

CASTILLO_CHASQUIBOL_- _NORIEGA_CAMPOJO_OK.docx

por

Fecha de entrega: 06-oct-2022 05:51a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 1918140738

Nombre del archivo: CASTILLO_CHASQUIBOL_-NORIEGA_CAMPOJO_OK.docx (201.52K)

Total de palabras: 7090

Total de caracteres: 39656

7
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO

BENEDICTO XVI

FACULTAD DE HUMANIDADES

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA



**RELACION ENTRE USO DE POWERPOINT Y LA INTELIGENCIA
CREATIVA EN LOS ESTUDIANTES DEL PENAL HUANCAS 2021.**

2
**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA EN LA
ESPECIALIDAD DE COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA**

AUTORES:

Br. Henry Perciles Del Castillo Chasquibol,

Br. Deisen Noriega Campojo

ASESOR:

Dr. Alfredo Henry Tapia Rodríguez.

7
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Educación y responsabilidad social

Trujillo – Perú

2022

Capítulo I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema

La creatividad es una sucesión cambiante, característica propia del ser humano; que se convierte en el motor de su desarrollo personal base del progreso y crecimiento de las culturas (Joachin; 2017). Principalmente permite llegar a establecer relaciones nuevas entre pensamientos ya existentes. Los cuales, para que se den, deben existir ciertas dinámicas relacionadas al pensamiento creativo.

Desde tiempos ancestrales la creatividad ha jugado un papel importante en la evolución de la humanidad, por lo que ha permitido confrontar muchos problemas a lo largo de su historia y darle para cada uno herramientas y soluciones novedosas, genuinas. Este ingenio probablemente haya significado la superioridad del hombre primitivo pensante en comparación a otros homínidos actuales, que le permitió desarrollarse, organizarse, explorar y dominar el mundo entero.

Como se puede apreciar la dinámica que ofrece la creatividad en el ser humano, permite su desarrollo y su adaptación a los diferentes retos que le presenta el medio en que se encuentra. Hoy en día la sociedad nos dice cómo conducirnos y convertirnos en una persona exitosa es así, como en el colegio y en la universidad rápidamente aprendemos prototipos y simplemente copiamos. Sin duda la sociedad de hoy nos indica cómo vivir y llegar a ser una persona de éxito.

Como dice Bonilla, 2017 “Estamos en una época donde las personas que han mantenido la capacidad para solucionar problemas de manera creativa están teniendo éxito”. Es la capacidad creativa la que permite encontrar soluciones a los problemas en el contexto en la que nos podamos encontrar. Por tanto, la creatividad es, hoy en día, una herramienta que aporta un valor añadido a cualquier profesional y hoy en día ya es una habilidad requerida como indispensable dentro de las empresas y porque no decir en nuestra vida diaria.

En la vida diaria del ser humano la creatividad es una capacidad muy valorada, las labores científicas, inventivas, artísticas o arquitectónicas penden en gran dimensión de ese ingenio, sin ella, la ciencia y tecnología no serían revolucionarias. Por ello, las mismas, son las llaves para ayudar a los discentes llegar a la cima del éxito; y crear un mañana mejor. (Sanz; 2017).

En esa línea, enseñar a los estudiantes las habilidades digitales, con profesiones innovadoras juntamente con la tecnología, serán capaces de crear cosas inimaginables.

Según el blog ilusionstudios (2020) el 90% de todo lo que realizamos en el día está secundado por la tecnología. Lo que hace que la persona sea prácticamente dependiente de ella para ejecutar tareas de toda índole.

Para desarrollara presentaciones exigentes que el docente busca tener claro la creatividad del estudiante se está utilizando el programa de PowerPoint y su aplicación está siendo muy aceptada en todos los niveles y en todas las áreas del currículo. Ya que el PowerPoint refleja su importancia para su aplicación en diversas áreas de trabajo y que según su manual (2007) viene a ser una herramienta popular de exposición desarrollado para muchos sistemas operativos Windows y Mac OS usada en distintos escenarios como la enseñanza, los bussiness entre otros.

El blog movilidad global (2021) sostiene que el programa PowerPoint al ser un programa de más de 30 años de su invención, esta mantiene su vigencia y diferencia en su aplicación en ámbitos académicos y empresariales, lo que ratifica su importancia de su uso en la formación de los estudiantes internos.

El establecimiento penitenciario de Huancas busca dentro de sus metas a través de la educación el tratamiento del interno para su resocialización; es por ello que cuenta con un área educativa para que los internos jóvenes y adultos puedan estudiar, aprender y readaptarse a la sociedad. Cuenta con los docentes, pero a pesar de las limitaciones se busca el logro de los objetivos trazados.

El directorio del área educativo ha visto necesario y favorable implementar una sala de cómputo claro está con las limitaciones del acceso al internet, pero que es muy novedoso para el estudiante pues muchos de ellos en casa no contaban con una computadora y son computadoras que cuentan con las aplicaciones básicas incluyendo el PowerPoint.

Dentro de ellas está el PowerPoint y conocedor de su aplicabilidad en las áreas de educación y el trabajo empresarial se busca aprovechar las potencialidades que impulsen la capacidad creativa del estudiante quedando en la necesidad de conocer si la aplicación PowerPoint tiene relación con la creatividad, y viendo dicha necesidad se evidencia la siguiente interrogante.

1

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general.

¿Existe conexión significativa entre uso de PowerPoint y la inteligencia creativa en los estudiantes del penal huancas 2021?

1

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cuál es el nivel de conocimiento sobre PowerPoint de los estudiantes internos del E.P. de Huancas 2021?
- ¿Cuál es el nivel de inteligencia creativa de los discentes internos del E.P. de Huancas 2021?
- ¿Cuál es la relación del PowerPoint y el pensamiento creativo de los estudiantes internos del E.P. de Huancas 2021?

1

1.3. Formulación de objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación significativa entre el uso de PowerPoint con la inteligencia creativa en los estudiantes internos del E.P. de Huancas 2021.

12

1.3.2. Objetivos específicos

- Determinar el grado de conocimiento sobre uso de PowerPoint de los estudiantes internos del E.P. de Huancas 2021
- Determinar el nivel de inteligencia creativa de los discentes internos del E.P. de Huancas 2021
- Conocer la relación del PowerPoint y la inteligencia creativa de los estudiantes internos del E.P. de Huancas 2021

1.4. Justificación de la investigación

La justificación práctica del presente trabajo de investigación permitió a los estudiantes, impulsar la creatividad a través del programa PowerPoint así mismo el compromiso de cognitivos del desenvolvimiento de la inteligencia creativa en otros escenarios, además del fortalecimiento y orientación académica.

La justificación social del presente trabajo de investigación permitió que los estudiantes internos del E.P. de Huancas trasmitan sus conocimientos y el desarrollo de la Inteligencia creativa en las familias, también en sus centros de labores, también el hecho de compartir las actividades desarrolladas con sus compañeros.

La justificación teórica del presente trabajo de investigación sistematizó y promovió el uso del software PowerPoint y así mismo la relevancia del uso y desarrollo de la Inteligencia creativa que servirá en su aplicación de las diferentes actividades teniendo en cuenta los fundamentos de Alan J. Rowe, además de Sanchis (2020), y en los fundamentos del PowerPoint a los creadores de Microsoft Office.

La justificación metodológica de este trabajo de investigación se basó en la aplicación de instrumentos de investigación a través de cuestionarios y encuestas cuyos resultados sirvieron para Determinar la relación significativa entre el uso de PowerPoint con la inteligencia creativa en los estudiantes internos del E.P. de Huancas se colaboró de esta manera en la mejora significativa de la creatividad en los estudiantes, siendo herramienta útil para posteriores investigaciones.

MARCO TEÓRICO**2.1. Antecedentes de la investigación****Antecedentes internacionales**

De acuerdo con sus resultados Costa (2017), en su tesis “Hábitos lectores e inteligencia creativa de los estudiantes de educación primaria”, de la Universidad Autónoma De Madrid, España, se planteó el objetivo de indagar acerca de las costumbres relacionados con la lectura de los estudiantes en Educación Primaria para implementar un programa con el fin de potenciar la capacidad creativa en los educandos del nivel Primario, utilizó la metodología de modelo mixto, diseño cuasiexperimental, aplicando pretest-postest, sobre una muestra de 119 varones y 74 mujeres, en las modalidades públicas, privadas y concertadas, de la Comunidad Autónoma de Madrid, de la investigación se anota que se encuentran en un percentil bajo de inteligencia creativa un 25%, no encontrándose porcentaje alguno que demuestra antipatía con el hábito lector, contrariamente se pudo comprobar que el 33% de los estudiantes manifiesta pasión por la lectura encontrándose en relación directa con el percentil alto de inteligencia creativa. Del proceso de investigación se concluye que cuanto mayor sea el gusto por la lectura, existe más probabilidad que su nivel de inteligencia creativa sea superior.

Herrera (2020), en su tesis “Desarrollo de la competencia digital en los estudiantes mediante el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el programa de *--Diploma del Bachillerato Internacional, en la Unidad Educativa ISM Internacional Academy”, Quito, EC: Universidad Andina Simón Bolívar, en el país de Ecuador, ha planteado como objetivo la describir el desarrollo de las competencias digitales en relación con el uso de las herramientas de las Tecnologías de la Información y Comunicación, incluidas en la era del conocimiento, así explica en su marco conceptual, la investigación se construyó bajo el método de enfoque mixto cuantificable (Monje Álvarez 2011, 100-120) y cualitativo (Salgado 2007, 71-78), con una muestra de 72 encuestados, los resultados demuestran que gran parte de los estudiantes interactuaron con los recursos TIC para el tratamiento de información representando un 94.1% del

estudio. La investigación concluye que la estimulación de las competencias digitales está relacionada con el uso de los materiales TIC interactuando en diferentes actividades de la vida diaria, promediando un valor de 3,65 considerando 1 como mínimo valor (nunca) y 5 como valor superior (siempre), es importante resaltar que se debe seleccionar y clasificar la información de acuerdo con el campo de interés que facilite su comprensión y aprovechamiento unido al buen uso de las TIC.

Según Pirazán (2016), en su tesis “Estimulación de la Habilidad de Pensamiento Creativo para la Resolución De Problemas en los Estudiantes de Ciclo IV del Colegio San Martín de Porres Bogotá, de la Universidad de la Sabana, Bogotá Colombia, quién se plantea indagar sobre el desarrollo de la creatividad y el pensamiento para solucionar problemas utilizando recursos TIC en los estudiantes del cuarto ciclo del Colegio San Martín De Porres, utilizó el enfoque de investigación cualitativa, sobre una muestra de 19 estudiantes, 14 masculinos y 5 femeninos, de 13 a 15 años. La investigación se aplicó en el curso de tecnología e informática, para tal objetivo comparó diversas fuentes de información relacionados con la creatividad respecto al empleo de las TIC, información producto de los test aplicados, evidencias recogidas del AA y el análisis del investigador Concluyendo de la investigación que las herramientas TIC ofrecen ventajas para logro de los aprendizajes por su dinámica y motivación estimulando de esta forma el pensamiento y creatividad del aprendiz, competencias necesarias para interactuar en la sociedad digitalizada del siglo XXI. Considerando estas necesidades las instituciones educativas y los representantes nacionales implementan políticas nacionales y sectoriales que atiendan las demandas de la sociedad mediante el actuar competente de los educandos, Cardona (2002) son tiene que la enseñanza y sus entornos están adaptándose a las nuevas exigencias apoyados de amplia variedad recursos TIC.

Antecedentes nacionales

Condori (2019) en su tesis “El Xmind como instrumento para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la I.E. 40290 del distrito de Atiquipa – Caravelí, 2019”; se propuso conocer el desarrollo de la creatividad relacionado con el uso de XMIND en los estudiantes del IV ciclo de la IE 40290, diseñó su investigación con el enfoque cuantitativo, diseño cuasi experimental, seleccionando para el estudio una población con 30 estudiantes del IV ciclo de la Educación Básica Regular, las rubricas de evaluación fueron el instrumento seleccionado para medir el

nivel de logro, determinando estadísticamente que el software XMIND favoreció notablemente el logro en la producción de textos descriptivos en los estudiantes de IV ciclo de educación primaria en la I.E. 40290 del distrito de Atiquipa.

Valdivia (2019) en su tesis “Actitud docente y el uso de la tecnología de la información y comunicación en una Institución Educativa de Lima 2019”. Plantea como principal objetivo comprobar la conexión actitudinal del docente en relación con el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en la institución educativa pública Cnel. “Juan Valer Sandoval” V.M.T. el trabajo investigativo tuvo un enfoque cuantitativo con boceto no experimental de corte transversal, la misma aplico sobre una población de 75 docentes en niveles primaria y secundaria, con una muestra de 65 docentes, aplicando la encuesta como método de recolección de datos y el cuestionario como principal instrumento. El estudio concluye confirmando la significancia correlacional entre la actitud docente y su interacción con los medios digitales aplicados en el proceso de enseñanza. La investigación demuestra el carácter innovador y la predisposición de los docentes en el afán de ejecutar clases motivadoras y significativas que contribuyan al logro de las competencias establecidas que permitirá la inclusión satisfactoria y el desempeño satisfactorio en las exigencias de la globalización.

Gonzales (2018), centra su investigación en “El Design Thinking y el desarrollo de la creatividad en la educación”. El estudio tuvo como escenario los educandos de la especialidad de Diseño Gráfico en la Universidad de Ciencias Aplicadas, en el cuarto ciclo 2017 - 2018. (Lima – Perú) determinó establecer la influencia del modelo Design Thinking en el conocimiento y aplicación del diseño gráfico respecto a la habilidad creativa en el desarrollo de la actividad práctica, estuvo orientado con enfoque de tipo cuantitativo y método exploratorio mediante el diseño Experimental que consta con un grupo de control y una post prueba. Tuvo como muestra a 10 estudiantes que cursaron exitosamente el proyecto y 10 estudiantes que comenzaban el proyecto. Utilizaron la técnica de observación, revisión bibliográfica y análisis de materiales, se llegó a la conclusión que al aplicar el Design Thinking en las clases de Diseño Gráfico colabora significativamente propiciando la creatividad de los aprendices. Sabiendo que el Design Thinking busca sorciones creativas basados en la necesidad del usuario que favorece abordar complejas problemáticas, mediante la concepción nueva de ideas. Con énfasis que la estimulación creativa de las personas requiere de escenarios que condicionan su

nivel de demanda cognitiva . Esto demuestra que el uso de programas tecnológicos ayuda al progreso de la creatividad y de ahí su cuantía para reforzar el trabajo que se está realizando.

Medina (2018) en su tesis ⁵ *estrategias formativas de los docentes y el desarrollo de la creatividad en estudiantes de quinto y sexto grado de primaria en la institución educativa N° 80487 de Cuypirmarca del distrito de Santiago de challas, provincia de Pataz, 2018.* (Chimbote-Perú), se planteó como meta: Establecer algunas estrategias formativas para aplicar en el desarrollo creativo con los estudiantes de V ciclo de educación ⁵ en la *Institución Educativa N° 80487 de Cuypirmarca* perteneciente al *distrito Santiago de Challas*, en *Pataz, 2018.* La investigación utilizó el método descriptivo - comparativo, con el nivel de investigación cuantitativo y diseño no experimental. Población de estudio conformado ¹ por los alumnos de la *Institución Educativa N° 80487 de Cuypirmarca*, en *Santiago de Challas*, con muestra representativa conformado por 12 niños, considerando el rango de 10 a 12 años de los dos últimos grados del nivel primaria, aplicando la técnica de observación y como instrumento de medición la lista de cotejo. La investigación concluye: El logro para el docente de 5to grado equivalente a 88.75% en relación con el docente del 6to grado quien alcanzó el 33.75% en el desarrollo de la creatividad.

Mediante el estudio se demuestra que hay una diferencia de 52% en favor de los estudiantes del 5to grado como se detalla en los resultados para cada grado: 5to grado 81.2%, 6to grado 29.2%, para el nivel logrado de los indicadores en las 4 subcategorías del desarrollo de la creatividad. Esta es una evidencia de que los docentes pueden aplicar estrategias formativas que ayudan al progreso de la creatividad de sus estudiantes.

Chuquillanqui (2017) sostiene mediante su investigación denominado ² “Programa Activarte” que pretende lograr el desarrollo creativo de los estudiantes del III semestre académico IESTP “Simón Bolívar”. (Callao. Perú) ² quién planteó como objetivo si el “Programa Activarte” ² influye de manera positiva en el desarrollo de la creatividad, para ello se aplicó el diseño experimental, sub-diseño cuasi experimental; como muestra de estudio formado por 51 estudiantes del III ciclo de administración y ² tecnología de análisis químico. Utilizó la encuesta como técnica para la obtención de datos y aplicó la escala de Personalidad Creadora de Maité Garaigordobil. Esta investigación concluye: El desarrollo de la creatividad es influenciado directamente por el Programa Activarte, demostrando mejoras en el logro de los aprendizajes con relación a los educandos del

ciclo número 3 en la carrera de administración del Instituto de ESTP Simón Bolívar de la provincia Constitucional de Callao. Esta evidencia nos sugiere una vez más que el docente con el uso de tecnologías y programas puede ayudar a sus estudiantes a desarrollar su creatividad.

Antecedentes regionales

Castañeda, (2006), en su tesis “Aplicación SACTEF con tecnología web para el mejoramiento del suministro de información de los contenidos temáticos de la FISI UNSM-Tarapoto”, de la Universidad Nacional de San Martín, considerando su objetivo la implementación de un sistema web para el almacenamiento y consulta de los contenidos temáticos de la FISI, aplicando en su investigación la metodología descriptiva proposicional, con una muestra de al menos 200 estudiantes, demostrando que los estudiantes de la FISI conocen la importancia y el papel que cumplen las herramientas tecnológicas en los entornos educativos y administrativos automatizando grandes volúmenes de información que facilitan la optimización de los procesos brindando servicios de calidad más eficientes y eficaces, modernos y competitivos en la era del conocimiento y la automatización.

Llegando a la conclusión de acuerdo con los resultados de la encuesta de evaluación que hubo alto nivel de acogida expresando de esta forma la aprobación del proyecto SACTEF por parte de los estudiantes de la FISI.

Valverde (2017), en su tesis “Uso de Recursos Tecnológicos y el Rendimiento Académico en el Área de Historia y Geografía en los Alumnos del 4to año de secundaria de la IE N° 0641 Ricardo Palma Soriano-Km 9 el Porvenir, Distrito de Uchiza, Provincia de Tocache, Departamento de San Martín, 2016”, de la Universidad Cesar Vallejo, planteo como objetivo identificar el nivel de relación entre el rendimiento académico en el área de Historia y geografía respecto a la inclusión de recursos tecnológicos con los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria en la Institución Educativa N° 0641 Ricardo Palma Soriano-km 9 el porvenir, ubicado en el distrito de Uchiza durante el año 2016, La investigación aplica la metodología descriptivo correlacional, con muestra sobre 26 estudiantes que cursan el cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa N° 0641 Ricardo Palma Soriano-km 9 El Porvenir, distrito de Uchiza durante el año 2016, los resultados comunican la ventaja y facilidad de los docentes para retroalimentar los procesos que permitirá fortalecer el logro de los aprendizajes de acuerdo al ritmo de

avance de cada estudiante con diversidad de medios y recursos TIC mejorando la labor del profesional de la educación durante la ejecución de las clases, el estudio concluye afirmando la existencia correlacional positivamente moderada respecto al avance en el logro de los aprendizajes del área de Historia y Geografía respecto a emplear herramientas y recursos tecnológicos en los estudiantes del cuarto grado de secundaria ² ~~concluyendo que~~ existe una correlación positiva moderada entre el uso de los Recursos Tecnológicos y el Rendimiento Académico en el Área de Historia y Geografía en alumnos del cuarto grado de secundaria de secundaria de la IE N° 0641 Ricardo Palma Soriano-km 9 ² ~~el~~ Porvenir, presentando los siguientes resultados de acuerdo a la correlación de Pearson $r=0.601$, con un coeficiente de determinación de 0.362, lo que representa el progreso de los aprendizajes influenciado por el uso de los recursos tecnológicos para las clases de Historia y Geografía en un porcentaje de 36.2 %

Resumiendo, se puede decir que la tecnología y los programas que se aplican en ellas son herramientas necesarias que todo docente debe utilizar para auxiliar a sus estudiantes progresar en su creatividad, fundamental hoy, para una educación para la vida. Pero tenemos que ser consciente que el MINEDU recientemente está queriendo actualizar al docente en este proceso de uso de tecnologías y aun con más razón tras la realidad de la pandemia que se está viviendo hoy en día.

2.2. Bases Teórico-científicas.

La creatividad

Replantear un diseño existente para crear o innovar sobre el requiere de inteligencia creativa. Para Rowe (2004), la inteligencia creativa depende de factores como son: la personalidad, la recepción, análisis y tratamiento de la información, los valores personales, etc.

La interacción entre si establecen conexiones posibilitando la gestión y creación de nuevas imágenes e ideas que se convertirán en nuevos conocimientos al servicio de la sociedad.

La inteligencia creativa es la característica definitoria de la naturaleza humana, es la naturaleza humana. Por lo tanto, es un aspecto más de la inteligencia general. Aunque es en parte genético, el entorno es en gran medida propicio para su desarrollo o su moderación. (Sanchis 2020)

La inteligencia creativa y sus características

La Alta sensibilidad e Intuición: Nace de la intuición, de su conexión con la sensibilidad, aspecto completamente alejado de la lógica, la razón, la norma y la expectativa.

La Inspiración: Al permanecer conectados con nuestra intuición nacen momentos de inspiración, fuente de creatividad.

El ensueño o imaginación: Una vez inspirada, la persona se sumerge en el proceso creativo a través del recuerdo o la imaginación.

El aprendizaje significativo: Lo que proviene del procedimiento creativo, se presenta como un proceso de aprendizaje positivo, es decir, si es un proceso automotivado e independiente, los resultados son de suma importancia para el ser humano.

La innovación: El desenlace obtenido del proceso de creatividad tiene carácter de creación en la medida que algo establecido presupone lo nuevo y diferente de lo establecido anteriormente.

PowerPoint

Es el nombre que se le da a uno de los softwares más innovadores diseñados por Microsoft. Es software para realizar presentaciones por medio de diapositivas. Permite la utilización de imágenes, música, animaciones y texto. Facilitando la creatividad del usuario lo cual resulta fundamental ya que las presentaciones serán atractivas y permitirán la atención.

El software de creación multimedia por excelencia creado por Microsoft es sin duda PowerPoint (PPT) que permite generar elaboradas presentaciones de diapositivas. Diseñado durante los años 80 y en el año 1987 fue el empresario Bill Gates quien compro dicho software, que posteriormente se convirtió en el producto mejor vendido de la empresa ya que juntamente con Microsoft Excel y Microsoft Word, forman hasta la actualidad el paquete básico de Microsoft Office.

Hoy por hoy, Microsoft PowerPoint es el más utilizado en el mundo, ya que permite realizar presentaciones interactivas además en la actualidad es compatible con los sistemas operativos de Windows, macOS, Android y iOS (móviles).

Microsoft PowerPoint permite al usuario insertar distintas opciones tales como imágenes prediseñadas, hojas de cálculo, diferentes herramientas, como presentaciones de Google, además durante la presentación de las diapositivas permite realizar cambios en tiempo real, asimismo, permite visualizar los archivos

de PowerPoint en un teléfono móvil lo que facilita al usuario interactuar en el lugar donde se encuentre y cuente.

Conocer acerca de las de presentaciones de diapositivas es muy importante para los docentes y/o expositores en el rubro educativo y laboral ya que ayuda a dinamizar equipos para lograr una comunicación efectiva. Actualmente utilizando el internet se puede llevar cursos online donde se aprenderá todo sobre el uso del entorno de este software, como: la utilización de las barras de herramientas, barras de menú, botones de redimensión, nueva presentación, patrón de diapositivas, pestaña de inicio, nueva diapositiva, formato de textos, cuadros de texto, vista normal, apariencia previa, selector de diapositivas, vínculos, posibilidad para crear infografía, organización y distribución de texto con entrelíneas ajustable, entre otros que permitirá la utilización durante las presentaciones.

PowerPoint en centros de estudios y empresas.

En el sector corporativo, para evidenciar la presentación de proyectos o informar de los resultados, utilizamos con frecuencia el software en cuestión. Sin embargo, también está apareciendo cada vez más en todas partes como en el campo de la educación.

Según (Izle, 2015) en la actualidad numerosos docentes han encontrado en las presentaciones de PowerPoint la herramienta capaz para utilizar en las sesiones de aprendizaje de diversas asignaturas por lo que traen numerosas ventajas, tales como:

- Se logra captar la atención del estudiante, por los diversos formatos que se incorporan como las imágenes, el color, el sonido, videos y otros.
- Facilita sintetizar con claridad y sencillez el tema en exposición. Lo que despierta la atención del alumno y por ende su entendimiento.

Principales características del PowerPoint

A continuación, destacamos los más importantes:

- Uso de plantillas fijas y personalizadas por el usuario.
- Elaboración de textos con diversos modelos en su formato y colores a escoger.
- Permite insertar imágenes que despiertas la curiosidad del usuario asimismo también te da la opción de insertar textos.
- Se puede animar las diapositivas, las imágenes, los textos y objetos.

- Insertar audio y música de diversos formatos.

Según Microsoft 365 Team, 2019, Para crear una presentación atractiva, en primer lugar, tenemos que conocer y entender el entorno del programa, como las herramientas y formas de diseño que impresionaran al usuario. Cuando se desea contar con un software de presentación se debe tener en cuenta seis secciones indispensables lo que permitirá captar la atención del auditorio y facilitará un diseño técnico.

Opción de “Ayuda”: Esta opción permite al usuario buscar temas que desconocemos sobre el entorno del programa a utilizar, ya que viene inmerso en el software, se mostrara mediante ventanas desplegables y/o flotantes sin la necesidad de contar con internet.

Búsqueda inteligente: Es necesario contar con opciones predeterminadas que te facilite buscar información en el internet tales como los hipervínculos que son textos, objetos o imágenes que al hacer clic sobre ellos te direccionara a la web para encontrar la información complementaria del tema en discusión, todo ello con la presentación de diapositivas en ejecución. Esta sección del software aparte de ser muy útil se realizará en menor tiempo.

Funcionamiento de la videoconferencia: Dentro de sus funciones destaca presentaciones eficientes y rápidas. Asegurarse que las características estén organizadas para enlazar en armonía con el programa para presentaciones de diferentes ámbitos como educativos, empresariales y otros, es indispensable para captar la atención del público.

Creación en tiempo real: Para poner en común tu presentación con la finalidad de que el equipo o usuario realice comentarios o interrogantes es necesario considerar, cuando inicie la presentación de forma colaborativa, asignar a los usuarios los permisos de editor. Para el trabajo colaborativo se debe utilizar diferentes herramientas disponibles de manera online como OneDrive, Drive, DropBox y SharePoint. Lo que te permitirá interactuar con varios colaboradores de manera simultánea en tiempo real.

Transiciones interesantes: En la actualidad el personal que labora en las diferentes empresas y/o centros de formación dedican una cantidad considerable del tiempo en

videoconferencias utilizando presentaciones multimedia que al mismo tiempo deben ser llamativas y despertar el interés del observador.

Ejemplo. El impacto de una presentación dependerá del diseño y contenido. (Microsoft 365 Team, 2019)

Uniformidad visual: Independientemente de las innovaciones en cuanto a interactividad es necesario considerar reglas básicas de diseño en presentación y contenido.

- Tamaño de texto como mínimo 25.
- Uniformidad en cuanto a tipografía y formato de texto.
- Presentar información sintetizada, máximo 10 líneas por presentación.
- Se debe utilizar un patrón diseñado con colores, textos y formas que permita despertar el interés del auditorio para su mejor entendimiento.
- Ajustar el tamaño de las imágenes para transmitir el mensaje.

2.3. Definición de términos básicos

PowerPoint: Es un programa del paquete de Office creado especialmente para exposiciones utilizando diapositivas.

La inteligencia creativa: El acto creativo diferencia al ser humano de las otras especies, es específica y una capacidad innata, siendo un rasgo característico de la inteligencia. Genéticamente es una característica que se desarrolla desde la concepción condicionado su estimulación el ambiente que lo rodea. (Sanchis 2020)

11

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

Hi. Indica nivel de **relación significativa entre la** aplicación de PowerPoint **y** la inteligencia creativa **en** los **estudiantes** del penal huancas 2021.

Ho. No existe relación significativa respecto al uso de PowerPoint y la inteligencia creativa de los estudiantes internos del penal huancas 2021

2.4.2. Hipótesis específicas

H1: Indica el Nivel de conocimiento y uso de PowerPoint de los estudiantes internos del E.P. de Huancas 2021 con grado de indicador alto.

H2: Indica el alto nivel de Inteligencia Creativa de los estudiantes internos del penal de Huancas 2021.

H3. La relación del PowerPoint y la inteligencia creativa es significativa de los estudiantes internos del penal de Huancas 2021.

Operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
Variable 1: PowerPoint	Microsoft PowerPoint es un aplicativo de oficina desarrollado para elaborar exposición de diapositivas.	Proceso donde el estudiante utiliza el programa teniendo en cuenta las características principales de creatividad	Utilización de plantillas	<ul style="list-style-type: none"> • Determinadas • Adecuadas • Precisas 	3	Ordinal
			Creación de textos	<ul style="list-style-type: none"> • Formatos • Colores • Personalizadas 	3	
Variable 2: Inteligencia creativa	La inteligencia creativa es la característica definitoria de la naturaleza humana. Por lo tanto, es un aspecto más de la inteligencia general. Aunque es en parte genético, el entorno es en gran medida propicio para su desarrollo o su moderación. (Sanchis 2020)	Demostración del estudiante de sus habilidades que la creatividad le ofrece en su desarrollo de sus potencialidades	Inserción de imágenes	<ul style="list-style-type: none"> • Atractivas • Adecuadas • Inserción de texto en ellas 	3	Ordinal
			Animaciones	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Textos • Objetos 	3	
			Inserción de audio	<ul style="list-style-type: none"> • Música de forma intuitiva • Voces • Video 	3	
			Intuición y alta sensibilidad	<ul style="list-style-type: none"> • Sensibilidad • Percepción • Contemplación 	3	
			Inspiración	<ul style="list-style-type: none"> • Lucidez • Búsqueda de soluciones • Espontaneo 	3	
			Ensueño o imaginación	<ul style="list-style-type: none"> • Imaginación • Creer lo imposible • Hábitos 	3	
Aprendizaje significativo	<ul style="list-style-type: none"> • Proceso automotivado • Vinculo nuevo con la nueva información (anclaje) • Retención 	3				
Innovación	<ul style="list-style-type: none"> • Crear novedades • Acción de modificar (Transformar) • Mejorar simplificar 	3				

Capítulo III

METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación:

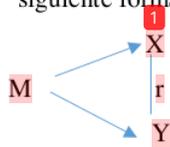
No experimental

3.2. Método de investigación:

Cuantitativo

3.3. Diseño de investigación

Diseño Transeccional – Correlacional-causal y cuyo diagrama se presenta de la siguiente forma:



Donde:

M: es la muestra

X: es la variable uso de PowerPoint

Y: es la variable inteligencia creativa

R: Relación que existe entre variables

3.4. Población, muestra y muestreo

3.4.1. Población

La población seleccionada forma todos los estudiantes internos que desarrollan sus actividades de aprendizaje en el área de educación del Establecimiento Penitenciario Huancas 2021 formando un grupo total que corresponde a 259 estudiantes (162 estudiantes de CETPRO) / y 97 estudiantes de CEBA)

3.4.2. Muestra

El tipo de muestra a emplear es no probabilístico, de juicio tomada bajo criterio del investigador el cual considera a 97 estudiantes de CEBA del área de educación del Establecimiento Penitenciario Huancas 2021 que asciende a 40

3.4.3. Muestreo

Es de juicio a criterio del investigador

3.5. Técnicas e instrumentos de recojo de datos

La técnica es la observación cuantitativa y el instrumento de recojo de datos es una ficha de observación.

3.6. Técnica de procesamiento y análisis de datos

El tratamiento de la información respecto a las variables aplica la técnica de la estadística descriptiva analizados a través del coeficiente de correlación de Pearson (r) utilizando las herramientas para análisis de datos en Microsoft Excel.

Los datos recolectados se procesaron de la siguiente manera:

Hipótesis Estadística:

Ho: $\rho = 0$ No existe relación significativa entre el uso de PowerPoint y la inteligencia creativa en los estudiantes internos del penal huancas 2021.

Hi: $\rho \neq 0$ Existe relación significativa entre el uso de PowerPoint y la inteligencia creativa en los estudiantes del penal huancas 2021.

En el que:

ρ : Indica el grado correlativo existente de la significatividad entre el uso de PowerPoint y la inteligencia creativa en los estudiantes internos del penal huancas 2021.

La investigación concluye con un nivel de confianza equivalente al 95%, con margen de error estadístico igual a 5% (α).

Se aplicará el Coeficiente de Correlación de Pearson(r) para el contraste de la hipótesis central, que será verificado, por intermedio de los siguientes niveles de interpretación:

Tabla 1: Valores de correlación de Pearson

VALOR	SIGNIFICADO
-1	Relación negativa grande y perfecta.
-0,9 a -0,99	Relación negativa muy alta.
-0,7 a -0,89	Relación negativa alta.
-0,4 a -0,69	Relación negativa moderada.
-0,2 a -0,39	Relación negativa baja.
-0,01 a -0,19	Relación negativa muy baja.
0	Relación nula.

3 0,01 a 0,19	Relación positiva muy baja.
0,2 a 0,39	Relación positiva baja.
0,4 a 0,69	Relación positiva moderada.
0,7 a 0,89	Relación positiva alta.
0,9 a 0,99	Relación positiva muy alta.
1	Relación positiva grande y perfecta.

Fuente: PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ. (1995). Estadística aplicada a la educación. Lima: CISE.

3.7. Ética investigativa

El presente trabajo de investigación se rige por la ética investigativa pues se realizará con la autorización respectiva de la institución y respetando en todo momento los derechos fundamentales de los participantes.

Capítulo IV RESULTADOS

4.1. Presentación y análisis de resultados

Tabla 1:

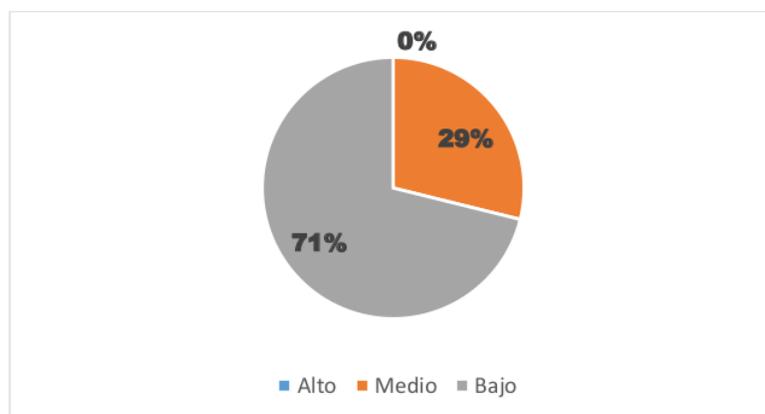
Grado de conocimiento sobre la utilización de PowerPoint de los estudiantes internos del E.P. de Huancas 2021

Escala	f	%
Alto	0	0%
Medio	28	29%
Bajo	69	71%
Total	97	100%

Nota: Esta tabla indica el nivel de conocimiento de los estudiantes internos del Penal de Huancas 2021 sobre manejo de PowerPoint.

Figura N° 1:

Nivel de conocimiento del uso de PowerPoint en los estudiantes internos del Penal de Huancas 2021.



Nota: En la figura podemos observar el grado de conocimiento sobre uso de PowerPoint de los estudiantes internos del Penal Huancas 2021.

Tabla N° 2:

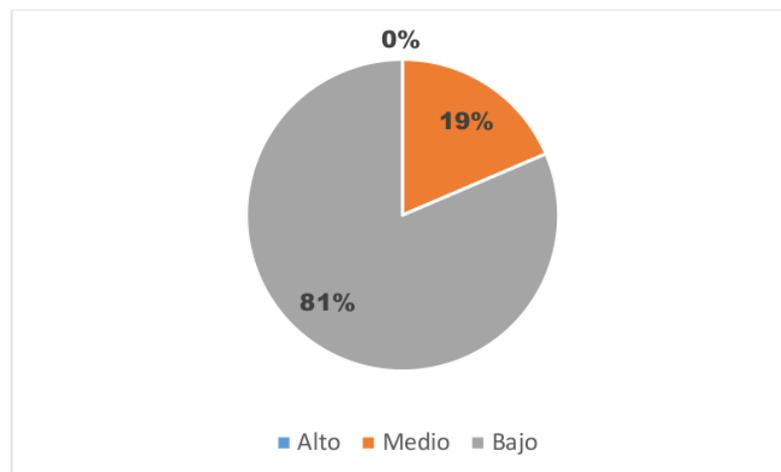
Nivel de inteligencia creativa de los estudiantes internos del E.P. de Huancas 2021

Escala	f	%
Alto	0	0%
Medio	18	19%
Bajo	79	81%
Total	97	100%

Nota: Esta tabla muestra el grado de inteligencia creativa de los estudiantes internos del penal de Huancas 2021.

Figura N° 1:

Valor de inteligencia creativa de los estudiantes internos del Penal Huancas 2021



Nota: Esta figura muestra el grado de inteligencia creativa de los estudiantes internos del Penal Huancas 2021.

4.2. Nivel Correlacional

La relación entre las variables el uso de PowerPoint con la inteligencia creativa en los estudiantes internos del E.P. de Huancas 2021, se estableció utilizando el **Coefficiente de Correlación** Lineal de Pearson, expresado por el **coeficiente de correlación** (r), concluyendo que no existe relación directa de causalidad en cambio se observa una asociación o concomitancia directa al comparar las variables, como demuestra la expresión aplicada:

$$r = \sqrt{\frac{S_x^2}{S_y^2}}$$

La relación entre las variables se estableció, considerando la información de las encuestas concerniente el uso de PowerPoint procesados en la Tabla N° 01 y la inteligencia creativa procesados en la Tabla N° 02, los que permiten fijar la relación entre las variables el uso de PowerPoint respecto con la inteligencia creativa, usando la fórmula que corresponde y la **escala** para **interpretación de los resultados**, que se indican a continuación:

Relación entre el uso de PowerPoint con la inteligencia creativa en los estudiantes internos del penal Huancas 2021

Fórmula aplicada:

$$r = \sqrt{\frac{S_x^2}{S_y^2}} = 0,14$$

Según la formula se obtiene como resultado que: entre la variable el uso de PowerPoint con la inteligencia creativa en los estudiantes internos del penal Huancas 2021: Existe una relación positiva muy baja.

4.3. Prueba de hipótesis

Tabla N°03 el uso de PowerPoint con la inteligencia creativa en los estudiantes internos del E.P. de Huancas 2021

HIPÓTESIS			
Hi: $\rho \neq 0$ Hi: Existe relación significativa entre el uso de PowerPoint y la inteligencia creativa en los estudiantes del penal huancas 2021.			
Ho: $\rho = 0$ Ho: No existe relación significativa entre el uso de PowerPoint y la inteligencia creativa en los estudiantes internos del penal huancas 2021.			
Valor Coeficiente de correlación de Pearson encontrado	Nivel de significancia	P	Decisión
$\rho = 0,14$	$\alpha = 0,05$	$P < 0,05$	Rechazo Ho
Conclusión			
Existe relación positiva muy baja entre el uso de PowerPoint y la inteligencia creativa en los estudiantes internos del penal huancas 2021			

Interpretación

De acuerdo con la tabla 03, se interpreta que el grado de correlación entre el uso de PowerPoint y la inteligencia creativa en los estudiantes internos del penal huancas 2021 equivale a 0,14; por tanto, existe un grado de relación positiva muy baja; determinando que el uso de PowerPoint es ciertamente apropiada, representada por la inteligencia creativa mostrando cierta dependencia del uso de PowerPoint que favorece a la inteligencia creativa, de manera muy baja.

H1: El Nivel de conocimiento es alto respecto al uso de PowerPoint en los estudiantes internos del E.P. de Huancas 2021.

Es ligeramente alto tal como lo demuestran la tabla 01 en un 71% que permite que demuestren el conocimiento y su creatividad al aplicarlo en las diferentes actividades que se presentan.

H2: El nivel de Inteligencia Creativa es alto de los estudiantes internos del penal Huancas 2021.

Así mismo, el nivel de inteligencia creativa también es ligeramente alto con un 81%, demostrando que los estudiantes internos del E.P. de Huancas utilizan el PowerPoint como medio de creatividad en el conocimiento permitiéndolo su aplicación en las diferentes actividades que se presentan.

H3. La relación del PowerPoint y la inteligencia creativa es significativa de los estudiantes internos del E.P. de Huancas 2021.

Esta relación nos demuestra que la inteligencia creativa depende del uso del PowerPoint, aplicadas en las diferentes actividades que se presentan.

4.4. Discusión de resultados

Al determinar la relación significativa entre el uso de PowerPoint con la inteligencia creativa en los estudiantes internos del E.P. de Huancas 2021, según Condori (2019) demuestra que la aplicación de un programa educativo XMIND, permite el progreso creativo en estudiantes que cursan el IV ciclo en la IE 40290, así mismo, Alan J. Rowe, la creatividad es condicionado por elementos como: La percepción y procesamiento de la información, la formación personal en valores. Ambos elementos interactúan para formar un estilo peculiar de desempeño para el logro de objetos e ideas que aportaran positivamente a la sociedad. Demostrando según estudio que la creatividad es estimulada por el PowerPoint donde los estudiantes desarrollan su conocimiento y creatividad a través de las actividades que se presentan, así mismo en este caso el software empleado es el PowerPoint, donde se demuestra que es un aplicativo que facilita la creación de presentaciones utilizando diapositivas. Este software utiliza textos, imágenes, audio, video y animaciones. La creatividad del estudiante es vital para obtener presentaciones llamativas que logren mantener la atención del receptor. Dado su versatilidad y dinámica actualmente se ha convertido en uno de los programas más utilizados en lo que a presentaciones multimedia se refiere, desde trabajos en casa pasando por las instituciones educativas y los entornos empresariales gozan de lo

amigable y practico que resulta crear presentaciones. Conocer como elaborar presentaciones es necesario para todo profesional que se desempeña en el área educativo o laboral, que fomenta una dinámica en el equipo de trabajo. Concluyendo en este estudio con los resultados adquiridos afirmamos que el uso de PowerPoint es ciertamente adecuada, caracterizada por la inteligencia creativa demostrando cierta dependencia del uso de PowerPoint que favorece a la inteligencia creativa, de manera muy baja.

Al decidir el grado de manejo de PowerPoint en los estudiantes internos del penal Huancas 2021, en la actualidad el programa PowerPoint dispone de una gama de opciones multimedia que personalizan la presentación y el contenido, además se puede utilizar en diferentes dispositivos para el trabajo en línea desde la plataforma de office, Según (Izle, 2015) La mayoría de docentes se apoyan de este entorno de office un instrumento idóneo para integrar el proceso de enseñanza aprendizaje con contenidos atractivos visualmente e interactivos, produciendo contenidos en las diferentes disciplinas facilitando su comprensión por parte de los estudiantes. Según Microsoft 365 Team, 2019, Para diseñar presentaciones de alto impacto, es indispensable tener conocimiento básico sobre las potencialidades del software.

Considerando el grado de talento creativo de los estudiantes internos del penal de Huancas 2021, se tiene que la formación del carácter del estudiante es parte de la creatividad según Alan J. Rowe ya que la inteligencia creativa define la esencia del ser, es constitutivo a la persona. Según Sanchis 2020, forma una característica de la inteligencia general además el desarrollo de la inteligencia creativa obedece en un cierto porcentaje a lo genético, pero en mayor proporción depende del entorno donde se desenvuelve. Permitiendo en el ser humano un crecimiento personal y profesional. Concluyendo así en este estudio realizado se demostró que los estudiantes internos del Penal de Huancas utilizan el PowerPoint como medio de creatividad en el conocimiento permitiéndolo su aplicación en las diferentes actividades que se presentan

Al conocer la relación del PowerPoint y la inteligencia creativa de los estudiantes internos del Penal de Huancas 2021, se puede determinar que la relación está sujeta al uso del software permitiendo su desarrollo de la creatividad en las diferentes

actividades que se presentan, cuando el proceso sea automotivado los resultados son significativos para el ser humano además se deduce que lo nuevo muestra mayor interés.

1

V. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

5.1. Conclusiones

La significancia entre el uso de PowerPoint con la inteligencia creativa en los estudiantes internos del E.P. de Huancas 2021, demuestra que el uso de PowerPoint es ciertamente adecuada, caracterizada por la inteligencia creativa demostrando cierta dependencia del uso de PowerPoint que favorece a la inteligencia creativa, de manera muy baja.

El grado de conocimiento sobre uso de PowerPoint de los discentes internos del E.P. de Huancas 2021, demostrando que los estudiantes internos del E.P. de Huancas utilizan el Power Point como medio de creatividad en el conocimiento permitiéndolo su aplicación en las diferentes actividades que se presentan

El nivel de inteligencia creativa de los discentes internos del E.P. de Huancas 2021, demuestra que los estudiantes internos del E.P. de Huancas utilizan el PowerPoint como medio de creatividad en el conocimiento permitiéndolo su aplicación en las diferentes actividades que se presentan.

La relación del PowerPoint y la inteligencia creativa de los estudiantes internos del Penal Huancas 2021, demuestra que la inteligencia creativa depende del uso del PowerPoint, aplicadas en las diferentes actividades que se presentan.

5.2. Sugerencias

Se recomienda dar a conocer el presente estudio en el E.P. de Huancas promoviendo en los estudiantes internos la creatividad a través del uso del software además promover a los docentes realizar investigaciones donde se desarrolla la creatividad con el uso de otros medios que permitan al estudiante oportunidades de aprendizaje y crecimiento personal

Se recomienda realizar la presente investigación en otros escenarios y niveles educativos promoviendo el desarrollo de la creatividad, logrando mejorar la calidad educativa y promoviendo el aprendizaje, en las diferentes instituciones educativas.

Así mismo, se recomienda a la UGEL AMAZONAS realizar curso de desarrollo de la creatividad de manera real en las escuelas conociendo el contexto de los docentes y estudiantes para desarrollar la creatividad permitiendo mejorar la convivencia escolar asumiendo responsabilidades en toda la comunidad educativa.

INFORME DE ORIGINALIDAD

11%

INDICE DE SIMILITUD

10%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

7%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	2%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	2%
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
5	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1%
8	pleyades.educacionbogota.edu.co Fuente de Internet	<1%
9	repositorio.uasb.edu.ec Fuente de Internet	<1%

10 Submitted to Universidad Francisco de Vitoria <1 %
Trabajo del estudiante

11 repositorio.undac.edu.pe <1 %
Fuente de Internet

12 repositorio.unp.edu.pe <1 %
Fuente de Internet

13 Submitted to unsaac <1 %
Trabajo del estudiante

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo