean

escalables sin perder calidad, lo que los hace ideales para la creación de logotipos, iconos y otros elementos de diseño que deben poder ampliarse o reducirse sin perder definición.

Los gráficos vectoriales son una buena opción para crear logotipos y publicaciones, ya que son independientes de la resolución y pueden redimensionarse sin perder calidad. Esto significa que se pueden imprimir en cualquier tamaño sin que se vean pixelados o borrosos. Los gráficos vectoriales se basan en líneas y curvas, que se definen matemáticamente. Esto les permite ser escalados sin perder los detalles ni la calidad.

Las imágenes de mapa de bits, por otro lado, se basan en una cuadrícula de píxeles. Cada píxel tiene un valor de color específico, lo que da como resultado una imagen con una resolución definida. Las imágenes de mapa de bits pueden ser mejoradas al aumentar su resolución, pero nunca alcanzarán la calidad de un gráfico vectorial.

Los gráficos de mapa de bits, por otro lado, se basan en una cuadrícula de píxeles. Cada píxel tiene un valor de color específico, lo que da como resultado una imagen con una resolución definida. Los gráficos de mapa de bits son ideales para la creación de fotografías y otros elementos de diseño que requieren una representación realista de la imagen. Los mapas de bits son ideales para crear fotografías y presentaciones digitales, ya que permiten reproducir de forma realista los colores. Sin embargo, su calidad depende de la resolución, que es la cantidad de puntos por píxel que contiene la imagen.

Los mapas de bits se ven bien en su tamaño original, pero pueden perder calidad al ampliarse. Esto se debe a que los píxeles individuales se vuelven más visibles a medida que la imagen se hace más grande.

La pérdida de calidad es aún más notable cuando se imprime un mapa de bits a una resolución superior a la original. Esto se debe a que la impresora debe crear píxeles adicionales para rellenar los espacios entre los píxeles existentes.

Uso educativo

Los estudiantes del área educación para el trabajo mediante la especialidad de computación e informática pueden utilizar el programa de CorelDraw para aprender los conceptos básicos del diseño gráfico. El programa ofrece una amplia gama de herramientas y funciones que pueden utilizarse para crear gráficos de alta calidad. Además, CorelDraw incluye una serie de tutoriales y recursos educativos que pueden ayudar a los estudiantes a aprender a utilizar el programa.

Por lo tanto, podemos decir que nuestra investigación que utiliza el programa CorelDraw desarrolla diferentes diseños gráficos o publicitarios. Esta investigación tiene el potencial de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y el desarrollo de las competencias emprendedoras.

El software CorelDraw como reto a las capacidades emprendedoras

Las habilidades emprendedoras son fundamentales y deben ser enseñadas desde las etapas tempranas de la educación hasta la educación superior. A través de estas habilidades, los estudiantes adquieren la capacidad de actuar con iniciativa, creatividad y perseverancia para alcanzar metas y objetivos, tanto en el ámbito académico como laboral. Por lo tanto, es esencial que los educadores contribuyan al desarrollo de estas habilidades, ofreciendo una educación que no solo se centre en aspectos académicos, sino que también promueva el espíritu emprendedor. Esto cobra una relevancia particular dada la rapidez de los cambios en la sociedad actual. Los estudiantes deben aprender a trabajar en equipo, ser proactivos, asertivos, perseverantes, empáticos, solidarios, comunicativos y líderes. Además, es crucial que desarrollen habilidades para persuadir, resolver problemas y gestionar el riesgo de manera efectiva. Eventualmente, los estudiantes abandonarán las aulas y se convertirán en agentes activos del desarrollo económico y social.

El Ministerio de Educación del Perú (MINEDU) tiene como objetivo desarrollar capacidades emprendedoras en los estudiantes de todos los niveles educativos, desde la educación inicial hasta la educación superior. Para ello, el MINEDU ha desarrollado un conjunto de estrategias y programas que promueven el emprendimiento en la educación.

Las dimensiones son aspectos o categorías que se analiza en el presente estudio, donde van a permitir organizar y estructurar la investigación de manera sistemática y coherente.

Habilidades creativas: El software CorelDraw proporciona una plataforma poderosa para el desarrollo de habilidades creativas al ofrecer una amplia gama de herramientas y funciones que permiten a los usuarios explorar, experimentar y crear proyectos visualmente impactantes y expresivos. El manejo de las herramientas básicas de dibujo, como líneas, formas, rellenos y contornos permite que los estudiantes apliquen su creatividad. Los principios de composición, color, tipografía y diseño gráfico, permite la creación de objetos básicos como diseño de formas simples y complejas. El software CorelDraw es una herramienta que ayuda a desarrollar una amplia gama de habilidades creativas, como crear logotipos de una marca, volantes, gigantografías, diseño de publicaciones de revistas, folletos, libros y otros documentos.

Estrategias de marketing: CorelDraw es una poderosa herramienta de diseño gráfico que puede ser una aliada valiosa en tu estrategia de marketing sobre cómo convencerás a tus clientes ideales de tu propuesta comercial. Este plan define cómo la empresa se comunicará con su público objetivo, qué mensajes transmitirá y qué canales utilizará para llegar a ellos. Los diseños de material publicitario, permite crear publicaciones impactantes, como carteles, folletos, volantes, banners y vallas publicitarias. Los diseñadores pueden aprovechar las herramientas de diseño gráfico y las opciones de formato para producir materiales visualmente atractivos que capten la atención del público objetivo para la venta de un producto o servicio.

El software CorelDRAW proporciona una variedad de herramientas y funcionalidades que pueden ser aprovechadas en estrategias de marketing para crear contenido visualmente atractivo, coherente, efectivo y las empresas pueden mejorar su presencia de marca, llegar a su audiencia objetivo y lograr sus objetivos de marketing para que puedan incrementar sus ganancias económicas.

Actitud Emprendedora: El uso del software CorelDraw promueve una actitud emprendedora al proporcionar a los usuarios las herramientas y la plataforma necesarias para expresar su creatividad, desarrollar habilidades de diseño y promover sus productos o servicios de manera efectiva en el mercado, materializando sus ideas y llevar su negocio a la productividad.

Por medio de la actitud Emprendedora las personas o los estudiantes pueden identificar oportunidades de trabajo, tomar riesgos calculados y convertir sus ideas en proyectos exitosos, insertándose al mercado laboral como diseñadores o crear una idea de negocio al ofrecer cursos, talleres y tutoriales sobre el uso de CorelDraw para los estudiantes emprendedores.

1.3. Objetivos

Objetivo general

Establecer el nivel de uso del Software CorelDraw como contribución a las capacidades emprendedoras en estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra - 2024

Objetivos específicos

Establecer el nivel de uso del Software CorelDraw en su dimensión Habilidades creativas de una institución educativa de Puente Piedra - 2024

Establecer el nivel de uso del Software CorelDraw en su dimensión Estrategias de marketing de una institución educativa de Puente Piedra - 2024

Establecer el nivel de uso del Software CorelDraw en su dimensión Actitud Emprendedora de una institución educativa de Puente Piedra – 2024

1.4. Justificación

Desde una perspectiva teórica, el trabajo de investigación del software CorelDraw contribuye al desarrollo de las capacidades emprendedoras de los estudiantes como favorece el desarrollo de la creatividad, donde ofrece una amplia gama de herramientas y funciones que permiten a los estudiantes crear diseños únicos y originales, ayuda a los estudiantes a desarrollar su creatividad, una capacidad fundamental para el emprendimiento. El software CorelDraw promueve la innovación porque va ayudar a los estudiantes a pensar fuera de la caja y a generar nuevas ideas, esto va ayudar a los estudiantes a desarrollar su innovación, otra capacidad fundamental para el emprendimiento. Con el uso del software CorelDraw a los estudiantes se les va facilitar la resolución de problemas, porque van a pensar de forma estratégica y creativa para resolver problemas de diseño. También con el uso del software CorelDraw a los estudiantes se les estimula la visión empresarial: para identificar oportunidades de negocio y lograr el éxito empresarial. La investigación puede contribuir a mejorar la comprensión de cómo el software CorelDRAW puede utilizarse para que los estudiantes puedan desarrollar sus diferentes capacidades.

El trabajo tiene como tipo de investigación descriptivo, utilizando las siguientes herramientas de recojo de información, mediante la técnica de la encuesta y como instrumento el cuestionario a través de preguntas, teniendo como referencia las dimensiones de la variable

principal. La aplicación del instrumento se realizará a los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria en una institución educativa.

Lo cual permitirá medir la variable principal del nivel de uso del software CorelDraw como contribución al desarrollo de las capacidades emprendedoras de los estudiantes de una institución educativa y a su vez servirán como aporte al conocimiento para otras investigaciones en esta área de estudio.

En el aspecto práctico, los resultados de la investigación ayudarán a los estudiantes y a la comunidad educativa a desarrollar programas de formación emprendedora más eficaces que incorporen el uso de software CorelDraw.

La investigación se enfoca en estudiar la importancia de la enseñanza del software CorelDraw, que es un recurso tecnológico de diseño gráfico publicitario, para describir sobre la influencia que tiene sobre las capacidades emprendedoras de los estudiantes del cuarto grado de una Institución Educativa, debido a los recientes cambios tecnológicos del mundo globalizado, el comportamiento del estudiante y del docente, se han visto modificado tanto en lo creativo, usando el marketing para el mundo laboral.

El uso del programa CorelDraw va a ayudar a los estudiantes, a desarrollar su capacidad emprendedora para tener éxito en la vida laboral, estarán mejor preparados para identificar oportunidades de negocio y crear su propio ingreso económico o insertándose al mercado laboral de manera exitosa.

También ayudará a incrementar su rendimiento, su autoaprendizaje creando diseños para su propio negocio, como logotipos, folletos o sitios web y trabajar en proyectos de emprendimiento colaborativos. Igualmente, utilizando el software CorelDraw los docentes estarán mejores preparados, desarrollando su creatividad para ayudar a los estudiantes a desarrollar sus diferentes capacidades que necesitan para tener éxito en la vida laboral.

El software CorelDraw es una herramienta accesible de fácil manejo y útil de impactante que ofrece una variedad de herramientas y funciones que pueden utilizarse para desarrollar las capacidades emprendedoras, como la creatividad, la innovación, la resolución de problemas y la visión empresarial.

Con la utilización del software CorelDraw, las instituciones educativas van a desarrollar programas de formación emprendedora y, por lo tanto, la comunidad educativa saldrá beneficiada.

1.5. Impactos esperados del trabajo académico.

El presente trabajo de investigación o de estudio tiene varios motivos que, a docentes y estudiantes de las Instituciones Educativas de Educación Básica Regular, proponen implantar los siguientes aspectos:

Las mejoras reales y concretas que aporta el uso de CorelDraw a las capacidades emprendedoras es el Diseño profesional y atractivo; donde permite a los estudiantes crear diseños profesionales y atractivos para sus proyectos de emprendimiento, incluyendo logotipos, volantes, gigantografías, presentaciones, páginas web y materiales de marketing. También les ayuda a diferenciarse de la competencia y a causar una buena impresión en sus clientes potenciales. Comunicación visual efectiva; el software CorelDraw facilita la comunicación visual efectiva de ideas y conceptos, lo que es fundamental para que los estudiantes puedan presentar sus proyectos de emprendimiento a inversores, clientes y colaboradores.

Es importante destacar que el uso de CorelDRAW por sí solo no garantiza el éxito de un proyecto emprendedor. Sin embargo, puede ser una herramienta valiosa para que los estudiantes desarrollen las habilidades y la confianza que necesitan para tener éxito.

Perspectiva psicológica: Desde una perspectiva psicológica, el uso del software CorelDraw puede tener un impacto positivo en las capacidades emprendedoras de los estudiantes en los siguientes aspectos:

- **Autoconfianza:** La capacidad de crear diseños profesionales y atractivos puede aumentar la confianza en sí mismos de los estudiantes, permitiéndoles sentirse más seguros al presentar sus ideas y proyectos. CorelDraw ofrece herramientas fáciles de usar que permiten a los estudiantes obtener resultados satisfactorios incluso sin experiencia previa en diseño, lo que puede fomentar una sensación de logro y competencia.
- **Creatividad:** El software CorelDraw ofrece una amplia gama de herramientas y funciones que estimulan la creatividad, permitiendo a los estudiantes explorar diferentes ideas y soluciones a los problemas. El uso del software ayuda a los estudiantes a desarrollar un pensamiento más flexible y original, lo cual es fundamental para el éxito emprendedor.
- **Motivación:** La posibilidad de visualizar ideas y proyectos de manera atractiva puede aumentar la motivación de los estudiantes para trabajar en ellos, porque permite crear prototipos y presentaciones que ayudan a concretar las ideas y a visualizar su potencial, lo que puede aumentar el entusiasmo y la dedicación al proyecto.
- **Resolución de problemas:** El software CorelDraw ofrece herramientas que permiten a los estudiantes analizar y solucionar problemas de forma creativa. Puede ayudar a los estudiantes a visualizar diferentes escenarios y a encontrar soluciones innovadoras a los desafíos que se les presenten.
- **Pensamiento crítico:** El uso de CorelDraw requiere que los estudiantes consideren diferentes aspectos como la composición, la estética, la funcionalidad y la legibilidad

del diseño. Este proceso de análisis y evaluación ayuda a desarrollar el pensamiento crítico y la capacidad de tomar decisiones asertivas,

Genera nuevos conocimientos: El presente trabajo de investigación generar nuevos conocimientos en las siguientes áreas:

- **Aplicación práctica del software:** Investigar cómo el uso de CorelDRAW puede mejorar las capacidades emprendedoras podría proporcionar nuevos conocimientos sobre cómo las herramientas tecnológicas pueden influir en la creatividad, el diseño y la gestión de proyectos empresariales.
- **Impacto en el emprendimiento:** Examinar cómo el dominio de CorelDraw afecta el éxito empresarial, la innovación y la competitividad podría generar nuevos conocimientos sobre la relación entre las habilidades técnicas y las capacidades emprendedoras.
- **Metodologías de investigación:** El enfoque metodológico utilizado para investigar esta relación también podría generar nuevos conocimientos en términos de cómo diseñar y llevar a cabo estudios sobre tecnología y emprendimiento.
- **Educación y formación empresarial:** Los hallazgos de la investigación podrían informar el desarrollo de programas educativos y de formación empresarial que integren el aprendizaje de herramientas tecnológicas como CorelDRAW para fomentar las habilidades emprendedoras.
- **Innovación y competitividad:** Si la investigación revela que el dominio de CorelDraw está asociado con un mayor nivel de innovación y competitividad empresarial, podría proporcionar nuevas perspectivas sobre cómo las herramientas tecnológicas pueden utilizarse estratégicamente para mejorar el rendimiento laboral y empresarial.

Perspectiva de gestión: La gestión puede tener un impacto positivo en el desarrollo de las capacidades emprendedoras de los estudiantes a través del uso de CorelDraw.

- **Desarrollo de habilidades:** La gestión puede implementar programas de formación para que los estudiantes aprendan a utilizar CorelDRAW de forma eficaz. Esto les permitirá desarrollar habilidades de diseño, comunicación visual, creatividad e innovación.
- **Fomento de la cultura emprendedora:** La gestión puede promover el uso de CorelDRAW como herramienta para el desarrollo de proyectos emprendedores. Esto puede ayudar a crear una cultura emprendedora en la institución educativa y a fomentar la iniciativa y la creatividad entre los estudiantes.
- **Apoyo a la creación de proyectos:** La gestión puede brindar apoyo a los estudiantes que utilizan CorelDRAW para desarrollar sus proyectos emprendedores. Esto puede incluir la financiación de proyectos, la provisión de recursos y la asesoría técnica.
- **Difusión de los resultados:** Ayuda a difundir los resultados de los proyectos emprendedores realizados con CorelDraw, también ayuda a inspirar a otros estudiantes a desarrollar sus propias ideas y a promover el uso de CorelDraw como herramienta para el emprendimiento.

Área de aplicación: La institución educativa Augusto B. Leguía, es una institución con variante técnica, que tiene 10 especialidades en el área de Educación para el trabajo, es donde se aplicará el presente trabajo de investigación donde juega un papel fundamental en el desarrollo de las capacidades emprendedoras de los estudiantes y en la promoción del uso del software CorelDraw como herramienta para el emprendimiento.

Población: En la actualidad la institución educativa aproximadamente tiene 2,350 estudiantes matriculados en ambos turnos, mañana y tarde. 120 docentes en las diferentes áreas

y 16 personas en el ámbito administrativo. Por consecuencia toda la comunidad educativa será beneficiados por el presente trabajo de investigación.

Mejorar el uso de CorelDraw: Utilizar el software CorelDraw de forma eficaz puede ayudarte a desarrollar las habilidades y la confianza que necesitas para convertir tus ideas en proyectos exitosos, para esto tienes que desarrollar tus habilidades de diseño, invierte en tu conocimiento o formación, practica constantemente, inspírate en otros referentes, enfócate en la comunicación visual, diseña con un propósito claro, considera a tu público objetivo y planifica tus proyectos. Recordando que el éxito como emprendedor requiere esfuerzo, dedicación y una actitud proactiva.

Elaborar Manual o Guía de CorelDraw:

CorelDraw es un software de diseño gráfico vectorial que te permite crear una amplia variedad de proyectos, desde logotipos e ilustraciones hasta diseños de página web y maquetación de documentos. Este manual está diseñado para ayudarte a aprender a utilizar CorelDraw de forma eficaz.

Encontrarás instrucciones paso a paso, ejercicios prácticos y consejos para aprovechar al máximo las funciones del software. El presente manual está diseñado para principiantes como un usuario experimentado, este manual te proporcionará los conocimientos y las habilidades que necesitas para crear diseños profesionales e impactantes. Aquí te presentamos algunos de los temas que se tratarán en este manual:

- **Introducción a CorelDraw:** Conocerás la interfaz del programa, las herramientas básicas y las principales funciones.
- **Dibujo y creación de objetos:** Aprenderás a utilizar las herramientas de dibujo para crear formas, líneas, curvas y texto.

- **Relleno y contorno:** Descubrirás cómo aplicar colores, texturas y patrones a tus objetos.
- **Efectos y filtros:** Aprenderás a utilizar diferentes efectos para mejorar tus diseños.
- **Texto y tipografía:** Conocerás las herramientas para trabajar con texto y crear tipografías atractivas.
- **Importación y exportación:** Aprenderás a importar y exportar archivos en diferentes formatos.
- **Consejos y trucos:** Encontrarás consejos útiles para mejorar tu flujo de trabajo y aprovechar al máximo las funciones de CorelDraw.

Te invitamos a explorar estos recursos para complementar tu aprendizaje y obtener ayuda con cualquier problema que puedas encontrar. Esperamos que este manual te sea útil para aprender a utilizar CorelDraw y crear diseños increíbles.

II. METODOLOGÍA

Enfoque

Cuantitativo

Se utilizó el enfoque cuantitativo porque busca patrones y relaciones causales entre variables para describir, explicar y predecir los eventos bajo estudio. Hernández et al., (2018).

Tipo

Básica

Se clasifica como tipo básico según Arias et al. (2021) porque se centra en el estudio de información que puede tener diversas aplicaciones en el conocimiento científico existente.

Diseño

No experimental

Señalaron que este era un diseño no experimental, es un estudio de la forma natural de las variables y no implica manipulación de las mismas. Según Hernández et al. (2018).

Nivel

Descriptiva

Se sostienen que la investigación de nivel descriptiva implica presentar la información tal como es, presentar la situación durante la investigación, analizar, interpretar, imprimir y evaluar la necesidad, Hernández et al. (2018).

Población

Lo consideraron a la población como un conjunto completo y bien definido representado por características similares o compartidas. Además, dependiendo de su número, puede ser limitado o infinito, Hernández et al. (2018).

En este caso la constituyen los estudiantes educación secundaria del área Educación para el trabajo en la especialidad de Computación e Informática de Institución Educativa Augusto B. Leguía, con formación técnica del distrito de Puente Piedra, que cuenta con 2350 estudiantes.

Tabla 1

Distribución de la población por grado y sección.

T.	Turno Mañana							Turno Tarde							TOTAL
G.	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	
1°	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	448
2°	37	37	37	37	37	37	35	37	35	37	35	37	37	35	510
3°	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	476
4°	35	34	35	35	34	35	34	34	35	34	34	35	34		482
5°	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	434
															2350

Nota. La tabla muestra la distribución de los estudiantes según el turno, grado y sección en el que se encuentran.

Fuente: Elaboración propia del investigador.

Tabla 2

Distribución de la población por turnos.

Turnos	Grados	Secciones	Total	%
Turno mañana	1°,2°,3°,4° y 5°	ABCDEFGFG	1178	50.1%
Turno tarde	1°,2°,3°,4° y 5°	HIJKLMN	1172	49.9%
Total			2350	100%

Nota. La tabla muestra la distribución de los estudiantes centrándose en el turno en el que se encuentran.

Fuente: Elaboración propia del investigador.

Muestra

La muestra es un grupo específico dentro de una población definida, Hernández et al. (2018). La muestra está constituida por estudiantes de cuarto grado de secundaria en la especialidad de computación e informática de la Institución Educativa Augusto B. Leguía del distrito de Puente Piedra. Las edades esta aproximadamente entre los trece y catorce años de edad, ambos sexos. Por ser una institución de secundaria con formación técnica, cada sección esta desdoblado por 2 especialidades.

Muestreo:

Según Hernández et al. (2018) el muestreo es el acto de hipotetizar mediante el cual el investigador selecciona individuos para participar en la investigación mediante una muestra previamente definida El estudio no requiere una muestra específica porque la muestra es un censo que corresponde a la población.

Tabla 3

Distribución de la muestra

	Grado	Secciones	Estudiantes	%
Cuatro grados	4to.	D, G, L, M	72	100%
Total			72	100%

Nota. La tabla muestra la distribución de la totalidad de estudiantes a evaluar.

Fuente: Elaboración propia del investigador.

Tabla 4

Distribución de la muestra por especialidades.

Grado	Sección	Especialidades	Cantidad
4to.	D	Computación e Informática	18
		Mecánica de Producción	17
	G	Computación e Informática	18
		Electricidad	16
	L	Computación e Informática	18
		Panadería y Pastelería	16
	M	Computación e Informática	18

Nota. La tabla muestra la distribución de estudiantes según las especialidades en la que se encuentran.

Fuente: Elaboración propia del investigador.

Técnica:

Reyes (2022) la define como una herramienta diseñada específicamente para recolectar información relevante, y en este estudio se optó por la encuesta. Según Hernández et al (2018) la técnica de la encuesta se está convirtiendo en una valiosa herramienta de recolección de datos.

Instrumento:

Para, Hernández et al (2018) un cuestionario como herramienta es un conjunto organizado de pasos en el desarrollo y administración de un método de encuesta que se completará con datos mediante preguntas formuladas. En definitiva, se trata de una serie de preguntas técnicamente sistemáticas y recogidas que se editan e imprimen para ser respondidas por escrito.

Confiabilidad:

Hernández et al. (2018) explicaron: que la confiabilidad de un instrumento de medición se determina utilizando diferentes métodos y se refiere a la medida en que su uso repetido en el mismo sujeto de investigación produce los mismos resultados. Se utilizó el Alfa de Cronbach, en piloto de 10 encuestados que se aplicó el instrumento con 20 ítems u objetos. Para, Hernández et al. (2018) un coeficiente de confiabilidad de cero (0) indica confiabilidad cero; un factor de uno (1) es un indicador de confiabilidad máxima o completa; cuanto más cerca esté la relación de 1, mayor será la confiabilidad.

Tabla 5

Confiabilidad del cuestionario de Software CorelDraw como contribución a las capacidades emprendedoras.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach ,907	N de elementos 20

Nota. La tabla muestra los resultados de la prueba de confiabilidad del cuestionario elaborado en una muestra de 20 estudiantes.

Fuente: Elaboración propia del investigador.

Validez:

Según Hernández et al. (2018), se describe la validez como el grado en que un instrumento mide la variable que se está evaluando, lo que proporciona un alto grado de validez. El instrumento ha sido validado por tres expertos que comprueban la claridad, coherencia, pertinencia y pertinencia de las preguntas.

Tabla 6

Validez de juicio de expertos de la variable software CorelDraw como contribución a las capacidades emprendedoras.

Expertos	Resultado
Dr. Fernando Ysaías Aguilar Padilla	Aplicable
Dr. Eulogio Anibal Enrique Oliveros	Aplicable
Dr. Augusto Quispe Flores	Aplicable

Nota. La tabla muestra a los expertos encargados de llevar a cabo la validación del cuestionario, así como su diagnóstico final.

Fuente: Elaboración propia del investigador.

De acuerdo con la Tabla 6, el juicio de expertos está dado por notables profesionales de la especialidad, metodólogos y estadísticos, indicando la aplicabilidad del instrumento.

Operacionalización de la variable

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Niveles o R.
Habilidades creativas	Herramientas básicas	1. Estoy familiarizado(a) con la interfaz de CorelDraw	Totalmente en desacuerdo (1)	Ordinal
		2. Conozco las herramientas básicas y los comandos		
	Crear diseños	3. Tengo en cuenta los principios básicos del diseño gráfico	En desacuerdo (2)	Bajo [20 – 46]
		4. Puedo adaptar mis diseños a diferentes públicos y objetivos		
	Dibujar	5. Puedo crear dibujos originales y creativos	Ni de acuerdo ni en desacuerdo (3)	
	Composición de colores	6. Puedo seleccionar colores que se complementen y armonicen entre sí		
	Uso de tipografía	7. Conozco los diferentes tipos de letra y sus características	De acuerdo (4)	
		8. Puedo aplicar efectos de texto para mejorar la estética de mis diseños		
Estrategias de marketing	Fijación de precios	9. Tengo conocimiento de los precios de mis diseños	De acuerdo (4)	Medio [47 – 73]
	Análisis de mercado	10. La empresa debe realizar un análisis de mercado		
		11. Conozco los hábitos de compra del cliente	Totalmente de acuerdo (5)	
	Promoción efectiva	12. La empresa debe tener una estrategia de promoción clara y definida		
		13. Los productos y servicios de promoción de la empresa deben ser atractivos		
	Público objetivo	14. Conozco las necesidades de los clientes a los que deseo vender		
15. La empresa debe conocer las necesidades y deseos de su público objetivo				
Actitud emprendedora	Crear un negocio	16. Me siento motivado(a) para iniciar un negocio propio	Totalmente de acuerdo (5)	Alto [74 - 100]
	Publicidad del negocio	17. La publicidad del negocio debe ser clara y fácil de entender		
		18. La publicidad del negocio debe ser atractiva y llamar la atención		
	Insertarse el mercado laboral	19. Cuento con conocimiento para trabajar en una imprenta		
		20. Estoy seguro(a) que me adaptare rápido al trabajo		

III. RESULTADOS

Reporte de procesamiento, según objetivos

Objetivo General: Establecer el nivel de uso del Software CorelDraw como contribución a las capacidades emprendedoras en estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra - 2024.

Tabla 7

Uso del CorelDraw (Agrupada)

	N	%
Medio	13	18,1%
Alto	59	81,9%

Nota. La tabla muestra la distribución de frecuencias respecto a los valores correspondientes al uso del CorelDraw.

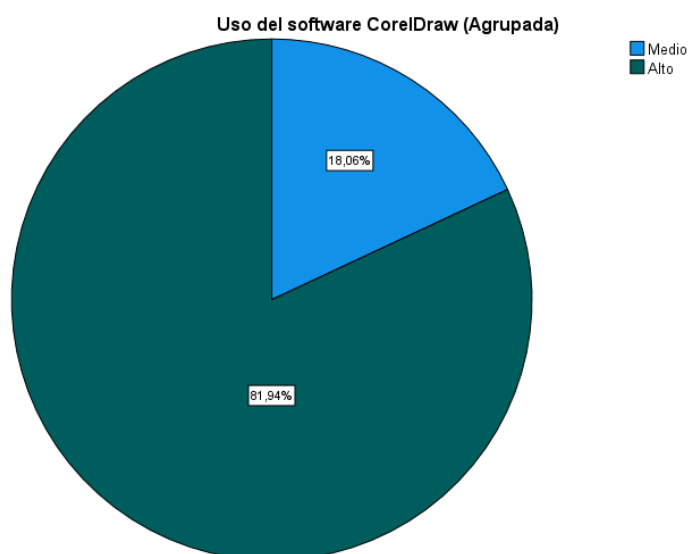
Fuente: Elaboración propia del investigador.

Interpretación:

La tabla 7 muestra que el nivel de uso del software CorelDraw fue medio en 13 estudiantes y alto en 59. Lo que significa que el 81,9% no solo ha aprendido el manejo del paquete informático sino lo más importante que lo usan.

Figura 1

Uso del software CorelDraw (agrupada)



Nota. La figura muestra los valores obtenidos de manera gráfica.

Fuente: Elaboración propia a partir de la Tabla 7.

Objetivo específico 1: Establecer el nivel de uso del Software CorelDraw en su dimensión Habilidades creativas de una institución educativa de Puente Piedra - 2024.

Tabla 8

Habilidades creativas (Agrupada)

	N	%
Medio	43	59,7%
Alto	29	40,3%

Nota. La tabla muestra la distribución de frecuencias respecto a las habilidades creativas.

Fuente: Elaboración propia del investigador.

Interpretación:

La tabla 8 muestra que el nivel de uso del software CorelDraw en su dimensión habilidades creativas fue medio en 43 estudiantes y alto en 29. Lo que significa que el 40,3% ha logrado un nivel alto en las habilidades creativas.

Tabla 9

Tabla de frecuencia por ítems correspondiente a la dimensión Habilidades creativas

Ítems	Categorías										Total	
	Totalmente en desacuerdo		En desacuerdo		Ni de acuerdo ni en desacuerdo		De acuerdo		Totalmente de acuerdo			
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Estoy familiarizado con la interfaz de CorelDraw		0%		0%	42	58%	30	42%		0%	72	100%
Conozco las herramientas básicas y los comandos		0%		0%	42	58%	30	42%		0%	72	100%
Tengo en cuenta los principios básicos del diseño gráfico		0%		0%	43	60%		0%	29	40%	72	100%
Puedo adaptar mis diseños a diferentes públicos y objetivos		0%		0%	43	60%		0%	29	40%	72	100%
Puedo crear dibujos originales y creativos		0%	13	18%		0%	59	82%		0%	72	100%
Puedo seleccionar colores que se complementen y armonicen entre sí		0%		0%	30	42%	13	18%	29	40%	72	100%
Conozco los diferentes tipos de letra y sus características		0%		0%	72	100%		0%		0%	72	100%
Puedo aplicar efectos de texto para mejorar la estética de mis diseños		0%		0%	43	60%		0%	29	40%	72	100%

Nota. La tabla muestra la distribución de frecuencias respecto a la dimensión habilidades creativas.

Fuente: Elaboración propia del investigador.

Interpretación:

La tabla x muestra a nivel de ítems que las respuestas se concentran entre las opciones ni de acuerdo ni en desacuerdo y totalmente de acuerdo, lo que significa que los estudiantes conocen el funcionamiento del CorelDraw y pueden sacar el mayor provecho; de otra parte, evidencia la necesidad de reforzar la creación de dibujos originales y creativos.

Objetivo específico 2: Establecer el nivel de uso del Software CorelDraw en su dimensión estrategias de marketing de una institución educativa de Puente Piedra - 2024.

Tabla 10

Estrategias de marketing (Agrupada)

	N	%
Medio	30	41,7%
Alto	42	58,3%

Nota. La tabla muestra la distribución de frecuencias respecto a las estrategias de marketing.

Fuente: Elaboración propia del investigador.

Interpretación:

La tabla x muestra que el nivel de uso del software CorelDraw en su dimensión estrategias de marketing fue medio en 30 estudiantes y alto en 42. Lo que significa que el 58,3% ha logrado un nivel alto en las estrategias de marketing.

Tabla 11

Tabla de frecuencia por ítems correspondiente a la dimensión estrategias de marketing

Ítems	Categorías								Total	
	Totalmente en desacuerdo		En desacuerdo		Ni de acuerdo ni en desacuerdo		De acuerdo		Totalmente de acuerdo	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Tengo conocimiento de los precios de mis diseños		0%		0%	43	60%		0%	29	40%
La empresa debe realizar un análisis de mercado		0%		0%	30	42%	13	18%	29	40%
Conozco los hábitos de compra del cliente		0%		0%	43	60%		0%	29	40%
La empresa debe tener una estrategia de promoción clara y definida		0%		0%	30	42%		0%	42	58%
Los productos y servicios de promoción de la empresa deben ser atractivos		0%		0%		0%	13	18%	59	82%
Conozco las necesidades de los clientes a los que deseo vender		0%		0%	43	60%		0%	29	40%
La empresa debe conocer las necesidades y deseos de su público objetivo		0%		0%		0%	30	42%	42	58%

Nota. La tabla muestra la distribución de frecuencias respecto a la dimensión estrategias de marketing.

Fuente: Elaboración propia del investigador.

Interpretación:

La tabla x muestra a nivel de ítems que las respuestas se concentran entre las opciones ni de acuerdo ni en desacuerdo y totalmente de acuerdo, lo que significa que los estudiantes conocen sobre requerimientos del cliente y las características de un servicio que garantice un servicio de calidad.

Objetivo específico 3: Establecer el nivel de uso del Software CorelDraw en su dimensión Actitud Emprendedora de una institución educativa de Puente Piedra - 2024.

Tabla 12

Actitud emprendedora (Agrupada)

	N	%
Medio	13	18,1%
Alto	59	81,9%

Nota. La tabla muestra la distribución de frecuencias respecto a la actitud emprendedora.

Fuente: Elaboración propia del investigador.

Interpretación:

La tabla x muestra que el nivel de uso del software CorelDraw en su dimensión actitud emprendedora fue medio en 13 estudiantes y alto en 59. Lo que significa que el 81,9% ha logrado un nivel alto en su actitud emprendedora.

Tabla 13

Tabla de frecuencia por ítems correspondiente a la dimensión actitud emprendedora

Ítems	Categorías										Total	
	Totalmente en desacuerdo		En desacuerdo		Ni de acuerdo ni en desacuerdo		De acuerdo		Totalmente de acuerdo			
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Me siento motivado(a) para iniciar un negocio propio		0%		0%	13	18%		0%	59	82%	72	100%
La publicidad del negocio debe ser clara y fácil de entender		0%		0%		0%	13	18%	59	82%	72	100%
La publicidad del negocio debe ser atractiva y llamar la atención		0%		0%		0%	13	18%	59	82%	72	100%
Cuento con conocimiento para trabajar en una imprenta		0%		0%	13	18%	29	40%	30	42%	72	100%
Estoy seguro(a) que me adaptare rápido al trabajo		0%		0%	13	18%		0%	59	82%	72	100%

Nota. La tabla muestra la distribución de frecuencias respecto a la dimensión actitud emprendedora.

Fuente: Elaboración propia del investigador.

Interpretación:

La tabla x muestra a nivel de ítems que las respuestas se concentran en la opción totalmente de acuerdo, lo que significa que los estudiantes se encuentran motivados y seguros para atender a sus clientes.

Tablas de contingencia

Tabla 14

*Tabla cruzada Actitud Emprendedora (Agrupada)*Habilidades creativas (Agrupada).*

			Habilidades creativas (Agrupada)		Total
			Medio	Alto	
Actitud Emprendedora (Agrupada)	Medio	Recuento	13	0	13
		% del total	18,1%	0,0%	18,1%
	Alto	Recuento	30	29	59
		% del total	41,7%	40,3%	81,9%
Total		Recuento	43	29	72
		% del total	59,7%	40,3%	100,0%

Nota. La tabla muestra de manera descriptiva la manera en la que se relacionan la actitud emprendedora y las habilidades creativas.

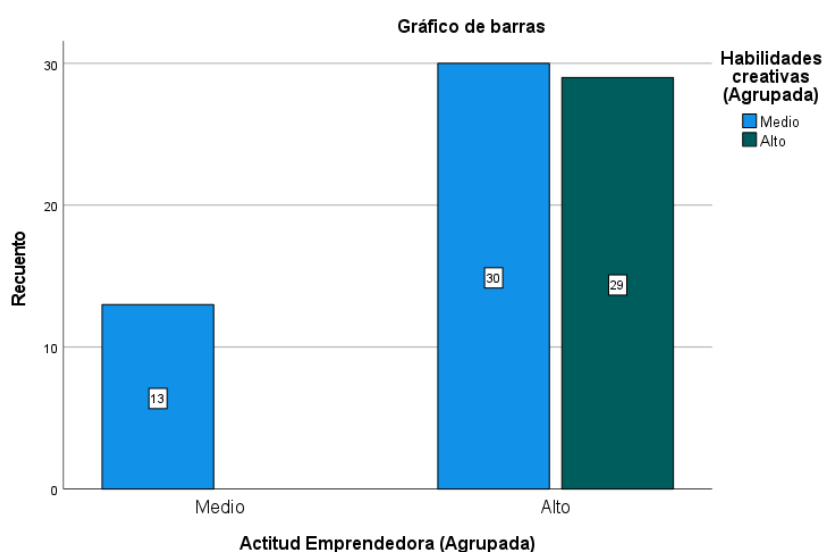
Fuente: Elaboración propia del investigador.

Interpretación:

La tabla 14 muestra que, de un total de 72 estudiantes, 13 (18,1%) coinciden en el nivel medio respecto a su actitud emprendedora y habilidades creativas; asimismo, 20 estudiantes (40,3%) coinciden en el nivel alto. Lo que significa que existe asociación entre actitud emprendedora y habilidades creativas ($\text{sig.} < .001$).

Figura 2

Actitud Emprendedora (Agrupada)



Nota. La figura muestra los valores obtenidos de manera gráfica.

Fuente: Elaboración propia a partir de la Tabla 14.

Tabla 15

*Tabla cruzada Actitud Emprendedora (Agrupada)*Estrategias de marketing (Agrupada).*

			Estrategias de marketing (Agrupada)		Total
			Medio	Alto	
Actitud Emprendedora (Agrupada)	Medio	Recuento	0	13	13
		% del total	0,0%	18,1%	18,1%
	Alto	Recuento	30	29	59
		% del total	41,7%	40,3%	81,9%
Total		Recuento	30	42	72
		% del total	41,7%	58,3%	100,0%

Nota. La tabla muestra de manera descriptiva la manera en la que se relacionan la actitud emprendedora y las estrategias de marketing.

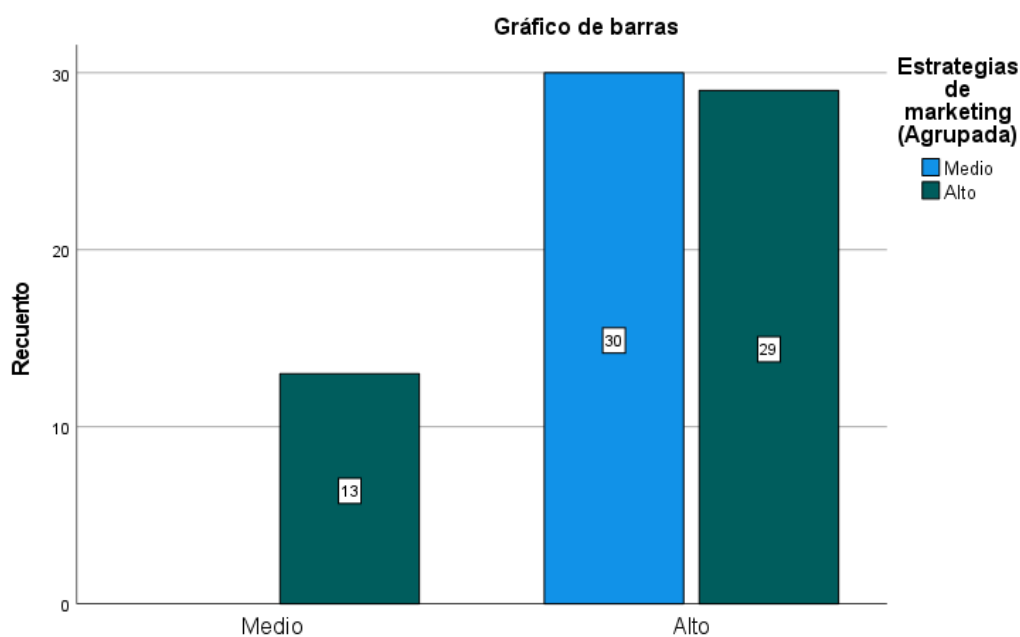
Fuente: Elaboración propia del investigador.

Interpretación:

La tabla 15 muestra que, de un total de 72 estudiantes, 29 (40,3%) coinciden en el nivel alto respecto a su actitud emprendedora y estrategias de marketing. Lo que significa que existe asociación entre actitud emprendedora y estrategias de marketing (sig. < .001).

Figura 3

Actitud Emprendedora (Agrupada)



Nota. La figura muestra los valores obtenidos de manera gráfica.

Fuente: Elaboración propia a partir de la Tabla 15.

3.1 Comentarios de las discusiones:

De acuerdo con los resultados obtenidos, se destaca lo siguiente: se estableció el nivel de uso del Software CorelDraw como contribución a las capacidades emprendedoras en estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra - 2024, con un nivel de uso del 81.9%. No solo han aprendido a manejar el paquete informático, sino que lo utilizan activamente. En este contexto, se cita la investigación de De la Cruz (2020), quien exploró la relación entre la plataforma Wix y las habilidades empresariales en estudiantes del cuarto grado de secundaria de la institución educativa Bella Aurora en Puente Piedra durante el año 2018. Según los resultados obtenidos, los estudiantes indican haber desarrollado consistentemente habilidades empresariales y perciben tener la autonomía necesaria para emprender un negocio. Además, destacan la contribución del docente al emplear estrategias didácticas que mejoran su aprendizaje. En resumen, los estudiantes parecen beneficiarse significativamente al familiarizarse con estrategias o programas, lo que les brinda mayores oportunidades de crecimiento y emprendimiento.

Por otro lado, en cuanto a las habilidades creativas de la institución educativa, se observa que el 40.3% tiene un nivel alto, lo cual refleja que existe creatividad dentro de la institución. En este contexto, la investigación de Cajigas (2019) propone una estrategia para fortalecer la capacidad emprendedora en Colombia, aunque los hallazgos indican una perspectiva diferente. Se destaca la importancia de reducir el elevado número de nuevas empresas que cesan sus operaciones antes de alcanzar los cinco años de fundadas. En su lugar, se enfatiza en la necesidad de asegurar que las empresas supervivientes sean productivas y competitivas, lo que contribuirá al desarrollo económico y social de los países que promueven el emprendimiento como política de Estado.

Finalmente, en relación con la dimensión de estrategias de marketing, se encontró que el 58.3% tiene un nivel alto, es decir, muestra un comportamiento emprendedor como estudiante. Al respecto, se cita la investigación de Utreras (2019), titulada "Devenir emprendedora: Anversos y reversos de las experiencias de emprendimiento y trabajo de cuidados en mujeres de Valparaíso". Los hallazgos de la investigación proporcionan la base para desarrollar nuevas áreas de investigación y enfoques para el emprendimiento femenino, centrándose en las vivencias de las emprendedoras y en cómo se adaptan, enfrentan obstáculos y continúan con el emprendimiento. El objetivo principal del estudio fue explorar cómo las experiencias en el trabajo doméstico y de cuidado influyen en el emprendimiento de mujeres en Valparaíso, con el fin de entender las estrategias adoptadas, las continuidades y cambios que surgen en relación con el emprendimiento.

IV. CONCLUSIONES

- 4.1. Se comprobó que el uso del software CorelDraw es fundamental para el fortalecimiento de las habilidades emprendedoras de los estudiantes. Más allá de simplemente aprender a usar el software, lo aplican de manera activa en la creación de sus diseños publicitarios, lo que eleva sus capacidades emprendedoras.
- 4.2. El empleo del software tecnológico CorelDraw influye de manera importante en el desarrollo de las habilidades creativas de los estudiantes de 4° grado de secundaria. Se observó que el uso fue de nivel medio en 43 estudiantes y alto en 29, lo que indica que el 40,3% ha logrado un alto nivel en habilidades creativas.
- 4.3. El uso del software tecnológico CorelDraw impacta significativamente en la formación de estrategias de marketing entre los estudiantes de 4° grado de secundaria. Se evidenció que el nivel de uso fue medio en 30 estudiantes y alto en 42, lo que significa que el 58,3% ha obtenido un alto nivel en estrategias de marketing.
- 4.4. El uso del software tecnológico CorelDraw influye de manera considerable en el fomento de una actitud emprendedora entre los estudiantes de 4° grado de secundaria. Se encontró que el nivel de uso fue medio en 13 estudiantes y alto en 59, lo que indica que el 81,9% ha alcanzado un alto nivel en su actitud emprendedora.
- 4.5. Al fomentar y motivar a los estudiantes a utilizar el software CorelDraw, se fortalecen las capacidades emprendedoras de los estudiantes de secundaria, quienes crean sus propios diseños publicitarios para venderlos o para ingresar al mercado laboral.
- 4.6. El uso de CorelDraw impulsa en los estudiantes y en la comunidad educativa una mentalidad emprendedora, al fomentar la adopción de normas de convivencia en el taller de computación informática de la institución educativa Augusto B. Leguía.

- 4.7. Al finalizar el estudio se estableció el nivel de uso del Software CorelDraw como contribución a las capacidades emprendedoras en estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra - 2024, en un nivel medio alto. Lo que significa que los estudiantes han desarrollado capacidades sobre capacidades creativas, estrategias de marketing y actitud emprendedora.

V. RECOMENDACIONES

- 5.1. Se recomienda organizar talleres y capacitaciones dirigidos a los docentes para mejorar su práctica profesional en el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), así como en el manejo del software CorelDraw. Esto permitirá que los educadores estén mejor preparados para integrar estas herramientas en sus metodologías de enseñanza y potenciar las habilidades emprendedoras de los estudiantes.
- 5.2. Es esencial que la gestión del director se enfoque en mejorar la conexión a internet en la institución educativa. Una conexión rápida y estable es fundamental para aprovechar al máximo el software CorelDraw y otras herramientas tecnológicas en los procesos educativos.
- 5.3. El docente encargado del Aula de innovación debe tener un conocimiento sólido en el manejo de las TIC. Se recomienda ofrecer formación específica a este docente para asegurar un adecuado soporte técnico, pedagógico y asesoramiento en el uso del software CorelDraw y otros recursos tecnológicos disponibles en la institución.
- 5.4. Para garantizar un óptimo funcionamiento de los programas educativos, es imprescindible mantener los laboratorios de computación en buen estado. Se sugiere realizar revisiones periódicas y llevar a cabo acciones de mantenimiento preventivo y correctivo para asegurar que los equipos estén en condiciones óptimas para el uso de los estudiantes y docentes.
- 5.5. Fortalecer los contenidos para crear dibujos originales y creativos, toda vez que un 18% de estudiantes reportaron un nivel bajo en este ítem. Las recomendaciones son oportunidades de mejora detectadas. En este caso estoy usando los resultados de la tabla tres.

VI. REFERENCIAS

- Academia de Diseño (2020, 4 de julio). *¿Qué es CorelDraw?*
<https://academiadedisenio.com/2020/07/04/que-es-corel-draw/>
- Cabero J. (2015). Reflexiones educativas sobre las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). *Revista Tecnología Ciencia y Educación*. (1), 19–27.
<https://doi.org/10.51302/tce.2015.27>
- Cajigas, M. (2019). *Propuesta de una estrategia para fortalecer la capacidad emprendedora en Colombia*. [Tesis de doctorado, Universidad de Granada]. Repositorio Institucional UGR.
<https://digibug.ugr.es/handle/10481/55752>
- Calvopiña, D. (2020). *Determinantes económicos e institucionales del emprendimiento por oportunidad y necesidad*. [Tesis de maestría, Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales]. Repositorio Institucional FLACSO Andes.
<https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/handle/10469/16514>
- Cano, C. (2003). *Actitudes emprendedoras y creación de empresas en los estudiantes universitarios*. Editorial Universidad de Almería. https://editorial.ual.es/libro/actitudes-emprendedoras-y-creacion-de-empresas-en-los-estudiantes-universitarios_144331/
- Chino, C. y Machaca, S. (2019). *Desarrollo de la capacidad de diseño publicitario gráfico en el área de educación para el trabajo en los estudiantes del 3º de educación secundaria de la institución educativa “Francisco Antonio De Zela”, Tacna, 2018*. [Tesis de grado, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio Institucional UNAS.
<https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/0626a689-bd62-49cf-af51-c11333ba58e7/content>
- Cobo, C. (2012). *Competencias para empresarios emprendedores: contexto europeo. Proyecto Avanz@: Competencias para la productividad de las Mipymes centroamericanas en*

la economía del conocimiento y la innovación. Editorial International Development Research Centre – IDRC. <https://www.oitcinterfor.org/node/6011>

Coras, F. (2023). *El programa Corel Draw en la expresión artística en estudiantes del Quinto Año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017*. [Tesis de grado, Escuela Superior de Formación Artística Pública "Felipe Guamán Poma de Ayala"]. Repositorio Institucional ESFAPA. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/renati/6749>

Díaz, S. (2009). Plataformas educativas un entorno para profesores y profesores y alumnos. *Revista digital para profesionales de la enseñanza* (2),1-7. <https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/wp-content/uploads/rtMedia/users/31451/2021/09/PLATAFORMAS-EDUCATIVAS-UN-ENTORNO-PARA-profesores-y-alumnos.pdf>

De la Cruz G. (2020). *Plataforma WIX y las capacidades emprendedoras en los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Bella Aurora – Puente Piedra 2018*. [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional Federico Villarreal]. Repositorio Institucional UNFV. <https://repositorio.unfv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13084/4588/GARRO%20DE%20LA%20CRUZ%20%20VILOS%20-%20%20TITULO%20DE%20SEGUNDA%20ESPECIALIDAD%20PROFESIONA L.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Herazo, J. (2019). *Estudio de incubadoras de negocios en el ecosistema de emprendimiento nacional e internacional con foco en incubadoras bajo el alero de universidades y su vinculación con el ecosistema*. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica de Chile]. Repositorio Institucional UC Chile. <https://repositorio.uc.cl/handle/11534/26919>

- Llancari, Y. y Recuay, C. (2021). *El recurso tecnológico Corel Draw en la construcción de sólidos geométricos en los estudiantes de una institución educativa de Huancavelica*. [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio Institucional UNH. <https://repositorio.unh.edu.pe/items/14b7b2c0-e6e0-46ec-9d48-87df096cd224>
- CorelClub (2018). Manual del Usuario de CorelDRAW® 2018. <http://www.corelclub.org/descargas/GUIA-MANUAL-CorelDRAW-2018-en-CORELCLUB.pdf>
- Maturana, D. (2021). *Análisis de la cultura del emprendimiento y el emprendedor en la comuna de Rancagua*. [Tesis de maestría, Universidad de Chile]. Repositorio Institucional UChile. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/188245>
- Ministerio de Educación - MINEDU (2017). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4551>
- Monzon, M. (2022). *El área de educación para el trabajo y el fortalecimiento de las habilidades emprendedoras de los estudiantes de VII ciclo de la institución educativa Andahuasi*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio Institucional UNJFSC. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/6929>
- Pilloca, R. (2020). *Capacidad emprendedora para generar negocios y la motivación en los estudiantes del programa semipresencial de la Universidad Peruana Unión, Sede Lima – 2019*. [Tesis de maestría, Universidad Peruana Unión]. Repositorio Institucional UPeU. <https://repositorio.upeu.edu.pe/items/0df7281b-8b43-4a6b-b666-82d92ddebb10>

- Tello, N. (2020). *Capacidades comunicativas y capacidades emprendedoras de los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la UPLA*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio Institucional UNE. <https://repositorio.une.edu.pe/entities/publication/667797d2-1bf6-41ac-a429-180a16641d01>
- Utreras, M. (2019) *Devenir emprendedora Anversos y reversos de las experiencias de emprendimiento y trabajo de cuidados en mujeres de Valparaíso*. [Tesis de maestría, Universidad de Chile]. Repositorio Institucional UChile. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/184352>

VII. ANEXOS

ANEXO A.

CUESTIONARIO SOBRE SOFTWARE CORELDRAW COMO CONTRIBUCION A LAS CAPACIDADES EMPRENDEDORAS

Instrucciones:

Estimado Estudiantes: Este cuestionario, que se solicita completar, es anónimo y será de gran ayuda para el progreso de mi investigación. A continuación, encontrarás una serie de preguntas que se te pide responder. No hay respuestas correctas o incorrectas; lo importante es que respondas con honestidad. Si las situaciones descritas coinciden con tu manera habitual de actuar, marca con una "X". Por favor, no dejes ninguna pregunta sin responder.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4	5

N°	ITEMS	ALTERNATIVAS				
		1	2	3	4	5
Habilidades creativas						
1	Estoy familiarizado(a) con la interfaz de CorelDraw					
2	Conozco las herramientas básicas y los comandos					
3	Tengo en cuenta los principios básicos del diseño gráfico					
4	Puedo adaptar mis diseños a diferentes públicos y objetivos					
5	Puedo crear dibujos originales y creativos					
6	Puedo seleccionar colores que se complementen y armonicen entre sí					
7	Conozco los diferentes tipos de letra y sus características					
8	Puedo aplicar efectos de texto para mejorar la estética de mis diseños					
Estrategias de marketing						
9	Tengo conocimiento de los precios de mis diseños					
10	La empresa debe realizar un análisis de mercado					
11	Conozco los hábitos de compra del cliente					
12	La empresa debe tener una estrategia de promoción clara y definida					
13	Los productos y servicios de promoción de la empresa deben ser atractivos					
14	Conozco las necesidades de los clientes a los que deseo vender					
15	La empresa debe conocer las necesidades y deseos de su público objetivo					
Actitud Emprendedora						
16	Me siento motivado(a) para iniciar un negocio propio					
17	La publicidad del negocio debe ser clara y fácil de entender					
18	La publicidad del negocio debe ser atractiva y llamar la atención					
19	Cuento con conocimiento para trabajar en una imprenta					
20	Estoy seguro(a) que me adaptare rápido al trabajo					

ANEXO B. Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGÍA
Problema general ¿Cuál es el nivel de uso del Software CorelDraw como contribución a las capacidades emprendedoras en estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra - 2024? Problemas específicos - ¿Cuál es el nivel de uso del Software CorelDraw en su dimensión Habilidades creativas de una institución educativa de Puente Piedra - 2024? - ¿Cuál es el nivel de uso del Software CorelDraw en su dimensión Estrategias de marketing de una institución educativa de Puente Piedra - 2024? - ¿Cuál es el nivel de uso del Software CorelDraw en su dimensión Actitud emprendedora de una institución educativa de Puente Piedra - 2024?	Objetivo general Establecer el nivel de uso del Software CorelDraw como contribución a las capacidades emprendedoras en estudiantes de una institución educativa de Puente Piedra - 2024 Objetivos específicos - Establecer el nivel de uso del Software CorelDraw en su dimensión Habilidades creativas de una institución educativa de Puente Piedra – 2024 - Establecer el nivel de uso del Software CorelDraw en su dimensión Estrategias de marketing de una institución educativa de Puente Piedra – 2024 - Establecer el nivel de uso del Software CorelDraw en su dimensión Actitud Emprendedora de una institución educativa de Puente Piedra - 2024	Variable principal: Software CorelDraw. Dimensiones: - Habilidades creativas. - Estrategias de marketing. - Actitud Emprendedora.	Población 2,350 estudiantes de nivel secundaria. Muestra 72 estudiantes de cuarto de secundaria. Técnica Encuesta. Instrumento Cuestionario. Enfoque Cuantitativo Diseño No experimental Nivel Descriptivo. Estadística Descriptiva Frecuencias y porcentajes Medidas de tendencia central

ANEXO C.

FICHA PARA EVALUACIÓN POR CRITERIOS DE JUECES

Título: Software CorelDraw como contribución a las capacidades emprendedoras en estudiantes de una institución educativa, Puente Piedra, 2024

I. DATOS GENERALES

1.1 Docente Experto : Dr. Fernando Ysaías Aguilar Padilla **D.N.I:** 10186815 998471262

1.2 Cargo o institución donde labora : Institución Educativa Comercio 62 Almirante Miguel Grau

II. ASPECTOS DE VALIDACION

CRITERIOS	INDICADORES	Deficiente (0-20)				Regular (21-40)				Buena (41-60)				Muy buena (61-80)				Excelente (81-100)			
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado																				X
OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables																		X		
ACTUALIDAD	Esta acorde a los planteamientos teóricos actuales																		X		
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																				X
SUFICINECIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad																		X		
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de estudio																		X		
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos del tema de estudio																				X
COHERENCIA	Entre variables, dimensiones e indicadores																		X		
CONVENIENCIA	Genera nuevas pautas en la investigación y construcción de teoría																				X

III. OPINION DE APLICABILIDAD: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

IV. PROMEDIO DE VALORACION: 850 puntos

Lima, 03 de marzo del 2024


Firma del experto informante
DNI. 10186815

FICHA PARA EVALUACIÓN POR CRITERIOS DE JUECES

Título: Software CorelDraw como contribución a las capacidades emprendedoras en estudiantes de una institución educativa, Puente Piedra, 2024

I. DATOS GENERALES

1.1 Docente Experto : Dr. EULOGIO ANIBAL ENRIQUEZ OLIVEROS D.N.I: 09466096 Cel.: 953553056

1.2 Cargo o institución donde labora : UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

II. ASPECTOS DE VALIDACION

CRITERIOS	INDICADORES	Deficiente (0-20)				Regular (21-40)				Buena (41-60)				Muy buena (61-80)				Excelente (81-100)			
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado																				X
OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables																				X
ACTUALIDAD	Esta acorde a los planteamientos teóricos actuales																				X
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																				X
SUFICINECIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad																				X
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de estudio																				X
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos del tema de estudio																				X
COHERENCIA	Entre variables, dimensiones e indicadores																				X
CONVENIENCIA	Genera nuevas pautas en la investigación y construcción de teoría																				X

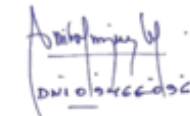
III. OPINION DE APLICABILIDAD: Aplicable [☒]

Aplicable después de corregir [☐]

No aplicable [☐]

IV. PROMEDIO DE VALORACION: 100 puntos

Lima, 07 de marzo del 2024



Firma del experto informante
DNI. 09466096

FICHA PARA EVALUACIÓN POR CRITERIOS DE JUECES

Título: Software CorelDraw como contribución a las capacidades emprendedoras en estudiantes de una institución educativa, Puente Piedra, 2024

I. DATOS GENERALES

1.1 Docente Experto : Dr. Augusto Quispe Flores **D.N.I:** 10395605 **Cel.:** 996925053

1.2 Cargo o institución donde labora : Director de la I.E. N° 3187

II. ASPECTOS DE VALIDACION

CRITERIOS	INDICADORES	Deficiente (0-20)				Regular (21-40)				Buena (41-60)				Muy buena (61-80)				Excelente (81-100)			
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado																				X
OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables																		X		
ACTUALIDAD	Esta acorde a los planteamientos teóricos actuales																				X
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																				X
SUFICINECIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad																				X
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de estudio																		X		
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos del tema de estudio																				X
COHERENCIA	Entre variables, dimensiones e indicadores																				X
CONVENIENCIA	Genera nuevas pautas en la investigación y construcción de teoría																				X

III. OPINION DE APLICABILIDAD: Aplicable [☒] Aplicable después de corregir [☐] No aplicable [☐]

IV. PROMEDIO DE VALORACION: 890 puntos

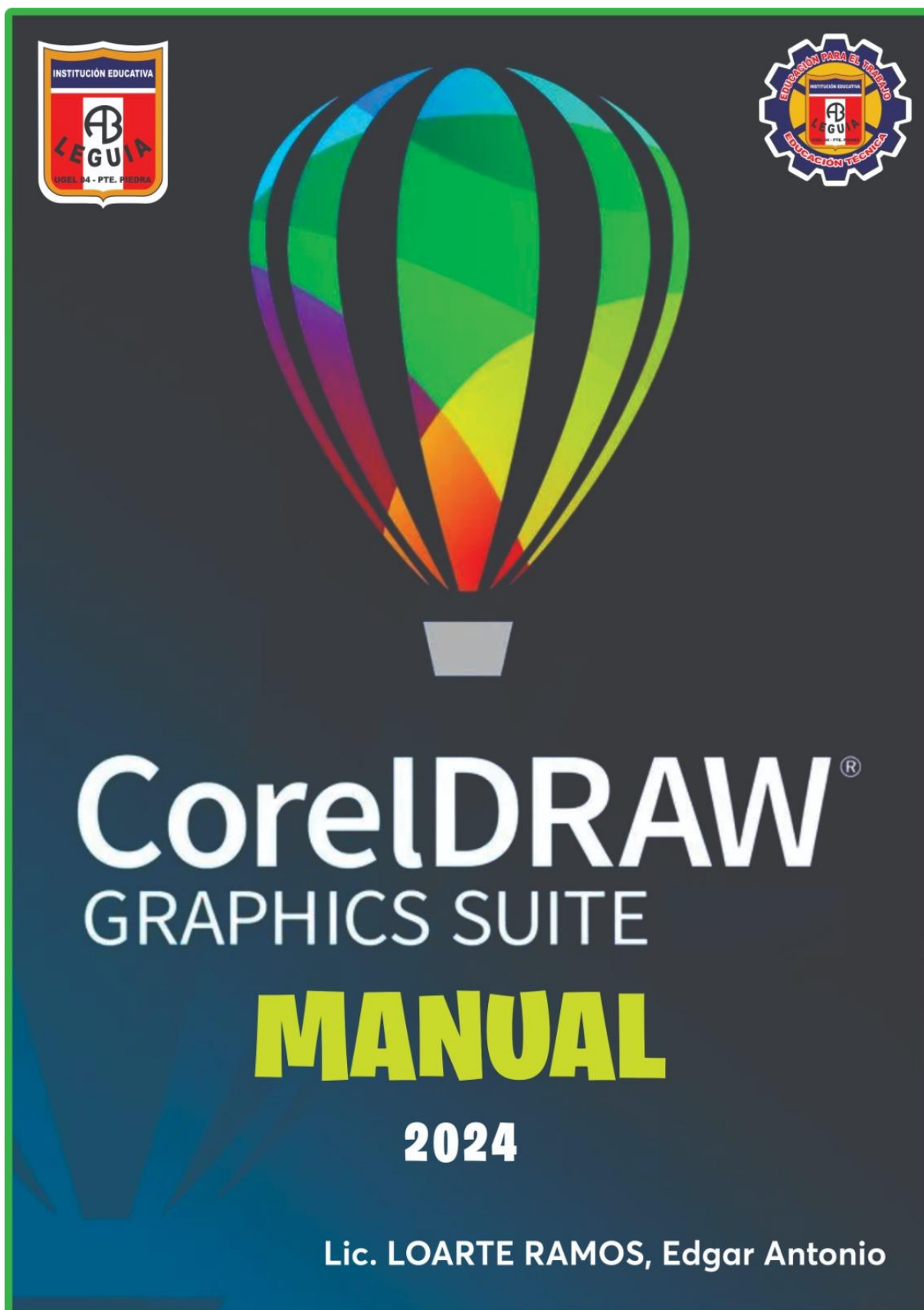
Lima, 08 de marzo del 2024



Dr. Augusto Quispe Flores
 DIRECTOR
 C.M. 0110396295

Firma del experto informante
DNI. 10395605

ANEXO D.
MANUAL DE CORELDRAW



Introducción a CorelDRAW

CorelDRAW Graphics Suite es un programa de diseño gráfico vectorial que te permite crear una amplia variedad de proyectos, desde logotipos e ilustraciones hasta diseños de página y maquetación web.

Este manual te guiará a través de las funciones básicas de CorelDRAW, **permitiéndote aprender a:**

- Crear y editar objetos vectoriales e imágenes de mapa de bits.
- Utilizar las diversas herramientas de dibujo y diseño.
- Aplicar efectos y filtros a tus proyectos.
- Trabajar con texto y tipografía.
- Preparar tus archivos para impresión o publicación web.

Tanto si eres un principiante como un usuario experimentado de CorelDRAW, este manual te proporcionará los conocimientos y las habilidades que necesitas para crear diseños profesionales e impactantes.

A continuación, te presentamos algunos de los beneficios de utilizar CorelDRAW:

- Interfaz intuitiva y fácil de usar.
- Amplia gama de herramientas y funciones.
- Potente motor de dibujo vectorial.
- Compatibilidad con una amplia variedad de formatos de archivo.
- Soporte técnico y comunidad de usuarios online.

Si estás buscando un programa de diseño gráfico completo y versátil, CorelDRAW es una excelente opción.

Con este manual, podrás aprovechar al máximo todas las funciones del programa y crear diseños increíbles.

Aquí te presento algunos recursos adicionales que te pueden ser útiles:

- Sitio web de CorelDRAW: <https://www.coreldraw.com/en/>
- Tutoriales de CorelDRAW: <https://m.youtube.com/watch?v=LhNnEibdrpk>
- Foro de la comunidad de CorelDRAW: <https://community.coreldraw.com/talk/>

¡Esperamos que este manual te sea de gran ayuda!

DISEÑO GRÁFICO

La profesión del diseño gráfico implica la concepción, planificación, proyección y creación de comunicaciones visuales, generalmente producidas mediante procesos industriales y dirigidas a transmitir mensajes específicos a grupos sociales particulares. Esta labor posibilita la transmisión gráfica de ideas, hechos y valores, los cuales son procesados y sintetizados en términos de forma y comunicación, considerando aspectos sociales, culturales, económicos, estéticos y tecnológicos. También se conoce como diseño en comunicación visual, ya que algunos prefieren esta denominación para evitar asociar el término "gráfico" únicamente con la industria de la impresión, reconociendo que los mensajes visuales se transmiten a través de diversos medios de comunicación, no solo impresos.



Dado el vertiginoso y extenso crecimiento en la circulación de información, la demanda de diseñadores gráficos se encuentra en un punto sin precedentes, especialmente impulsada por el avance constante de nuevas tecnologías y la necesidad de abordar aspectos humanos que están fuera del ámbito de competencia de los ingenieros encargados de su creación.

Algunas categorizaciones comunes del diseño gráfico incluyen:

- Diseño gráfico publicitario.
- Diseño editorial y de identidad corporativa.
- Diseño web.
- Diseño de envases.
- Diseño tipográfico.
- Cuartelaría, señalética y diseño multimedia, entre otros.



HABILIDADES Y DESEMPEÑO PROFESIONAL: La habilidad para el diseño no es inherente, sino que se desarrolla a través de la práctica y la reflexión. Aunque es una capacidad latente, requiere educación continua y práctica, ya que es difícil de adquirir intuitivamente. La creatividad, la innovación y el pensamiento lateral son competencias fundamentales para el desempeño laboral del diseñador gráfico.

ROL DEL DISEÑADOR GRÁFICO: En el proceso de comunicación, el diseñador gráfico desempeña el papel de codificador o intérprete del mensaje. Su labor implica interpretar, organizar y presentar los mensajes visuales. Su sensibilidad estética debe complementarse con su comprensión del contenido. Este trabajo abarca la planificación y estructuración de las comunicaciones, así como su producción y evaluación.

ACTIVIDAD

- ✓ En forma grupal, realizar el Perfil de un Diseñador Gráfico Leguiano.

TAREA

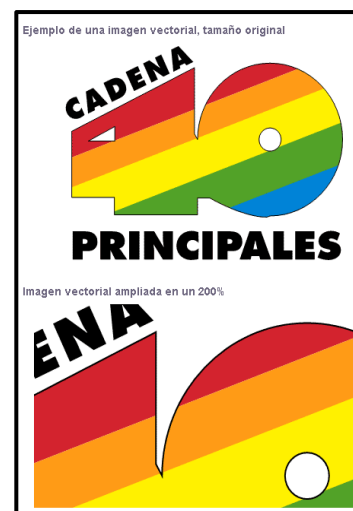
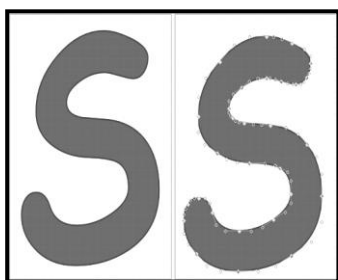
- a) Investigar 2 conceptos de diseño gráfico.
- b) Identifica y menciona 3 Diseñadores nacionales y 3 diseñadores internacionales.
- c) Ilustrar 10 diseños gráficos variados.

TIPOS DE IMÁGENES

(Objetos Gráficos – Imágenes Digitales)

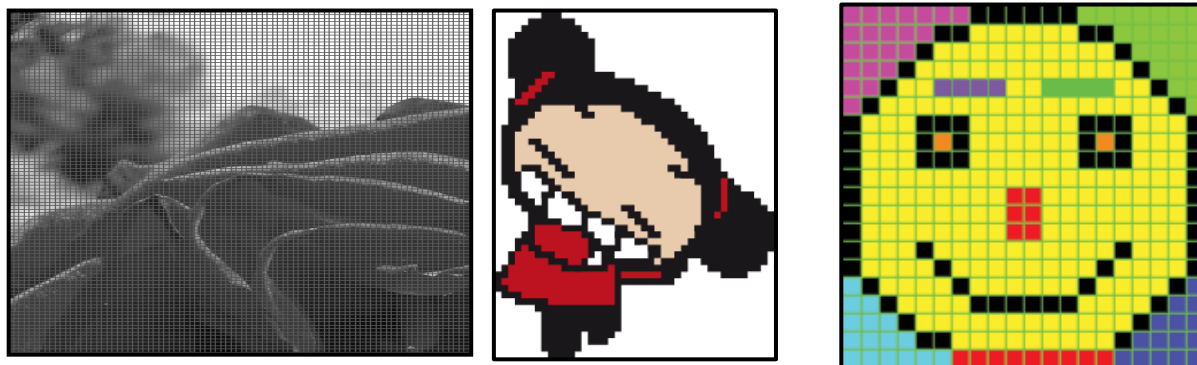
La clasificación de imágenes puede basarse en varios criterios, pero en este contexto nos enfocamos únicamente en cómo se describe la imagen en el ordenador. Bajo esta premisa, podemos identificar dos categorías principales de imágenes digitalizadas: imágenes vectoriales e imágenes de mapa de bits. Estos dos tipos tienen naturalezas y características distintas y están diseñados para propósitos completamente diferentes. Por lo tanto, es crucial entender y familiarizarse con cada uno de ellos para utilizarlos de manera apropiada.

- A. IMÁGENES VECTORIALES:** Las imágenes vectoriales se componen de contornos y rellenos definidos matemáticamente. Las imágenes vectoriales son gráficos formados a base de curvas y líneas a través de elementos geométricos definidos como vectores. La gran ventaja de las imágenes vectoriales es que no sufren pérdida de resolución al producirse una ampliación de los mismos..



- B. IMÁGENES EN MAPAS DE BITS:** Las imágenes de mapa de bits se componen de una gran cantidad de pequeños cuadrados llamados píxeles, que contienen información de color, incluso si es solo blanco o negro. Imaginemos que queremos copiar una fotografía de un paisaje en un cuaderno con hojas cuadrículadas. Podemos dividir la fotografía en cuadrados del mismo tamaño que los de la cuadrícula del cuaderno y luego transferir los colores de cada cuadrado a la cuadrícula, lo que nos dará una representación aproximada de la foto original en el papel.

Los archivos de las imágenes se guardan normalmente en forma de mapa de bits o mosaico de píxeles. Cada píxel guarda la información de color de la parte de imagen que ocupa. Estas imágenes son generadas por escáneres y cámaras digitales, y tienden a ocupar más memoria que las imágenes vectoriales. Su principal desventaja radica en la capacidad de ampliación, ya que cuando se aumenta considerablemente el tamaño de la imagen, se observa una distorsión en la forma de mosaico, conocida como "píxeles", y una pérdida de calidad en los colores, lo que resulta en el efecto de pixelación debido a la ampliación excesiva de la fotografía.



ACTIVIDAD

Dibujar una imagen en Mapas de bits. (Configurar el área de trabajo)

- Ingresar al programa de Paint.
- Menú Ver / Zoom / personalizado / 800%
- Menú Ver / Zoom/ Mostrar cuadrícula.

CORELDRAW

INTRODUCCIÓN. CorelDRAW es un software de diseño desarrollado por Corel Corporation, una empresa con sede en Canadá. Con el paso del tiempo y las continuas mejoras desde sus primeras versiones, junto con la incorporación de una serie de aplicaciones adicionales para formar paquetes de software completos, se ha convertido en una de las herramientas más populares para el diseño en general. Este programa se centra principalmente en el diseño de imágenes vectoriales (compuestas por puntos conectados por líneas), pero también permite trabajar con imágenes de mapa de bits y realizar animaciones.

CorelDRAW se utiliza comúnmente con propósitos profesionales en diversas áreas, como diseño gráfico, diseño web, arquitectura, dibujo técnico y una amplia gama de campos creativos, incluyendo diseño textil, diseño industrial, moda, publicidad, entre otros.

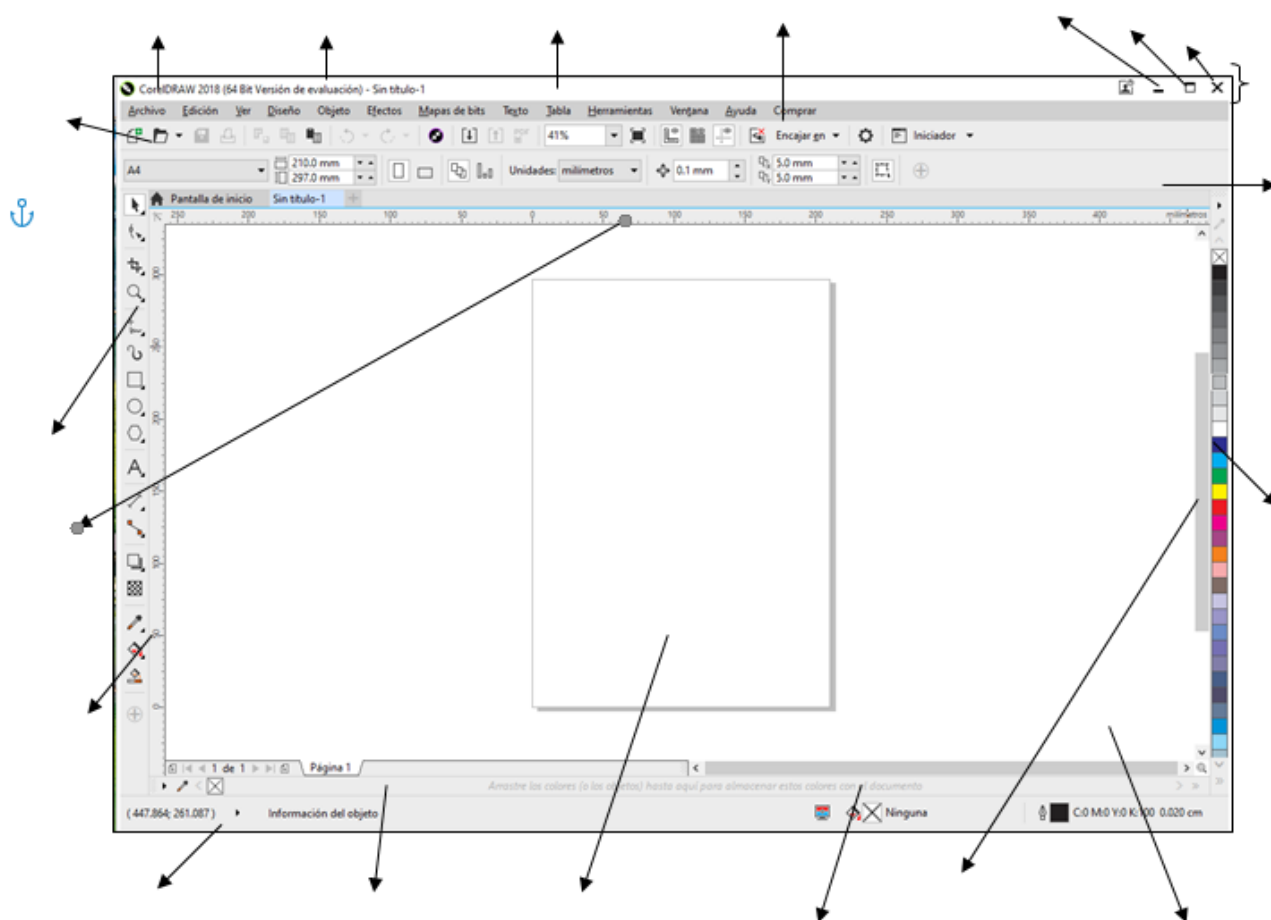
Entre sus características destacadas se encuentran la rapidez y la facilidad de uso, lo que lo hace adecuado incluso para principiantes en el diseño por computadora. Además, ofrece compatibilidad con una variedad de formatos de archivos, incluidos los de sus competidores. En la actualidad, forma parte del paquete de aplicaciones denominado CorelDRAW Graphics Suite, que incluye herramientas adicionales como Photo-Paint (para la edición de fotografías), CorelTrace (para convertir imágenes de mapa de bits en vectores) y Corel Capture (para captura de pantalla y creación de animaciones, entre otras funciones).

- INGRESANDO AL PROGRAMA CorelDRAW.

Existen varias formas de ingresar a Corel.:

- Clic en Inicio / Programas / Corel Graphics Suite X3 / CorelDRAW X3
- Hacer clic en el icono CorelDRAW X3 que se encuentra en el escritorio. (Acceso Directo)

VENTANA PRINCIPAL. (Señalar sus partes)



INSERTAR Y/O OCULTAR BARRAS DE HERRAMIENTAS

Se puede realizar de la siguiente forma.

- Clic derecho en algunas de las Barras de H. y hacer clic en para activar o desactivar.

TAREA:

1. Hacer un listado de todos los comandos de la Barra Menú.
2. Investigar un nuevo concepto de CorelDRAW
3. Mencionar todas las versiones actuales del programa CorelDRAW.

4. Realizar un listado; que trabajos se puede realizar con el programa CorelDRAW X.

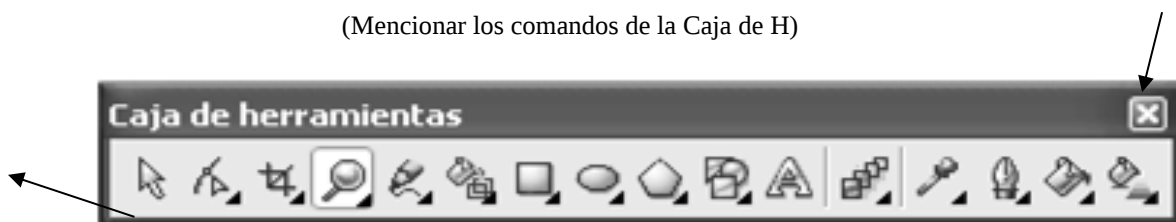
CAJA DE HERRAMIENTAS

La paleta de herramientas proporciona funciones para crear, editar y manipular objetos de forma interactiva. Las herramientas de dibujo permiten la creación de una amplia variedad de elementos para ilustraciones, mientras que las herramientas de transformación facilitan la modificación de los dibujos. Además, ofrece la capacidad de insertar y trabajar con texto, así como otras opciones adicionales.

Las opciones de menú lateral son nuevas características que se pueden acceder a través de una de las herramientas disponibles en la paleta. Un pequeño triángulo negro ubicado en la esquina inferior derecha de una herramienta indica la presencia de un menú lateral que contiene varias herramientas agrupadas. Al hacer clic en el triángulo, se despliega un menú lateral que muestra más herramientas o comandos disponibles.



(Mencionar los comandos de la Caja de H)

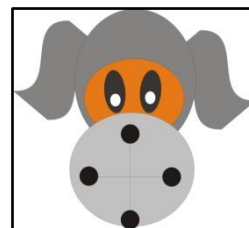




ACTIVIDAD O PRODUCTO A PRESENTAR.

- Crear diferentes objetos con todos los comandos de la caja de herramientas: **Objetos creados.**
- Utilizando varios objetos, crear la imagen de un perrito: **Varios objetos = Imagen o dibujo.**
- El dibujo o imagen creado del perrito, convertir al formato JPG.
 - Formato de diseño.
 - Dibujar en la computadora.

Todos los objetos creados, diseñados, guardar en su carpeta o USB y después imprimir.



TAREA

- Mencionar los procedimientos o secuencias para imprimir un dibujo en Corel Draw.
- Escribir a combinación de teclas que se usa para ir a la ventana de **imprimir....**

EL TRABAJO CON OBJETOS

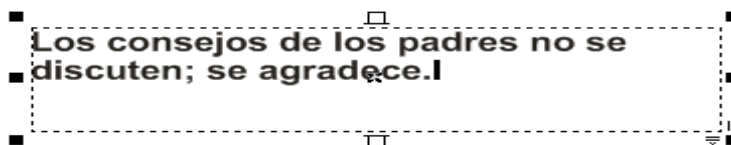
TRATAMIENTO DE TEXTO



- ❖ Utilizar el comando: Herramienta Texto (**F8**)
- ❖ Para modificar el formato de texto insertar la barra de **TEXTO** o presionar las teclas. **Ctrl + T**

- TEXTO ARTISTICO:** La introducción de este texto permite adoptar el texto a una curva y crear efectos especiales como los comandos del menú efectos. El texto artístico se puede situar directamente siguiendo el trayecto de un objeto gráfico, o bien empleando el menú **texto** y el comando **Adaptar texto a trayecto.**

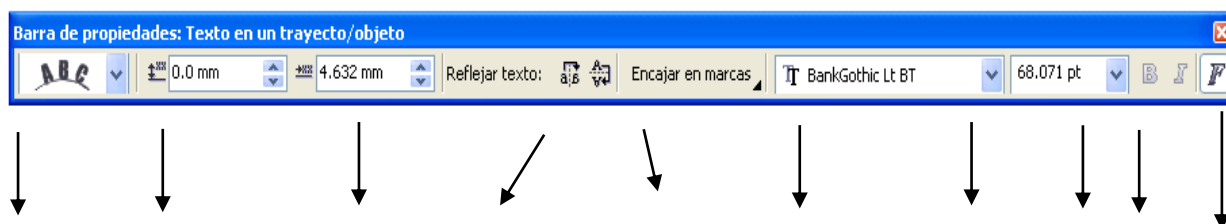
- B. **TEXTO DE PARRAFO:** Este tipo de texto está diseñado para aplicación de textos intensivos, como anuncio y folletos. Las características de este texto permiten introducir en columnas, crear listas con marcas iniciales y establecer tabulaciones y sangrados.



TEXTO ADAPTADO A TRAYECTO

Es posible **añadir texto artístico a lo largo del trayecto de un objeto** abierto (por ejemplo, una línea) o de un objeto cerrado (por ejemplo, un cuadrado). También puedes adaptar texto existente a un trayecto. El texto artístico se puede adaptar a un trayecto abierto o cerrado.

(Señala los comandos de la siguiente barra.)



ACTIVIDAD – PRÁCTICA

Recomendaciones: Utiliza letras - tipo de fuentes que tenga líneas gruesas.

- 1) Inserta un círculo y utiliza los comandos: Menú texto / Adaptar texto a trayecto.

INSTITUCION EDUCATIVA “AUGUSTO B. LEGUIA”

Puente Piedra
Lima - Perú

COMPUTACION - INFORMATICA

- 2) Dibujar una línea vertical con el comando: Herramienta mano alzada y presionar la tecla Ctrl. Escribir tu nombre. Menú texto / Adaptar texto a trayecto.





EDGAR LOARTE RAMOS

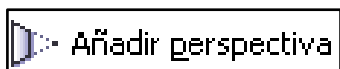
EDGAR LOARTE RAMOS

- 3) Utilizar el comando: Herramienta mezcla interactiva / Herramienta envoltura interactiva.



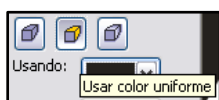
NO DUDES DE MI CAPACIDAD

- 4) Seleccionar la palabra, Menú efecto / Añadir perspectiva.



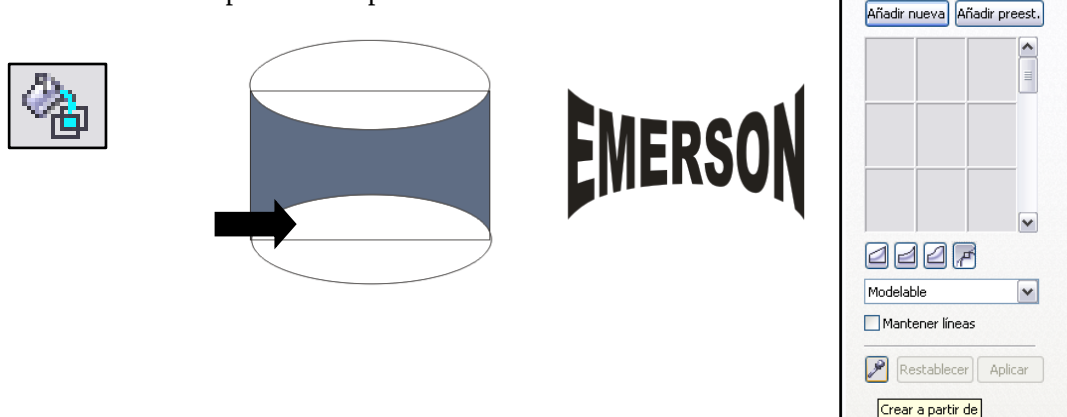
BIENVENIDOS

- 5) Herramienta Extrusión Interactiva / Color / usar sombra de color.



ANTONIO

- 6) Dibujar dos Elipses y un rectángulo / Herramienta Relleno Inteligente / “clic en la parte del diseño/ Herramienta Selección: clic en el parte no deseado / Seleccionar EMERSON / Menú Efecto / Envoltura / Crear a partir de / Aplicar.



- 7) Crear 10 objetos diferentes con los comandos estudiados.

CREACION DE OBJETOS

Las variadas opciones de herramientas que ofrece CorelDraw nos brindan la capacidad de trazar una amplia gama de formas, que incluyen líneas, cuadrados, rectángulos, círculos, elipses, polígonos, estrellas, espirales y muchas otras más. Además, nos permiten realizar acciones como mover, escalar, copiar y ajustar las propiedades de estas formas. A continuación, exploraremos cómo utilizar cada una de estas herramientas.

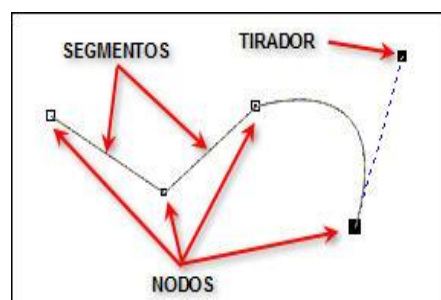
HERRAMIENTA BÉZIER



Con la herramienta Línea Bézier de CorelDRAW, tenemos la capacidad de crear segmentos rectos (líneas entre dos nodos) o trazados curvos de manera incremental durante el proceso de creación. Al hacer clic en el punto inicial del trazado y luego en otro punto en el lienzo, se genera un segmento recto. Al hacer clic en un nuevo punto, se crea otro segmento recto conectado al anterior. Sin embargo, al hacer clic y arrastrar ligeramente sin soltar el botón del ratón, el trazado adquiere una curvatura que se puede ajustar según la longitud del arrastre. Esta curvatura puede modificarse una vez completado el trazado.

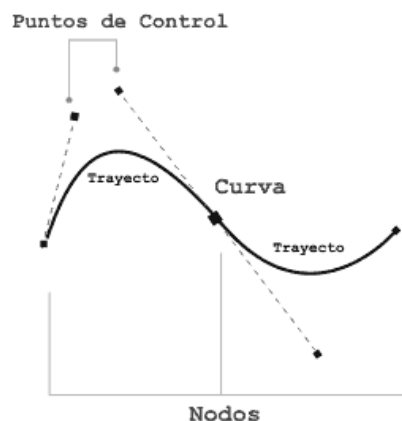
Existen dos formas de finalizar el trazado. La primera es automática y ocurre cuando cerramos la figura al hacer coincidir el punto final con el punto inicial. La segunda forma es manual, y se realiza pulsando la barra espaciadora del teclado.

Además, podemos agregar nodos a un segmento con solo hacer doble clic en el lugar correspondiente. Esta opción está disponible en la Herramienta CURVAS. Permite dibujar curvas manipulando los puntos de control en los extremos de la curva, los cuales definen la forma de cada segmento formado por nodos. Asimismo, podemos eliminar un nodo haciendo doble clic en él.



Las curvas de Bézier, también conocidas como líneas de Bézier, pueden tener una forma recta o curva, dependiendo de la disposición de sus nodos y puntos de control. Un nodo representa un punto en el espacio que conecta el inicio y el final de un trazado. Se requieren al menos dos nodos para crear cualquier trayecto, y se pueden colocar haciendo clic en la posición deseada.

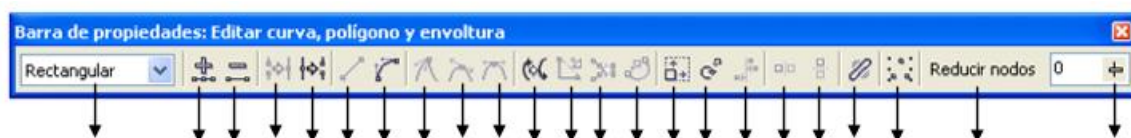
El trayecto se refiere a la línea recta o curva que se forma al unir dos nodos. Cada nodo tiene al menos un punto de control, que actúa como una palanca o manejador para modificar el trayecto correspondiente. Una curva es el resultado de la combinación de todos los trayectos necesarios para formar una figura y puede estar compuesta por dos o muchos más nodos.



HERRAMIENTA FORMA

El compañero de Bézier - La herramienta FORMA: Al igual que en cualquier sociedad, la herramienta Bézier colabora con otras herramientas para completar el producto final, y en la mayoría de los casos, es necesario recurrir a la herramienta Forma para modificar y mejorar nuestros trazados.

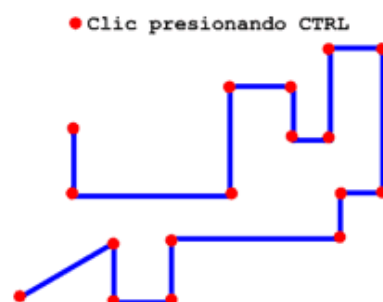
De esta manera, podemos esbozar cualquier tipo de figura y luego ajustarla utilizando la herramienta Forma para modificar los trazos y nodos del gráfico hasta obtener la figura definitiva. Esta herramienta permite ajustar los nodos de un objeto y su comportamiento varía dependiendo de si se trata de formas regulares (como rectángulos, elipses, polígonos) o formas irregulares, en las cuales se presentan diversas opciones de modificación de los puntos a través de su barra de propiedades. Es especialmente útil cuando estamos vectorizando. (Escribir los nombres de los siguientes comandos).



CREAR LINEAS RECTAS

La herramienta Bézier se utiliza de manera básica para crear líneas rectas. Para hacerlo, simplemente hacemos clic en el punto de inicio del trayecto y, manteniendo presionado el botón del ratón, arrastramos hasta el punto donde queremos que termine el trayecto.

Al presionar la tecla CTRL, podemos restringir los trayectos para que sean perfectamente horizontales, verticales o diagonales.



Para finalizar un trayecto, simplemente presionamos la barra espaciadora.

Si deseamos volver a la herramienta Bézier para crear otro trayecto, basta con presionar nuevamente la barra espaciadora.

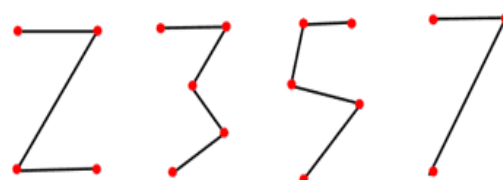
CREAR LÍNEAS RECTAS Y LUEGO CURVAR



A continuación, practicaremos la creación y manipulación de curvas, trayectos y nodos utilizando las herramientas BÉZIER Y FORMA, para crear números simples como se muestra en el ejemplo:

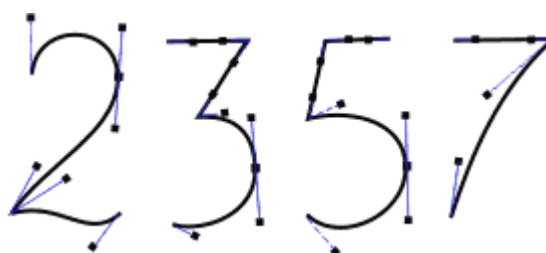
2357

A. El método más básico para manipular curvas es comenzar creando líneas curvas rectas (aunque pueda sonar contradictorio), como se demostró en el ejemplo anterior. Luego, podemos aprovechar todas las posibilidades que nos ofrece la herramienta forma. Con esta técnica, los números serán inicialmente rectos, de la siguiente manera:



B. MODIFICACIÓN:

- Para modificar la curva, seleccionamos todos los nodos y, haciendo clic en el comando "Convertir línea en curva" en la barra de Propiedades, obtenemos la opción de modificar los trayectos como curvas. Sin embargo, en este punto, todos los nodos son asimétricos.



- Seleccionamos los nodos que deseamos cambiar a Uniforme o Simétrico para suavizar las curvas.
- Ajustamos la posición de algunos nodos para lograr la forma deseada.
- Al manipular los puntos de control, mejoramos las formas.

CALCAR IMÁGENES

Trabajar con imágenes caladas ofrece una manera directa de dibujar curvas, ya que sirven como guía, similar a una plantilla. Lo fundamental para este método es comenzar creando trayectos rectos que luego se pueden curvar.

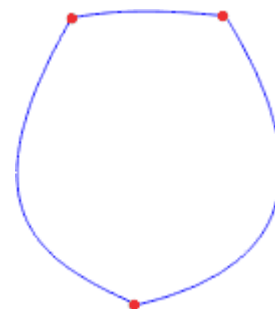
Es recomendable iniciar con un número reducido de nodos y agregar más según sea necesario. En el ejemplo proporcionado, comenzamos con 3 nodos y luego ajustamos sus trayectos utilizando los puntos de control correspondientes.



A



B



C

ACTIVIDAD - PRÁCTICA

- Calcar y/o dibujar una de las siguientes imágenes.
- Brindar un valor agregado a su diseño:



ORGANIZAR OBJETOS

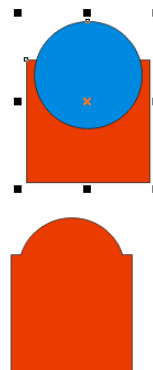
Explora cómo reorganizar los elementos dentro de un dibujo para ajustar su orden de visualización: esto incluye agruparlos, combinarlos, alinearlos y distribuirlos, así como utilizar funciones como guías dinámicas o encajar en objetos. Demuestra cómo generar nuevos objetos a partir de la fusión, recorte o

intersección de dos o más elementos. Además, menciona la opción de organizar los objetos en capas para una gestión más eficiente. Explora cómo crear una forma que siga el contorno de dos objetos mediante la soldadura; cómo obtener un objeto que represente la intersección de varios elementos, así como cómo recortar partes de los objetos para modificar su forma.

SOLDAR OBJETOS



Para conseguir cualquier forma deseada, puedes fusionar dos o más objetos mediante el proceso de soldadura. Para ello, primero selecciona los objetos que desees fusionar. Luego, accede al menú "Organizar", elige la opción "Dar Forma" y selecciona "Soldar". Por ejemplo, si partimos de dos objetos, como se muestra en la figura a la derecha, un cuadrado negro detrás y un círculo encima, después de seleccionar ambos, accede al menú "Organizar", elige "Dar Forma" y luego selecciona "Soldar". Esto resultará en un único objeto formado por el contorno de ambas figuras y con el color del objeto que estaba detrás. Puedes observar el resultado en la imagen de la derecha.



ORDEN DE OBJETO

Es posible alterar el orden de apilamiento de los objetos en una capa o página moviéndolos hacia adelante o hacia atrás, así como colocándolos delante o detrás de otros objetos. También se puede ajustar la posición de los objetos dentro de la pila con precisión y revertir el orden de apilamiento de múltiples objetos. Estas opciones se encuentran disponibles en el menú "Organizar" bajo la sección "Orden".

- **Hacia adelante de la página:** Sitúa el objeto seleccionado delante de todos los demás objetos.
- **Hacia atrás de la página:** Sitúa el objeto seleccionado detrás de todos los demás objetos de la página.
- **Hacia adelante de la capa:** Sitúa el objeto seleccionado delante de todos los demás objetos de la capa activa.
- **Hacia atrás de la capa:** Sitúa el objeto seleccionado detrás de todos los demás objetos de la capa activa.
- **Avanzar una:** Desplaza el objeto seleccionado una posición hacia delante. Si el objeto seleccionado está delante de todos los otros objetos de la capa activa, se mueve a la capa superior a ésta.
- **Retroceder una:** Desplaza el objeto seleccionado una posición hacia atrás. Si el objeto seleccionado está detrás de todos los otros objetos de la capa seleccionada, se mueve a la capa inferior a ésta.

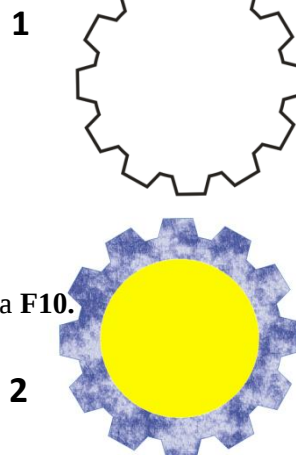
	Hacia adelante de la página	Ctrl+Inicio
	Hacia atrás de la página	Ctrl+Fin
	Hacia adelante de la capa	Mayús+RePág
	Hacia atrás de la capa	Mayús+AvPág
	Avanzar una	Ctrl+RePág
	Retroceder una	Ctrl+AvPág
	Delante de...	
	Detrás...	
	Orden inverso	

A. Preparar la hoja de trabajo:

- Niveles de Zoom.
- Menú **Ver** / Encajar en líneas guías.
Encajar en objetos.

B. Desarrollo del Engranaje

- Herramienta polígono. / Herramienta Estrella compleja. (12: Número de puntos) (4: Perfilado de Estrella)
- Crear un círculo a la misma dimensión de la estrella compleja.
- Modifica, distorsiona punto de la estrella compleja. / Herramienta Forma **F10**.
- Activa la línea Borde en medio del engranaje.
- Rotar el engranaje para ubicar el medio.
- Cambiar tamaño del círculo. (clic izquierdo + Shift)



C. Unión de objetos:

- Menú Edición / Seleccionar todo. / Objetos.
- Menú Organizar / Dar forma. / Soldar.



- Eliminar línea borde.
 - Aplicar formato de relleno y texto.
- Realizar los engranajes por separado: 1 – 2 - 3

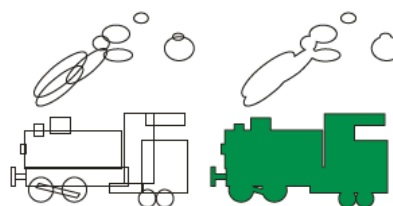
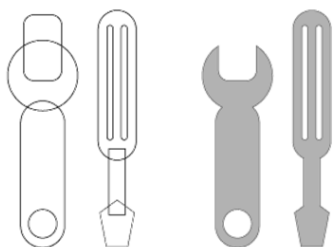
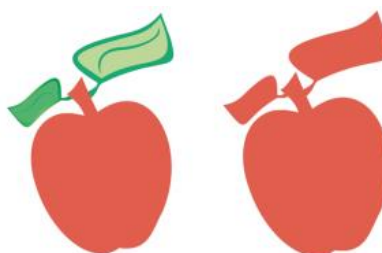
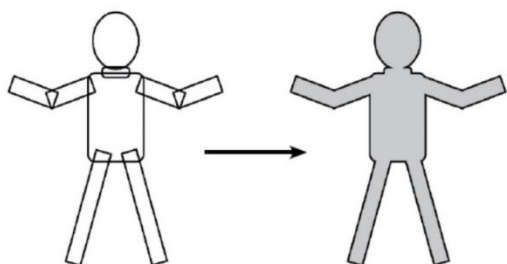
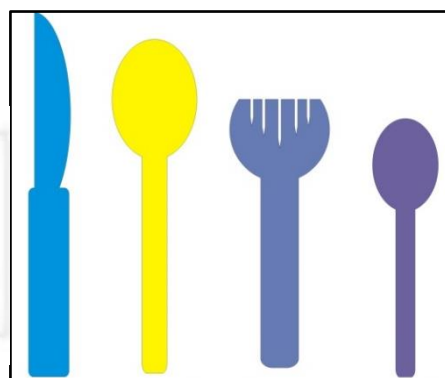
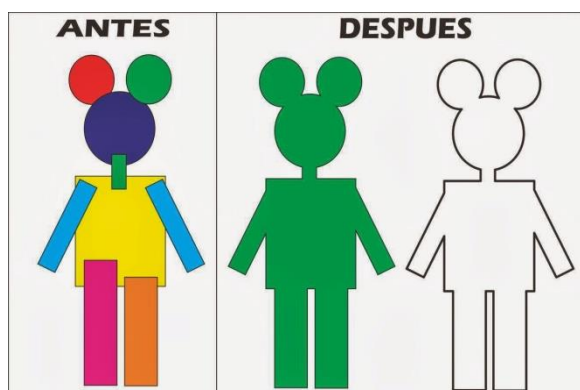
3

Sugerencias:

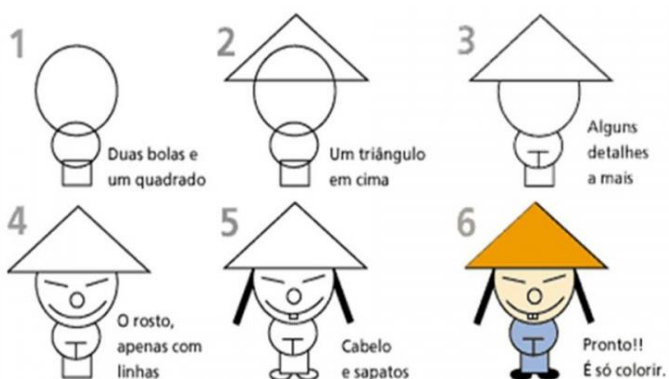
- ❖ Insertar en el engranaje diferentes mensajes (Texto)
- ❖ Brindarle un valor agregado al engranaje.
- ❖ Imprimir con sus respectivos nombres.

Crear 2 engranajes diferentes.

PRACTICA DE SOLDAR OBJETOS



PRACTICA 2.



LOGOTIPOS

Un logotipo es un símbolo visual que representa a una empresa, un producto, un proyecto o cualquier entidad, ya sea pública o privada. Su función principal es distinguir y diferenciar a la entidad de otras, y también tiene el propósito de darle una identidad reconocible. Por esta razón, el diseño del logotipo de una empresa es esencial para su negocio.

Además, a través del logo y sus componentes, como el icono, la imagen, el tipo de letra y el color, podemos identificar la naturaleza de la empresa o los productos y servicios que ofrece. Cada logotipo tiene una historia que explica su origen.



POWERCLIP

PowerClip es una utilidad del fabuloso CorelDraw, con la cual podremos insertar a una figura, una imagen, dando así la forma que a nosotros más nos agrade es decir, tienes una imagen y quieres que tenga la forma de una estrella, con esta herramienta podrás lograr esto y mucho más.

Tenemos dos formas de trabajar PowerClip.

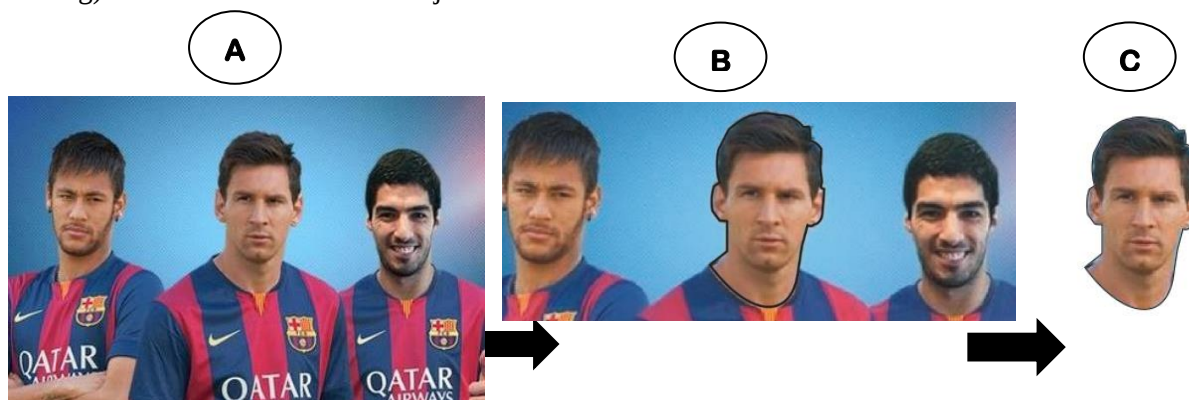
1) **INSERTAR IMAGEN A OBJETOS** (contenedor) Realizamos el siguiente procedimiento.

- a) Insertamos una imagen y la seleccionamos.
- b) Menú Efectos / PowerClip / Situar dentro del contenedor.
Se tiene que activar una flecha: 
- c) Clic dentro del objeto.



2) **QUITAR EL FONDO O LAS SOMBRAS A LAS IMÁGENES:** En esta opción se obtiene la silueta de la imagen, sin su fondo.

- a) Insertar una imagen.
- b) Dibujamos en una línea cerrada, el margen o borde de la imagen que deseamos tener, con el comando: Herramienta Bézier
- c) Seleccionamos toda la imagen de origen.
- d) Clic en el Menú Herramienta. / Opciones. / Editar  / aceptar.
- e) Menú Efectos / PowerClip / Situar dentro del contenedor.
- f) Se tiene que activar una flecha: 
- g) Clic dentro del borde dibujado.



MODIFICAR PARTE DE LA IMAGEN

Esa manera que la imagen ha sido colocada dentro del objeto que sirve como contenedor, podemos ajustar la porción de la imagen que estará dentro de dicho contenedor. Para hacer esto, es necesario dirigirse a

- Menú efectos.
- Powerclip y

- Editar contenido;

La cual permite modificar la parte de la imagen importada que estará dentro del objeto contenedor. Para acabar de modificar hay que pulsar la opción **Finalizar la edición en este nivel**.

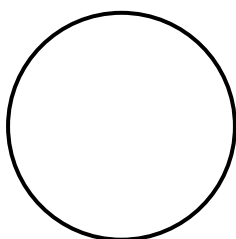
EJERCICIOS.

Escribe 5 nombres de cosas y utiliza PowerClip para situar la imagen de cada nombre dentro del texto. El resultado será similar a la imagen siguiente: Tipo de fuente **Arial Black**



LLAVEROS PUBLICITARIOS.

Son llaveros diseñados en la computadora y después se imprime en papel foto especial, donde se corta a las medidas establecidas y después pasa por el proceso del prensado. La medida de los llaveros es 5.4 cm.



5.4 cm.



A continuación, mostramos, diferentes llaveros publicitarios que se debe tener en cuenta para una mejor presentación:

- Realizar un diseño con las necesidades del cliente.
- Insertar diferentes imágenes y/o objetos.
- Digitar mensajes breves.
- Utilizar diferentes tipos de letras (fuentes).
- Combinar los colores: para las letras y el fondo.

MEDIDAS DE DISEÑO:



LLAVERO TERMINADO:

